

Ana Paula Salles da Silva

## **OS JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO E AS PRÁTICAS CORPORAIS NA PERCEPÇÃO DE JOVENS**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação Física da Universidade Federal de Santa Catarina, para obtenção do título de Doutora em Educação Física.

**Área de Concentração:** Teoria e Prática Pedagógica.

**Orientadora:** Dra. Ana Márcia Silva.

**Co-orientador:** Dr. Giovani de Lorenzi Pires.

Florianópolis  
2012



Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Silva, Ana Paula Salles da  
Os jogos eletrônicos de movimento e as práticas corporais na percepção de jovens / Ana Paula Salles da Silva ; orientadora, Ana Márcia Silva ; co-orientadora, Giovani de Lorenzi Pires. - Florianópolis, SC, 2012.  
267 p.

Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Desportos. Programa de Pós-Graduação em Educação Física.

Inclui referências

1. Educação Física. 2. Jogos Eletrônicos de Movimento. 3. Técnicas Corporais. 4. Práticas Corporais. I. Silva, Ana Márcia. II. Pires, Giovani de Lorenzi. III. Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Educação Física. IV. Título.

Ana Paula Salles da Silva

**OS JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO E AS PRÁTICAS  
CORPORAIS NA PERCEPÇÃO DE JOVENS**

Tese defendida no Programa de Pós-Graduação em Educação Física da Universidade Federal de Santa Catarina, para obtenção do grau de Doutora, aprovada em 03 de dezembro de 2012, pela Banca Examinadora constituída pelos seguintes professores:

---

Dr. Giovani de Lorenzi Pires  
Presidente da Banca

---

Dr. Vitor Andrade de Melo  
Membro

---

Dr. Alfredo Feres Neto  
Membro

---

Dra. Mônica de Fantim  
Membro

---

Dra. Dulce Márcia Cruz  
Membro





Para meus pais, Levi e Deonilce,  
com amor.

Para Paula Ilha (*in memoriam*), com  
amor.



## AGRADECIMENTOS

A Deus por mais esta conquista.

Aos meus pais, Levi e Deonilce, pela presença constante nos momentos mais difíceis, pela alegria compartilhada em cada pequena conquista no caminho percorrido e pelo amor incondicional. Amo vocês!

A minha orientadora e amiga Ana Márcia. Agradeço pela confiança, pelo carinho, pela dedicação e pelo saber partilhado ao longo de toda minha formação acadêmica (e também fora dela).

Ao Giovani, coorientador e amigo, pela generosidade, pelo carinho e pelo saber partilhado. A parceria com você foi especial, gracias por ajudar a tornar este sonho possível.

Aos estudantes do Centro de Ensino e Pesquisa Aplicada a Educação da Universidade Federal de Goiás que tornaram viável a realização desta pesquisa.

As amigas, parceiras, irmãs que escolhi nesta vida. Mariana (Pequena), Fernanda (Fefa) e Denise (Menor) gracias por acompanharem mesmo a distância a conclusão de mais uma importante trajetória de minha vida.

A Ieda (Dinha/Bee) pelo carinho, cumplicidade e incentivo sempre demonstrado em meio aos obstáculos, as realizações e os desafios que experienciei durante o doutorado e fora dele. Com você perto tudo fica mais leve, é como estar viajando para perto do mar. Também lhe faço um agradecimento muito especial pelo “árido” trabalho de revisão desta tese.

A Meirylaine por me agradecer com sua habilidade de cuidar das pessoas, acho que isso é um dom, e também pela diversão com as ótimas “tiradas”!

Ao grupo de grandes amigas e servidoras técnicas administrativas e educacionais da FEF/UFG. Eunice, Dinha, Meirilayne, Tálita (Tablito), Ana Carolina (Carol), Rosana, Thaís, Gabriela e Lara, agradeço pela alegria experienciada no cotidiano e pelo cuidado na manutenção desta alegria.

A amiga e parceira Marlini pelo diálogo sempre franco e aberto, pela troca de saberes e pelo carinho. Admiro sua competência e determinação no mundo acadêmico e fora dele também.

Aos amigos e pesquisadores do Laboratório de Physis de Pesquisa em Educação Física, Sociedade e Natureza/LABPHYSIS com quem tive a oportunidade de construir relações humanas de afeto, coletividade, solidariedade, e de aprendizado acadêmico-científico-profissional.

Aos colegas do Programa de Pós-graduação em Educação Física e demais instâncias da Universidade Federal de Santa Catarina pelas experiências e aprendizados. Especialmente, Francisco (Chico), Luciene (Lu), Bruno, Jaciara, Priscila, Guego, Victor (Vitinho) e a todos os integrantes do Grupo de Estudos Observatório da Mídia Esportiva do Centro de Desportos. Pessoas especiais que me fizeram amadurecer.

A Grasiely (Gra) agradeço por ter me incentivado e por ter feito de nossa residência em Manhuaçu/MG um lar. Conseguimos amiga!!

A todos os amigos e colegas de trabalho da FEF/UFG pela contribuição direta e indireta para a realização desta pesquisa, em especial, pelo período de licença concedido para viabilizar a finalização desta pesquisa.

Aos membros da banca pela paciência e cuidado com a leitura e avaliação desta pesquisa.

A Paula Ilha (*in memorian*) agradeço pelo sorriso contagiante, pelo prazer partilhado na experiência com os jogos eletrônicos e por acreditar em mim. AEMDVVAIIPSSMCC.

Por fim, agradeço a todas as pessoas que passaram pela minha vida antes e durante a tese e que de alguma forma marcaram minha vida e a construção desta pesquisa.

## RESUMO

Nos últimos anos, os Jogos Eletrônicos de Movimento, assim designados por tornarem importante o corpo e o movimento na interação com o jogo, começaram a ganhar visibilidade e serem alvos de grande parte dos investimentos da Indústria de Jogos Eletrônicos, devido ao sucesso de alguns jogos e acessórios periféricos para jogá-los. A partir do crescimento deste mercado, interessa saber quais as singularidades presentes na experiência com os Jogos Eletrônicos de Movimento e que relações estabelecem com as Práticas Corporais. Para responder a esta pergunta, três grupos com 8 jovens cada, entre 11 e 16 anos, foram entrevistados e observados durante a experiência com Jogos Eletrônicos de Movimento de Práticas Corporais. A partir da análise dos dados, identificamos que os Jogos Eletrônicos de Movimento de Práticas Corporais, ao colocarem os jovens em um contexto de jogo, no qual o movimento corporal é valorizado de forma semelhante às Práticas Corporais, evocam emoções, sentimentos e pensamentos que lhes são associados. Atuando dessa forma, como disparadores que, nas palavras de Bourdieu (2009, p. 120), provocam os “estados da alma”. Os Jogos Eletrônicos de Movimento de Práticas Corporais encontram sua força na capacidade de agir sobre o corpo dos outros, ativando seus esquemas pré-conceituais e as crenças a estes incorporadas. Por outro lado, os jovens demonstraram que a relação que estabelecem com os Jogos Eletrônicos de Movimento de Práticas Corporais é de complementação e não de substituição, já que ambas carregam singularidades que lhes agradam.

**Palavras-chave:** Jogos Eletrônicos de Movimento. Técnicas Corporais. Práticas Corporais.



## ABSTRACT

In recent years, the Movement Electronic Games, known as such due to the importance of the body and the movement in the interaction with the game, began to gain visibility and to receive large investments from in Industry Electronic Games due to the success of some games and peripheral accessories to play them. From the growth of this market, it is interesting to know what the singularities present in the experience with Electronic Games Movement are and and what relationship they establish with the Body Practices. To answer this question, three groups with 8 youngsters each, between 11 and 16 years, were interviewed and observed during the experiment with Movement Electronic Games related to Body Practices. From the data analysis, we identified that the Movement Electronic Games related to Body Practices, by placing the youngsters in a game context, in which the body movement is valued similarly to Body Practices, evoke emotions, feelings and thoughts to them associated. Acting in this way, as triggers that, in the words of Bourdieu (2009, p. 120), cause “states of the soul”. The Movement Electronic Games related to Body Practices find strength in their ability to act over people’s body, activating their pre-conceptual schemas and beliefs with these incorporated. Moreover, youngsters showed that the relationship they establish with Movement Electronic Games related to Body Practices is of complementation, not replacement, since both carry singularities they like.

**Keywords:** Movement Electronic Games. Body Techniques. Body Practices.



## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABRAGAMES	Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos no Brasil
AGE	Abrams Entretenimento Gentile
AVEA	Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem
DDR	<i>Dance Dance Revolution</i>
DVD	<i>Digital Versatile Disc 1</i>
EUA	Estados Unidos da América
FEF	Faculdade de Educação Física
FIFA	<i>Federation Internationale de Football Association</i>
IBICT	Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia
JAMMA	<i>Japanese Arcade Machine Manufacturers Associations</i>
JE	Jogo Eletrônico
JEMs	Jogos Eletrônicos de Movimento
MMOG	<i>Massive Multiplayer Online Game</i>
MP3	<i>Moving Picture Experts Group 1 (MPEG) Audio Layer 3</i>
PCEs	Práticas Corporais Esportivas
PCs	Práticas Corporais
ROB	<i>Robotic Operating Buddy</i>
TCLE	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
TCs	Técnicas Corporais
UFG	Universidade Federal de Goiás



## LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – Propaganda “The JoyBoard” .....	46
Figura 02 – Da esquerda para direita: <i>MogulManiac</i> , <i>OffYourRocker</i> , <i>Surf’sUp</i> e <i>Guru Meditation</i> .....	47
Figura 03 – Como funciona o <i>The JoyBorad</i> .....	48
Figura 04 – Projeto Puffer.....	49
Figura 05 – Por que comprar somente um videogame? .....	50
Figura 06 – Famicom e NES .....	51
Figura 07 – NES Zapper e ROB .....	52
Figura 08 – Power Glove .....	53
Figura 09 – Power Pad .....	53
Figura 10 – JEM Hang On e Arcade do JEMHangOn .....	55
Figura 11 – Arcades do JEM AfterBurner, versão I, II e compacta .....	56
Figura 12 – Dance Dance Revolution .....	57
Figura 13 – Tapete de Dança portátil .....	58
Figura 14 – Joystick Flight System G940 .....	59
Figura 15 – EyeToy: Kinect e Wii Fit .....	61
Figura 16 – Nintendo Wii .....	62
Figura 17 – Virtusphere .....	63
Figura 18 – Iron Man Flight Simulator e Homem de Ferro .....	64
Figura 19 – Rio .....	65
Figura 20 – Sensorama .....	66
Figura 21 – Manche de Aviãopara acoplar os controladores do Wii .....	67
Figura 22 – Kit de acessórios com 22 peças para os controladores do PlayMove .....	67
Figura 23 – AllTerrainInflatable e InflatableRacing Kart .....	68
Figura 24 – Steering Wheel .....	69
Figura 25 – Game Boat .....	70
Figura 26 – Esquema de Tele-presença .....	89
Figura 27 – SENAC ARHockey .....	98
Figura 28 – Screenshots de produtos-jogo com o tema Tênis. Da esquerda para a direita: Pong (1972), da Atari, Outlaw Tennis (2005), da Hypnotix, jogado no XBOX, e o Wii Sports (2006), da Nintendo, jogado no Wii .....	103
Figura 29 – Modelo das quatro estações do Nintendo Wii .....	121
Figura 30 – Círculo de não-clientes do Wii .....	122



## LISTA DE QUADROS

Quadro 01 – Software de JEMs DE PCs ou PCs .....	32
Quadro 02 – Modalidades de existência .....	147
Quadro 03 – O esporte moderno e o ciberesporte .....	155
Quadro 04 – Controladores de JEMs.....	166



## LISTA DE TABELAS

Tabela 01 – Teses e Dissertações recuperadas no Banco de Dados do IBICT .....	95
Tabela 02 – Pesquisas do IBICT restringidas pelos termos relativos aos JEMs .....	96
Tabela 03 – Divisão das Teses e Dissertações em relação ao uso dos termos .....	96
Tabela 04 – Artigos científicos recuperadas no Google Acadêmico .....	110
Tabela 05 – Artigos científicos que abordam indiretamente os termos relativos aos JEMs .....	111
Tabela 06 – Artigos científicos que apresentam como temática central os termos relativos aos JEMs .....	114



## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	25
1.1	DESENHO METODOLÓGICO DA PESQUISA .....	27
1.2	O PERFIL SÓCIO-DEMOGRÁFICO DOS JOVENS INVESTIGADOS .....	37
<b>2</b>	<b>OS JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO</b> .....	43
2.1	O TERMO .....	43
2.2	A FALSA NOVIDADE .....	45
2.3	ACESSÓRIOS COMPLEMENTARES NÃO ELETRÔNICOS .....	66
2.4	O JOGO E O ELETRÔNICO DO JOGO ELETRÔNICO DE MOVIMENTO .....	70
2.5	JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO NA PRODUÇÃO ACADÊMICA: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA EM LÍNGUA PORTUGUESA .....	94
2.5.1	Teses e dissertações .....	94
2.5.2	Artigos Científicos .....	109
<b>3</b>	<b>HABITUS, VIRTUALIZAÇÃO E JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO DE PRÁTICAS CORPORAIS</b> .....	127
3.1	O <i>HABITUS</i> E O CAPITAL DIGITAL DE JOGADORES DE JOGOS ELETRÔNICOS .....	127
3.2	DAS TÉCNICAS CORPORAIS RESIDUAIS E DAS TÉCNICAS CORPORAIS DAS PRÁTICAS CORPORAIS ..	134
3.3	JOGO ELETRÔNICO DE MOVIMENTO: UMA EXPERIÊNCIA HÍBRIDA .....	145
3.4	OS JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO, AS PRÁTICAS CORPORAIS E FRUIÇÃO .....	152
<b>4</b>	<b>DIALOGANDO COM OS JOVENS MEDIADOS PELOS JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO</b> .....	165
4.1	OS CONTROLADORES E AS TÉCNICAS CORPORAIS NOS JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO DE PRÁTICAS CORPORAIS .....	165
4.1.1	Os controladores do Wii e as técnicas corporais usadas nos jogos eletrônicos de movimento de práticas corporais .....	166

<b>4.1.2 O controlador tapete de dança e as técnicas corporais usadas nos jogos eletrônicos de movimento de danças .....</b>	<b>175</b>
<b>4.2 A FRUIÇÃO COM OS JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO DE PRÁTICAS CORPORAIS .....</b>	<b>184</b>
<b>4.2.1 Os sentidos atribuídos às técnicas corporais nos jogos eletrônicos de movimento de práticas corporais .....</b>	<b>185</b>
<b>4.2.2 Quanto à dinâmica dos jogos eletrônicos de movimento de práticas corporais .....</b>	<b>198</b>
<b>4.2.3 A interação social como fator de imersão .....</b>	<b>216</b>
<b>4.3 OS JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO E AS PRÁTICAS CORPORAIS .....</b>	<b>223</b>
<b>4.3.1 Os jogos eletrônicos de movimento de práticas corporais e as práticas corporais no processo de mundialização de cultura .....</b>	<b>223</b>
<b>4.3.2 Os jogos eletrônicos de movimento de práticas corporais como simulação e como expressão do fenômeno que simulam .....</b>	<b>240</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>249</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>253</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>262</b>
<b>ANEXO A .....</b>	<b>265</b>
<b>ANEXO B .....</b>	<b>269</b>
<b>ANEXO C .....</b>	<b>271</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O primeiro Jogo Eletrônico (JE), denominado de *Tennis for Two*, era uma simulação muito rudimentar do Tênis de Campo. Este jogo foi desenvolvido 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. O JE lá exposto, e disponível para uso, logo se tornou a atração mais procurada do Laboratório pela população (TERRA, 2010).

O JE *Tennis for Two* surge para as pessoas que tiveram a oportunidade de lá estar como uma nova forma de se vivenciar o Tênis de Campo. 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 o JE *Tennis for Two* e o Futebol de Botão é importante porque evidencia que distintas formas de se relacionar com o conteúdo das Práticas Corporais (PCs) já existiam antes mesmo dos JEs. A diferença com os JEs se concentra, então, no surgimento de uma forma de interação com as PCs, em especial com o esporte, 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 JEs passa a ser jogado.

Os JEs são, na atualidade, uma das formas de entretenimento mais procuradas. Só no Brasil, segundo o vice-presidente de Relações Públicas da Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos no Brasil (ABRAGAMES), estima-se 40 milhões de jogadores que fazem uso em diferentes plataformas, como: computadores, celulares, consoles caseiros, etc (UOL, 2010c). Em pesquisa realizada com 26 mil usuários de internet no mundo todo, o Brasil apareceu em nono lugar no consumo de videogames (UOL, 2008a).

Um indicador significativo de como os JEs se inserem de forma acelerada na vida cotidiana da população, é a movimentação financeira do mercado de JEs que, segundo dados do *NPD Group*, agência americana de pesquisa de mercado, superou a marca de US\$ 19 bilhões em 2008, enquanto, em 2006, registrava um faturamento de US\$ 12,7 bilhões (ARRUDA, 2009). De acordo com outra companhia de pesquisa de mercado, a *StrategyAnalytics*, o mercado mundial de JE fechou o ano de 2009 com uma receita acumulada de US\$ 46,5 bilhões, sendo que esta empresa diz acreditar que, em 2013, a arrecadação estará por volta dos US\$ 64 bilhões (UOL, 2010b), números que ultrapassam o

faturamento cinematográfico. Apesar das indústrias brasileiras serem responsáveis por apenas 0,16% do faturamento mundial, já existem 42 empresas que desenvolvem *software* para JEs (jogos ou parte deles) no país (ABRAGAMES, 2008), existindo ainda interesse e ações de incentivo ao fortalecimento deste mercado por parte do Governo Brasileiro (ABRAGAMES, 2004).

Nesse cenário, a grande maioria dos JEs consumidos tem em comum o uso de teclados ou *joysticks* como forma de interação. Sua jogabilidade é determinada basicamente pelo movimento das mãos que o seguram quando necessário, no caso do *joystick*, e dos dedos que acionam os diversos botões ou teclas de comando das ações no jogo. Estes jogos restringem as ações corporais quase como se prescindisse da materialidade do corpo, já que centram a interação apenas nas funções óculo-manual. No entanto, nos últimos anos, os Jogos Eletrônicos de Movimento (JEMs), assim designados por tornarem importante o movimento e o corpo na interação com o jogo, começaram a ganhar visibilidade e serem alvos de grandes investimentos devido ao sucesso de alguns destes jogos e dos periféricos e consoles que os permitem jogar.

A partir do crescimento deste mercado, nos interessa saber quais as singularidades presentes na prática dos JEMs de PCs e que relações estabelecem com as PCs que lhes são referentes. Partimos da hipótese de que os JEMs de PCs são jogados e apropriados como expressões das PCs que lhes são referentes, o que pode implicar em novas particularidades na fruição e na apropriação das PCs. Assim, o objetivo geral da pesquisa é identificar as singularidades presentes na experiência de jovens com os JEMs de PCs e sua relação com as PCs referentes. Os objetivos específicos são:

- Analisar a repercussão dos movimentos na experiência de jovens com os JEMs de PCs;
- Identificar as singularidades da fruição de jovens com os JEMs de PCs em relação as PCs referentes;
- Problematicar a reciprocidade existente na percepção dos jovens entre os JEMs de PCs e as PCs referentes.

Nos dois próximos subitens, são apresentados o desenho metodológico da pesquisa e o perfil sóciodemográfico dos jovens investigados. No capítulo 2, justifica-se o uso do termo *Jogos Eletrônicos de Movimento*, destaca-se alguns exemplos de JEMs e de

acessórios não-eletrônicos que marcam a história deste tipo de jogo, e introduz-se uma discussão sobre as noções de jogo e JE que ajudam na compreensão dos JEMs. Ainda neste capítulo, apresentamos a síntese do estado da arte sobre os JEMs na literatura acadêmica brasileira disponível online. Para tal, foram recuperadas e analisadas as teses e dissertações defendidas no país e artigos científicos publicados em português que, direta ou indiretamente, abordavam os JEMs.

O capítulo 3 é dividido em quatro partes. Nas duas primeiras problematiza-se a incorporação do *habitus* de jogador de JEs e JEMs, destacando-se ainda as implicações de um tipo particular de senso prático no uso das Técnicas Corporais (TCs) residuais e familiares e a fruição que delas podem derivar. Nas duas partes seguintes, os JEMs de PCs são apresentados como inscrições digitais que possibilitam atos sociais e contextualizados como parte de um processo de virtualização das PCs.

No capítulo 4, apresentam-se os três eixos temáticos que constituíram as análises dos dados. O primeiro eixo aborda as TCs adotadas na experiência com os JEMs de PCs. No segundo, destacam-se a fruição dos jovens com os JEMs de PCs em relação às TCs, a dinâmica de jogo e a interação entre os jogadores. No último, aborda-se, a partir da experiência dos jovens, a relação dos JEMs de PCs com as PCs referentes.

## 1.1 DESENHO METODOLÓGICO DA PESQUISA

Para o desenho metodológico da pesquisa, buscamos focar a experiência dos sujeitos com os JEMs de PCs, observando-os e ouvindo-os. Optamos, também, por observá-los e ouvi-los durante a PC, como forma de potencializar o contraste entre estas distintas experiências. Considerando o recorte da pesquisa sobre a temática das PCs, o acompanhamento da experiência de jovens, em casas de jogos ou em suas residências, espaços público e privado, respectivamente, nas quais os JEMs de PCs são mais praticados, seria contraproducente. Isto ocorre porque, nestes espaços, temáticas diversas estariam sendo usadas pelos jovens, bem como, seria difícil organizar e propôr, aos usuários, a partir destes contextos, experiências com as PCs.

Para responder a questão problema, dispusemos de procedimentos e estratégias das pesquisas qualitativas, adequando-as às necessidades específicas desta pesquisa para compor o campo de investigação. A pesquisa qualitativa, segundo Minayo (1998), se dispõe a abordar questões-problemas que estão imersas num universo

complexo de signos, sentidos, significados, motivações, aspirações, crenças, valores, comportamentos e atitudes pautadas por níveis de relações que desencadeiam diferentes processos e fenômenos.

A pesquisa foi desenvolvida com jovens estudantes de uma Escola Pública Federal do Estado de Goiás e ocorreu em dois momentos distintos. O primeiro momento se deu nas dependências da Escola, com a aplicação de um questionário para identificar o perfil dos jovens, mais especificamente, em relação a suas experiências pregressas com os JEs, os JEMs e as PCs. Tal procedimento foi realizado durante as três primeiras semanas de setembro de 2010, tempo relativo à distribuição e coleta dos questionários.

O segundo momento refere-se aos encontros temáticos, realizados no período de 27/09/2010 a 09/12/2010, nas dependências da Faculdade de Educação Física da Universidade Federal de Goiás (FEF/UFG). Optou-se por realizar a segunda etapa da pesquisa na Faculdade de Educação Física da UFG pela facilidade para agendamento e pela qualidade dos espaços e materiais, e, também, por haver, naquele espaço, os equipamentos necessários para registro dos encontros temáticos.

A seleção do universo escolar, como campo inicial da pesquisa, se deu por uma questão de logística, visto que seria possível ter acesso a um número considerável de jovens em único espaço e porque estes jovens teriam contato com PCs pela participação na disciplina de Educação Física escolar. A opção pela faixa etária se deu com base em Rizzino et al. (2005), o qual observa que, nesta faixa etária, os JEs aparecem como a mídia mais usada depois da televisão. A seleção da Escola em questão atendeu a duas razões: por apresentar um corpo discente familiarizado com procedimentos de pesquisa, o que facilitou a aproximação da pesquisadora com o campo; e por ser próxima ao espaço no qual seria realizada a segunda parte da pesquisa, favorecendo a frequência e a participação dos jovens selecionados nesta etapa da pesquisa.

Na Escola, primeiro momento da pesquisa, foram distribuídos 250 questionários (Anexo A) para os jovens, meninos e meninas, do Ensino Fundamental, mais especificamente do sexto ao nono ano. Retornaram 88 questionários respondidos e com o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) (Anexo B), devidamente assinado pelos pais ou responsáveis.

Os questionários foram distribuídos em sala de aula com supervisão dos professores das turmas somente após a explicação dos objetivos da pesquisa, da não obrigatoriedade dos jovens em participar,

do fato de que poderiam se retirar do estudo durante o processo de pesquisa e da garantia de que não seriam identificados nos relatórios de pesquisa. Com os questionários em mãos, os jovens foram orientados quanto às dúvidas que possuíam acerca das questões. Os jovens tiveram um prazo de três semanas, após a entrega, para a devolução dos questionários. A escolha deste instrumento deveu-se a sua praticidade no levantamento de dados mais gerais e objetivos sobre o perfil dos jovens, sendo composto por perguntas abertas e fechadas. O questionário objetivou identificar o perfil sociodemográfico dos jovens e sua experiência anterior com as PCs, com JEs e com JEMs. O questionário continha, ainda, questões relativas às vantagens e desvantagens do uso dos JEMs de PCs nas aulas de Educação Física escolar, questões que não compuseram as análises desta pesquisa.

O segundo momento da pesquisa, realizado na FEF/UFG, foi sistematizado a partir da análise dos questionários, dando origem a três grupos de jovens que foram observados durante as experiências propostas com os JEMs de PCs e com as PCs referentes. A opção pela observação de grupos, em detrimento de uma investigação pontual com cada sujeito, deve-se ao fato de que as próprias empresas desenvolvedoras de JEMs anunciam o produto como uma experiência coletiva. Além disso, as PCs referentes não se caracterizam como individuais e não são praticadas isoladamente.

O conhecimento sobre o perfil dos jogadores foi fundamental para a formação dos grupos na segunda etapa da pesquisa. A composição dos grupos fundamentou-se na noção de “senso de jogo”<sup>1</sup> (BOURDIEU, 2009) acerca dos JEMs de PCs, o questionário foi formulado para favorecer um cruzamento entre o “senso de jogo” dos jovens relativo aos JEMs de PCs com a experiência com as PCs. A intenção com os grupos foi de evidenciar a existência de diferentes apropriações destes JEMs de PCs e as correlações feitas pelos jovens com as PCs a partir destas diferenças.

Os dados encontrados nos questionários indicou pouca aproximação dos jovens com os JEMs de PCs. Apesar disto, optamos por manter a proposta dos três grupos, considerando de antemão que as diferenças que poderiam advir do “senso de jogo”, quanto aos JEMs, estariam limitadas já que não possuíam este “ajustamento antecipado as exigências de um campo” (BOURDIEU, 2009, p. 108) e que é proveniente da inserção em um dado campo.

---

<sup>1</sup> Conceito que é retomado de forma mais detalhada no decorrer do trabalho.

Assim, a organização dos três grupos levou em consideração a experiência dos jovens com os JEMs, ainda que não fosse a desejada inicialmente, as PCs que praticavam, o horário e dia da semana disponível em comum entre eles. Cada grupo contou inicialmente com a participação de oito integrantes. Os grupos foram identificados pelos dias da semana em que eram realizados e possuíam o seguinte perfil:

Segunda-feira: Jovens que já haviam jogado JEMs, mas estes jogos não correspondiam às PCs que realizavam.

Terça-feira: Jovens que já haviam jogado JEMs que correspondiam às PCs que realizavam.

Quinta-feira: Jovens que nunca haviam jogado JEMs, mas que realizavam PCs.

Os jovens selecionados foram autorizados pelos pais ou responsáveis a participar dos encontros temáticos nos horários e dias agendados através de um segundo TCLE (Anexo C), redigido especificamente para este momento da pesquisa. Cada grupo se reuniu uma vez por semana, à exceção dos feriados, em encontros com duração de três horas, sendo realizados dez encontros temáticos com cada grupo, num total de trinta horas de contato com cada um dos sujeitos e noventa horas de campo empírico de pesquisa. Os encontros foram chamados de temáticos porque era a pesquisadora quem definia o que seria experienciado pelos jovens.

Tanto a criação dos grupos, produzindo uma situação diversa do cotidiano dos jovens, quanto a proposição das experiências pela pesquisadora, pressupunham uma intervenção. A organização dos encontros temáticos teve a intenção de propiciar espaços de experiências para os jovens com os JEMs de PCs e com as PCs referentes que fossem possíveis de serem observados sistematicamente. A pesquisa adquiriu, assim, aspectos de intervenção, diferindo dos tipos mais clássicos de pesquisas de investigação-ação<sup>2</sup>, que se utilizam do recurso de intervenção para modificar a realidade dos sujeitos investigados (TRIPP, 2005). Adotou-se, neste sentido, uma intervenção (des)propositiva. O prefixo “des” foi usado para marcar a diferença com as pesquisas de investigação-ação, porque não intervimos para mudar a realidade dos jovens e sim para identificar a percepção dos jovens sobre uma realidade

---

<sup>2</sup> Termo genérico segundo Tripp (2005) para as pesquisas que se organizam a partir do seguinte ciclo: a) planejar um melhora para a prática; b) agir para implantar a melhora planejada; c) monitorar e descrever os efeitos da ação (sem esquecer que b e c se processam simultaneamente); e d) analisar os resultados da ação.

da qual alguns deles tinham e outros não tinham acesso. Colocamos este prefixo entre parêntese porque se reconhece que os encontros temáticos foram propositivos, ainda que indiretamente, e induziram os jovens a uma constante ação-reflexão-ação a partir dos JEMs de PCs e das PCs selecionados para os encontros e das perguntas e observações realizadas pela pesquisadora.

Para os encontros, foram selecionados quatro *softwares* de JEMs de PCs, os quais tematizavam esportes e danças, quais sejam: *Wii Sports*, *Wii Resorts*, *Virtua Tennis 2009* e o *Dance Dance Revolution X2*. Optamos pelo uso de JEMs de PCEs e de Danças na pesquisa, porque partimos do pressuposto de que o uso de diferentes controladores proporcionaria experiências diferentes e, também, porque as Danças possuem uma lógica distinta das PCEs que poderia proporcionar uma relação distinta com a tecnologia, em decorrência do tipo de PC que está sendo simulada.

Os consoles utilizados para os JEMs de PCs desses *softwares* foram o Nintendo Wii e o Playstation II. O *software Wii Sports* foi selecionado por ser vendido em conjunto com o console Nintendo Wii, sendo o mais conhecido. O *software Wii Resorts* foi selecionado por ter sido produzido para o lançamento do acessório *Wii Motion Plus*, considerando que este acessório melhora a qualidade de detecção dos movimentos dos controladores do Nintendo Wii. O *software Dance Dance Revolution X2*, lançado em 2010, foi selecionado por pertencer a uma das séries de JEMs mais jogadas nos últimos anos, a qual possui mais de 90 versões<sup>3</sup>, incluindo as lançadas para consoles domésticos. O *software Virtua Tennis 2009* foi selecionado por se tratar de uma franquia com várias versões no mercado, sendo jogado em diferentes plataformas, por tematizar uma PC específica, o Tênis de Campo, e por se destacar, em relação ao *Wii Sports* e *Wii Resorts*, pelo realismo nas imagens. Os jovens também experienciaram o JE de Tênis de Campo do *software Smash Court Tennis Pro Tournament 2*, que não estava previsto a princípio. A introdução desta experiência teve por finalidade provocar um contraste com as experiências dos jovens com os JEMs de Tênis de Campo dos *softwares Wii Sports* e *Virtua Tennis 2009*, além da própria PC.

Os encontros temáticos aconteceram conforme demonstra o quadro a seguir:

---

<sup>3</sup>KOSPLAYERS BLOGSPOT. **DDR** – Dance Dance Revolution. 2011. Disponível em: <<http://kosplayers.blogspot.com.br/2011/02/ddr-dance-dance-revolution.html>>. Acesso em: 23 set. 2012.

Quadro 01 – Software de JEMs de PCs ou PCs

	<b>Software de JEMs de PCs ou PCs</b>
1º encontro	<i>Wii Sports</i>
2º encontro	<i>Wii Sports</i>
3º encontro	<i>Dance Dance Revolution X2</i>
4º encontro	<i>Wii Resorts</i>
5º encontro	<i>Wii Resorts</i>
6º encontro	<i>VirtuaTennis 2009</i>
7º encontro	PC Tênis de Quadra
8º encontro	<i>SmachCourtTennis Pro Tournament2</i> e <i>Wii Resorts</i>
9º encontro	JEM Tênis de Mesa/ <i>Wii Resorts</i> e PC Tênis de Mesa
10º encontro	<i>Wii Resorts</i>

Nos três primeiros encontros, os jovens puderam escolher qualquer um dos JEMs de PCs presentes no *software*. Nos encontros quatro e cinco, reduzimos a opção de escolha dos jovens devido à grande variedade de JEMs presentes no *software* e também porque alguns dos jogos disponíveis não correspondiam aos interesses da pesquisa. No encontro seguinte, o sexto, os jovens foram induzidos, nos primeiros momentos, a optarem pelo de Tênis de Campo, sendo posteriormente disponibilizado o acesso aos demais jogos presentes neste *software*. No sétimo encontro, foi oportunizado aos jovens experimentar a PC de Tênis, jogada com materiais esportivos próprios (rede, raquetes e bolinhas), ou seja, não adaptados, entretanto o campo de jogo não era oficial e sim uma quadra poliesportiva com marcação adaptada. Devido à dificuldade dos jovens com as TCs desta PC e com algumas regras, a pesquisadora ajudou, quando requisitada pelos jovens, durante a experiência. No início do oitavo encontro, os jovens tiveram acesso ao JE de Tênis de Campo e depois a uma seleção de jogos do *software Wii Resorts*. No nono encontro, jogaram o JEM Tênis de Mesa do *Wii Resorts* e, depois, a PC Tênis de Mesa, esta última experiência realizada com mesa e materiais esportivos próprios. No último encontro, os jovens puderam escolher qualquer um dos *softwares* da pesquisa, decidindo pelo *software Wii Resorts*, pois tinham jogos que ainda não haviam sido jogados.

Desde o primeiro encontro, os jovens tiveram liberdade para decidir como gostariam de se organizar para jogar. Destacamos que os jovens dos três grupos optaram por fazer um rodízio, sem interferência direta da pesquisadora, de forma que ninguém jogava duas vezes seguidas e a ordem dos jogos seguia o interesse dos jovens.

No início do primeiro encontro de cada grupo, foi realizada uma entrevista semiestruturada coletiva, que buscou investigar de forma mais pontual os saberes e experiências que os jovens selecionados para esta etapa possuíam sobre os JEMs de PCs. A entrevista, ao lado da observação, e seus registros, destacam-se, como um dos instrumentos básicos na coleta de dados de pesquisas qualitativas, segundo Lukde e André (1986), pois permite que o pesquisador avance no conhecimento de aspectos singulares e/ou subjetivos que não são detectáveis por outras técnicas de pesquisa. Isto ocorre porque, durante a entrevista, cria-se uma atmosfera de interação recíproca entre o pesquisador e a(s) pessoa(s) pesquisada(s), possibilitando melhor explorar a temática em questão.

Na entrevista semiestruturada, não há uma rigidez na ordem das questões tanto para o pesquisador quanto para o pesquisado. O pesquisador orienta suas falas a partir do roteiro previamente elaborado, mas elas são flexibilizadas a partir das demandas originadas pelas respostas do pesquisado. O pesquisado orienta suas falas a partir das informações e saberes que detém, sendo a ele permitido recuperar informações de respostas passadas, fazer questionamentos e comentários. Segundo Lüdke e André (1986, p. 34), “tal instrumento permite correções, esclarecimentos, e adaptações que a tornam sobremaneira eficaz na obtenção de informações desejadas”.

As entrevistas foram coletivas e cada grupo pesquisado foi entrevistado separadamente. Esta estratégia foi usada para despersonalizar a entrevista, tornando-a mais descontraída e deixando os jovens mais a vontade para responder. Isto foi possível por se tratar de um tema corrente e agradável entre os jovens e por não adentrar em questões que os pudessem deixar constrangidos frente aos demais colegas. A estratégia se revelou muito interessante na medida em que permitiu, aos jovens, conversarem entre si sobre o que concordavam, discordavam, e complementar as respostas uns dos outros.

As entrevistas realizadas foram gravadas em vídeo e transcritas. O registro em vídeo foi utilizado porque, em caso de entrevista coletiva, facilitaria a identificação dos respondentes e, também, porque, de acordo com Lüdke e André (1986, p. 36) “[...] há toda uma gama de gestos, expressões, entonações, sinais não-verbais, hesitações, alterações de ritmo, enfim, toda uma comunicação não verbal cuja captação é muito importante para a compreensão e a validação do que foi dito”.

Os encontros temáticos foram acompanhados pela pesquisadora seguindo as orientações relativas ao pesquisador-participante, salvo o fato de que esta era uma realidade construída às necessidades da

pesquisa. A observação participante, como instrumento de pesquisa, consiste na interação do pesquisador com o grupo pesquisado na busca pela compreensão dos fenômenos que ali se desenrolam ao partilhar com eles de suas experiências, saberes, atitudes, dúvidas, crenças e expectativas. Segundo Lüdke e André (1986, p. 26), “[...] na medida em que o observador acompanha ‘in loco’ as experiências diárias dos sujeitos, pode tentar apreender a sua visão de mundo [...] o significado que eles atribuem à realidade que os cerca e às suas próprias ações”.

Durante os encontros temáticos, a pesquisadora interagiu com os jovens de diferentes formas: adentrando em seus diálogos, instigando-os a explicar o motivo de suas falas; provocando-os a explicar as razões de suas escolhas (de jogos, de movimentos, de parceiros, de ritmo de jogo, etc); respondendo a indagações e dúvidas feitas pelos jovens quanto aos JEMs de PCs e as PCs; jogando com eles em algumas situações; e através de diálogos semiestruturados.

Os diálogos semiestruturados substituíram os grupos focais, os quais estavam inicialmente planejados, porque logo no início da observação participante se mostraram muito profícuos por não interromper propriamente a dinâmica que os jovens estabeleceram de interação com os jogos. Outra questão importante que nos orientou na manutenção desta estratégia, foi a predisposição dos jovens por comentarem suas experiências com os jogos logo após terem jogado, assim como pela riqueza das informações que estas falas apresentavam. Os temas abordados nestes diálogos consideravam, assim, fatos acontecidos pouco antes dos jovens serem abordados pela pesquisadora e, também, questões-problemas identificadas em encontros anteriores. Apesar de serem mais informais que a entrevista semiestruturada apresentavam um roteiro básico e um procedimento de abordagem semelhante. Estes diálogos foram realizados com os jovens que não estavam jogando, individualmente ou em dupla de acordo com as especificidades das questões a serem formuladas, procurando evitar constrangimentos. Consideramos estes diálogos responsáveis por fomentar a ação-reflexão-ação dos jovens quanto às experiências que realizavam, sendo que em várias situações, ao terminarem um jogo, faziam considerações sobre a experiência em relação direta aos interesses da pesquisa mesmo quando não diretamente requisitados. Por várias vezes, os jovens dirigiram-se para a pesquisadora dizendo “Anota aí ...!”.

Os dados da observação participante foram registrados em Diário de Campo redigido pela pesquisadora durante os encontros, 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. Da qualidade desta descrição procede também a qualidade das análises dos dados, daí a importância do rigor nas descrições realizadas em Diário de Campo. 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. Estas reflexões potencializam os dados coletados e orientam o pesquisador na manutenção ou modificação de atitudes e estratégias delineadas *a priori*, como na mudança de estratégia realizada durante a pesquisa quando se optou pelos diálogos semiestruturados.

Cada encontro foi também filmado por duas câmeras de vídeo. As câmeras ficavam dispostas em diagonal na sala em que os JEMs de PCs eram jogados, uma registrava os jovens jogando de frente e a outra registrava os jovens jogando de costas e também os acontecimentos do jogo na tela. Nos encontros com as PCs, as câmeras ficaram dispostas em diagonal, tendo sempre como foco um jogador de frente e outro de costas. As imagens foram usadas como complementação dos dados obtidos com o Diário de Campo, permitindo a verificação da recorrência nos padrões de movimentos adotados pelos jovens durante as experiências com os JEMs de PCs e o retorno da pesquisadora ao contexto das informações registradas no Diário de Campo sempre que foi preciso durante as análises deste material. Constituiu-se, portanto, como fonte secundária de dados, utilizada apenas para cruzar, confirmar ou refutar algum dado ou informação inconclusa obtida através das fontes primárias.

A análise dos dados foi realizada, assim como a coleta de dados, em dois momentos distintos. No primeiro momento, os dados relativos aos questionários foram tabulados e problematizados quanto a sua recorrência, delineando-se o perfil dos jovens investigados e, no segundo momento, foram analisadas as entrevistas semiestruturadas e o Diário de Campo, este último tendo como apoio os vídeos dos encontros, conforme já mencionado.

O método de análise de conteúdo foi a estratégia que orientou de forma geral a análise dos dados coletados nos dois momentos da

pesquisa. Para Krippendorff (apud LÜDKE; ANDRÉ, 1986, p. 39), a análise de conteúdo é caracterizada como “uma técnica de pesquisa para fazer inferências válidas e replicáveis dos dados para o seu contexto”. Lüdke e André (1986), explorando a ideia deste autor mencionado, afirmam na sequência que a análise de conteúdo “pode caracterizar-se como um método de investigação do conteúdo simbólico das mensagens”.

Para Bardin (1977, p. 42), é um

[...] conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos, a descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitem a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens.

A organização da análise é descrita por Bardin (1977) e Minayo (1998) em três momentos: pré-análise; a exploração do material; e o tratamento dos resultados, a inferência e a interpretação.

A pré-análise compreende uma leitura flutuante na qual o pesquisador estabelece o primeiro contato mais sistemático com os dados, deixando-se invadir por impressões e orientações, e onde se organizam os materiais de registros. Nesta etapa, definimos, através dos objetivos e do problema, as unidades de registro. As unidades de registro se apresentam ao pesquisador como sinalizações do conteúdo, um recorte que orienta a categorização, podendo ser palavras-chaves, acontecimentos, eixos temáticos, etc.

Na fase de exploração do material, que trata do estudo detalhado do material pré-selecionado segundo as unidades de registro, tem-se por finalidade a categorização do material. A categorização dos dados é definida por Bardin (1977, p. 117) como

sendo uma operação de classificação de elementos constitutivos de um conjunto, por diferenciação e, seguidamente, por reagrupamento segundo o gênero (analogia), com critérios previamente definidos.

É neste momento que as unidades de registro passam a ser contextualizadas, sendo um processo que precisa ser realizado porque

sozinhas as unidades de registro nada significam. As unidades de contextos agem como unidades de compreensão das diferentes significações das unidades de registros, o que possibilita ao pesquisador progredir à etapa seguinte. Neste segundo momento, seguindo as orientações de Bardin (1977), que destaca que são as necessidades da pesquisa que devem orientar a forma mais adequada de análise dos dados e não o inverso. Trabalhou-se com a ideia de eixos temáticos que nos orientaram na inferência e interpretação dos dados. Sendo os eixos temáticos: a Técnica Corporal na relação com a tecnologia; a fruição dos jovens com os jogos; e aproximações e distanciamentos com PCs. Os critérios adotados na constituição dos eixos temáticos foram: a pertinência das informações quanto aos objetivos da pesquisa e a pertinência dos dados coletados para os jovens pesquisados.

Até este momento das análises, os dados foram organizados em eixos temáticos respeitando-se a divisão dos grupos, mas, devido à semelhança mais geral dos dados obtidos, estes foram, no terceiro momento, analisados em conjunto sem uma preocupação em diferenciar os grupos, ainda que nas falas dos jovens manteve-se a identificação dos grupos aos quais pertenciam.

Quanto ao terceiro momento, Bardin (1977) reconhece que a finalidade de qualquer análise de conteúdo é atribuir significado às características observadas e registradas, o que depende da inferência do pesquisador que busca extrair das correlações realizadas sentidos que ultrapassem a leitura superficial dos enunciados. A partir dos eixos temáticos, unidades de contexto, e dos dados de registro, buscou-se dar sentido às correlações estabelecidas e, para tanto, subdividimos os eixos temáticos em dois ou três subeixos, a partir da necessidade que encontramos para resguardar e problematizar as especificidades encontradas e sua dependência em relação aos eixos temáticos geradores.

## 1.2 O PERFIL SÓCIO-DEMOGRÁFICO DOS JOVENS INVESTIGADOS

Os jovens que responderam o questionário tinham entre 11 e 16 anos, sendo 49 meninas e 39 meninos, e possuíam acesso frequente a algumas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs). As famílias dos jovens pesquisados são compostas por, em média, 4,3 integrantes, sendo que 56 jovens, 63,6% do total, responderam ter dois adultos responsáveis pelo provimento da renda familiar, os quais, pelas profissões citadas, indicam uma renda familiar acima de três salários

mínimos. Quatro jovens não responderam esta questão e 31,8% ou 28 dos jovens responderam ter apenas um responsável no sustento familiar, que pelas profissões citadas pode se considerar a renda familiar em dois salários mínimos ou mais, mas destes apenas três não possuem casa própria. Identificou-se que 78 dos jovens pertenciam a famílias com casa própria e dez com casa alugada, 73 possuíam carro e 21 possuíam dois ou mais carros. Através dos dados, é possível ponderar que os jovens não estão situados entre as famílias de baixa renda, segundo dados do IBGE<sup>4</sup>, as famílias de 63,3% dos jovens são consideradas de média classe média, e as de 31,8%, de baixa classe média, a partir do cálculo da renda percapita.

Sobre o acesso às TICs, destacamos que, das 88 famílias dos jovens, todas possuem televisão, sendo que 66 possuem mais de um aparelho, 75 possuem computadores, 66 possuem acesso à internet em casa e 62 possuem algum tipo de console para JEs, sendo 82,2% dos consoles o Playstation II. Quanto aos jovens que possuem consoles caseiros, apenas dez responderam possuir dois ou mais consoles para JEs e, destes, apenas cinco possuíam consoles da última geração.

Destaca-se que estes dados não condizem com o quadro mais geral da realidade brasileira, pois enquanto 82,2% dos jovens investigados possuíam computador e 75% possuíam acesso à internet, os dados relativos a 2011 do Comitê Gestor da Internet no Brasil<sup>5</sup> (2012), indicam que apenas 45% dos domicílios brasileiros possuem computador e 38% possuem internet. Entretanto, os dados dos jovens pesquisados correspondem às diferenças encontradas nos dados do Comitê Gestor, mencionado anteriormente, que observa que a incidência de domicílios com computador e internet é significativamente superior nos centros urbanos e, também, em famílias com melhores condições socioeconômicas.

---

<sup>4</sup> AUTRAN, M. P. **Classe média tem renda per capita de R\$ 291 a R\$ 1.019, diz governo**. 2012. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/mercado/1097561-classe-media-tem-renda-per-capita-de-r-291-a-r-1019-diz-governo.shtml>>. Acesso em: 24 set. 2012.

<sup>5</sup> COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. **Pesquisa sobre o uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação no Brasil: TIC Domicílios e TIC Empresas 2011**. Coordenação executiva e editorial: Alexandre F. Barbosa; São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2012. Disponível em: <<http://op.ceptro.br/cgi-bin/cetic/tic-domicilios-e-empresas-2011.pdf>>. Acesso em: 20 set. 2012.

Em relação à predominância do console Playstation II, pressupomos que esteja relacionada aos preços de comercialização muito abaixo da média dos demais consoles da geração atual, principalmente em lojas de mercadoria contrabandeada, aliada à qualidade do produto<sup>6</sup>. Destaca-se ainda que este seja um dos consoles de maior sucesso da penúltima geração, lançado em 2000, mas que permite jogar os JEs mais atuais e, apesar do lançamento do seu sucessor Playstation III em 2006, continua sendo vendido.

Quanto ao uso de JEs, todos os jovens responderam serem usuários de JEs, afirmando utilizarem em diferentes plataformas, sendo as mais citadas o console caseiro Playstation II, o computador e o celular, aparecendo ainda em suas respostas as plataformas móveis, as máquinas de fliperamas<sup>7</sup> e alguns outros consoles caseiros. Os jovens que não possuem computador e/ou console para JEs, disseram fazer uso de JEs em celulares, casas de amigos e casas de jogos (lan-houses).

Dos 88 jovens pesquisados, catorze não responderam há quantos anos jogam JEs, enquanto que a média dos 74 jovens que responderam ficou entre 4,6 anos. A este respeito, quanto mais novo era o jovem, menor era o tempo de uso em anos, o que indica certa tendência de que esta prática acaba por ser tornar um hábito em suas vidas, como também aponta o estudo de Suzuki e colaboradores (2009). Quanto à frequência semanal, cinco jovens não responderam, quatro disseram que raramente jogam e a média dos outros 79 jovens indicou uma frequência de 3,4 dias na semana. Quanto ao tempo (minutos/horas) que dedicam aos JEs nos dias da semana em que jogam, sete jovens não responderam, doze jovens disseram se dedicar aos jogos em torno de meia hora, e a média dos outros 69 foi de 2,4 horas nos dias jogados.

O tempo que os jovens pesquisados dedicam aos JEs é menor tanto em dia quanto em horas do que Betti (1997) identificou ser o tempo dedicado pelas pessoas em geral à televisão no início da década passada. Sobre o uso da televisão e dos consoles, a pesquisa de Rizzini e

---

<sup>6</sup> O Playstation II, segundo dados Farah (2012), esta há doze anos no mercado, ultrapassando a expectativa de vida útil da empresa fabricante, sendo o console que mais vendeu até hoje, 150 milhões de consoles no mundo, e ainda segundo o autor são vendidos em média cinquenta mil destes consoles por semana no mundo. FARAH, R. **Aposentadoria Gamer: Playstation 2**. 08/01/12. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/platb/jogos/2012/01/08/aposentadoria-gamer-playstation-2/>>. Acesso em: 18 set. 2012.

<sup>7</sup> Também conhecidas por outras denominações, como: taitos, arcades, fliper, etc.

colaboradores (2005), realizada com 949 jovens, entre 11 e 17 anos, no estado do Rio de Janeiro, identificou que estas duas mídias são as mais utilizadas, ainda que a televisão ocupe a maior parte deste tempo. Cabe destacar, contudo, que entre as pessoas que têm acesso a outras mídias, o tempo dedicado à televisão já não é mais exclusivo como na década passada. Segundo pesquisa recente da Ericsson<sup>8</sup>, 73% dos brasileiros consultados assistem televisão enquanto interagem em redes sociais, através de *smartphones*, *tablets* e outros, enquanto este número era de 48% em 2011. Isto acontece também, ainda segundo esta pesquisa, porque a televisão é muitas vezes acessada através destas novas plataformas. De fato, ainda que a televisão seja o meio mais acessado, outras mídias tendem a disputar espaço no cotidiano dos jovens e, entre elas, os JEs demonstram grande destaque. Um exemplo são as atividades de lazer realizadas pela internet com maior frequência, segundo os dados do Comitê Gestor da Internet no Brasil (2011), no qual jogar JEs online encontra-se em terceiro lugar e fazer download de JEs encontra-se em quinto lugar.

Quanto aos JEMs, identificou-se que somente cinco jovens possuíam acesso em casa, três deles possuíam o console Nintendo Wii e dois possuíam o controlador Tapete de Dança para JEMs de Danças. A necessidade de controladores específicos para interação por movimentos, como no caso da Guitarra para os JEMs da franquia *Guitar Hero*, demanda investimento financeiro extra, o que pode explicar porque apenas dois dos jovens investigados, que possuíam o console Playstation II, tinham acessórios para JEMs.

Quanto ao local, 61 jovens disseram já terem jogado JEMs em outros lugares. Os locais de acesso mais frequentes citados por eles foram a casa de parentes, citada 26 vezes, e a casa de amigos, citada 28 vezes, além destes apareceu a casa de jogos (lan-house), citada seis vezes. O número de citações ultrapassa o número de jovens devido ao fato de que alguns deles citaram mais de um lugar onde haviam experimentado estes jogos. O uso dos JEMs em casas de amigos, mais do que em casas de jogos, é interessante porque pode dar indícios de outras formas de sociabilidade facilitada pelo uso dos JEMs. Este fato também é destacado por Rizzini e colaboradores (2005) ao constatar o uso acentuado de JEs jogados em consoles e computadores pelos jovens

---

<sup>8</sup> UOL. **No Brasil, 73% interagem com redes sociais quando veem TV.** 28/08/2012. Disponível em: <[http://olhardigital.uol.com.br/jovem/digital\\_news/noticias/no-brasil,-73-interagem-com-redes-sociais-quando-veem-tv](http://olhardigital.uol.com.br/jovem/digital_news/noticias/no-brasil,-73-interagem-com-redes-sociais-quando-veem-tv)>. Acesso em: 18 set. 2012.

na casa de amigos. Isso demonstra que existe um interesse dos jovens em ter acesso aos JEMs que os levam a superar a falta de recursos, ainda que tenha sido constatada a precariedade na frequência deste acesso. Diferente do tempo de experiência com os JEs, a maioria dos jovens que disseram já conhecer os JEMs responderam que havia experienciado uma única vez, enquanto os demais responderam que foram poucas vezes, à exceção dos cinco jovens que possuíam acesso residencial.



## 2 OS JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO

Este capítulo tem o objetivo de apresentar os JEMs e foi dividido em quatro partes. Na primeira, justificamos a opção pelo uso do termo JEM. Na segunda parte, são abordados alguns exemplos de JEMs que revelam que estes não se constituem como uma novidade no mercado. Na sequência e de forma bem concisa, são apresentados alguns periféricos não eletrônicos desenvolvidos para potencializar a imersão nos JEMs. Por último, destacam-se as características relativas à noção de jogo e de JE que constituem os JEMs.

### 2.1 O TERMO

A discussão acadêmica sobre os JEs que potencializam o uso do movimento na forma de interação jogador-jogo é recente e os termos utilizados para se referir a este tipo de JE carecem de problematização. Identificamos, na produção científica brasileira, que não há um termo específico para tratar dos JEM, os autores se referem a estes jogos por meio dos nomes dos consoles ou acessórios ou ainda através dos nomes dos softwares específicos de JEMs. Nestas pesquisas, não houve preocupação em encontrar uma nomenclatura específica, apenas um dos trabalhos (VAGHETHI; BOTELHO, 2010) sugere o termo *exergame* devido a sua maior incidência na literatura americana, mas não o define.

Oh e Yang (2010) realizaram um estudo de revisão sobre os termos utilizados na literatura americana para os JEMs, buscando situar as definições e os contextos em que eram utilizados. O principal termo utilizado, sendo citado em dez 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 JE 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 exemplo de um treino de exercícios físicos para jogadores de JE de tiro em primeira pessoa como uma prática sistematizada de baixa movimentação e baixo gasto de energia.

Da pesquisa de Oh e Yang (2010), destacamos, além do uso questionável do termo *exergame*, o fato de sua associação e dos demais termos estarem somente associados aos benefícios físicos que a inserção dos movimentos na relação com o JE pode provocar. Compreendemos que essa é uma perspectiva bastante reducionista em relação à experiência que a introdução dos movimentos pode oferecer.

Ao optar pelo termo JEM, não se nega que esse jogos, quando comparados com os JEs, apresentam maior gasto de energia e nem que esta seja uma questão relevante a ser estudada. O uso do termo JEM, nesta pesquisa, é usado para demarcar a existência de outras questões que envolvem a experiência com o movimento na relação com os JEMs e que são tão importantes quanto, e por isso precisam ser consideradas. Estas questões são relativas à valorização da experiência corporal e dos sentidos e significados atribuídos aos movimentos realizados nos JEMs. Assim, o uso do termo JEM partiu da importância que a forma de interação requerida dá ao movimento e ao corpo na experiência de jogar.

Os JEMs requerem dois tipos diferentes de movimentos, sendo ambos importantes para o desenvolvimento do jogo. No primeiro tipo, o sentido dado aos movimentos no cotidiano é valorizado na interação com o jogo, pois exige, do jogador, o uso de uma linguagem gestual familiar. O segundo tipo trata da ampliação dos movimentos requisitados ainda que sejam estes codificados.

Na linguagem similar a do cotidiano, estão os JEMs que induzem o jogador a reproduzir os movimentos que conhece do cotidiano. Estes JEMs são bem representados pelos jogos que fazem uso de controladores em forma de arma, de volante de carro, de manche de avião. Nestes controladores, o movimento é parte importante da experiência de jogo. Existem, na atualidade, alguns JEMs que são jogados sem o manejo de objetos, mas que também reproduzem movimentos do cotidiano, como os JEMs desenvolvidos para serem

usados com o Kinect, acessório para JEM, do console XBOX360 da empresa Microsoft.

Os JEMs de linguagem codificada são aqueles que adotam movimentos amplos, que apesar de não representem movimentos do cotidiano são movimentos importantes para a diversão com o jogo, como é o caso dos JE de Futebol adaptados para serem jogados com o console Wii da empresa Nintendo.

O termo JE foi usado para nos referirmos aos jogos em que há o uso de movimentos residuais para interação. São chamados residuais porque são movimentos realizados da forma mais contida possível e, também, porque, quanto mais estes movimentos passarem despercebidos, maior será a imersão do jogador no jogo, já que o que importa é o resultado do movimento na tela. Os JEs seriam, então, aqueles jogados com teclados ou joystick.

## 2.2 A FALSA NOVIDADE

À margem da história de sucesso dos JEs, existe outra história muito pouco conhecida, especialmente no Brasil, e que trata de um segmento desta indústria. Ao contrário do que se pensa e do que é divulgado na mídia, os JEMs não são novidade no mercado dos JEs. Eles apenas não obtiveram a mesma repercussão nas vendas ao longo do tempo, atingindo sucesso somente na última década. Apresentaremos aqui alguns destes modelos de JEM para ilustrar a sua presença na história.

A partir das definições estabelecidas anteriormente, podem ser considerados os primeiros JEMs aqueles que fizeram uso de controles que imitavam objetos funcionais no cotidiano na interação com o jogo, como uma arma e um volante, ainda que sejam movimentos contidos.

O primeiro console caseiro, lançado em 1972, o *Odyssey 100* da empresa Magnavox e projetado pelo engenheiro Ralph Baer de nacionalidade alemã, já permitia esse tipo de interação. Este console era, segundo Yanaze (2009), composto por fios que o conectavam com a televisão, por *jumpers*, que eram placas de circuito externo responsáveis pela escolha do jogo, dependendo da forma como fossem encaixadas, por cartões plásticos que, colados à tela, minimizavam o péssimo impacto da baixa capacidade gráfica de seu processador, e por dois controles. Era possível ainda adquirir separadamente um rifle que, ao ser conectado ao jogo, poderia interagir atirando nos objetos na tela. Segundo o autor, foram vendidas, em seu lançamento, cem mil unidades do console e apenas vinte mil unidades do rifle acessório. Os acessórios

específicos que permitem uma interação diferenciada com o JE percorreram a história como artefatos supérfluos e de luxo, afinal estavam associados a poucos JE e encareciam o produto principal, o console e seus JEs.

Nos controladores, como o rifle eletrônico do *Odyssey 100*, a ação realizada pelo jogador simula os mesmos movimentos necessários ao manejo de um rifle, ao invés de substituir estes movimentos simulados por outros restritos ao design mais tradicional do *joystick* que requeria apenas o movimento dos dedos da mão para o apertar de botões.

Enquanto o *joystick* tradicional substitui o movimento habitual do cotidiano, os controladores que representam objetos habituais valorizam o movimento necessário na sua manipulação habitual, na interação com o jogo, com o objetivo de aumentar o potencial lúdico do JE ao promover mais semelhança entre a ação efetuada pelo jogador e o resultado representado na tela.

Em 1982, a empresa Amiga lança o *The JoyBoard*, um acessório para ser acoplado ao Atari 2600, da empresa Atari, com o slogan: “Veja mãe! sem as mãos!”<sup>9</sup>.

Figura 01 – Propaganda “The JoyBoard”



Fonte: Brunet (2010).

<sup>9</sup>Livre tradução de “Look ma! No hands!”.

O acessório é muito similar, salvo as devidas diferenças tecnológicas, com o *Balance Board*, acessório desenvolvido pela empresa Nintendo em 2006. Cabe ressaltar ainda que a Nintendo não se aproveita apenas da invenção do acessório, mas também dos poucos títulos lançados para este, sendo possível rever algumas destas ideias nos softwares de JEMs *Wii Fit* e *Wii Fit Plus*, projetados para serem usados com o *Balance Board*.

Oficialmente, segundo Resende (2009), só foram produzidos dois JEMs para o *Joyboard*, o *MogulManiac*, um jogo sobre esqui no gelo, que acompanhava o acessório, e o *OffYourRocker*, jogo de Skate produzido por outra empresa. Mas havia ainda duas outras iniciativas não comercializadas, o JEM *Surf'sUp*, que não saiu do projeto, e o *Guru Meditation*, utilizados pelos trabalhadores da empresa para aliviar o estress do trabalho. A título de curiosidade, no JEM *Guru Meditation*, o participante era instigado a ficar o mais imóvel possível para fazer seu avatar flutuar, tarefa que não era tão simples, sendo considerado um JEM não pelo objetivo do jogo e sim pela falha do jogador no cumprimento deste.

Figura 02 – Da esquerda para direita: *MogulManiac*, *OffYourRocker*, *Surf'sUp* e *Guru Meditation*



Fonte: Resende (2009).

Nos JEMs que utilizavam o *JoyBoard*, o praticante precisava subir na plataforma e usar os pés para controlar as ações do jogo, fazia isso ao distribuir o peso do corpo em até quatro direções.

Figura 03 – Como funciona o *The JoyBoard*.

Fonte: Brunet (2010).

O sucesso do acessório da empresa Amiga, apesar da originalidade na época, esbarrava em três grandes problemas para a sua comercialização: a falta de jogos, a baixa qualidade de jogabilidade, próprias da condição tecnológicas da época, e o alto custo, sendo considerado posteriormente ao seu lançamento um verdadeiro fracasso no mundo dos JEs.

No início dos anos 80, pouco antes da queda na venda dos JEs e dos consoles caseiros, que quebrou muitas indústrias do setor, a empresa Atari estava finalizando o projeto *Puffer* para por no mercado, mas não teve condições devido ao “Crash dos Videogames”, declarando falência com o projeto pronto.

A menção ao projeto *Puffer*, no entanto, é importante porque ajuda desmitificar o caráter de novidade que as empresas atuais procuram propagar sobre os JEMs que disponibilizam no mercado. Neste projeto, havia explicitamente a ideia de unir dois filões de mercado (até porque ninguém contava com a crise), os JEs e o Fitness, como pode ser identificado no trecho abaixo, parte de um memorando interno da Atari:

Conceito: Há uma geração inteira de crianças (e adultos) por aí que não praticam esportes e/ou não

fazem exercício suficiente. Ao mesmo tempo, existe um mercado enorme de fitness. Vimos como as crianças podem ficar viciadas em nossos jogos de vídeo. Nós iremos conectar uma bicicleta ergométrica a um jogo de vídeo, onde a bicicleta é o controlador. Conectar uma bicicleta no "Pole Position" e você tem que pedalar para fazer seu carro "ir". [...] Nós capitalizar sobre a combinação dos dois mercados poderosos - jogos de vídeo e condicionamento aeróbico. (JOHNSON, 2008) (Tradução livre)

Figura 04 – *Projeto Puffer*.



Fonte: Johnson (2008).

Haviam sido planejados três modelos de aparelhos para serem lançados no mercado, cada um deles voltado para uma demanda bem específica: clínicas médicas, fliperamas (casas de JE) e residências. O projeto *Puffer*, que acabou não sendo concluído pela empresa Atari, é retomado, posteriormente, por diferentes empresas desenvolvedoras de JEMs. É possível observar as academias de ginásticas adotando os JEMs como estratégia para atrair mais clientes, em especial o público infantil, as clínicas de reabilitação contabilizando as vantagens dos tratamentos mediados técnica e ludicamente pelos JEMs e um número crescente de JEMs para consoles caseiros sendo consumidos. A união imaginada há trinta anos, entre os JEs e o exercício físico, se revelou como uma excelente estratégia de mercado, atendendo inclusive aos nichos de mercado visualizados naquela época.

O "Crash dos Videogames" ocorreu nos EUA, país que centralizava o comércio de consoles e JEs, entre os anos de 1983 e 1984 e se configura como uma crise financeira que desestabilizou e faliu várias indústrias do setor. Essa crise se deu por uma combinação de

fatores<sup>10</sup> que inclui uma infinidade de títulos de JEs de baixa qualidade, mais de nove consoles caseiros no mercado sem diferenças significativas entre si, a falta de perspectiva para lançamentos de novos e bons JEs, a decepção dos consumidores com os últimos lançamentos de JE e, para completar, a comercialização de computadores domésticos com preço compatível no mercado.

Os computadores começaram a aparecer no mercado, como Commodore e MSX<sup>11</sup>, redigiam textos, faziam cálculos e permitiam a prática de JE, o que o caracteriza como um produto para toda a família. Esta capacidade multifuncional foi largamente explorada como estratégia de vendas na concorrência com os videogames. Nascia, nesta época, outro segmento de sucesso da indústria de JE: a criação de JE para computadores.

Figura 05 – Por que comprar somente um videogame?

VIC-20 vs. THE VIDEO GAMES	
Price	\$99
RAM	8K
Screen	256 colors
Sound	3 channels
Storage	5.25" floppy disk
Expansion	Yes
Software	100+ titles
Connectivity	Printer, Joystick, Keyboard
Portability	Yes
Reliability	Yes
Value	High

Fonte: <<http://www.puloduplo.com/?p=1268>>

<sup>10</sup>[Retrô] **A Crise de 1983... dos Videogames**. 2011. Disponível em: <<http://www.puloduplo.com/?p=1268>>; e **O crash dos video games de 1983**. 2009. Disponível em: <<http://www.reinodocogumelo.com/2009/10/o-crash-dos-video-games-de-1983.html>>. Acesso em: 02 jun. 2011.

<sup>11</sup> Produzido pela união da Microsoft, até então uma pequena empresa, com a Accsi, uma empresa japonesa. Fonte: **A Terceira Geração (1983 – 1992)**. 2009. Disponível em: <<http://vgbrasil.wordpress.com/2009/05/13/a-terceira-gerao-1983-1992/>>. Acesso em: 02 jun. 2011.

A retomada de mercado da indústria dos consoles não tardou a acontecer, evitando que os computadores dominassem de vez o mercado de JE, mas este sucesso só foi possível com uma virada na qualidade da dimensão tecnológica dos consoles e dos JEs. Buscando concorrer com a qualidade proporcionada pelos computadores comercializados na época, que permitiam um acesso a jogos com melhor desempenho e qualidade gráfica, a empresa Nintendo, que até então só produzia JE, lança no mercado Japonês, em 1983, o *Famicom (Family Computer)*. Devido ao sucesso, se arrisca, em 1985, no mercado americano com o NES (*Nintendo Entertainment System*), que nada mais era do que o mesmo produto com design e nome diferente. Segundo Yanaze (2009), o design da versão japonesa remetia a um brinquedo infantil, já o design da versão americana visava a similaridade com um computador, ambos um sucesso de venda e que demarcou a qualidade dos novos consoles da geração 8bits.

Figura 06 – Famicom e NES.



Fonte: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Nintendo\\_Entertainment\\_System](http://pt.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Entertainment_System)>

Para a versão americana, foram desenvolvidos alguns acessórios periféricos para JEM, como a Pistola NES *Zapper* e o *Power Glove*. A pistola não é um acessório inovador, já que as armas estão presentes nos consoles desde a primeira geração de controles, entretanto destaca-se por ter ajudado a alavancar as vendas do NES, por estar incluída no pacote das primeiras edições deste console, sendo posteriormente vendida separadamente. Quanto a NES *Zapper*, enfatiza-se ainda a sua eficiência funcional, o que não era muito comum nos periféricos da época.

O pacote luxo da primeira versão do NES incluía também o ROB (*Robotic Operating Buddy*), um pequeno Robô que acabou sendo usado em apenas dois JEs. Na prática, o jogador controla o Robô com o

*joystick* tradicional para que este responda ações requeridas na tela do jogo. Apesar de não poder ser considerado um acessório para JEM, ele se destaca por produzir uma relação entre o espaço virtual e não virtual, o qual não se busca a supressão do segundo pelo primeiro, configurando-se também como um JE de realidade híbrida, assim como os JEMs.

Figura 07 – NES Zapper e ROB.

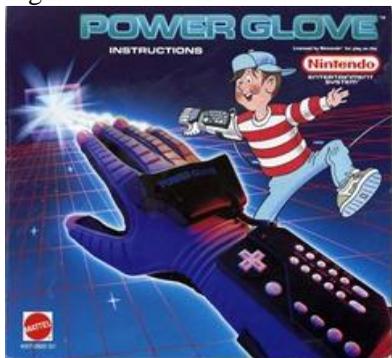


Fonte: <[http://en.wikipedia.org/wiki/NES\\_Zapper](http://en.wikipedia.org/wiki/NES_Zapper)>; e <<http://nintendo.wikia.com/wiki/R.O.B.>>

O periférico *Power Glove*, lançado em 1989 e projetado pela empresa Abrams Entretenimento Gentile/AGE, ainda que oficialmente licenciada pela Nintendo, era uma luva projetada para captar, através de sensores, nela instalados e outros ligados à televisão, o movimento da mão do jogador, controlando as ações de um personagem no jogo, fazendo-o se deslocar, pular, atirar, etc. Os movimentos realizados pelos jogadores não correspondiam necessariamente a ações realizadas com a mão, ou seja, a gestualidade intuitiva, considerada uma característica importante dos JEMs, nem sempre estava presente, algo que pode ser verificado também em JEMs da atualidade.

Apesar de original, a luva não obteve muito sucesso, os controles tradicionais apresentavam uma qualidade de comando do personagem muito superior. Uma das razões da má qualidade deste produto não foi a falta de potencial tecnológico mais avançado na época, pois o protótipo criado inicialmente possuía mais capacidade, sendo a necessidade de tornar o preço da luva acessível à população que obrigou os desenvolvedores a reduzir o potencial do acessório.

Figura 08 – Power Glove.



Fonte: <<http://www.nintendoblast.com.br/2009/07/top-10-perifericos-e-acessorios-em.html>>

Outro interessante periférico de JEM, também desenvolvido para o NES, foi o *Family Trainer* (nome de lançamento no Japão) produzido pela Bandai, em 1986, com a finalidade de propiciar maior mobilidade nos JEs, lançado em seguida nos EUA com o nome de *Family Fun Fitness*. Após ser lançado nos EUA, a Nintendo comprou seus direitos relançando o produto, em 1988, com o nome *Power Pad*, com o qual ficou mais conhecido no mundo dos JEs. Foram desenvolvidos vários JEMs para o *Power Pad*, com destaque para os jogos de dança.

Figura 09 – Power Pad.



Fonte: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Power\\_Pad](http://en.wikipedia.org/wiki/Power_Pad)>

Outra parte importante da indústria dos JE responsável pelos arcades, encontrados em casas de jogos, conhecidas no país como

fliperamas, também não escapou da retração no consumo que provocou o *Crash* dos Videogames. Os JEs de arcades também eram sucesso absoluto e se destacavam em relação aos consoles caseiros, por apresentarem uma qualidade de processamento gráfico muito superior, sendo inclusive muitos de seus jogos de sucesso adaptados aos consoles, como, por exemplo, o JE *Pac Man* de 1980. No final dos anos 70 e início dos anos 80, era possível encontrar máquinas de fliperamas em diferentes lugares, como shoppings, restaurantes, supermercados, bares, etc. Era a febre dos JEs tomando conta da cidade. O resultado disso foi a saturação do mercado, levando, em meados da década de 80, a um brusco desinteresse da população. Para não falir, a estratégia das empresas foi a inovação em formas de interação e a padronização nas estruturas dos arcades para redução dos custos, esta última realizada pela *Japanese Arcade Machine Manufacturers Associations/JAMMA*<sup>12</sup>. Surgiam, assim, os arcades com enfoque na simulação e no movimento.

Apesar do sucesso de JEMs como o *Hang On* (1985), em que era possível simular o controle de uma moto com o peso do corpo, e *After Burner* (1987), no qual o controlador representava um controlador de voo, os fliperamas não voltaram a ter o mesmo rendimento de antes. A indústria, no entanto, reaproveita os velhos sucessos e os reapresenta modernizados no mercado, agradando o público saudosos e também os novos consumidores, como aconteceu, por exemplo, com o *After Burner*, relançado em 2004 e 2006 para consoles caseiros e seus *joysticks* tradicionais.

---

<sup>12</sup> Informações obtidas através do documentário “A breve história das Arcades anos 70 & 80. Parte 2”. Disponível em: <[http://www.fnintendo.net/index.php?option=com\\_content&view=article&id=7704:osvelhostempos-documentariobreve-historia-da-arcades-anos-70-a-80-parte-2&catid=50:osvelhostempos&Itemid=77](http://www.fnintendo.net/index.php?option=com_content&view=article&id=7704:osvelhostempos-documentariobreve-historia-da-arcades-anos-70-a-80-parte-2&catid=50:osvelhostempos&Itemid=77)>. Acesso em: 20 mar. 2011.

Figura 10 – JEM Hang On e Arcade do JEMHangOn.



Fonte: <<http://vvvautomotive.com/2009/07/06/hang-on-replay-review/>>

Figura 11 – Arcades do JEM AfterBurner, versão I, II e compacta.



Fontes: <<http://www.giantbomb.com/after-burner/61-3629/>>;  
 <[http://www.arcade-museum.com/game\\_detail.php?game\\_id=6822](http://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=6822)>; e  
 <<http://www.answers.com/topic/after-burner-game-5>>

Outra grande vantagem dos arcades, em relação aos consoles, era a possibilidade de apresentar recursos cênicos como acessório dos JEMs, em especial pelas cabines, e tecnológicos até então inacessíveis para o mercado caseiro. Com avanço da tecnologia dos consoles caseiros e de seus *joysticks*, que viriam em sequência, os fliperamas foram perdendo impacto.

Perani e Bressan (2007) afirmam que, dos anos 60 a 80, houve um desenvolvimento concomitante entre estímulos visuais e táteis, incluindo, no segundo, os acessórios para propiciar os movimentos, havendo um estacionamento no investimento em estímulos táteis a partir dos anos 90, quando os *joysticks* passam a predominar no mercado dos consoles caseiros.

É também no final dos anos 90 que as casas de fliperamas começam a ser substituídas pelas lan-houses, casas de JEs, constituídas

basicamente por computadores, com atenção focada para os JEs on-line e em rede. Com a ascensão dos JEs on-line e em rede, e com intensificação das melhorias de áudio e som, acirrou-se a ideia de que, para maior imersão durante a prática, o corpo deveria estar mais adormecido. Não se tratava apenas da suspensão do cotidiano proporcionada pelo jogo, a promessa subliminar, e por vezes direta, era a de uma imersão em outra realidade. O exemplo mais expressivo desta tendência é o JE *Second Life*, que propunha ao jogador ter outra vida. Esta tendência imersiva, que busca subtrair os eventos fora da tela nos JEs, certamente contribuiu para que as pessoas, de modo geral, compreendessem as experiências virtuais como práticas irreais, acirrando o dualismo real-virtual, e não como experiências singulares que se processam na mesma realidade.

Uma mudança nesse quadro começou a ser delineada com o impacto causado pelo JEM *Dance Dance Revolution*, projetado para arcade, popularmente chamado de DDR e lançado em 1998 pela empresa Konami, com um sucesso internacional inesperado das até então quase esquecidas casas de fliperamas. Este sucesso fez brotar novamente o investimento em arcades voltados para JEM. Com este jogo, muito próximo à lógica do *Power Pad*, da empresa Bandai, os JEMs começam novamente a conquistar o interesse da população e também os olhares atentos das empresas desenvolvedoras de consoles e de acessórios para consoles.

Figura 12 – *Dance Dance Revolution*.



Fonte: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Dance\\_Dance\\_Revolution](http://pt.wikipedia.org/wiki/Dance_Dance_Revolution)>

O DDR é um jogo de dança em que se utiliza uma plataforma posicionada no chão, ligadas a uma tela de computador. Na plataforma, existem quatro setas, dispostas para frente, para trás, para esquerda e para direita, cabendo, ao jogador, acompanhá-las com os movimentos dos pés, acertando-as na ordem e no tempo em que são indicadas na tela. Foram produzidas para o mercado mais de 90 versões oficiais deste JEM, incluindo versões caseiras que são jogadas com tapetes portáteis que podem, através de um cabo e um adaptador de entrada, ser conectados aos consoles Playstation 2, da Sony, Game Cube e Wii, da Nintendo, e aos computadores em geral.

Figura 13 – Tapete de Dança portátil.



Fonte: <[http://www.actiongame.com.br/produtos\\_descricao.asp?lang=pt\\_BR&codigo\\_produto=1921](http://www.actiongame.com.br/produtos_descricao.asp?lang=pt_BR&codigo_produto=1921)>

Nesse mesmo período, alguns controladores mais sofisticados passam a ser desenvolvidos para serem usados em computadores, em substituição ao teclado e o mouse, como no caso dos controladores para simular o comando de carros e aviões que, além dos acessórios já utilizados pelos consoles caseiros, volante e manche, incluem os pedais e muitos outros comandos que complexificam a vivência do jogador caseiro dos JEMs de simulação. Um exemplo mais recente desta tendência é *joystick Flight System G940*, da empresa Logitech, que, além da possibilidade de realizar os movimentos de um piloto,

proporciona para o jogador um *feedback* tátil que provoca sensações semelhantes a dos pilotos durante o voo com a ação das turbulências e da força gravitacional.

Figura 14 – Joystick Flight System G940.



Fonte: <<http://www.genesisgames.com.br/info.asp?cod=9392>>

Esses controladores, no entanto, além de pouco acessíveis financeiramente, são desenvolvidos somente para um tipo de jogo, como é o caso do rifle do Odissey. E é talvez somente neste sentido que a empresa Nintendo realmente inova com seu console Wii. A forma de detecção dos controladores *Wii Remote* e *Nunchuck* do console Wii, possibilitou a dissociação do movimento realizado de objetos que lhes sejam correspondentes (atirar sem ser como uma arma) sem abrir mão, como fazem os *joysticks* tradicionais, da gestualidade própria do cotidiano. Motivo pelo qual estes controles podem ser utilizados com diversos JEMs, ampliando suas possibilidades de uso.

Antes do lançamento do Wii, em julho de 2003, a Sony lança o *Eye Toy: Play*, na Europa, e em novembro, na América do Norte, conquistando ainda no final daquele ano a marca de dois milhões de unidades vendidas na Europa e quatrocentas mil unidades vendidas nos EUA.<sup>13</sup> O *Eye toy: play* não chegou a ser oficialmente lançado no Brasil,

<sup>13</sup> EyeToy - PS2 - Análise Técnica. s/d. Acesso em: 23 jul. 2011. Disponível em: <<http://forum.gamevicio.com.br/i/topicos/146/146532-eye-toy-ps2-analise-tecnica/index.html>>; EyeToy. 2011. Acesso em: 23 jul. 2011. Disponível em: <http://powerconsolas.blogspot.com/2011/05/eyetoy.html>.

o que o torna pouco popular entre os brasileiros, apenas uns poucos privilegiados tiveram acesso a esta tecnologia na época. Desde o seu lançamento, o *Eye Toy* vendeu, segundo Viana (2009), mais de oito milhões de unidades, dados válidos para o ano de 2008. O kit do *Eye Toy: Play* incluía uma Câmera, *Eye Toy*, com uma saída USB para ser conectada ao console PlayStation 2 da Sony, console este que pertence a penúltima geração de consoles lançados no mercado, e um software de jogo com doze JEM. O periférico apesar de ser uma câmera não funcionava como Webcam.

A câmera do *Eye Toy* filma o jogador e projeta sua imagem na tela de jogo, a imagem projetada do jogador, na tela, reage aos movimentos corporais realizados pelo jogador, o que permite que sua projeção interaja com os objetos na tela. O *Eye Toy* funciona a partir de tecnologia de visão computacional e reconhecimento de gestos para conseguir processar as imagens captadas pelo *Eye Toy* e permite a participação de mais de um jogador por vez. Durante a experiência com os JEMs do *Eye Toy*, os jogadores não fazem uso de nenhum dispositivo controlador, o que o torna o antecessor do Kinect, periférico para captação de movimento do console XBOX360, da empresa Microsoft, lançado no final de 2010 como a revolução nos JEMs, e também dos JEs, por dispensar o uso de controladores.

Em 2005, a Sony lançou outro software de JEM para este periférico que merece destaque, o *Eye Toy: Kinect*. O conteúdo<sup>14</sup> deste software voltado à melhora da condição física era dividido em quatro partes: a) *Zona Cardio*, com jogos para melhorar a condição cardiovascular; b) *Combat Zone*, com jogos voltados para o trabalho de força, velocidade e flexibilidade; c) *Zone Toning*, com exercícios localizados; e d) *Mindand Body Zone*, com foco na postura, na respiração e no relaxamento. Este software de JEM não teve a mesma repercussão que os softwares de JEM, o *Wii Fit* e *Wii Fit Plus*, da Nintendo, que apresentam uma proposta semelhante de associação entre atividade física e JE.

Com relação a essa questão, é preciso dizer que a estratégia de vendas da Nintendo sobre o seu periférico *Balance Board* foi excessivamente maior que a realizada pela Sony para o lançamento de seu periférico *Eye Toy*, o que pode ser explicado pelo fato de que o console da Nintendo foi desenvolvido com ênfase nesta forma de interação.

---

<sup>14</sup>EyeToy: Kinetic. s/d. Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/EyeToy:\\_Kinetic](http://en.wikipedia.org/wiki/EyeToy:_Kinetic)>. Acesso em: 23 jul. 2011.

Figura 15 – EyeToy: Kinect e Wii Fit.



Fonte: <[http://en.wikipedia.org/wiki/EyeToy:\\_Kinetic](http://en.wikipedia.org/wiki/EyeToy:_Kinetic)>;  
<[http://pt.wikipedia.org/wiki/Wii\\_Fit](http://pt.wikipedia.org/wiki/Wii_Fit)>

O console Wii, lançado em 2006, supera, em vendas, seus principais concorrentes e, após dezessete anos, a Nintendo volta a comandar a liderança no mercado<sup>15</sup>. O console destaca-se por seus controladores neutros que dotados de acelerômetros é capaz de detectar movimentos em três dimensões.

<sup>15</sup> Disponível em: <<http://jogos.uol.com.br/wii/ultnot/2007/09/12/ult4097u955.jhtm>>. Acesso em: 03 jul. 2008.

Figura 16 – Nintendo Wii.



Fonte: <[http://www.colourful-zone.com/Store/product\\_info.php?products\\_id=139](http://www.colourful-zone.com/Store/product_info.php?products_id=139)>

As concorrentes diretas da Nintendo, a Sony e a Microsoft, lançaram periféricos para seus consoles, PlayStation 3 e XBOX360, que permitem jogar JEM. Estes periféricos atingiram números expressivos de vendas. Enquanto a Sony anunciou a marca 8,8 milhões de unidades no mundo todo, a Microsoft anunciou que já atingiu 10 milhões de unidades vendidas<sup>16</sup>.

Citamos, a título de conhecimento, mais três JEMs que não estão disponíveis no mercado, mas que já foram expostos em lugares públicos: o *Virtusphere*, o *Iron Man Flight Simulator* e o Rio.

O *Virtusphere* é uma estrutura que pode ser utilizada para JEM e apresenta uma realidade híbrida um pouco diferente do que abordamos até agora, especificamente pelo uso de um capacete que isola a visão do jogador do ambiente em que se encontra, apresentando um ambiente virtual em primeira pessoa. Com o recurso de um capacete de realidade virtual, o jogador é levado para qualquer lugar do planeta, ou fora dele, sem sair do lugar. Esta característica o difere de outros recursos porque aumenta significativamente a sensação de imersão do usuário no espaço virtual, ao unificar movimentos similares ao do cotidiano com total imersão visual na interação com o ambiente virtual. Quanto à estrutura, o *Virtusphere* é uma esfera de três metros de diâmetros que o jogador adentra, sendo construída em borracha com sensores de movimento, a esfera é colocada sobre um suporte com rolamentos que a permitem girar 360 graus em qualquer direção.

---

<sup>16</sup> Disponível em: <<http://www.baixakijogos.com.br/noticias/15264-playstation-move-ja-vendeu-mais-de-88-milhoes-de-unidades>>. Acesso em: 29 out. 2012.

Figura 17 – Virtusphere.



Fonte: <<http://www.virtusphere.com/index.html>>

A imersão nesta esfera não é tão simples, requer um tempo de adaptação por parte dos jogadores tanto para caminhar e correr, quanto para aprender a focalizar objetos ou pessoas, visto que o deslocamento na esfera não é tão simples quanto o deslocamento em solo firme e plano. Erthal (2008, p. 10) situa algumas lições para as quais o jogador acaba tendo com a própria vivência no *Virtusphere*.

Equilíbrio, primeira lição. O corpo não está acostumado à flutuação de uma esfera girando em qualquer direção, de acordo com o movimento de nossos pés. O corpo está acostumado com gravidade e a estabilidade do chão. Coordenação motora, segunda lição. Na simulação, enquanto corre, pula, abaixa, desvia, o jogador deve atingir seus adversários com os braços e mãos. Coordenar as órbitas oculares, terceira lição. Além de todas as ações acima, o jogador ainda deve aprender a definir o seu alvo com os olhos. Ele mira o seu adversário com o olhar e aciona o controle de tiros com os dedos (simulando o uso de um armamento) para liquidá-lo.

Outro exemplo que possui a mesma lógica de imersão do *Virtusphere* é *Iron Man Flight Simulator*, um JEM que simula a vivência do Homem de Ferro<sup>17</sup> durante o voo. As informações do site de Rafael Mizrahi, um dos responsáveis pelo projeto, indicam que ele foi apresentado na Kinnernet 2010, um evento sobre tecnologia que acontece ao ar livre. Durante o jogo, o jogador é suspenso por um mini-guindaste e, ao seu corpo, é acoplado uma asa entre outros artefatos. A sensação de estar voando é intensificada pelo uso de um ventilador potente e pelos óculos de realidade virtual. A invenção faz uso do controle *Wii Remote* colado à Asa, e mesmo sem encontrar explicações no site, deve servir para captação dos movimentos da Asa possibilitando ao jogador controlar a direção do voo.

Figura 18 – Iron Man Flight Simulator e Homem de Ferro.

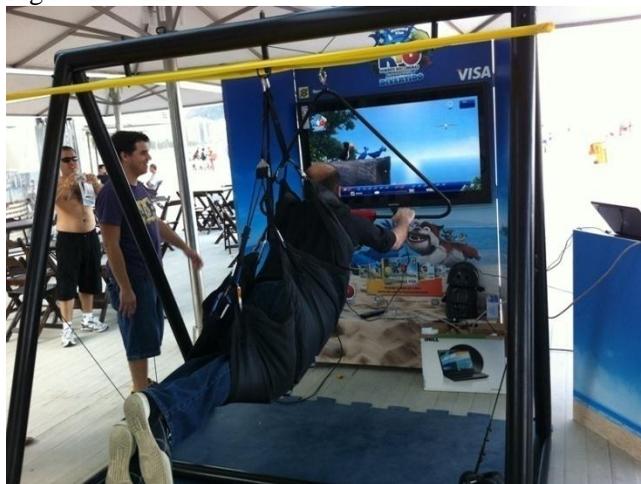


Fonte: Adaptação de fotos extraídas do site <<http://www.feng-gui.com/research/IronManSim/index.htm>>

O JEM *Iron Man Flight Simulator* é parecido com o JEM que a empresa Morph desenvolveu para o Banco do Brasil, com a intenção de divulgar o filme brasileiro “Rio” (2011), mas que não faz uso dos recursos de imersão do primeiro. Neste JEM, chamado Rio, o jogador, ao realizar os comandos, sobrevoa a cidade do Rio de Janeiro como se estivesse em uma Asa Delta.

<sup>17</sup> Interpretado pelo ator Robert Downey Jr. no filme de mesmo nome, Homem de Ferro, em 2008.

Figura 19 – Rio.



Fonte: <<http://www.morphy.com.br/>>

Esses dois últimos exemplos de JEM, *Iron Man Flight Simulator* e Rio, ressaltam outra questão importante no universo dos JEs que diz respeito ao hibridismo com as demais mídias como forma de potencializar o interesse e o consumo. Os JEs, seja de movimento ou não, importam e exportam personagens, trilhas sonoras, enredos de filmes, séries de TV, revistas em quadrinhos, entre outros, fato que nem sempre é sucesso absoluto<sup>18</sup>, mas que tem sido largamente explorado. Ainda se pode observar outro hibridismo no uso dos JEs como meio de propaganda, alguns sendo desenvolvidos para este fim, como o caso do JEM Rio.

Para finalizar, destacamos que o uso de movimentos (não residuais) e da valorização do corpo na relação com a tecnologia é anterior aos JEs e parte de uma tendência mais ampla, que prevê o uso de gestualidade familiares no contato com a tecnologia. Citamos como exemplo o Sensorama, desenvolvido por Heilig, em 1962, que permitia aos usuários realizar um passeio de moto pela cidade de Manhattan (LEMONS, 2010). A experiência contava com visão tridimensional, som estéreo, vibrações, sensações de vento e de aromas.

---

<sup>18</sup> Um grande fracasso da importação foi o JE E.T., da empresa Atari, lançado as pressas e com baixa qualidade para o Natal de 1982, o enredo fazia menção ao filme “E. T. o extraterrestre” (1982) de Steven Spielberg.

Figura 20 – Sensorama.

Introducing . . .

# sensorama

The Revolutionary Motion Picture System  
that takes you into another world  
with

- 3-D
- WIDE VISION
- MOTION
- COLOR
- STEREO-SOUND
- AROMAS
- WIND
- VIBRATIONS



SENORAMA, INC., 855 GALLOWAY ST., PACIFIC PALISADES, CALIF. 90272  
TEL. (213) 459-2162

© PATENTED

Fonte: <[http://www.telepresenceoptions.com/2008/09/theory\\_and\\_research\\_in\\_hci\\_mor/](http://www.telepresenceoptions.com/2008/09/theory_and_research_in_hci_mor/)>

## 2.3 ACESSÓRIOS COMPLEMENTARES NÃO ELETRÔNICOS

Com o sucesso dos JEMs, é muito comum hoje a produção de acessórios não eletrônicos que são usados em conjunto com os JEMs. Estes acessórios, apesar de serem dispensáveis, sem prejuízo nenhum a jogabilidade dos JEMs, possuem a função importante de potencializar a imersão ao darem forma à neutralidade dos controladores mais modernos. Para os jogadores mais habituados aos *joysticks* tradicionais, à maioria destes acessórios, a partir de uma observação da pesquisadora em diversos sites de JE, eles costumam ser considerados toscos e sem graça.

Quase todos os acessórios não eletrônicos para JEM que estão no mercado, foram desenvolvidos para acompanhar os controladores do kit *PlayMove* e os controladores do Wii, podendo ser vendidos separadamente ou em Kit.

Figura 21 – Manche de Avião para acoplar os controladores do Wii.



Fonte: <<http://www.leadership.com.br>>

Figura 22 – Kit de acessórios com 22 peças para os controladores do PlayMove.



Fonte: <<http://playstation3.nextgame.net/accessories/22-in-1-Double-Sport-Packs-For-PS3/>>

O investimento na produção dos acessórios não eletrônicos é realizado tanto pela empresa que produz os controladores quanto por empresas especializadas na fabricação de acessórios eletrônicos para

consoles e PCs, como é o caso da *Atomic Accessories*, mas destaca-se maior criatividade em acessórios das empresas independentes.

Alguns periféricos, além de dar forma ao controle, como, por exemplo, um volante, complementam o cenário em que os controladores são usados, como é o caso dos periféricos *Inflatable Racing Kart* e *All Terrain Inflatable* da empresa CTA Digital.

Figura 23 – AllTerrainInflatable e InflatableRacing Kart.

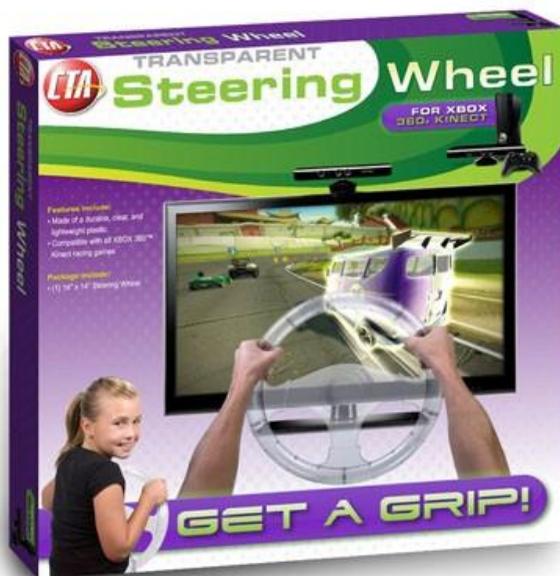


Fonte: <<http://www.ctadigital.com/>>

Citamos, por último, dois periféricos, o *Game Boat*, da empresa *Atomic Accessories*, e *Steering Wheel*, da empresa CTA Digital, ambos lançados para serem usados com os JEMs desenvolvidos para o Kinect, curiosamente o periférico que prometeu revolucionar o mundo dos games porque dispensa periféricos.

O *Steering Wheel* é um volante transparente, para não atrapalhar a captação dos movimentos e a visualização da tela, que tem por função orientar a posição das mãos do jogador na hora do jogo, em vez de deixá-las soltas no ar durante a realização dos movimentos.

Figura 24 – Steering Wheel.



Fonte: <<http://targethd.net/2011/05/09/cta-lanca-um-volante-transparente-para-kinect/>>

O *Game Boat* é um bote inflável com o mesmo design do bote virtual de um dos JEMs presentes no Software Kinect Adventures do XBOX360, jogo para o qual o *Game Boat* foi produzido. O bote pode ser utilizado, segundo a empresa, também em piscinas, lagos e praia, não diferindo de um bote qualquer. O exótico é a descrição do produto pela empresa que o lançou: "Game Boat é de fato o primeiro acessório para o periférico que não precisa de acessório"<sup>19</sup> (Tradução livre).

---

<sup>19</sup>GAME BOAT™ PLAY ON™ XB360 KINECT ATOMIC.s/d. Disponível em: <<http://www.atomic-accessories.com/english/index.htm>>. Acesso em: 23 jul. 2011.

Figura 25 – Game Boat.



Fonte: <<http://www.atomic-accessories.com/english/index.htm>>

## 2.4 O JOGO E O ELETRÔNICO DO JOGO ELETRÔNICO DE MOVIMENTO

Os Jogos Eletrônicos de Movimento (JEMs), antes de serem de movimento, são Jogos Eletrônicos (JEs), e os Jogos Eletrônicos, antes de serem “eletrônicos”, são jogos. Afinal, o que isso quer dizer?

O jogo, como uma atividade lúdica, assemelha-se e é confundido, muitas vezes, à brincadeira e ao brinquedo, sendo compreendidos, no uso corrente e por vezes acadêmico, como sinônimos. Alguns autores buscaram demarcar a distinção entre estas noções, sem, contudo, engessá-las. Para Huizinga (2000), a diferença entre jogo e brincadeira é pequena: o primeiro é uma brincadeira com regras explícitas e, o segundo, um jogo sem regras explícitas. Esta definição leva à ideia de que o jogo origina-se da brincadeira ao mesmo tempo em que é brincadeira.

Caillois (1990) compreende que o *ludus* origina-se da *paidia*, sendo uma forma particular de atividade lúdica:

[...] Numa extremidade, reina, quase absolutamente, um princípio comum de diversão, turbulência, improviso e despreocupada expansão, através do qual se manifesta uma certa fantasia

contida, que pode se designar por *paidia*. Na extremidade oposta, essa exuberância alegre e impensada é praticamente absorvida, ou pelo menos disciplinada, por uma tendência complementar, contrária nalguns pontos, ainda que não em todos, à sua natureza anárquica e caprichosa: uma necessidade crescente de a subordinar à regras convencionais, imperiosas e incômodas, cada vez mais a contrariar, criando-lhes incessantes obstáculos com o propósito de lhe dificultar a consecução do objetivo desejado. Este torna-se assim, perfeitamente inútil, uma vez que exige um número sempre crescente de tentativas, de persistência, de habilidade ou de artifício. Designo por *ludus* esta segunda componente [...]. (CALLOIS, 1990, p. 32 e 33)

Brugère (1998) parece partilhar dessa ideia de que a brincadeira dá origem ao jogo e que este é uma forma de brincar. A criança aprende a brincar e, na medida em que vai se desenvolvendo e interagindo socialmente no interior da brincadeira, torna complexo este brincar, o que possibilita a existência do jogo. A experiência lúdica permite o enriquecimento do jogo com a apropriação de estruturas mais elaboradas. A partir destes autores, poderíamos dizer que o jogo é uma versão mais elaborada da brincadeira, que responde aos interesses sempre crescentes de quem joga-brinca. Isto é diferente, entretanto, da ideia que se tem comumente de que as crianças brincam e os adultos jogam. Se o jogo é uma forma de brincar, quem joga certamente brinca.

Para Kishimoto (2000, p. 21), a brincadeira é compreendida como a “ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação”. Nesta pesquisa, usamos os verbos brincar e jogar como o ato de mergulhar na ação lúdica, de pôr o lúdico em ação. Assumimos, todavia, a diferenciação indicada por Huizinga (2000), de que a brincadeira possui regras pouco explícitas, e que podem ser, por isso, maleáveis para quem brinca, o que a diferencia do jogo, que possui regras definidas e claras.

Outra particularidade que diferencia o jogo e a brincadeira, para Huizinga (2000), é que a brincadeira pode ser realizada sozinha e o jogo precisa de mais de uma pessoa. Com base nesta diferenciação, pode-se considerar o JEM como jogo e não como brincadeira, porque, mesmo quando se joga sozinho, joga-se contra ou com a máquina. O programa

do JE ou JEM é elaborado para responder às ações do jogador como uma pessoa tenderia a fazê-lo provocando uma interação.

Outra questão que merece destaque são os objetos lúdicos utilizados no jogo. Fantin (2000, p. 57) afirma, a partir de Brougère (2008), que o

jogo (de sociedade, de construção, de vídeo ou eletrônico) pressupõe a presença de uma função como determinante no interesse do objeto e anterior a seu uso legítimo [...] a função justifica o objeto na sua própria existência como suporte de um jogo potencial.

Num jogo de futebol, a bola será jogada com os pés, num JEM os controles serão usados para acionar, por meio de movimentos, ações na tela.

O que difere o objeto lúdico, usado no jogo, do brinquedo é então sua função no jogo. O brinquedo não parece definido por uma função precisa: trata-se, antes de tudo, de um objeto que a criança manipula livremente, sem estar condicionado às regras ou a princípios de utilização de outra natureza (BROUGÈRE, 2008, p. 13).

Mesmo quando se trata de brinquedos com uma função lúdica aparente, ainda assim é a criança que define sua função lúdica, como no caso de um *freesbe* que vira volante de carro, ou como no uso do *joystick* (controle manual de consoles) para controlar a ação de seus amigos presenciais no ambiente não digital. Este último exemplo foi um fato presenciado em meio a crianças de seis anos que partilhavam de uma brincadeira de representação. Pode-se acrescentar, ainda, que qualquer objeto (com ou sem finalidades específicas, como quando uma caneta vira um avião ou como quando um simples pedaço de corda é usado para pular) pode vir a ser um brinquedo através do uso que a criança faz dele. Então, nos parece propício dizer que a função que a criança dá ao brinquedo faz dele suporte para a brincadeira, e que quando ela faz uso de um objeto, que para a criança ainda pode ser considerado brinquedo, a partir do interesse despertado pela sua função lúdica, trata-se do suporte para o jogo.

O suporte lúdico dos JEs eram, inicialmente, apenas os consoles (videogames) e seus controladores, comercializados como brinquedos voltados ao público infanto-juvenil. Com o passar do tempo e com a evolução tecnológica dos consoles e seus respectivos JEs, eles deixaram de ser encarados apenas como brinquedos e, portanto, algo destinado

somente ao público infantil e tornaram-se objetos de desejo, pela sua função lúdica pré-definida, também do público adulto. A partir do grande interesse em JE, outros aparelhos eletrônicos, como computadores e celulares, inicialmente desenvolvidos para outros fins, também se transformam em objetos lúdicos de criança e de adultos, ao servirem de plataformas para o uso de JE. Neste caso, chamaremos de objetos lúdicos todas as plataformas e acessórios quando utilizados para a prática de JE, entendendo que, para algumas crianças, estes podem vir a serem brinquedos quando usados livres da função lúdica que lhes deram origem.

Em síntese, o que tomaremos como referência para a pesquisa, o brinquedo é um objeto lúdico, sem uma função lúdica pré-determinada e que dá suporte a brincadeira; os objetos lúdicos, com função lúdica pré-determinada, pertencem ao jogo, mas que, quando não usados para este fim, podem vir a ser considerados brinquedos. A brincadeira é uma atividade lúdica estruturada com regras pouco explícitas e muito maleáveis, e o jogo é uma atividade lúdica estruturada por regras explícitas e pouco maleáveis (o que não quer dizer que sejam imutáveis). Entretanto, o jogo não é a única atividade social que possui uma conduta estruturada por regras explícitas e pouco maleáveis, e, para além da diferenciação estabelecida, esta breve caracterização muito pouco diz sobre o que o jogo é.

Sobre esse aspecto, Huizinga (2000, p. 09) afirma que, como uma função da vida, o jogo “[...] não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos”. De fato, tentar dizer o que o jogo é não constitui tarefa simples, além de ser um engessamento arbitrário. Para este autor, o coerente é se aproximar dele por suas características, entre as que já mencionamos, a existência de regras.

Sobre a dificuldade de definição, Wittgenstein (1995) é esclarecedor, pois, para ele, a compreensão de jogo passa por formas tão diversas, com características que ora se fazem presentes ora não, e nos provoca a observá-las, para ao fim propor uma solução interessante:

os processos aos quais chamamos ‘jogos’. Quero com isto dizer os jogos de tabuleiro, os jogos de cartas, os jogos de bola, os jogos de combate, etc. O que é que é comum a todos eles? Não respondas: ‘Tem de haver alguma coisa em comum, senão não se chamariam jogos’ – mas olha, para ver se têm alguma coisa em comum. – Porque, quando olhares para eles não verás de fato

o que todos têm em comum, mas verás pareanças, parentescos, e em grande quantidade. Como foi dito: não penses, olha! [...] E o resultado desta investigação é o seguinte: vemos uma rede complicada de pareanças que se cruzam e sobrepõem umas às outras. Pareanças de conjunto e de pormenor. (WITTGENSTEIN, 1995, p. 227-228)

O jogo pode se apresentar de múltiplas formas, com características que os assemelham e os diferem, sem deixar, no entanto, de ser entendido como jogo, sendo, em alguma medida, como vimos anteriormente, sua função lúdica pautada por regras que ajudam a vê-lo desta forma. Assumidos como uma família, pouco se sabe sobre quem é o pai, aquele que dá origem a estas características, ou seja, não há um conceito fechado que permita hierarquizar os jogos afirmando qual atividade é mais jogo que outra<sup>20</sup>, apenas afirmar que existem diferentes tipos de jogos.

A impossibilidade de hierarquização se processa, em especial, se levarmos em conta, segundo Brougère (1998), o sujeito que joga, sua intencionalidade e a constituição desta a partir de uma cultura que lhe dá sentido:

Se é verdade que há a expressão de um sujeito no jogo, essa expressão insere-se num sistema de significações, em outras palavras, numa cultura que lhe dá sentido. Para que uma atividade seja um jogo é necessário então que seja tomada e interpretada como tal pelos atores sociais em função da imagem que têm dessa atividade. (BROUGÈRE, 1998, p. 21 e 22)

Nesse sentido, toma-se o jogo como uma prática lúdica que pode ser interpretada de diferentes maneiras e que depende dos jogadores para ser considerada jogo. Cabe, apenas, buscar compreender algumas das características que se apresentam mais frequentemente nas atividades assim entendidas e praticadas, ainda que não estejam presentes

---

<sup>20</sup> Diferenciação que consideramos possível apenas em relação a brincadeira, mas sendo esta um jogo menos elaborado ressaltamos apenas que esta não deixa de apresentar parentesco com ele como observa o próprio Wittgenstein (1995), discussão que não vamos estender aqui.

juntamente num mesmo jogo, e que contribuem para a reflexão desta pesquisa. Para isto, nos apoiamos em dois autores clássicos no estudo dos jogos, Huizinga e Caillois.

Para Huizinga (2000), a aproximação com o conceito de jogo se dá somente pela descrição de suas principais características, e são elas que permitiriam para o autor singularizar as diferentes manifestações que o jogo apresenta. O jogo, em suas palavras, é

[...] uma atividade livre, conscientemente tomada como “não séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com o qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes. (HUIZINGA, 2000, p. 13-4)

Estas características não estão acima das críticas, mas ainda mantêm significativa importância para a compreensão do jogo, seja pela possibilidade de negá-las ou afirmá-las. Balizando as principais características indicadas pelo autor, abordaremos cada uma delas, tensionando-as em relação aos JEMs.

O jogo, enquanto uma “atividade livre”, significa que o jogador a realiza porque deseja, porque lhe interessa e que não busca outra coisa senão o próprio jogo, a finalidade está no próprio fazer. A compreensão da desobrigação a fins externos ao jogo, explícita nesta característica, lhe é, segundo Fantin (2000), definidora. Sem a ela, o prazer, a liberdade, a diversão, a incerteza e o interesse são prejudicados pela obrigação e pelo direcionamento dado ao jogo.

O jogo, quando praticado sem coerções externas, absorve o jogador e o educa, pois a entrega dos sentidos é desmedida, intensa e total, em que o jogador está aberto à experiência lúdica proporcionada pelo jogo. Segundo Brougère (1998, p.19), “esquecemo-nos facilmente de que quando se brinca [joga] se aprende antes de tudo a brincar [jogar], a controlar o universo simbólico do jogo”, e, além de se apropriar destes saberes que constituem o jogo e que enriquecem sua participação, os jogadores podem fazer uso ou não destes saberes em

outros jogos ou até mesmo fora deles. Quando se trata dos JEs praticados livremente, Mendes (2006) constata que eles educam seus jogadores, apontando aspectos considerados tanto positivos quanto negativos à formação humana a partir desta prática, questão que não difere nos JEMs. De fato, sem uma intencionalidade externa, o aprendizado se dá na experiência lúdica independente dos valores morais socialmente desejáveis. Isto não é o mesmo que dizer que estejam isentos desta tensão social no seu interior, remetendo a outra característica, o jogo enquanto evasão do cotidiano.

O jogo é, para Huizinga (2000) e Caillois (1990), também caracterizado como uma suspensão da vida, como se fosse um intervalo, uma dimensão da vida com características singulares que permitem, ao jogador, identificar quando se trata do jogo ou do fazer cotidiano. Contudo, esta evasão não é antagonista ao cotidiano, apesar de possuir uma orientação própria e independente, o jogo é transpassado pelo cotidiano. Segundo Fantin (2000, p. 50),

O jogo não é irrealidade, pois a criança [o jovem e o adulto] atua no jogo com objetos da vida real, ao mesmo tempo em que representa objetos substitutos e ações substituidoras. Neste sentido, o jogo pode satisfazer algumas necessidades das crianças [o jovem e o adulto] na medida em que as ações têm um caráter real e não imaginário.

Essa sensação de intervalo da vida cotidiana, criada pelo jogo, associada à experiência virtual, potencializa a sensação dos jogadores de JE habitarem outro mundo ao deixarem em modo de *stand by* corpo e cotidiano. Esta sensação se configura de forma um pouco diferenciada nos JEMs, já que o espaço físico e o virtual se misturam na constituição deste tipo de jogo, com o intuito de se apropriar das potencialidades da experiência do movimento humano na relação com o JE. O espaço de jogo dos JEMs é um espaço híbrido. Nos JEs, o jogador fica atento apenas ao que acontece na tela, enquanto, no JEM, o universo de jogo é estendido para fora da tela. O espaço físico e o movimento são incorporados no jogo. De acordo Ferreira (2008, s/p.), os JEMs são uma expressão daquilo que Hansen chamou de paradigma da realidade híbrida (ou mista como no original) e que pressupõe

[...] um modelo de interatividade e imersão que prevê uma integração de realidades e espaços – reais e virtuais – e ainda um sujeito consciente de

sua presença física no ambiente com o qual interage.

A imersão do jogador nesse “intervalo” da vida, chamado de jogo, lhe permite vivenciar de forma diferente os valores, as normas, as tensões e os prazeres da sociedade, livre das coerções do cotidiano, escapando assim as suas determinações, justamente porque o jogo é “exterior a vida habitual”, ainda que não da vida em si. Para Caillois (1990, p. 28), “essa liberdade de ação do jogador, essa margem concedida à ação, é essencial ao jogo e explica, em parte, o prazer que ele suscita”. Sendo o jogo uma pausa da vida, as ações do jogador não têm efeito concreto no cotidiano, apesar do caráter real que possuem, tratando-se de representações nas quais as consequências de suas ações no jogo não se aplicam na vida, não infligindo, assim, suas leis e normas. Por saber que o jogo, apesar de possuir elementos de caráter real, é na verdade fictício, é que os jogadores não se sentem mal ou constrangidos ao representarem papéis de vilões ou realizarem ações que, no cotidiano, seriam consideradas violentas e inaceitáveis. Esta distinção é importante no tocante aos JEs, o que também pode ser estendido com menor impacto aos JEMs, pois eles são constantemente atacados no senso comum por serem estimuladores da violência, ignorando-se que o jogador distingue ambas realidades e desconhecendo o fato de que, no jogo, o jogador pode encontrar subsídios para lidar de forma positiva com suas próprias emoções frente à violência (de diferentes ordens) presente no cotidiano (ALVES, 2004, 2005).

A liberdade que o jogador experimenta no jogo não é ficcional. Enquanto joga, ele faz uso da liberdade, mas ela não é ilimitada, é tencionada por outra característica que é definidora do jogo, as regras. Sem regras não há jogo. Caillois (1990, p. 11) concorda com seu antecessor quando afirma que o jogo é uma atividade livre, tanto quanto é uma atividade regrada, “todo jogo é um sistema de regras. Estas definem o que é ou não o jogo, o que é permitido e proibido”. Quanto às regras, é preciso dizer que não há uma explicação lógica que determine como e porque são estruturadas da forma como se apresentam, algo que objetivamente não faz diferença no jogo, só que são aceitas sem questionamentos ou dificuldades pelos jogadores, e que o jogador realiza suas ações livremente dentro dos limites das regras do jogo que se propõem a jogar.

A liberdade do jogador não pode extrapolar esse determinante sob pena de acabar com o jogo, ao questionar ou tentar anular o sentido das regras, e ser taxado de “desmancha-prazeres” (HUIZINGA, 2000, p.

13). Ao por em xeque o sentido das regras, desobedecendo-as ou questionando-as durante o jogo, o “desmancha-prazeres” rouba o sentido do jogo, extraindo-lhe o caráter lúdico, possivelmente dando fim à atividade.

Outra característica geradora de controvérsia é a ideia de que o jogo é uma prática conscientemente tomada como isenta de seriedade, ou seja, “atividade não séria”. Nas discussões sobre infância, não é novidade o quanto a brincadeira e o jogo são sérios para a criança, que busca, por meio destas práticas, conhecer e se relacionar como o mundo. A seriedade também não deixa de estar presente quando jovens e adultos jogam, o que pode ser percebido na frustração com um possível fracasso, insucesso ou com interrupções que encerram, antecipadamente, o jogo. Outro exemplo da seriedade presente no jogo diz respeito, segundo Gallo (2007, p 37), a um tipo de pacto que os jogadores realizam, “todos declaram conhecer, estar de acordo e respeitar as regras do jogo”. Este pacto pode até ser explicitado em palavras antes do jogo, mas certamente, para quem costuma jogar, ele não precisa ser repetido.

O próprio Huizinga (2000), entretanto, observa a contradição e tenta explicar que esta característica de não seriedade relaciona-se com a compreensão de que o jogo é uma pausa do cotidiano habitual e o seu fazer um momento de “faz de conta”. Segundo o autor,

a característica de faz-de-conta do jogo exprime um sentimento da inferioridade do jogo em relação à ‘seriedade’, o qual parece ser tão fundamental quanto o próprio jogo. Todavia, conforme já salientamos, esta consciência do fato de ‘só fazer de conta’ no jogo não impede de modo algum que ele se processe com a maior seriedade, com um enlevo e um entusiasmo que chegam ao arrebatamento e, pelo menos temporariamente, tiram todo o significado da palavra ‘só’ da frase acima [...]. (HUINZIGA, 1990, p. 11)

Sobre essa questão, Fantin (2000) destaca que, apesar do autor tecer considerações a respeito da seriedade presente no fazer do jogo, o impasse continua, pois, para ele, o jogo ainda se caracteriza como uma atividade não séria, o que, para a autora, não se justifica. De fato, há seriedade na prática do jogo, mesmo que esta prática possa ser considerada menos importante socialmente que as práticas ditas sérias do cotidiano habitual, muito provavelmente porque as práticas do

cotidiano habitual são vistas como produtivas e o jogo não. Nesta perspectiva, os jogadores podem tomá-lo conscientemente como atividade não séria, porque o compreendem como atividade livre e que, por sua vez, pode ser dispensada sem consequências objetivas. Entretanto, como se identificou tomar a atividade como não séria, não exclui a seriedade de sua prática, pois o conceito de seriedade, aqui, está relacionado à ideia de comprometimento e interesse com o desenvolvimento do jogo. Quanto menos comprometido estiver o jogador com o jogo, mais ele se aproxima também do nosso ponto de vista de ser um “desmancha-prazeres”. A ideia de seriedade, neste sentido, traduz-se numa das características definidoras do conceito de jogo, não em comparação a outras atividades do cotidiano habitual e ao que estas produzem, porque são de naturezas diferenciadas, mas em relação à prática do jogo em si mesma que, sem esta atitude, pode estar comprometida.

A seriedade em questão, ao estar associada com o comprometimento do jogador com o andamento do jogo, e às suas regras, não implica necessariamente numa relação de desprazer e de tédio. Prazer e divertimento também fazem parte do jogo, e são os motivos mais prováveis pelos quais se busca a sua prática. A seriedade está associada não apenas ao andamento do jogo, mas também com todas as prováveis sensações que dele possam emergir. Conforme Fantin (2000), a partir das ideias de Vygotsky (s/d), “[...] nem sempre o jogo é uma atividade que dá prazer, até porque existem jogos nos quais a própria atividade não é agradável, onde também há desprazer na busca do objetivo da brincadeira [jogo]”. O prazer não é, segundo a autora, uma característica que poderia definir esta prática, ainda que não haja porque negá-la enquanto uma de suas características recorrentes.

Outra característica do jogo, comum para Huizinga (2000) e Caillois (1990), são os limites espaciais e temporais próprios. A singularidade temporal e espacial do jogo é possível pela liberdade que possui das determinações da vida cotidiana. O tempo e o espaço de cada jogo são específicos e estruturados a partir das regras e do(s) objetivo(s) do jogo e também pela relação que os jogadores estabelecem com o jogo.

Os limites de espaço dependem das características do jogo. São elas que definem o espaço necessário para a sua realização, podendo variar entre espaços maiores ou menores, livres ou não de objetos no local, rústicos ou construídos (relativo aos obstáculos derivados dos diferentes tipos de solo), abertos ou fechados (devido a variações climáticas), etc. Todavia, na falta de um espaço adequado, os jogadores

podem jogar em espaços alternativos que possibilitem minimamente o desenvolvimento do jogo. A criação dos JEs e dos JEMs introduziram modificações na constituição do espaço de jogo.

Com o avanço da tecnologia, o lugar (espaço físico) para desfrutar dos JEs e dos JEMs pode, independente do jogo, ser qualquer um, desde que o jogador disponha de uma plataforma portátil, como os celulares. A possibilidade de portabilidade, contudo, não descartou a importância dos locais mais característicos, como as casas de jogos (lan-houses), os fliperamas e as “salas das casas” de quem possui um console. Independente da plataforma que se use (móvel ou fixa), o espaço de jogo, nos JEs e nos JEMs, se constitui de forma diferente dos jogos não eletrônicos.

Quando se trata dos JEs, o espaço físico não é o espaço de jogo. Isso acontece porque o espaço de jogo não é mais físico e sim virtual, o que torna tecnicamente indiferente, para esta prática, o lugar onde se joga<sup>21</sup>. O mesmo não ocorre com os JEMs. Enquanto os JEs tendem a dissociar espaço físico do espaço de jogo (neste caso virtual), os JEMs tendem a tornar híbrido estes espaços (físico-virtual). Para os JEMs, os jogadores precisam considerar o espaço físico como espaço de jogo, tendo muitas vezes que reorganizar os objetos do lugar, devido à gestualidade requerida no jogo, criando um espaço híbrido. Sobre este aspecto, pode-se dizer que a centralidade dada à gestualidade nos JEMs é a responsável pela constituição deste espaço de jogo híbrido.

Quanto aos limites temporais, Gallo (2007) identifica que existe certa tensão entre a pessoa<sup>22</sup> do cotidiano e o jogador. A tensão é provocada pela experiência de um mesmo ser humano nestas duas dimensões singulares da vida e que implicam no desenvolvimento temporal do jogo. Para entender os desdobramentos desta tensão, pessoa-jogador, e a relação com o jogo, o autor organizou cinco categorias temporais específicas que serão descritas a seguir.

A primeira, o *tempo cronológico*, trata da duração do jogo no tempo cartesiano, medido no relógio, e que unifica os tempos da pessoa-

---

<sup>21</sup> Dizer que o espaço físico não faz parte do jogo, não significa dizer que ele não pode influenciar no desempenho do jogador, segundo Lemos (2008, s/p.) “procura-se [ao jogar JE] uma boa posição, boa luz, conforto, concentração, etc, para poder focar no que se passa nas telas. [Mas o espaço físico] Ele é, por assim dizer, residual, e deve ser esquecido para que o jogo funcione bem”.

<sup>22</sup> No texto, o autor utiliza a palavra “sujeito”, mas adota-se aqui o termo “pessoa”, por entender que o cotidiano não apenas sujeita as pessoas, assim como o jogo não apenas liberta, visto que sujeita o jogador as suas regras.

jogador. A segunda é o *tempo referencial* e diz respeito ao conteúdo do jogo e sua relação ou não como uma época, tempo histórico específico. Exemplos do que Gallo (2007) denomina tempo referencial são facilmente identificados nos JEs da série *Age of Empires*: os dois primeiros lançamentos tratam de eventos que aconteceram na Europa e na Ásia, da Idade da Pedra até a Antiguidade Clássica; os dois seguintes tratam da conquista espanhola do México na Idade Média; e os três que os sucederam abordavam a colonização das Américas e várias nações Asiáticas pela Europa, no início da Idade Moderna. Em relação às PCs, citamos o JE Beijing 2008, desenvolvido pela Eurocom e comercializado pela Sega, que tratam objetivamente dos Jogos Olímpicos de Verão realizados em Beijing/Pequim em 2008.

Na terceira categoria, *tempo interno do jogo*, desenvolve-se a ideia de que todo e qualquer jogo possui um ritmo singular, único e que pode ou não ser definido pelo jogador. Quando não sofre inferência do jogador, é chamado de *tempo interno condicionado*. Nesta condição, é a estrutura do jogo que acaba por determinar o ritmo do jogador, que pode ser tanto lento, exigindo paciência e reflexão, ou mais rápido, acelerando o ritmo das ações do jogador. O JE da Serpente (*Snake*)<sup>23</sup>, se encaixa nesta subcategoria, pois o design do jogo foi produzido para ir acelerando o ritmo na medida em que o ele se desenvolve, exigindo do jogador, a cada jogada, maior agilidade, óculo-manual e maior rapidez de raciocínio.

Quando o jogador, a partir da estrutura do jogo, consegue ditar um ritmo próprio ao tempo de jogo, este é designado de *tempo interno participativo*. Neste caso, o ritmo de desenvolvimento de um mesmo jogo pode variar porque depende da ação dos jogadores que podem imprimir diferentes ritmos, desde que não alterem a estrutura do jogo. Como exemplo, têm-se os JEs e os JEMs que fazem uso de narrativas, como os da série *Lara Croft*, produzido também na versão de movimento, que possibilitam esta flexibilidade, nos quais o jogador pode escolher passar rapidamente de fase, sem se preocupar com as opções presentes no cenário do jogo para “zerá-lo”<sup>24</sup> o mais breve possível, ou pode ir mais lentamente se apropriando das diversas opções que o jogo oferece.

---

<sup>23</sup> JE muito popular, desenvolvido para diferentes plataformas, é um jogo simples, utilizado basicamente em plataformas móveis ou em sites de JE online.

<sup>24</sup> Termo muito utilizado entre os jogadores de JE e que significa finalizar o jogo.

O *tempo relacional*, quarta categoria, tensiona o tempo interno do jogo e o tempo cronológico na relação com o conteúdo que se desenvolve no jogo. Para tanto, Gallo (2007) usa dos termos narrativos para definir as três relações possíveis. A *Elipse*, usada quando a narrativa desenvolvida no jogo é, em tempo cronológico, muito maior que o tempo que se gasta para jogá-lo; exemplo: os JEMs de futebol, como os da série FIFA ou *Pro Evolution Soccer*, em que o tempo gasto é muito menor durante o jogo eletrônico que durante uma partida de futebol profissional. Na *unidade temporal*, o tempo interno do jogo e o cronológico se igualam, ou seja, gasta-se o mesmo tempo com o que se realiza no cotidiano habitual quando praticado enquanto jogo. Na *diástole*, ocorre o inverso da *elipse*, o tempo interno do jogo é maior que o tempo cronológico, possível porque o jogo pode permitir pausas para imaginação que o cotidiano nem sempre possibilita.

A última categoria elaborada por Gallo (2007) trata de uma avaliação subjetiva do tempo, mensurada a partir da satisfação do jogador e é por ele chamada de *cronospragia*. Entendida de forma valorativa, ocorre quando o tempo jogado pelo jogador, quando de sua satisfação, é percebido quase sempre como menor ao tempo cronológico, e, quando de sua insatisfação, o tempo jogado se apresenta como maior ao tempo cronológico. A insatisfação não determina, segundo o autor, o abandono permanente do jogo, pois pode ter sido causada por situações singulares que talvez não volte a se repetir num próximo jogo. Perder a noção do tempo cronológico acontece muito com as crianças e jovens que se desvinculam mais facilmente de suas responsabilidades no cotidiano habitual que os adultos. Os adultos, porém, também se mostram entregues a esta possibilidade, como, por exemplo, o caso extremista do casal coreano que deixou, segundo a polícia, a filha de três meses morrer de fome enquanto criava outra no *JE Prius Online*<sup>25</sup>.

Ao se refletir sobre as características apresentadas acima, é possível dizer que os JEMs são jogos, com algumas singularidades, mas jogos. No entanto, ainda falta ressaltar três características que dizem respeito ao “eletrônico”, dimensão tecnológica, dos JEs e JEMs, e que

---

<sup>25</sup> **Casal deixa bebê morrer de fome enquanto cria filha virtual na internet.** 2010. Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL1516741-6174,00-CASAL+DEIXA+BEBE+MORRER+DE+FOME+ENQUANTO+CRIA+FILHA+VIRTUAL+NA+INTERNET.html>>. Acesso em: 09 jan. 2011.

os torna um tipo de jogo singular, quais sejam: a narrativa, a imersão e a interatividade.

Quanto à narrativa, os JEs e JEMs sofreram muitas mudanças desde o desenvolvimento dos primeiros protótipos. As mudanças, de ordem tecnológica, possibilitaram incorporar elementos narrativos tão significativos que tensionaram e tensionam a compreensão dos JEs e, por consequência, dos JEMs. A complexidade dos elementos narrativos, presentes nos JEs, resultou numa significativa cisão teórica no campo de estudos dos JEs, campo denominado de *game studies*<sup>26-27</sup>.

Segundo Vianna (2004, s/p), ocorre uma

[...] disputa entre os narratologistas, mais americanos, e os ludologistas, mais europeus. Resumindo cruelmente um debate muito rico e interessante: os narratologistas [...] pensando o game como obra literária, texto, ou como se fosse filme editado coletivamente. Os ludologistas, discípulos de Roger Caillois ou Johan Huizinga, pensam que os jogos têm especificidades muito próprias - o próprio jogar, como conjunto sempre aberto de possibilidades - e que tratá-los como mera narrativa é perder o essencial.

Enquanto, para os narratologistas, os jogos eletrônicos devem ser analisados e classificados a partir da narrativa, pois ela é a responsável por organizar e articular o jogo e seus diferentes gêneros, para os ludologistas, a análise do jogo deve estar focada na sua estrutura (objetos e funções) e não na significação que possuem:

Ao ludólogo, não é importante que o jogo remeta a nada externo que lhe seja externo. O jogo já não precisa significar algo, mas ser algo. Os objetos do jogo estariam ali para cumprir funções específicas dentro do sistema oferecido, e não precisam, necessariamente, remeter às coisas do mundo. Não

---

<sup>26</sup> Segundo Aarseth (2001) os Game Studies se constituem como uma área do conhecimento própria ao estudo dos JE e que apesar de trabalhar com elementos de outras áreas do conhecimento como a mídia, a estética, sociologia, entre outras, não deve se reduzir a elas.

<sup>27</sup> Não existe um campo específico de estudos dos JEMs, porque os JEMs são considerados JE, e a discussão realizada sobre os JE em geral se aplicam, nesta perspectiva, a eles também.

importa se o pontinho azul é uma nave ou se o inimigo é nazista ou aliado. O que importa é que o gamer reconheça uma estrutura e saiba como agir em função dela. Uma tipologia feita a partir do viés ludológico vai em direção a um entendimento algorítmico do jogo. (BRANCO; PINHEIRO, 2006, p. 02)

Um exemplo da lógica dos ludologistas é facilmente identificado no xadrez. Ele pode ser jogado independente do que suas peças venham a significar e da narrativa que possa estar engendrada em sua origem. De fato, modificar os personagens rei, dama, bispo, cavalo, torre, peão, para outros personagens não interfere na possibilidade de jogá-lo, basta que todos compreendam as regras e funções do sistema de jogo. Este fato não quer dizer que a narrativa não seja importante para os ludologistas, significa apenas, segundo Beatriz, Martins e Alvez (2009, p. 05) que é o “[...] sistema ludológico [imprevisibilidade de ganhar ou perder, as regras, os objetivos, etc] e não a narrativa que vai determinar as principais decisões na construção do jogo”, e que obviamente é equívocado para os narratologistas.

Frasca (1999), principal responsável por uma tendência aproximativa entre estas duas perspectivas, entende que a noção de jogo e a narrativa não se excluem no trato com os JEs, ainda que compreenda que jogo e narrativa sejam coisas diferentes, pois o "primeiro se coloca como um conjunto de possibilidades, enquanto o segundo se caracteriza como um conjunto de ações encadeadas" (FRASCA, 1999, s/p.). Para este autor, os JEs podem ser entendidos como formas de produção narrativa que diferem de outras, como o cinema, pelo seu sistema lúdico, ou seja, o JE é um jogo que produz uma narrativa.

Mendes (2006) afirma que a narrativa se faz presente de duas formas no JE. A primeira é estruturada na sua elaboração e acompanha o marketing, o encarte do jogo e o próprio jogo, orienta os possíveis jogadores sobre o seu conteúdo. A segunda, trata-se de uma narrativa particular a cada jogador, construída a partir de suas escolhas durante a prática do jogo e das informações que se apropria em comunidades virtuais para orientar suas escolhas, ações e atitudes. Para este autor, o jogador é também um narrador, que narra para si e para os outros os eventos experienciados.

Pensar o jogador como narrador não invalida a teoria de Frasca (1999) de que a narrativa se estrutura sobre um sistema lúdico e que é próprio do jogo, porque, para narrar a história, nos JEs e JEMs, é preciso

jogá-los, senão o narrador não terá conhecimento sobre o desenrolar das histórias. A manutenção do sistema lúdico do jogo é possível porque, segundo Mendes (2006), a narrativa, construída no processo de criação do JE e do JEM, apenas orienta o jogador para os objetivos a serem conquistados, dando-lhes sentido, mas não define as ações e estratégias que o jogador põe em prática durante o jogo para atingi-los. Mendes (2006) acrescenta ser possível haver, por este motivo, tantas narrativas quanto forem o número de jogadores a jogar. Entretanto, as ações e estratégias dos jogadores, ainda que sejam derivadas de escolhas individuais, estarão sempre limitadas pelas opções antevistas e estipuladas no programa, ao que Murray (2003, p. 150) faz uma importante ressalva:

Os críticos contemporâneos estão atribuindo autoria aos interatores [no caso desta pesquisa jogadores] porque não compreendem as bases procedimentais da composição eletrônica. O interator [jogador] não é o autor da narrativa digital, embora ele possa vivenciar um dos aspectos mais excitantes da criação artística – a emoção de exercer o poder sobre materiais sedutores e plásticos.

Para Murray (2003), é preciso diferenciar a autoria procedimental, entendida por ela como a autoria original, da autoria derivativa, que caberia ao interator. A autoria procedimental “significa escrever as regras para o envolvimento do interator, isto é, as condições sob as quais as coisas acontecerão em resposta às ações dos participantes” (MURRAY, 2003, p.149), sendo esta autoria de quem desenvolve o jogo.

O jogador, ao narrar sua experiência com o JE ou JEM, narra uma história singular, como anuncia Mendes (2006). Esta singularidade, contudo, não o torna autor da história, a possibilidade desta história já estava dada no programa do jogo (MURRAY, 2003).

Quanto à narrativa, destaca-se também que nem todos os JEs ou JEMs dispõem de elementos narrativos (FRASCA, 1999). Existem JEs como *Prince of Persia: The Sands of the Time*<sup>28</sup> e *God of War: Chains*

---

<sup>28</sup> Pertencente à série de JE *Prince of Persia* e desenvolvido em 2003 pela Ubisoft Montreal. Este é um exemplo de JE de sucesso que teve sua narrativa apropriada pelo cinema, dando origem ao filme “Príncipe da Pérsia: as areias do tempo” (2010).

of *Olympus*<sup>29</sup>, nos quais a narrativa é um constituinte importante no desenvolvimento do jogo e que produz uma performance narrativa singular, dentro das variações pré-programadas, por jogador que o pratica. Existem, também, JEs como *Tetris* e *Pong*, que prescindem de elementos narrativos e não possuem, necessariamente, uma história para ser mostrada ou contada ao final do jogo, o que dificulta, ainda que no limite não impeça, segundo Frasca (1999), a categorização destes como produções narrativas. Como em ambos os casos as características que constituem a noção de jogo se fazem presentes, e como ainda faltam elementos para dizer que jogos como *Tetris* e *Pong* não podem produzir narrativas, abordam-se, nesta pesquisa, os JEs a partir da perspectiva aproximativa entre a noção de jogo e narrativa, com a ressalva de que os JEs podem prescindir de elementos da narrativa, o que não a impediria de se fazer presente. Agrega-se, então, a narrativa como uma característica dos JEs, pelo fato de que, quando ela se faz presente, recheia o jogo de sentido, enriquecendo seu potencial lúdico e estético.

Em relação aos JEs e JEMs que simulam as PCs, objetos desta pesquisa, entendemos que as propagandas sobre o jogo, o encarte do software, o cenário digital, os avatares-personagens e os objetos do jogo, constituem-se como elementos narrativos que compõem e auxiliam o jogador a identificar o JE ou JEM como uma PC específica. Estas características também contribuem para estruturar a narrativa da experiência, aparente na fala do jogador, podendo ser expressa durante e após o jogo. Durante o jogo, o jogador narra, para si e para os outros, o desenvolvimento da partida, tal como um locutor de futebol, e, após, quando produz comentários sobre a vivência. Falta destacar, ainda, que muitos JEs e JEMs de caráter esportivo contam com uma narração do desenvolvimento do jogo, realizada por meio da inserção de falas de narradores famosos no programa. Este é o caso do JE *Pro Evolution Soccer 2011* que, na versão em português, conta com a participação do brasileiro Silvio Luiz como narrador e do jornalista Mauro Beting como

---

<sup>29</sup> Pertencente a série de JE *God of War* e desenvolvido em 2006 pela *Sony Computer Entertainment* e lançado em 2005.

comentador<sup>30</sup>. Este jogo também foi desenvolvido na versão de movimento para o console Wii da Nintendo<sup>31</sup>.

Sobre as ações determinantes na criação e na construção do JE, e que são válidas também para os JEMs, Branco e Pinheiro (2006), apesar de compartilharem da perspectiva aproximativa de Frasca (1999), acreditam que não é apenas a tensão entre narratologistas e ludologistas que dá conta da complexidade de elaboração de um JE. Para estes autores, é preciso destacar a dimensão tecnológica que possibilita ou impossibilita avanços na criação e que, por vezes, pode determinar a qualidade da narrativa e a qualidade da estrutura do jogo dos JEs e dos JEMs. Os primeiros JEs da série “Super Mario Bros” apresentavam gráficos em 2D e um recurso narrativo pobre. Esta configuração não era uma escolha de seus desenvolvedores, mas um limite imposto pela tecnologia da época. Com a evolução tecnológica, a sequência desta série teve sua narrativa melhor explorada e seu sistema lúdico aprimorado com novos e diferentes desafios. Desta forma, é possível afirmar que o *Tennis for Two* não era composto por linhas e pontos por uma preferência estética de seu criador, mas porque foi o que se conseguiu criar com as condições tecnológicas de seu tempo.

A dimensão tecnológica concebida, enquanto determinante, demonstra que o “eletrônico” também impõe limites à complexidade do jogo, e que a estagnação do desenvolvimento desta dimensão implica também na diminuição do interesse dos jogadores na procura por novos JEs, como visto na década de 80 durante “Crasch dos Videogames”. Neste período, houve um investimento enorme em novos títulos de JE, mas a lógica de funcionamento era determinada sempre pela mesma condição tecnológica, fato que contribuiu para um desinteresse do público consumidor. Este processo levou a indústria dos JEs a perceber que não era apenas o jogo em si que conquistava os consumidores, havia a necessidade de investimento em inovação tecnológica, sendo o investimento, neste aspecto, uma das mudanças responsáveis por revitalizar a indústria dos JEs do período. Destaca-se que, com os

---

<sup>30</sup> Com participação de Silvio Luiz, UOL Jogos mostra “PES 2011” ao vivo nesta quinta (4), às 19h. 2010. Disponível em: <<http://jogos.uol.com.br/ultnot/multi/2010/11/01/ult530u8553.jhtm>>. Acesso em: 03 fev. 2011.

<sup>31</sup> [Wii] Trailer e imagens de PES 2011 no console + narração em português e times. Disponível em: <<http://wiiclube.uol.com.br/blog/2010/09/08/wii-trailer-e-imagens-de-pes-2011-no-console-narracao-em-portugues-e-times>>. Acesso em: 26 fev. 2012.

avanços na dimensão tecnológica, melhoraram também a imersão e a interatividade nos JEs e nos JEMs.

A imersão é própria do jogo, condição particular de sua existência, e não uma característica particular dos JEs ou JEMs, como diria Murray (2003). Toda experiência com um jogo, eletrônico ou não, é, para Huizinga (2000), 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. Este diferencial faz da imersão nos JEs e JEMs algo singular, e, neste sentido, a explicação de Murray (2003, p. 102) é importante:

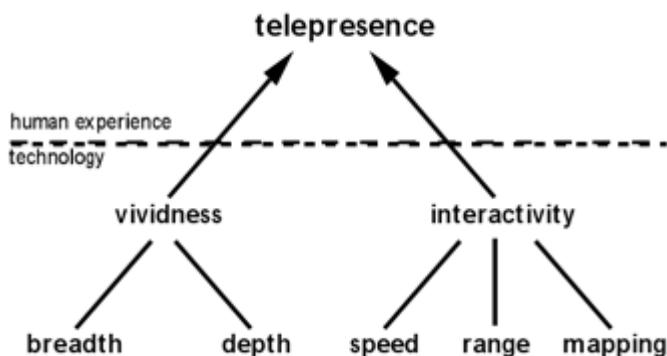
A experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independente do conteúdo da fantasia. Referimo-nos a essa experiência como imersão. 'Imersão' é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial. Gostamos de sair de nosso mundo familiar, do sentido de vigilância que advém de estarmos nesse lugar novo, e do deleite que é aprendemos a nos movimentar dentro dele. A imersão pode requerer um simples inundar da mente com sensações, a superabundância de estímulos sensoriais experimentada na sala de televisão em Fahrenheit 451, de Bradbury. Muitas pessoas ouvem música dessa maneira, como um apazível afogamento das partes verbais do cérebro. Masnum meio participativo [como é o caso dos JE e dos JEMs], a imersão implica apreender a nadar, a fazer as coisas que o novo ambiente torna possíveis. (Grifos da autora)

A telepresença, nos JEs em geral, foi desenvolvida, principalmente, pelo aspecto áudio-visual, que objetivava aumentar a sensação de veracidade da prática por meio dos sentidos da visão e da

audição. Nos JEMs, 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.

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 JEM, 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 do JEM em explorar os sentidos do jogador.

Figura 26 – Esquema de Tele-presença.



Fonte: Steuer (1993 apud PINHEIRO, 2007)

A vivacidade é dividida nas noções de amplitude (*breadth*), responsável pela forma como são comunicadas as informações aos sentidos, com intuito de aumentar a veracidade da experiência, e de profundidade (*depth*), que diz respeito à qualidade tecnológica com que os sentidos são acionados e que implica, diretamente, na sensação de telepresença.

A interatividade comporta as seguintes noções: de velocidade (*speed*), que tem por função fazer o jogador não perceber a mediação, neste caso, o processamento dos dados entre sua ação e o resultado na tela; de alcance (*range*), que corresponde ao número de possibilidades de ação que a programação do jogo disponibiliza ao jogador; e de mapeamento (*mapping*), que intenciona provocar o jogador a desenvolver diferentes ações no decorrer do jogo, ao apresentar novas demandas, a partir das ações anteriores do jogador, JEs que se utilizam

de Inteligência Artificial são bons exemplos (STEUER, 1993 apud PINHEIRO, 2007).

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.

Do esquema apresentado por Steuer (1993 apud Pinheiro, 2007), discordamos apenas da necessidade da divisão das noções de profundidade, amplitude, velocidade, alcance e mapeamento entre vivacidade e interatividade, porque entendemos estas noções como aspectos da relação humano-máquina. Segundo Alves (2004), o termo que vem sendo usado, na atualidade, para abarcar a relação de emissão-recepção entre humano-máquina desde os anos 60 é a interatividade, de forma que não vemos necessidade desta subdivisão.

Alves (2004, p. 45), com base no dicionário Aurélio (1999), explica que o termo “interatividade” advém de interação e que seria “[...] a capacidade (de um equipamento, sistema de comunicação ou de computação etc.) de interagir ou permitir interação”. Desse modo, amplitude e profundidade, conforme descrição acima, são noções que caracterizam os recursos e sua qualidade utilizados pela máquina (JE e plataforma) para interagir com o jogador, passando-lhe as informações através de seus sentidos. A velocidade, o alcance e o mapeamento tratam de elementos que permitem o jogador interagir com a máquina ou por meio dela.

Quanto à interatividade presente nos JEs, vale ressaltar que esta é questionada pelo modelo matemático que a constitui. Segundo Machado (1990 apud PRIMO, 1998, p. 06),

Boa parte dos equipamentos hoje experimentados ou já comercializados como interativos são, na verdade, apenas reativos. Os *videogames*, por exemplo, solicitam a resposta do jogador/espectador (resposta inteligente em alguns casos; resposta mecânica na maioria dos outros), mas sempre dentro de parâmetros que são as ‘regras do jogo’ estabelecidas pelas variáveis do programa. Isso quer dizer que nas tecnologias reativas não há lugar propriamente a *respostas* no verdadeiro sentido do termo, mas a simples escolhas entre um conjunto de alternativas preestabelecidas.

Da compreensão do funcionamento do sistema reativo, origina-se a crítica de Setzer (2001). Para ele, os JEs “[...] condicionam o jogador a executar movimentos limitados [...]” (SETZER, 2001, p.23-24) e repetitivos, restringindo sua capacidade de pensar e a liberdade de encontrar suas próprias respostas. Isto acontece, segundo a compreensão do autor, porque os programas dos JEs provocam estímulos ao mesmo tempo em que apresentam ao jogador respostas pré-programadas.

Os JEs e os JEMs são, de fato, conjuntos pré-determinados de escolhas, mesmo quando jogados com outras pessoas (presencialmente ou online). Os sistemas reativos presentes nos JE atuais, entretanto, são extremamente complexos devido às inovações tecnológicas:

Como afirma Turkle (1984), o jogo eletrônico – seus personagens, o comportamento destes, o modo como reagem frente às ações do jogador – é composto pela lógica de um programa integrado por dezenas de milhares de instruções do computador. (PINHO, 2001, p. 56)

A complexificação dos sistemas reativos, aumentando o número de ações do jogador durante os jogos, permitiu que a interatividade estabelecida entre jogador e jogo se tornasse menos previsível. Segundo Pinho (2001, p. 56),

Uma imagem de computador atualizada na tela, por mais que seja limitada pelas regras impostas pelo programa que lhe deu origem, depende sempre da interação do sistema informático com um sujeito humano. O fator humano irá sempre colocar a dimensão do imprevisível e da criação em jogo, abrindo um leque infinito de possibilidades para aquilo que está programado.

Quanto mais complexo o jogo e sua condição interativa menos linear se torna a forma de atuação do jogador. De acordo com Murray (2003, p. 127),

Quanto mais bem resolvido o ambiente de imersão, mais ativos desejamos ser dentro dele. Quando as coisas que fazemos trazem resultados tangíveis, experimentamos o segundo prazer

característico dos ambientes eletrônicos [imersão é o primeiro] – o sentido de agência. Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas.

A partir de suas decisões e escolhas, o jogador muda o rumo do jogo, estabelecendo uma rota própria, e identifica que estas mudanças que se processam no jogo são derivadas de suas ações. A agência permite, ao jogador, sentir-se aquele que conta a história a seu modo, de onde deriva a confusão de que o interator é autor. Para Murray (2003, p. 150), “isso não é autoria, mas agência”. O prazer de agência é maior e mais impactante quanto maior for o efeito de sua ação no jogo e quanto menos o jogador perceber que suas ações são limitadas pelo programa de jogo. A agência está, desta forma, intimamente ligada à interatividade, depende dela para acontecer. Entretanto, faz-se necessária uma ressalva:

Devido ao uso vago e difundido do termo ‘interatividade’, o prazer de agência em ambientes eletrônicos é frequentemente confundido com a mera habilidade de movimentar um joystick ou de clicar um mouse. Mas atividade por si só não é agência. Por exemplo, num tabuleiro de jogo de azar, os jogadores podem manter-se muito ocupados girando a roleta, movendo peças do jogo e trocando dinheiro, mas eles não podem ter qualquer sentido real de agência. As ações dos jogadores geram efeitos, mas tais ações não são escolhidas por eles e seus efeitos não estão relacionados às intenções dos jogadores. Embora os criadores de jogos por vezes se concentrem, erroneamente, no número de interações por minuto, esse valor é um indicativo precário de prazer de agência que um jogo oferece. Alguns jogos, como o xadrez podem ter relativamente poucas ou infreqüentes ações, mas possuem um elevado grau de agência, uma vez que as ações são bastante autônomas, selecionadas de uma vasta gama de escolhas possíveis, e determinam inteiramente o curso do jogo. (MURRAY, 2003, p. 128 e 129)

Em se tratando de JE, é possível observar como as mudanças na jogabilidade, advindas das mudanças da condição eletrônica, favoreceu a sensação de agência. Antes, as opções de ação dos jogadores eram muito limitadas, de forma que a qualidade da sensação de agência que os JEs atuais são capazes de produzir é infinitamente superior. A autora destaca, ainda, que a sensação de agência é comumente encontrada nos JEs, e que a diferença está no fato de que nos deparamos nos ambientes eletrônicos com mundos que se modificam de acordo com as nossas ações, enquanto fora dele, nossas ações apresentam impactos muito inferiores.

O terceiro e último dos prazeres característicos aos ambientes eletrônicos que Murray (2003) destaca é derivado da transformação, que também foi potencializado com a complexificação dos programas de jogos. A transformação trata das mudanças de formas e da flexibilidade de nossas escolhas, visto que, no mundo digital, tudo é mais plástico, predisposto a alterações. Neste mundo, “podemos reiniciar a história e vivenciar mais de uma vez a mesma simulação. Podemos encenar todos os papéis, esgotar todos os efeitos possíveis” (MURRAY, 2003, p. 175).

A complexificação dos JEs, ao longo dos anos, a progressiva observação da forma singular como cada jogador joga, e as formas de prazer que derivam de sua experiência acabaram por desvalorizar a crítica de Stezer (2001) no âmbito acadêmico. A complexidade de um JE ou de JEM tem, como um de seus fatores determinantes, o tipo de tecnologia utilizada para desenvolvê-lo, e ainda como esta tecnologia potencializa ou não as outras características que constituem o sistema ludológico e a narrativa.

Isso ocorre porque a narrativa, o sistema ludológico e a interatividade são interdependentes na constituição de um JE ou JEM. Sem o sistema ludológico, a interatividade (interação com a máquina ou por meio dela), por si só, não se caracteriza como JE ou JEM. Sem o sistema ludológico e sem a interatividade, os JEs e os JEMs seriam filmes: “é a interatividade que possibilita ao *gamer* [jogador] participar da história e definir rumos para que alcance seus objetivos dentro do jogo, sejam eles conquistar pontos, ganhar corridas, derrotar inimigos” (LIMA, 2008, p. 99, grifo do autor). Ainda que o sistema ludológico possa prescindir de elementos narrativos importantes, a presença deles confere sentido ao jogador, valorizando a experiência de jogo dos JEs e dos JEMs, principalmente em relação à imersão. Dito de outra forma, a narração, num JE ou JEM, depende da interatividade para não virar filme, e a interatividade do sistema ludológico para se configurar numa experiência de JE ou JEM. Da qualidade dessas relações resulta a

capacidade dos JEs e dos JEMs de promover a imersão caracterizada como telepresença.

É preciso destacar que os JEMs, foco desta pesquisa, fazem uso, assim como os JEs, da narrativa, dos sistemas lúdicos e da interatividade. A grande diferença, em tese, entre eles está na valorização do uso movimento corporal no fazer no jogo, o que, para Pinheiro (2007), intensifica a experiência de jogo e da ressignificação do espaço de jogo.

## 2.5 JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO NA PRODUÇÃO ACADÊMICA: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA EM LÍNGUA PORTUGUESA

Neste tópico, apresentaremos a síntese do estado da arte sobre os Jogos Eletrônicos de Movimento (JEMs) na literatura acadêmica brasileira disponível online. Para tal, foram recuperadas e analisadas as teses e dissertações defendidas no país e artigos científicos publicados em português que, direta ou indiretamente, abordam os JEMs. Para a recuperação de teses e dissertações foi utilizado o Banco de Dados de Dissertações e Teses do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia/IBICT, e, para recuperação dos artigos científicos, foi utilizado o site de busca Google Acadêmico. A recuperação abrangeu todas as pesquisas realizadas disponíveis nas bases de dados investigadas até o período de maio de 2011. Outras pesquisas publicizadas em outros idiomas ou a posteriori do período desta revisão são citadas no decorrer da tese.

### 2.5.1 Teses e Dissertações

Para a revisão de teses e dissertações sobre JEM, utilizamos o Banco de Dados de Dissertações e Teses do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia/IBICT, e, como não existe um descritor específico para o nosso objeto de estudo, realizamos a pesquisa com termos mais amplos, quais sejam: “jogos eletrônicos”, “jogo eletrônico” e “videogame”, como demonstra a Tabela 01 a seguir.

Tabela 01 – Teses e Dissertações recuperadas no Banco de Dados do IBICT.

<b>TERMO</b>	<b>TRABALHOS ENCONTRADOS</b>	<b>TRABALHOS NÃO DISPONÍVEIS ONLINE<sup>32</sup></b>	<b>TOTAL DE TRABALHOS DISPONÍVEIS ONLINE</b>	<b>TOTAL DE TRABALHOS DESCONTANDO AS REPETIÇÕES</b>
Jogos Eletrônicos	66	6	60	<b>0</b>
Jogo Eletrônico	50	3	47	<b>5</b>
Videogame	26	2	24	<b>0</b>

Ao total, foram recuperados 95 trabalhos. Para delimitação destas pesquisas encontradas, foram selecionados quatro termos restritivos relacionados aos JEMs, tendo sido considerada para análise qualquer uma das pesquisas com um ou mais destes termos. Os termos restritivos foram:

- a) *EyeToy*, por ser um dos primeiros acessórios para captação de movimento para console caseiro;
- b) *Dance Dance Revolution*, por ser o primeiro JEM que se tornou sucesso internacional, sendo adaptado para diferentes plataformas;
- c) *Wii*, por ser a expressão sintética usada para representar o primeiro console caseiro com enfoque em JEM, Nintendo Wii, e que se tornou sucesso de vendas internacional;
- d) *Exergame*, por ser recorrente em pesquisas sobre JEM, em bases de dados norte-americanas.

A utilização dos termos *Eyeto* e *Dance Dance Revolution* tinha por objetivo encontrar pesquisas que pudessem ter sido realizadas antes do lançamento do Console Wii. Todavia, as duas únicas menções relativas a estes termos foram encontradas em duas dissertações, Yanaze (2009) e Busso (2006), que são posteriores a entrada do Wii no

---

<sup>32</sup> Motivos: Trabalhos com links inativos, trabalhos retidos por motivos de patente e um único por requisitar senha de acesso.

mercado. Este fato indica, de antemão, que o interesse no estudo do aproveitamento do movimento nos JEs somente ganha evidência na produção acadêmica com o impacto que o console Wii obteve no mercado internacional. A escolha pelo termo *Wii* se justifica pela sua repercussão no mercado, enquanto a opção pelo termo *Exergames* ocorreu pelo uso acadêmico corrente em pesquisas produzidas em Língua Inglesa. Quanto a este último, é importante destacar que não foi encontrada nenhuma tese ou dissertação que o mencionasse.

Para recuperação da informação com esses termos, optamos pelo recurso de busca presente nos arquivos salvos no formato “.pdf”, com exceção de três trabalhos que, por estarem em formato de figura, exigiram a leitura integral. O resultado da busca está descrito na Tabela 02:

Tabela 02 – Pesquisas do IBICT restringidas pelos termos relativos aos JEMs

<b>TERMO</b>	<b>TRABALHOS IDENTIFICADOS COM TERMOS REFERENTES AOS JEMs</b>	<b>TOTAL DE TRABALHOS COM TERMOS REFERENTES AOS JEMs DESCONTANDO AS REPETIÇÕES</b>
Jogos eletrônicos	15	<b>15</b>
Jogo Eletrônico	10	<b>03</b>
Videogame	08	<b>08</b>

No total, foram encontrados e analisados 27 trabalhos, dos quais 21 são dissertações de mestrado e seis são teses de doutorado, divididas em três grupos, como demonstra a tabela abaixo:

Tabela 03 – Divisão das Teses e Dissertações em relação ao uso dos termos.

<b>Grupos</b>	<b>Número de trabalhos</b>
Apenas citam um ou mais termos	<b>09</b>
Tematizam os JEMs indiretamente	<b>16</b>
Os JEMs são o foco da pesquisa	<b>02</b>

No primeiro grupo, as pesquisas apenas citam, sem explicação, um ou mais termos relativos aos JEMs, como, por exemplo, na pesquisa

de Adriana Sato (2007), em que o console Wii é mencionado como umas das plataformas possíveis para as versões do JE *The Legend of Zelda*<sup>33</sup>. Ou ainda, como na pesquisa de Thiago Busso (2006), quando um dos termos é citado em conjunto com o mouse, teclado, entre outros, como recursos diferenciados de subsistemas de entrada de dados, e que são os responsáveis por gerenciar a forma como o jogador interage com os JE.

Das dezesseis pesquisas do segundo grupo, oito citam um ou mais termos relativos aos JEMs e tecem comentários pertinentes, sem, contudo, desenvolver reflexões mais pormenorizadas, já que os termos fazem parte de uma discussão periférica. As outras 08 têm como foco de estudo os JEs em geral, por isso aborda, também, os JEMs. Estas 16 pesquisas foram divididas em três subtemas pela abordagem realizada acerca dos JEMs, quais sejam: a) quanto ao movimento e ao mercado; b) quanto à dimensão do jogo; e c) quanto à relação com as. O terceiro grupo teve o propósito de reunir os trabalhos que tinham, como eixo central, os JEMs. Como só foram recuperadas duas pesquisas e as temáticas coincidiram com os subtemas do grupo três, estas pesquisas foram enquadradas em conjunto com o grupo dois. Os subtemas são descritos abaixo.

#### *Quanto ao movimento e ao mercado.*

Destaca-se, nesse subtema, a referência ao uso do movimento nos JEs e seu impacto no mercado de JE. Em relação ao movimento, Calife (2008) cita o Wii como um exemplo indireto de realidade aumentada e o jogo *Eye of Judgement*, que faz uso do *EyeToy*, da Sony, como um exemplo direto. A diferença entre eles é que, no segundo, os objetos virtuais são projetados num espaço concreto, em que se processa a interação, já, no primeiro, a ação gestual efetivada pelo jogador é representada virtualmente num espaço digital. Ambas, entretanto, mesclam as dimensões habitual e digital, ao invés de buscar suprimir a dimensão habitual, como é feito nos JEs mais tradicionais. Outro exemplo de JE de realidade aumentada, citado na pesquisa, é o *SENAC ARHockey* (VIEIRA et al., 2006 apud CALIFE, 2008). Neste jogo, dois jogadores utilizam dispositivos/aparatos tangíveis (materiais) para rebater um disco virtual, tudo isso num espaço virtual projetado. Os JEs de realidade aumentada mesclam objetos virtuais e não virtuais e alguns

---

<sup>33</sup> É uma série de JE de *Role-playing game* (RPG), lançada pela empresa Nintendo, em 1986.

deles, como o *SENAC ARHochey* e o *Wii*, ao agregarem movimento não residual, também são considerados JEMs.

Figura 27 – *SENAC ARHochey*.



Fonte: Vieira et al. (2006 apud CALIFE, 2008)

Quanto aos movimentos, Vásquez (2009) aponta o *EyeToy* (câmera de vídeo) e o *Wii* (com o controle sensível a movimento) como exemplos de consoles de videogames com interesse na computação ubíqua, que trata de “uma nova forma de pensar sobre computadores em todo o mundo, que leva em conta o ambiente natural humano deixando os computadores em segundo plano” (WEISER, 1991 apud VÁQUEZ, 2009, p. 21). Vásquez (2009, p. 7) acrescenta ainda que “a boa aceitação destes sistemas mostraram que os usuários querem se comunicar com os aparelhos do jogo de forma mais intuitiva”. A expressão “intuitiva” não é explicada pelo autor, compreendemos que ela esteja sendo usada no sentido de “algo familiar”. Esta ressalva é importante, já que partimos do pressuposto de que os movimentos requisitados pelos JEMs, ditos como intuitivos, não são naturais e sim resultados do pertencimento a uma determinada condição cultural e sócio-histórica, como já apresentado anteriormente. Destaca-se que o do termo “intuitivo” é usado de forma autoexplicativa e recorrente na maioria das pesquisas,

incluindo-se os artigos científicos, à exceção de um apresentado mais a frente.

Ao se referir à Balança de Equilíbrio do Wii, a *Balance Board*, Alves (2009, p. 90) afirma que “o sistema é funcional e intuitivo, porém limitado para jogos mais complexos. [...] [produzindo] questionamentos sobre o grau de envolvimento homem/máquina mediado pelas novas tecnologias computacionais”. O autor complementa dizendo que “videogames como os propostos pelo Nintendo Wii já produzem transformações na sociedade acerca da cultura do jogo eletrônico” (ALVES, 2009, p. 91) ao propor novos costumes, e cita como exemplo a organização de reuniões familiares entorno desta atividade.

Sobre o novo sistema do Wii, Chagas (2009, p. 11) destaca a intenção de Miyamoto, principal agente de criação da Nintendo, com o console wii, apresentando-o como uma alternativa à estagnação que imperava nos novos jogos eletrônicos lançados no mercado, cuja motivação era centrada em oferecer prioritariamente, ao jogador, gráficos foto realistas ao invés de investir em uma forma de interação mais simples e intuitiva.

Na mesma perspectiva, Gallo (2007, p. 143) considera que o desenvolvimento do console “partiu do princípio de que a potência e a resolução de som e imagem por si só não são tão importantes quanto à diversão em si, o que acabou levando a equipe [...] a pensar em novas formas de interação e interfaces”. O autor acrescenta que “o objetivo da Nintendo é que o console se ofereça como um amplo sistema de entretenimento para ‘toda a família’ – talvez tentando, justamente, resgatar nos adultos o espírito lúdico manifesto espontaneamente na criança” (GALLO, 2007, p. 144).

O investimento da indústria dos JEs apontados nestas pesquisas, na apropriação de movimentos do cotidiano, apresenta dois aspectos importantes para se pensar à experiência nos JEMs: a diversão e a valorização da interação presencial durante a experiência com estes jogos.

Fica evidente, também, que o investimento nos JEMs trata-se, e não poderia ser diferente, de uma estratégia para encontrar um novo nicho de consumidores, como afirma a pesquisa de Perucia (2008) com base em Datamonito (2006) e na própria Nintendo (2007). A autora ressalta que o console Wii é uma estratégia para ampliar o público, visto que a interatividade proporcionada o tornou uma opção de entretenimento familiar. Gallo (2007) acredita que esta mudança de estratégia se processou provavelmente por duas intervenientes complementares. A primeira, já destacada, de mudar o enfoque da

qualidade gráfica para a gestualidade, poderia abrir um novo nicho. E a segunda, pelo fato de que o público estaria mais sensível às novidades, porque boa parte da nova geração de pais (adultos com faixa etária até os quarenta anos de idade) economicamente ativos, teve um contato mais próximo e amistoso durante suas próprias infâncias com o videogame. Assim, aos poucos, os *games* estão se tornando mais conhecidos de outros grupos e gerações e começam a deixar de ocupar o estatus de “vilão social” – embora, provavelmente, sempre continuarão a existir críticos e plantão – para se consolidar, cada vez mais, como uma nova forma de entretenimento e relacionamento na cultura contemporânea (GALLO, 2007, p. 144).

Segundo Cristiano Pinheiro (2007, p. 181-182), esta ruptura apresentada pela Nintendo marca a primeira “divergência sobre a apropriação tecnológica no campo dos jogos digitais”. Até então, as diferenças empresariais estavam concentradas no público alvo, enquanto na atualidade, a tecnologia estaria, segundo o autor, dividindo as novas gerações entre formas e tipos de jogos.

Pinheiro (2007, p. 182) destaca ainda que

[...] a corrida tecnológica parecia apenas uma corrida determinista isolada em si mesma, quer dizer, a cada geração sempre mais; mais veloz, com mais resolução, com mais capacidade de armazenamento [...] se utilizou da dimensão tecnológica como forma de agregar novas possibilidades, e não apenas novas possibilidades de mais potência.

Leandro Yanaze (2009) buscou mapear as inovações tecnológicas nos JEs em geral e, neste percurso, apresentou o *EyeToy*, da Sony, como um recurso de captação de movimento desenvolvido para o PlayStation II da penúltima geração de consoles. O autor apresenta o console Wii como o console da geração atual que inovou em termos de jogabilidade, ampliando o público consumidor. Leandro Yanaze (2009), entretanto, não faz nenhuma correlação entre o acessório da Sony e o console da Nintendo, no que se refere ao uso de movimento por ambos, apenas ressalta que, com a novidade, a Nintendo passa a ser novamente protagonista no mercado de JE.

As expectativas da Nintendo com o lançamento do Wii no mercado eram positivas e se confirmaram. Por outro lado, elas também provocaram, inicialmente, certo temor no mercado dos JEs, que precisou

se adaptar devido ao sucesso e posterior lançamento de novos acessórios para JEMs para os outros consoles presentes no mercado. Segundo Alan Luz (2009), as desenvolvedoras independentes de JEs costumam lançar seus títulos para diferentes plataformas e havia o receio de que um novo console, que fugisse à lógica dos demais, pudesse dificultar ou mesmo impedir esta estratégia de produção. A empresa Nintendo, na época do lançamento do console, com o objetivo de escapar de críticas como esta, por parte de suas concorrentes, “na voz de seu vice-presidente de marketing Reggie Fils-Aime, afirmava que o caminho era a inovação e que se basear nas tecnologias dos concorrentes podia ser interessante do ponto de vista financeiro mas não era o que o consumidor queria” (LUZ, 2009, p. 87). Sobre a publicidade das empresas, destaca-se que, se não fosse por este comentário e sobre a identificação, sem problematização, de Gallo (2007), de que as campanhas publicitárias enfocaram largamente a novidade de interação do Wii, não haveria menção alguma sobre a publicidade relativa à promoção dos JEMs nas pesquisas encontradas.

Outra questão relativa ao mercado, é que os consoles estão se tornando, segundo Xavier (2007), cada vez mais transmídiaicos, ou seja, eles têm múltiplas funções (leitor de fotografias, DVDs, MP3s, internet, etc.), sem perder sua identidade, porque os JEs apresentam uma linguagem visual de referência. Este mesmo autor cita os JEMs do software *Wii Sports* como exemplo da linguagem visual de referência, porque, apesar de não possuírem imagens realísticas, sua jogabilidade (potencial interativo) garante sua identidade como JE, sem precisar necessariamente se assemelhar a outras mídias para promover a diversão. E ressalta, a partir das ideias de Poole (2001 apud XAVIER, 2007, p. 153) que

analisar jogos eletrônicos de modo contemplativo como costumamos fazer com as artes pictóricas, interpretativas, fotográficas e cinematográficas, esgota a profundidade da mídia, que é interativa por definição.

Guimarães (2008) faz uma análise de quatro JEs com o propósito de compreender o objeto dinâmico deles. Entre os JEs analisados, está o JEM *Super Mario Galaxy* (Nintendo, 2007) para Wii. No que se refere a este jogo, o que fica mais evidente é o investimento da Nintendo na jogabilidade e como isso repercutiu de forma positiva no consumo. Neste sentido, é importante dizer que nem todos os movimentos

requisitados no jogo são familiares, ocorre uma mistura entre as formas gestuais dos controles mais tradicionais e o uso de gestualidades socialmente incorporadas.

*Quanto à dimensão do jogo.*

Jacober (2007) chama a atenção para o fato de que um projetista de JE não deve se ater apenas ao grau de realismo que o sistema permite, porque, em sua opinião, um bom jogo não depende apenas deste fator. Para ele,

o modelo de jogo mostra que sempre que alguém está em estado de jogo, necessariamente encontra-se afastado do real, portanto, a aproximação da realidade pode acabar inclusive tirando o jogador do estado de jogo. (JACOBBER, 2007, p. 31)

De acordo com o autor, isto se dá porque, quanto maior o grau de realismo adotado, mais facilmente são evidenciadas as discrepâncias entre o sistema e a experiência cotidiana. Para exemplificar a maior propensão a sair deste estado de jogo, nos JEs de simulação mais próximos do habitual, Jacober (2007, p. 32) compara três JEs de Tênis, quais sejam: *Outlaw Tennis*, da Hypnotix, jogado no XBOX; o *Wii Sports*, da Nintendo, jogado no Wii; e o *Pong*, da Atari, jogado em Arcade. Ao estabelecer a comparação, o autor afirma que

os jogadores atuais [dos dois primeiros JEs] [...] estão muito mais propensos a questionar a simulação física ou a inteligência artificial dos NPCs<sup>34</sup> do jogo, do que os jogadores contemporâneos de **Pong** em aceitar que retângulos se movendo na tela da televisão representavam uma bola e raquetes. (JACOBBER, 2007, p. 32)

---

<sup>34</sup> “Um **personagem não jogável/manipulável** (em inglês: *non-player character* ou **NPC**) é um personagem de qualquer jogo eletrônico que não pode ser controlado por um jogador, mas se envolve de alguma forma no enredo de um jogo. Ele exerce um papel específico cuja finalidade é a simples interatividade com o jogador.” (Grifos da citação original) (A inclusão da nota explicativa é de nossa responsabilidade) Disponível em: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Personagem\\_n%C3%A3o-jog%C3%A1vel](http://pt.wikipedia.org/wiki/Personagem_n%C3%A3o-jog%C3%A1vel). Acesso em: 16 mai. 2011.

Figura 28 – Screenshots de produtos-jogo com o tema Tênis. Da esquerda para a direita: Pong (1972), da Atari, Outlaw Tennis (2005), da Hypnotix, jogado no XBOX, e o Wii Sports (2006), da Nintendo, jogado no Wii.



Fonte: Jacober (2007, p. 32).

A noção de estado de jogo, a que Jacober (2007) se refere, pode ser comparada à ideia de atividade “exterior a vida habitual”, de Huizinga (2000, p. 13), citada no início do texto. A noção de aproximação da realidade não é uma contraposição real-virtual, mas uma diferenciação entre a dimensão do jogo, seja este virtual ou não, e a dimensão do cotidiano. Para dar suporte a esta reflexão, o pesquisador aborda o conceito de “suspensão da descrença” ou “willing suspension of disbelief”, de Coleridge (1817 apud JACOBBER, 2007, p. 32), no qual é aceito como concreto algo que se sabe ser imaginário, o que, com o realismo, seria desestabilizado. O conceito de Coleridge é, segundo Murray (2003, p. 111),

[...] uma formulação passiva, mesmo para os meios de comunicação tradicionais. Quando entramos num ambiente ficcional, fazemos mais do que apenas ‘suspender’ uma faculdade crítica; também exercemos uma faculdade criativa. Não suspendemos nossas dúvidas tanto quanto *criamos ativamente uma crença*. Por causa do nosso desejo

de vivenciar a imersão, concentramos nossa atenção no mundo que nos envolve e usamos nossa inteligência mais para reforçar do que para questionar a veracidade da experiência. (Grifo da autora)

A crítica relevante de Murray (2003) ao conceito adotado por Jacober (2007) não invalida, contudo, sua afirmação quanto à tensão que a proximidade com a realidade provoca na imersão do jogador no jogo. É possível compreender que, dada à semelhança das experiências em questão (jogo-cotidiano), é favorecida uma comparação objetiva que afeta tanto a capacidade de suspender a criticidade quanto nossa capacidade de criar uma crença.

Para Jacober (2007), esta tensão resultaria ainda numa necessidade crescente de experiências mais realísticas, fato que corresponde à virada no mercado dos consoles caseiros da penúltima geração, que segundo Assis (2007, p. 26),

tem levado toda a indústria do entretenimento para a migração definitiva para padrões de imagem e sons de alta-definição. Pesquisas tecnológicas de imersão em ambientes digitais, inteligência artificial avançada e realidade virtual estão sendo mais do que nunca colocadas em prática [...].

A suspensão da descrença está diretamente ligada à capacidade imersiva do JE. Sobre a imersão, Luz (2009) indica que esta capacidade esbarra na interface, e afirma que uma imersão bem sucedida é “a sensação artificial que um usuário tem num ambiente virtual que o ambiente não é mediado” (MCMAHAN, 2003 apud LUZ, 2009, p. 87-88). Trata-se, portanto, de isolar o impacto dos aparatos tecnológicos tornando-os transparentes na experiência, ou seja, invisíveis à percepção do usuário.

Luz (2009) utiliza o conceito de Interface Multimodo, de Negroponte (1995), para exemplificar a interface transparente. A partir deste conceito, trata-se de se apropriar mais do corpo, do movimento e de seus sentidos na relação com a tecnologia.

Muitos projetos que trabalham com ambientes imersivos pedem uma interface transparente e para isso pedem produtos que utilizam o ‘corpo

inteiro' do fruidor. Usando o próprio corpo para interagir com um jogo numa tela de computador, por exemplo, acabamos por utilizar as possibilidades de movimento possíveis, incluindo a nossa memória muscular que passa a agir em conjunto com as habilidades visuais cognitivas. Essa redundância de canais de comunicação 'diversos e concorrentes' tornam a experiência sensorial e imersiva mais natural.<sup>35</sup> (LUZ, 2009, p. 89)

Sob essa perspectiva, o Wii é citado por Luz (2009) como uma expressão de um ambiente imersivo transparente, com a ressalva de que ainda há certa distância na correspondência entre jogo-cotidiano. Esta não correspondência, em uma interface que é vendida como transparente, no nosso entender, reforça a ideia de Jacober (2007) de que a proximidade com a realidade tensiona a imersão do jogador no jogo.

Nesse sentido, Shum (2008) chama a atenção para os três "I" que compõem a realidade virtual de Heim (1998), a imersão, a interatividade, e a intensidade da informação e como elas se aplicam aos JEs:

[...] a imersão deve isolar os sentidos suficientemente para que o usuário/jogador sintasse transportado para um outro ambiente; a interação deriva da habilidade do computador em responder rápido suficiente os movimentos do jogador/usuário na medida em que altera sua posição física e perspectiva; finalmente, a intensidade da informação é a "noção de que um mundo virtual pode oferecer qualidades especiais como tele-presença e entes artificiais que apresentam um certo grau de comportamento inteligente". (HEIM, 1998, p. 6-7 apud SHUM, 2008, p. 47)

Em relação aos sentidos, Shum (2008) destaca a invenção do Sensorama e indica que há uma tendência da indústria de JE em buscar, ao máximo, estimular todos os sentidos. Como exemplos em geral, o autor cita os "[...] controladores que vibram, gráficos 3D realistas e

---

<sup>35</sup> O natural expresso na citação diz respeito a movimento usuais do cotidiano para realizar determinadas tarefas.

topologias sonoras complexas” (SHUM, 2008, p. 50), e como o seu interesse está na importância do som na imersão, cita mais especificamente o Wii, porque “emite sons de objetos manipuláveis a partir do próprio controlador [Wii Remote]” (p. 50).

Quintana (2010) difere dos demais autores apresentados até então, porque analisa a eficácia dos elementos de *Game Designer* para idosos. Trata-se de uma pesquisa empírica com os JEMs presentes no software *Wii Sports*. O autor desenvolveu a análise a partir de quatro itens: visualidade, sonoridade, interatividade e sociabilidade. No que se refere à visualidade, ele identifica a necessidade de se ponderar o número e a relevância das informações no ecrã, bem como a existência de uma única forma de situar o jogador em relação ao seu avatar. Quanto à sonoridade, destaca os poucos recursos sonoros instrutivos e a necessidade de cuidado com as frequências de som, ainda que tenha evidenciado que os sons relativos à ação no jogo contribuíram para a compreensão da prática por parte dos idosos. Em relação à interatividade, o autor ressalta que a facilidade do movimento intuitivo, que agrega o público idoso, não deve levar os desenvolvedores a desconsiderar o esforço físico exigido na prática, visto que este pode provocar danos à saúde ou mesmo a exclusão por inaptidão. Neste item, Quintana (2010) destaca ainda que é preciso considerar a igualdade de oportunidade dos participantes na sua produção, pois

[...] foi notável a frustração dos participantes quanto às artimanhas contidas no *Wii Sports*. Tais artimanhas acabavam por prejudicar a partida, pois concediam à parte que tinha seu domínio uma vantagem exageradamente maior do que àqueles que tinham praticado a modalidade e conheciam as mecânicas do jogo. No caso dos idosos, isto afetou significativamente tanto a sua percepção da justiça do jogo quanto sua vontade de jogá-lo. (QUINTANA, 2010, p. 109 e 110)

Por último, no item sociabilidade, Quintana (2010) chama a atenção para a importância de se produzir jogos que valorizem a interação jogador-jogador presencialmente, e acrescenta que os JEMs podem ser um campo de socialização entre diferentes gerações, a partir da participação inusitada de uma criança em uma das intervenções. Em suas conclusões, o autor observa que a característica dos JEMs do software do *Wii Sports* que mais se destaca, de modo positivo, é sua fácil adaptação. O aspecto negativo está nas dificuldades, encontradas

pelas pessoas idosas, na relação com a língua inglesa, na necessidade de precisão manual para controlar o cursor na tela, ao selecionar os comandos para o jogo, na dificuldade de se compreender qual era o seu avatar no jogo de Boxe e na exigência física elevada em algumas atividades.

*Quanto à relação com as Práticas Corporais.*

Na pesquisa de Cristina Pescador (2010), um dos sujeitos investigados diz ter participado de uma *Videogame Party* – festa em que as pessoas levam seus videogames e notebooks para se divertirem coletivamente – em que fizeram uso do *Wii Sports* e do *Pump* (JEM de Dança similar aos da série DDR). A este respeito, a autora sugere que devam ser feitas “novas investigações sobre games como um ambiente de mediação de aprendizagem cooperativa e interativa, usando procedimentos etnográficos [...]” (p. 106-107). Cristina Pescador (2010, p. 111) ainda sugere que sejam feitas pesquisas por professores de Educação Física para investigar “os benefícios da tecnologia do videogame Wii [...] que tirou o jogador da cadeira e do sofá”.

A ideia que a última sugestão traz, já era alvo da crítica de Pereira (2009). Com base em listas de discussões sobre o tema, o autor apresenta os JEMs como o motivo pelo qual a Educação Física, de maneira geral, mas em especial no seu viés biomédico, tem se aproximado da temática dos JEs, com ressalvas a alguns trabalhos deste campo que se diferenciam. Este fato, segundo ele, está circunscrito a relação de “obviedade com o movimento” que os JEMs apresentam (PEREIRA, 2009, p. 17). Diferente do que indica Cristina Pescador (2010), Pereira (2009) compreende que a relação da Educação Física com o JE é anterior aos JEMs, porque a busca pela compreensão do corpo e do movimento, objetos de intervenção deste campo, deve se processar também na esfera virtual. Destacamos, todavia, que, como a temática do estudo de Pereira (2009) trata da noção de corpo e movimento virtual, o autor também não avança na relação possível entre a apropriação do movimento pelos JEMs e uma possível alteração na forma de conceber corpo e movimento virtual, porque os JEMs não fizeram parte do recorte metodológico da pesquisa. Neste sentido, a pergunta que fica por ser feita (porque também foge ao escopo deste trabalho), seria: a detecção dos movimentos para a representação destes nas ações dos JEMs altera ou não a percepção de movimento e corpo virtual para quem joga em relação às pessoas que jogam outros JEs?

Almir Ferreira (2010), ao falar sobre futebol, tecnologia e aprendizagem, apresenta o Wii com uma nova possibilidade de interagir

com o esporte. Para ele, com o Wii é possível representar gestualmente alguns movimentos do futebol, como o cabeceio e a cobrança de lateral, e realizar movimentos novos, diferente do controle tradicional, e também diferente dos movimentos habituais, já que são realizados com a mão. O que é importante destacar é que nem todos os JEMs são realizados a partir de gestualidades próprias do cotidiano.

Finco (2010) realizou uma análise sobre como os praticantes do JEM *Wii Fit* dão sentido aos preceitos de vida saudável veiculados pelo jogo. Os dados da pesquisa foram coletados em três comunidades virtuais do Facebook que apresentavam um número significativo de praticantes do *Wii Fit*, e de relatos de experiência. Os dados foram apresentados e analisados de forma descritiva, divididos em três categorias.

Na primeira categoria, Finco (2010) identifica os relatos que demonstram uma mudança no estilo de vida dos praticantes, verificando que, após o contato com o jogo, os eles passaram a aderir ao estilo de vida saudável, incluindo cuidados com a alimentação. A categoria seguinte aborda os relatos sobre a experiência, sendo dividida em quatro subcategorias: a) *adição de mudança*, em que se observa a autorregulação dos usuários que criam rotinas e ciclos em relação aos hábitos de saúde e tempo de exercício; b) *subtração de número indesejáveis*, em que se destaca que os usuários são motivados ao automonitoramento, o controle do peso corporal é estimulado pelo jogo, que permite uma avaliação de peso e Índice de Massa Corporal (IMC), e propõe estratégias e recursos para que se estabeleçam desafios pessoais; c) *multiplicação do preceito de estilo de vida saudável*, que destaca o uso das comunidades virtuais como um propagador dos preceitos do *Wii Fit*, os relatos dos usuários demonstram conhecimentos sobre promoção da saúde, compartilham propostas e as estendem ao núcleo familiar; e d) *Divisão de experiências*, em que se concentram os relatos que demonstraram a partilha de informações, conhecimento popular, que complementam o estilo de vida saudável, como a troca de receitas.

Na última categoria proposta por Finco (2010), são elencados os relatos que estabelecem um sistema eficiente de recomendação a favor do estilo de vida saudável. O autor conclui a pesquisa afirmando que a prática do *Wii Fit* não promove apenas uma prática regular de atividade física, mas se torna também “uma sucursal em potencial do estilo de vida saudável” (FINCO, 2010, p. 87).

A partir da apresentação dos subtemas relativos aos conteúdos abordados sobre os JEMs nas teses e dissertações, alguns eixos se destacam. O primeiro se refere ao caráter de inovação do console Wii,

da Nintendo, e dos JEMs desenvolvidos para este console, fato que pode ser explicado, em especial, pelo sucesso de vendas do console, ampliando o número de pessoas com acesso, ou com conhecimento da existência dos JEMs. O segundo eixo diz respeito às novas formas de sociabilidade, em especial a que corresponde à aproximação familiar que a experiência nos JEMs pode oferecer. O terceiro refere-se à diversão como uma das características importantes da experiência com os JEMs, desmitificando, ao menos parcialmente, o realismo imagético como o futuro dos JEs. O quarto eixo se relaciona com os JEMs como espaço de experiência e de aprendizagem acerca das PCs. E, por último, o “realismo” da simulação como algo que, de forma ambígua, favorece e dificulta a imersão. Sobre os dados, observa-se uma carência de pesquisas empíricas, inclusive citada por alguns dos autores.

### **2.5.2 Artigos Científicos**

A recuperação dos artigos científicos foi realizada por meio do site busca “Google Acadêmico”, por não necessitar de um descritor específico, já que é possível realizar as buscas no corpo do texto, e também pela disponibilidade de acesso ao material. Utilizamos o filtro “Língua Portuguesa” para mapear os trabalhos produzidos apenas neste idioma. Foram empregados, na busca, os mesmos termos para JEMs utilizados na recuperação das Teses e Dissertações, como pode ser observado na Tabela 04.

Tabela 04 – Artigos científicos recuperadas no Google Acadêmico.

TERMOS	Número de citações no Google Acadêmico	Artigos de Anais	Artigos de Revistas	Total de Artigos	Artigos de Anais sem repetições entre os termos	Artigos de Revistas sem repetições entre os termos	Total de Artigos sem repetições entre os termos
Wii	330 com redução “filetype: pdf” <sup>36</sup>	51	14	<b>65</b>	51	14	<b>65</b>
“Eyeto”	13 sem redução	03	02	<b>05</b>	03	01	<b>04</b>
“Dance DanceRe-volution”	26 sem redução	02	01	<b>03</b>	01	01	<b>02</b>
Exergame	12 sem redução	-	01	<b>01</b>	-	01	<b>01</b>
<b>TOTAL</b>	<b>381</b>	<b>56</b>	<b>18</b>	<b>74</b>	<b>55</b>	<b>17</b>	<b>72</b>

Das 381 citações encontradas, foram selecionados apenas os artigos de revistas e de anais de eventos científicos, com links ativos e sem repetição entre os termos, totalizando 72 artigos. Deste total, desconsideramos apenas um por repetir o conteúdo na íntegra, finalizando, então, com 71 artigos analisados.

Dividimos os 71 artigos encontrados em dois grupos. No primeiro, com 51 artigos (45 de anais de eventos científicos e seis de revistas científicas), os JEMs não aparecem como foco de análise e foi subdividido considerando-se a abordagem realizada com os termos de busca usado nos trabalhos, independente das temáticas centrais que norteiam os artigos. No segundo grupo, com vinte artigos (nove de revistas científicas e onze de anais de eventos), são apresentados os JEMs e/ou os consoles para JEM como temática central da discussão, sendo estes artigos agrupados por temáticas comuns.

<sup>36</sup> Foram encontradas, inicialmente, 712 citações, muitas das quais nos direcionavam para links não científicos sobre o assunto e, em decorrência deste fato, optamos por restringir a busca por documentos com extensão “.pdf”.

A tabela 05, abaixo, ilustra a divisão do primeiro grupo de artigos científicos recuperados.

Tabela 05 – Artigos científicos que abordam indiretamente os termos relativos aos JEMs.

<b>Abordagem realizada quanto aos JEMs</b>	<b>Número de artigos</b>
Apenas citam um ou mais termos	15
Citam e explicam o sentido do termo	09
Apresentam tecnologias compatíveis para JEMs	03
Apresentam aspectos do Mercado sobre JEMs	02
Utilizam a tecnologia dos JEMs para outras finalidades	14
Informações singulares	09

Nos quinze artigos que apenas citam um dos termos sem realizar qualquer explicação em relação a sua jogabilidade, os termos aparecem em sua maioria como uma novidade no mercado ou como um exemplo de determinada tecnologia. Nos nove artigos que citam e explicam o sentido do termo, os termos são acompanhados de informações pontuais que, em síntese, afirmam que o Wii faz uso de uma gestualidade intuitiva (no sentido de familiar) que facilita a interação e a imersão do jogador com o jogo.

Três artigos abordam o desenvolvimento de tecnologias que são compatíveis com os JEMs e com outros produtos e que, ao serem apropriadas por eles, melhorariam sua qualidade, como a criação de dispositivos de Inteligência Artificial (OSÓRIO et al., 2007). Outros catorze artigos tratam do uso de tecnologias que estão presentes na prática dos JEMs para outras finalidades, como, por exemplo, o uso da tecnologia do *Wii Remote* (controle do Wii) no desenvolvimento de um quadro escolar interativo de baixo custo, denominado de *Wiimote Whiteboard* (SILVA; TORRES, 2009).

Dois artigos situam aspectos do mercado de JEs que dizem respeito aos JEMs. Um deles indica que a função dos JEs casuais, dos quais fazem parte os JEMs, é trazer, de volta à prática, jogadores que deixaram de jogar devido à complexidade dos JEs mais atuais, com tendência a facilitar as formas de interação, como faz o Wii (XIMENES et al., 2008). O outro artigo destaca que o interesse mercadológico nos JEs se intensificou nas últimas décadas, e salienta que a Nintendo, com o Wii, é uma das três empresas que dominam o mercado de consoles (FERNANDES; WERNER, 2009).

Os últimos nove artigos do primeiro grupo apresentam dados singulares sobre os JEMs. Falaremos sobre cada um deles a seguir.

Protásio (2009) apresenta os JEMs da franquia DDR e os JEMs do Wii como jogos que unem as vantagens do exercício físico e do entretenimento. Numa perspectiva diferente sobre a relação com o movimento, o artigo de Taguti (2009) identifica os JEMs para o Wii e para o Projeto Natal (atual Kinect)<sup>37</sup> como uma experiência de realidade aumentada que, ao se apropriar do tato, juntamente com outros dispositivos, pressupõem um novo tipo de erotismo que, aos poucos, se toma conhecimento.

Protásio (2009) e Taguti (2009) demonstram percepções distintas, mas não antagônicas sobre a experiência com os JEMs, visto que os benefícios físicos advindos da experiência com o jogo não excluem, necessariamente, o erotismo que nela possa haver. Destaca-se, contudo, que o caráter lúdico, presente na experiência com os JEMs, que favorece a exploração deste novo erotismo, pode ser prejudicado quando a experiência com o jogo passa a ter fins externos a ele mesmo, transformando-o num jogo funcionalista.

Em relação à experiência, o artigo de Santos (2008, p. 12) ressalta a ideia de *user experience*<sup>38</sup>, ou envolvimento corporal, adotada na atualidade pela indústria do entretenimento, se referindo, em especial, a filmes. Esta ideia aparece como questionadora das fronteiras do conceito de realidade, o autor indica o console Wii como um exemplo que provoca esta tensão. Liesen (2008, p.80) chama a atenção para o potencial audiovisual dos mais recentes consoles caseiros, incluindo o Wii, afirmando que “a experiência de se ‘jogar um filme’, se tornou uma espécie de fim-último dos videogames”. Filme e JE se apropriam de outras mídias para expandir seu potencial, e buscam, com este aprimoramento, favorecer a experiência corporal daquilo que antes assistíamos ou jogávamos com o mínimo de amplitude de movimento.

Erthal (2008), em sua pesquisa sobre sensorialidades, numa perspectiva tridimensional para telas *touchscreen*, cita e descreve o funcionamento do Wii e do Virtusphere como modelos de tecnologias

---

<sup>37</sup> Enquanto estava sendo desenvolvido, portanto antes de ser lançado oficialmente no mercado, o acessório Kinect da Microsoft era denominado de Projeto Natal.

<sup>38</sup> Termo que o autor utiliza para expressar a ênfase dada à incorporação dos demais sentidos dos espectadores depois da década de 70 e que, até então, tinha, na narrativa, seu o principal foco de ação.

que se aproveitam da experiência do toque e da habilidade tátil. Segundo a autora, o uso da gestualidade familiar potencializa a sensação tátil.

Leonard e Santos (2005) desenvolveram um estudo sobre interfaces híbridas ligadas à prática da arquitetura e áreas afins, como design, artes plásticas e performances. Entre as interfaces híbridas, o autor destaca o *EyeToy*. Esta indicação é importante porque problematiza o processo de reconfiguração de uso dos espaços a partir da hibridação entre o físico e o digital, em que a sala de televisão, que antes era a arquibancada privilegiada para ver o jogo, ou o local de acesso aos JEs, passa a ser, com os JEMs, o próprio campo/quadra.

Bressan (2008) recorre ao Wii e ao *Second Life*<sup>39</sup> para exemplificar, a partir do conceito de Sinequismo em Peirce (s/d), o falso dualismo real-virtual. A partir do referencial teórico abordado, o autor indica que as experiências no *Second Life* e no Wii se dão num mesmo real, e que se constituem como processos de semiose (compreendida no texto como uma relação dinâmica de cooperação entre os signos, os objetos e os interpretantes) e que a ausência de uma postura sinequista pode induzir os praticantes para a crença da imaterialidade virtual e na sua independência frente às questões do cotidiano.

No estudo realizado por Souza, Camurugy e Alves (2009), são apresentados dados que demonstram o aumento da participação das mulheres na prática dos JEs. Com base em uma pesquisa da Nintendo, as autoras descrevem que, dos praticantes do Wii, 51% são mulheres, e que, dos praticantes do Nintendo DS, 53% são mulheres. Com os dados apresentados pelas autoras não é possível, entretanto, fazer alguma inferência sobre se a gestualidade presente nos JEMs do Wii exerce influência diferenciada na aproximação do público feminino com a prática dos JEs, haja vista que o número de mulheres que praticam o Nintendo DS é quase o mesmo.

Por último, o trabalho de Leahy e Leite (2010), ao abordar a liberdade de expressão, evidencia que os consoles mais modernos, entre eles o Wii, possuem um sistema operacional que permite, aos pais, bloquearem o acesso dos seus filhos aos conteúdos inapropriados a sua faixa etária. Para os autores, esse fato indica que o Estado não deve assumir a responsabilidade da família na educação dos filhos.

Seguem, abaixo, as pesquisas do segundo grupo, que possuem os JEMs e/ou os consoles para JEMs como temática central da discussão.

---

<sup>39</sup> JE que simula aspecto da vida social habitual num ambiente tridimensional, desenvolvido em 2003 e que é mantido pela empresa LindenLab.

Os estudos foram agrupados por temáticas comuns, conforme Tabela 06:

Tabela 06 – Artigos científicos que apresentam como temática central os termos relativos aos JEMs.

<b>Temáticas comuns</b>	<b>Número de artigos</b>
Em foco os JEMs	08
JEMs e Mercado	03
Produção de JEMs	04
JEMs como instrumento profissional	05

### *Em foco os JEMs*

Foram reunidos, aqui, os trabalhos que problematizaram a experiência que o JEM proporciona.

No artigo “A Revolução do Controlador Wii”, Zagalo (2008) busca explicar o diferencial do Wii no mercado de consoles caseiros, tendo como ponto chave, obviamente, o uso dos movimentos na interação com o jogo. Desta mudança na forma de jogar deriva uma prática mais familiar e acessível, que pode ser experienciada por qualquer pessoa, independente de se já ter ou não experiência com JE. Esta estratégia minimiza o constrangimento e a frustração no primeiro contato com os JEs, uma preocupação da indústria dos JEs, já que o desconforto dos novos usuários, com a complexidade dos jogos e seus controladores, dificultava a adesão. Com o foco na ampliação do público, e com os novos recursos, a Nintendo promove a ideia de que esta é uma prática para toda a família.

Para Zagalo (2008), além da estratégia criativa do caráter familiar na forma de jogar, destaca-se também a estratégia do *feedback* sensorial, proporcionado pelo uso de uma gestualidade habitual. Para finalizar, o autor aponta, como limites desta revolução, a produção de JEMs casuais e, portanto, menos complexos, e o fato de que esta tecnologia não é aplicável para todos os JEs e para todos os públicos, tornando-se difícil manter o investimento na interação por movimento após a euforia inicial. O artigo de Zagalo (2008) foi produzido três anos depois do lançamento do Wii, o que não inclui o contexto mais recente, no qual novas empresas aderem à produção de JEMs devido ao sucesso conquistado pela Nintendo com o console Wii. Pelo que apresentam os artigos de Lemos (2010) de Perani e Bressan (2007), a tendência é continuar o investimento no desenvolvimento de JEMs.

O artigo de Perani e Bressan (2007) trata da história dos JEMs. O estudo demonstra que a revolução do Nintendo Wii é apenas uma ideia velha numa roupagem tecnológica nova, com o diferencial de ter sido bem sucedida no mercado. Os autores identificam que a interação do jogador com a máquina através do movimento, e a interação entre jogadores é algo que já havia sido inserido no mercado, mas que não havia obtido sucesso porque as condições tecnológicas não eram propícias. Na época, havia um cenário com poucos jogos para os artefatos desenvolvidos, sendo eles com baixa resolução e com preços não acessíveis. Perani e Bressan (2007) concluem que a estratégia do Wii é parte de uma tendência mais ampla de valorização do corpo nos processos de comunicação presente na atualidade. Os Jogos Móveis Locativos, abordados no artigo de Lemos (2010), são exemplos desta tendência.

Os Jogos Móveis Locativos fazem parte da lógica dos JEMs porque importam a movimentação da tela para o ambiente não virtual e são exemplos interessantes de como a hibridação dos espaços físico e digital tem se expandido. Segundo Lemos (2010), nestes jogos são utilizados tecnologias móveis e sistemas de geolocalização, e os espaços públicos (ruas, praças, calçadas, etc.) são partes integrantes das regras e ações do jogo, sendo acessadas pelo “território informacional”, que é a intersecção entre o espaço físico com o eletrônico. A partir da análise de 73 Jogos Móveis Locativos, no período de 2000 a 2008, o autor conclui que estes jogos produzem novas funções para os lugares na relação com o lúdico estruturada pelos novos territórios informacionais. Com estes jogos, destaca-se a importância não só da gestualidade, mas também do espaço físico e de como estes são introduzidos no círculo mágico dos jogos digitais, e como podem ser ressignificados nesta relação.

Ferreira (2008) aborda a realidade híbrida, considerando-a também como uma tendência na relação com a tecnologia, com a intenção de compreender como o movimento favorece a experiência do jogador nos JEMs. Para o autor, a imersão promovida pelos JEs, com enfoque visual e sonoro, é pautada a partir da tentativa de subtrair o mundo habitual da realidade do jogo, demandando maior atenção e concentração do jogador. Todavia, chama a atenção ao fato de que esta subtração é no limite impossível, porque o jogador está sempre sendo interpelado por variáveis do ambiente ou até mesmo pela concretude do seu corpo, que lhe remete ao cotidiano. A soberania da visão nos JEs chega ao fim, de acordo com o autor, devido, principalmente, ao avanço atingido na qualidade de imagem-som e que não possibilita surpreender

mais os usuários, instigando as empresas a buscar novos artifícios para tal.

Com a realidade híbrida, “o foco está na ‘atividade motora’, ao invés da ‘verossimilhança representativa’” (HANSEN, 2006 apud FERREIRA, 2008, s/p). Neste caso, a imersão e a experiência são mais intensas porque “todo o corpo é convidado a experimentar sensações. Além da exploração da visão e da audição, outros sentidos, sobretudo o tato, são explorados, além da própria percepção cinestésica do corpo” (FERREIRA, 2008, s/p). A experiência híbrida

reflete o ser apropriado de seu corpo, presente no mundo e interagente no espaço virtual [...]. Encerra-se a necessidade de se desconectar do cotidiano para se adentrar (psicologicamente), no espaço binário de dados. (FERREIRA, 2008, s/p)

Quanto aos JEMs do Wii, Ferreira (2008, s/p) afirma que o personagem virtual e o jogador “se aproximam numa *mimesis* de movimentos nunca vista no cenário de games”. De acordo com ele, “passa-se, desse modo, de uma *transcodificação* de dados para uma *simbiose* natural entre usuário e *avatar*” (FERREIRA, 2008, s/p) (grifos do autor). Cita também outras iniciativas que considera interessantes, como os JEMs *The Eye of Judgment*, no qual o jogador interage, por meio das mãos, com os elementos virtuais do jogo, e os JEMs musicais *Guita Hero* e *Rock Band*. Sobre estes dois últimos jogos, o autor acrescenta que qualquer um deles

[...] perderia muito de sua experiência interativa e imersiva se os jogadores tivessem que “tocar” seus instrumentos a partir de um *gamepad* convencional, o que representaria uma ação pouco natural, distante da ação que se deseja reproduzir (tocar um instrumento). (FERREIRA, 2008, s/p)

Ferreira (2008) sustenta sua afirmação a partir de Robles-De-La-Torre (2006), que explica que, para uma interação rápida e precisa, as informações táteis e cinestésicas são importantes. Seguindo sobre esta questão, o autor diz ainda que no

modelo da realidade híbrida, o usuário já não necessita apreender o funcionamento da máquina: basta que ele aja conforme sua própria percepção

natural (corporal, tátil) para que o sistema responda de maneira adequada. (FERREIRA, 2008, s/p)

Partilhamos da perspectiva de Ferreira (2008) de que o uso do *gamepad* convencional diminuiria a potencialidade imersiva e interativa ao restringir a percepção tátil e cinestésica ao movimento das mãos. Por outro lado, discordamos que exista uma “percepção natural” na relação com estes JEMs citados pelo autor. A expressão “percepção natural” pressupõe uma capacidade natural para interagir com estes jogos, enquanto, de fato, trata-se de uma capacidade de ação-percepção co-determinada pela experiência social, cultural e histórica, pois os movimentos em questão são produções humanas. Toda antecipação realizada por um usuário no fazer de um JEM, com movimentos familiares, é, portanto, uma resposta que corresponde ao pertencimento dele a uma dada cultura, a uma dada sociedade, num determinado momento histórico. Esta discordância explica também o cuidado com a expressão “gestualidade intuitiva” usada, sem explicação, nas teses, dissertações e artigos científicos, visto que poderiam ser considerados movimentos naturais, e, enquanto tais, poderiam ser percebidos por qualquer pessoa, em qualquer sociedade, independente da cultura e de seu tempo histórico.

Essa problemática é discutida no artigo de Pfutzenreuter e Tavares (2009), ao analisarem as interfaces intuitivas, com foco nos JEMs. Os autores afirmam, com base em Turner (s/d), que o caráter familiar que carregam estas interfaces deve ser considerado a partir de um contexto social, cultural e histórico.

Para Pfutzenreuter e Tavares (2009, p. 85), “a percepção envolve pensamento, mas não é puramente mental, envolve ação ou mais, e não é puramente motora”. Esta relação é exemplificada a partir do aprendizado do flautista:

Mostra-se à pessoa as posições básicas dos dedos [...]. Ela então pratica essas notas em diferentes combinações várias vezes até que adquira uma habilidade básica. No início, a relação entre intenção mental e ato físico está bem pouco desenvolvida – mentalmente sabemos o que fazer, mas fisicamente somos incapazes de fazê-lo. Ao longo da prática, a conexão entre intenção e ato torna-se mais próxima, até que, eventualmente, a sensação de descompasso desaparece quase por

completo. [...] E, é claro, existem muitos níveis de interpretações possíveis, como se pode ver pela variedade de flautistas virtuosos. (VARELA, 2003 apud PFUTZENREUTER; TAVARES, 2009, p. 85)

Essa ação incorporada e, por isso, familiar, chamada de intuitiva, envolve uma intenção e um sentido, por vezes inconsciente, que resultam do pertencimento do agente a um campo, sem o qual não seria capaz de produzi-la. Turner (s/d), parafraseado Pfutzenreuter e Tavares (2009, p. 84), “afirma que as interfaces intuitivas teriam essa característica por trabalharem com rotinas de ação-percepção [...] que já estão ‘pré-compiladas’ e adquiridas socialmente”.

Em outro artigo, Pfutzenreuter (2009) aborda a magia nos controles baseados em gestos, a partir de exemplos do *Wii Remote*. Para tanto, explica inicialmente o que entende por magia e como esta se relaciona com a tecnologia:

A produção sem esforço, que é considerada mágica, pode ser obtida através de meios técnicos que organizam as atividades produtivas transferindo o esforço para as máquinas. [...] A tecnologia [...] produto da ciência e da racionalidade, traz dentro de si a magia, é ela mesma magia. (PFUTZENREUTER, 2009, p. 160)

O autor acrescenta que a função desempenhada por ambos, magia e tecnologia, é reservada para iniciados. Com base em Marcel Mauss (2003), Pfutzenreuter (2009) explica que esta atividade depende de agentes, representações e atos como num rito, que se configura no próprio ato mágico. Neste caso, os agentes seriam as crianças (cito este público porque o autor faz menção específica a ele no decorrer do texto), as representações seriam os sentidos que o objeto, controle *Wii Remote*, assume durante o rito (a brincadeira), e os atos seriam ações gestuais realizadas durante o rito.

O diferencial desse controle, segundo Pfutzenreuter (2009), é gestualidade e o seu formato neutro, que lhe permitem representar diferentes objetos em diferentes jogos, em função dos gestos realizados por quem joga. O autor afirma que o poder mágico, que possibilita ao objeto representar algo, depende da ação que ele permite reproduzir. Pfutzenreuter (2009) exemplifica esse fato, a partir de Gombrich (1999),

ao dizer que o que possibilita um pedaço de pau ser um cavalo são os gestos realizados por quem brinca e que imitam a cavalgada. Em relação ao *Wii Remote*, a possibilidade está no fato de sua forma simples permitir realizar diferentes ações pelo jogador em diferentes jogos, pois, dependendo do jogo, pode vir a ser uma raquete, uma arma, um volante, etc.

Pfutzenreuter (2009) ressalta, entretanto, que, como todo rito é formalizado, todos que dele fazem parte devem ter conhecimento das ações. A similaridade (também chamada de familiaridade, no texto) com coisas do cotidiano é central para que a criança interaja com a brincadeira, de onde deriva a importância da atividade demandar um repertório gestual conhecido e simplificado. O autor chama a atenção, neste momento, para o fato de que o ritual e a brincadeira serão mais bem sucedidos quanto mais forem conhecidos os gestos a serem realizados, e este reconhecimento depende destes gestos fazerem sentido na vida dos envolvidos. Como exemplo, ele cita duas situações do *JEM Trauma Center: New Blood*, lançado pela Atlus em 2007, que possibilita, ao jogador, realizar cirurgias. A primeira diz respeito à familiaridade com o gesto de pinçar que o controle permite; a segunda refere-se a não familiaridade com ação de suturar o paciente, visto que a ação gestual para realizá-lo difere da prática habitual, considerando este fato um limite na representação e no potencial mágico do objeto.

Ao concluir o trabalho, Pfutzenreuter (2009) afirma que, quanto mais os gestos necessários tiverem a ver com o cotidiano, menos a interface será percebida. Lembrando também que as ações realizadas para potencializar o poder mágico dos objetos, seja no jogo ou num ato ritualístico, só têm sentido para quem está envolvido na ação e no momento em que ela ocorre.

Os dois últimos artigos deste grupo realizam uma análise da experiência com os JEMs, um com crianças e outro com jovens, mas com intenções muito distintas entre si. No primeiro, Souza Jr, Ribeiro e Dazzi (2009) avaliaram a usabilidade e adequabilidade do JEM Coleta Seletiva<sup>40</sup>, com fins educacionais para crianças de 4 a 6 anos. A dificuldade que crianças mais novas apresentam em lidar com os modernos *joysticks*, foi a razão que levou os pesquisadores a se interessarem pelo uso do movimento na relação com os JEs para esse público. O JEM Coleta Seletiva foi experienciado por crianças de 4 a 6 e os resultados da pesquisa indicam que esta experiência pode auxiliar no

---

<sup>40</sup> Jogo desenvolvido por Lyra, Delgado e Dazzi (2009) e que é retomado mais a frente.

desenvolvimento da coordenação motora e da noção espacial, objetivos não previstos inicialmente. Constatou-se, também, uma rápida adaptação das crianças ao JEM, e a motivação das crianças obteve destaque nos testes, sendo indicado como uma ferramenta lúdica e pedagógica, ainda que os níveis de aprendizagem não tenham sido testados. Quanto aos objetivos principais, verificou-se a necessidade de se realizar adaptações quanto à velocidade de movimento, o tamanho e a forma dos objetos usados no jogo, pois, para que se obtenha sucesso junto ao público pesquisado, é preciso, segundo os autores, a adequação destes fatores à faixa etária dos usuários tornando-o compatível a sua realidade.

No segundo artigo, Ferreira e Couto Junior (2009) investigam a apropriação dos JEs e dos JEMs por jovens de 11 a 22 anos, entre 2006 e 2007, no Rio de Janeiro. Quanto aos JEMs, os dados demonstram que a sensação de imersão e a interatividade são reforçadas com o uso de movimentos do cotidiano. De modo geral, destacam que, nas experiências com os JEs e com os JEMs, os jovens participam, tomam decisões, criam suas próprias histórias, estimulam sua faculdade criativa. Os autores observam, também, que os jovens criticam a ideia de que os JEs e JEMs sejam passatempos (expressão dos autores) sem nada a acrescentar. Ao final, constatam que as formas de apreender com os JEs e JEMs, estão relacionadas com a performance de protagonista-explorador, que eles exercem durante a experiência com os JEs. Dessa forma, o campo da educação deveria estar atento às aprendizagens que se processam, bem como, atento às novas formas mediadas tecnologicamente que levam os jovens a se relacionarem com o conhecimento.

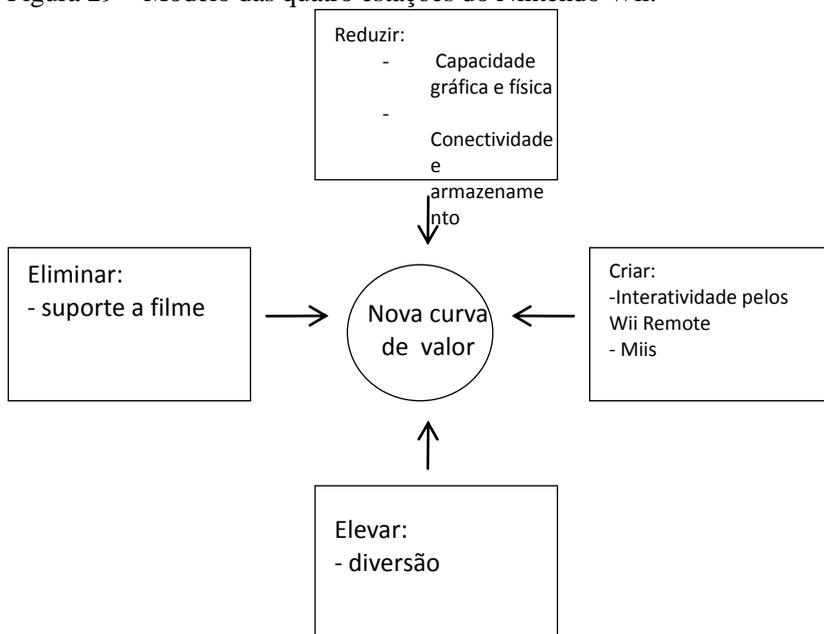
### *JEM e Mercado*

Os pesquisadores Cruz Jr, Baumgarten e Pereira (2008) realizam uma análise das estratégias de vendas da empresa Nintendo, com o objetivo de explicar sua ascensão à liderança no mercado de JE, depois de alguns anos em baixa. O estudo identificou a opção pela estratégia “Oceano Azul”, após comparação dos produtos mais vendidos pela empresa. Os autores observam, ainda, que o uso desta estratégia foi admitido publicamente pelo presidente da SatoruIwata, em 2007, para o periódico *The Times*. Esta estratégia tem como foco fugir da concorrência, abrindo um novo nicho de mercado, seguindo alguns preceitos como o “Modelo das Quatro Ações” e a “Teoria dos três círculos de não-clientes”, que os autores explicam a partir de Kim e

Mauborgne (2005). Ela foi evidenciada nos projetos do Nintendo DS e do Nintendo Wii.

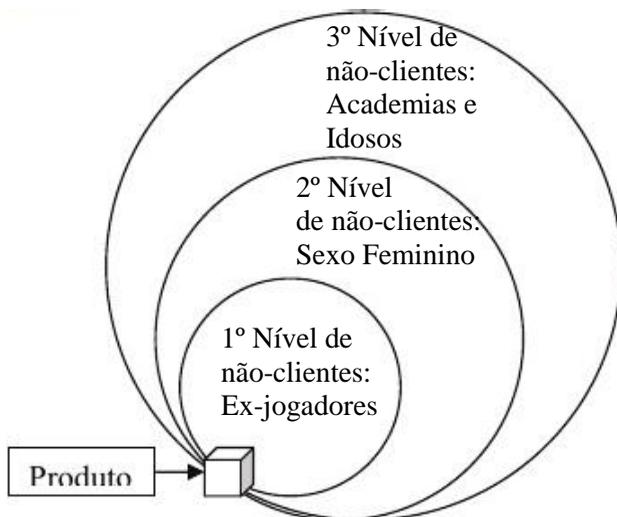
O “Modelo das Quatro Ações” (Figura 29) visa elencar quais características foram reduzidas, mantidas, eliminadas e criadas em relação à concorrência, tornando-se diferente, de forma que o baixo custo ou o custo deixa de importar, pois não há mais comparação objetiva. Na “Teoria dos três círculos de não-clientes” (Figura 4), o nível 1 envolve os não-clientes próximos do seu produto, porque já compraram algo relacionado, o nível 2 trata dos não-clientes que se recusam a usar produtos deste setor, e o nível 3 são os não-clientes que nunca pensaram nestes produtos. As duas figuras, abaixo, desenvolvidas pelos autores em relação ao console Nintendo Wii, são representativas destes preceitos.

Figura 29 – Modelo das quatro estações do Nintendo Wii.



Fonte: Kim e Mauborgne (2005 adaptado por BAUMGARTEN, CRUZ JUNIOR e PEREIRA, 2008, p. 12).

Figura 30 – Círculo de não-clientes do Wii.



Fonte: Kim e Mauborgne (2005 adaptado por BAUMGARTEN, CRUZ JUNIOR e PEREIRA, 2008, p. 14)

Os outros dois artigos tratam de JEMs musicais. Leiva e Recuero (2010) elaboraram o roteiro de uma campanha publicitária para o pré-lançamento do JEM *The Beatles rock Band*, como pré-requisito da disciplina Publicidade Digital do Curso de Publicidade e Propaganda, da Universidade Católica de Pelotas. Nesta campanha, seriam lançados cinco pequenos filmes (*teasers*), de nove segundos cada um, com pessoas comuns, realizando tarefas do cotidiano, que, ao ouvirem uma música, começariam a tocar instrumentos imaginários. Estes *teasers* teriam a intenção de provocar o desejo pelo jogo e seriam divulgados em redes sociais como Orkut, Twitter e Youtube.

Os pesquisadores Pase e Tietzmann (2009) identificam os JEMs como uma nova forma de retenção de informação, mantendo, assim, a audiência dos fãs focada e ativa nos artistas. Os JEMs musicais se inserem no mercado, segundo os autores, como uma mídia híbrida que mantém a música próxima dos jovens, levando-os a jogarem com seus ídolos, mesmo sem saberem tocar uma nota sequer. Em suas considerações, afirmam que os JEMs musicais são utilizados para vender mais músicas e segurar a audiência, mas que, em relação à publicidade, outras mídias não são descartadas, trata-se, então, de usar todos os recursos possíveis.

### *Produção de JEM*

Neste grupo, foram reunidos quatro trabalhos, sendo que três deles apresentam, em comum, a utilização do recurso de captação de movimento por *Web Cam* para produção de JEMs.

Lyra, Delgado e Dazzi (2009) concentraram-se no desenvolvimento de uma plataforma denominada “Barbara”, usada para realizar tratamento de movimentos gerados por imagem de *Web Cam*, na criação de JEM. Para exemplificar a eficácia da plataforma, criaram, a partir de um enredo educativo, o JEM “Coleta Seletiva” para crianças de 4 a 6 anos.

Visando o público adulto e a construção de JEMs educacionais, Velloso, Brito e Pereira (2009) desenvolveram um estudo sobre a construção de JEM que pudesse ser executado em interfaces de visão computacional de baixo processamento, multi-plataforma, e baseada em conteúdo web, testando um protótipo do algoritmo no Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem (AVEA) dos cursos de Licenciatura e Bacharelado em Letras Libras da Universidade Federal de Santa Catarina. Os resultados indicam a viabilidade do projeto e uma facilidade em remodelar os JEs já existentes para o modelo de interação por meio da captação de movimento.

Sem abordagem educacional, a pesquisa de Paula, Neto e Miranda (2006) apresenta a criação do JEM “Camera Kombat”. Este jogo possibilita uma movimentação livre para golpes de pernas e braços, dos quais o oponente deve se esquivar para não ser penalizado. Aos jogadores está disponível também o uso de efeitos especiais, como um raio de luz ou uma bola, que são acionados com a repetição de sequências pré-estabelecidas pelo programa do jogo. Sobre o jogo, os autores ressaltam, ainda, que a intensidade de movimento requerida é elevada porque os participantes precisam de grande mobilidade para desviar dos golpes e das magias, e que o barateamento e a grande popularidade das *Web Cams* facilitam a produção de JEM do estilo do “Camera Kombat”.

O quarto trabalho, produzido por Bergamo et al. (2008), trata dos desafios que as telas multitoque oferecem para a criação de JEM, ao aproximar o conceito de interfaces tangíveis com a captação de movimento. Este fato modifica a interface atual em três sentidos: “permite que dois ou mais pontos da tela sejam acionados simultaneamente. [...] a ausência de aparatos. Por fim, o uso colaborativo do mesmo espaço físico” (BERGAMO et al., 2008, p. 112). Os autores destacam que o potencial desta tecnologia é tão grande que pesquisas e construção de telas multitoque são encontrados no mundo

todo, em especial, porque as grandes empresas não conseguiram segurar a divulgação das informações. Após uma análise do modelo constitutivo de *hardware*, identificaram que este é facilmente acessível e que poderia ser facilmente explorado para construção de JEM, um campo, segundo eles, ainda pouco explorado em relação às telas multitoque.

Bergamo et al. (2008) concluem que a eliminação de aparatos é uma vantagem das telas multitoque e que facilita a criação de jogos infantis e a interação com os jogos de estratégias e de tabuleiros, porque o uso de gestos familiares facilita a seleção e movimentação de objetos na tela. Acrescentam, ainda, que os *Massive Multiplayer Online Game* (MMOG) também se beneficiariam desta tecnologia, em que equipes, conectadas a telas multitoque, em larga escala, poderiam interagir, não só virtualmente, mas fisicamente (se referindo aos movimentos habituais do cotidiano, já que fisicamente a interação ocorre em qualquer JE).

### *JEM como instrumento profissional*

Aqui, são agrupados os trabalhos que indicam o uso de JEM em algumas situações que fogem do entretenimento, atribuindo um interesse externo na sua prática.

Dias, Sampaio e Leandro (2009) realizam um estudo teórico sobre o uso do Wii em processos de reabilitação de pacientes na fisioterapia. Estes pesquisadores apontam o tempo de duração do tratamento e a pouca motivação, em sua realização, como as principais causas do insucesso nos procedimentos terapêuticos. A solução para estes problemas seria, de acordo com eles, a busca por um tratamento lúdico. Neste tratamento lúdico, a abordagem é a tradicional, o que diferencia são as ferramentas utilizadas: o Wii é proposto como o principal agente motivador do processo de reabilitação. Os autores alertam para o fato de que esta prática deva ser acompanhada pelo profissional, porque, caso realizada em desacordo com tratamento, pode surtir efeito contrário.

Duas outras pesquisas, também sobre reabilitação fisioterapêutica, ambas estudos de caso, analisaram a influência da prática de JEMs do Wii no equilíbrio de paciente com Disfunção Cerebelar. Na primeira, averiguou-se, comparativamente, o resultado da avaliação pré-protocolo e pós-protocolo, sendo realizada nove intervenções com o JEM, duas vezes por semana, com trinta minutos cada, identificando-se que esta prática sugere melhora no equilíbrio e independência nas tarefas diárias de pacientes com Disfunção Cerebelar (SCHIAVINATO et al., 2010).

A segunda pesquisa, de Sciavinato et al. (2011), também apresentou uma avaliação comparativa, mas, além da comparação anterior e posterior à prática dos JEMs, realizou-se também uma avaliação após 80 dias do final da última intervenção, com o propósito de observar a influência dos resultados em médio prazo. Para que não houvesse interferência, durante este período, o paciente não participou de sessões de fisioterapia. Os dados obtidos com a avaliação de médio prazo indicam que ocorre um decréscimo na melhora em relação à avaliação de curto prazo, mas que a condição geral é ainda melhor do que a condição do paciente registrada na avaliação inicial. Para os autores os JEMs são instrumentos complementares importantes na fisioterapia de pessoas com Disfunção Cerebelar. Ambos os trabalhos destacam que o potencial dos JEMs, em especial do Wii, nestes casos, está no *feedback* imediato que o paciente tem quanto ao seu movimento, podendo, quando necessário, corrigí-lo imediatamente. Neste sentido, os JEMs, além de tornarem prazerosa a atividade, também permitem o *feedback* imediato ao paciente sobre a qualidade de seu movimento.

O trabalho seguinte também poderia ter sido elencado junto com o grupo “Produção de JEM”, porque se trata de uma proposta de elaboração de JEM para o tratamento fisioterápico. Os autores Gama et al. (2010) identificam, previamente, que as atividades de reabilitação, nas quais os pacientes tinham mais dificuldade, eram a que eles menos gostavam. Geralmente elas estavam ligadas a atividades em que permaneciam deitados, pois, devido a maior superfície de contato, sentiam mais dor. Outro elemento identificado diz respeito ao fato de que os JEMs que poderiam ser utilizados tratavam especificamente de posições que não eram tão desmotivantes. Neste sentido, a pesquisa apresenta duas propostas de JEMs, o *Croco Bed* e o *Rollings Balls*, para serem realizadas. O *Croco Bed* necessita de um projetor acima da cama e que projete nela objetos virtuais, neste caso os crocodilos. O jogo consiste em tentar acertar o máximo de crocodilos possíveis com as mãos e braços rolando sobre eles num menor tempo possível. O *Rollings Balls* depende de um ambiente virtual (ecrã frontal), controlado por uma bola. Neste jogo, a bola navega virtualmente em quatro direções, com o objetivo de usar as mãos para desviar a bola de obstáculos, passando-a de um lado ao outro do corpo, de acordo com os obstáculos. Os pesquisadores concluem que estas estratégias podem ser importantes, em especial para quem depende de fisioterapia diariamente, além de tornar o tratamento mais interessante especialmente para pessoas tetraplégicas.

Vagheti e Botelho (2010) desenvolveram uma pesquisa de revisão, em bases norte-americanas, sobre JEMs e as suas possibilidades de uso na Educação Física. Os artigos selecionados para a pesquisa foram, segundo os autores, subdivididos em três grupos a partir do conteúdo e da relação que estabelecem com os objetivos do estudo, quais sejam: aspectos fisiológicos, aspectos psicológicos e aspectos de reabilitação. As conclusões da pesquisa indicam que: existe um aumento no nível de atividade física dos praticantes de JEMs em relação aos usuários de JEs; os JEMs podem ser usados em alguns procedimentos com vistas à reabilitação; podem fazer parte do treinamento de cirurgiões; não promovem efeitos psicológicos negativos, com ressalvas as pessoas que apresentam uma condição psicológica adversa; o uso deve ser cauteloso para prevenir lesões nos usuários; e, por último, indica que os JEMs podem ser utilizados para o aprendizado de novos movimentos e de novos gestos desportivos.

Dos artigos científicos analisados, alguns eixos se sobressaem, quais sejam: a facilidade na jogabilidade agrega novos jogadores e minimiza a frustração com as primeiras experiências; os JEMs favorecem a interação presencial; o uso do movimento potencializa a sensação tátil e a percepção cinestésica; os JEMs são acessíveis porque os movimentos requeridos são familiares aos usuários; os JEMs dão novos sentidos aos espaços em que são jogados; o formato do controlador pode favorecer a imersão; o “realismo” proporcionado pelos JEMs é ambíguo em relação à imersão, pois, ao mesmo tempo, favorece e desfavorece a percepção da interface; os JEMs apresentam potencial educativo; e o JEM pode ser utilizado como estratégia lúdica para reabilitação fisioterápica, para o condicionamento físico e para o ensino-aprendizagem de PCs.

### **3 *HABITUS*, VIRTUALIZAÇÃO E JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO DE PRÁTICAS CORPORAIS**

Neste capítulo, abordamos os JEMs de PCs buscando compreender algumas dimensões que engendram esta experiência.

Nas duas primeiras partes é problematizada a incorporação do habitus de jogador de JEs e sua relação na experiência com os JEMs. Para tal, partimos do conceito de habitus de Bourdieu (2009) com a incorporação de certos domínios que possibilitam o jogador a jogar e fruir a experiência com os JEs e com os JEMs.

Na terceira tensiona-se a discussão sobre a dualidade entre real e virtual, para então apresentar os JEMs de PCs como inscrição digital, mas que se constitui como uma experiência híbrida. Na última parte, apresentamos algumas das implicações relativas à virtualização da PCs e que nos ajudam a pensar os JEMs de PCs.

#### **3.1 O *HABITUS* E O CAPITAL DIGITAL DE JOGADORES DE JOGOS ELETRÔNICOS**

A cibercultura pode ser compreendida, segundo Lemos (2003, p. 11), “(...) como a forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre sociedade, cultura e novas tecnologias de base micro-eletrônica que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática na década de 70”. Para Levy (2000, p. 17) trata-se de um “[...] conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço<sup>41</sup>”. A cibercultura não é neste sentido uma subcultura, mas uma “(...) representação da cultura contemporânea como consequência direta da evolução da cultura técnica moderna” (LEMONS, 2003, p.12) e que transpassa o cotidiano de diferentes culturas. Sob este aspecto Gazeloto (2008, p. 82) destaca que “Mesmo as áreas com fraca densidade tecnológica acabam sendo indiretamente atingidas pela emergência desse fenômeno, uma vez que ele subordina e desloca as formas [de organização] anteriores.”

---

<sup>41</sup> Ciberespaço: “(...) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo.” (LEVY, 2000, p. 17)

De acordo com Levy (2000), Lemos (2003) e Gazeloto (2008) a cibercultura é a constituição de um novo *modus operandi* que conforma, ainda que não determina, nossa capacidade de ação e percepção. No entanto, a incorporação deste *modus operandi* não é homogênea, pois a trajetória individual de cada pessoa está inscrita em diferentes campos de disputas, que segundo Bourdieu (2009), são reflexos das condições objetivas de existência em cada campo. No caso da cibercultura trata-se de domínios relativos às novas tecnologias comunicação e informação que transpassam as experiências cotidianas, ou seja, atravessam diferentes campos do cotidiano. Neste sentido, todos somos de alguma forma afetados pela cibercultura, porém nem todos operamos ou possuímos recursos digitais e formação digital para operar no cotidiano. Pode-se pensar então em capital digital. A noção de capital digital acima citada é derivada da noção de capital utilizada por Bourdieu (2009) para descrever o capital acumulado pelo agente em relação aos domínios de um campo e que o permite interagir neste campo.

Sobre esta questão Prenski (2001) discute a diferença entre nativos digitais e imigrantes digitais. Os nativos digitais seriam aqueles que nascidos imersos num universo digital, em contato com a internet, com o computador e com os JEs; seriam aqueles que pensam e agem no cotidiano, e em suas relações, com e a partir destes artefatos. Tendo facilidade para lidar com imagens, símbolos e códigos, não se incomodam com as mudanças constantes, porque percebem um encadeamento no processo, conseguindo acompanhá-las. Enquanto que os imigrantes digitais seriam aqueles nascidos antes da década de 70 e ainda que tenham acompanhando o desenvolvimento destas mudanças não desenvolveram as mesmas competências para operar na atualidade. Reconhecemos que existe a diferença ressaltada por Prenski (2001) em relação ao modo de incorporação deste *modus operandi*, entre aquela pessoa que nasceu imersa num ambiente digital de tal forma que estes domínios conformam sua forma de ser, estar e pensar o mundo e aquela pessoa começa a se relacionar com o ambiente digital a partir de outras referências operativas. No entanto, destacamos que esta não seria a única diferença, o que de certo modo permite críticas à explicação do autor. O conceito de nativo digital homogeneiza esta nova geração quando desconsidera as diferenças advindas da qualidade do acesso e as disparidades advindas das questões socioeconômicas, das diferenças de gênero, da formação acadêmica e das diferenças culturais. Também implica numa falsa generalização de que quem nasceu antes da década de 70 não desenvolveu estas competências. Motivos pelos quais deixamos de optar nesta pesquisa pela explicação organizada por

Prensky (2001), pois ainda que reconheçamos que se tratam de formas distintas de incorporação das mudanças tecnológicas, que favorecem os que nasceram imersos aos aparatos tecnológicos, outras questões simbólicas, culturais e econômicas perpassam o processo de incorporação deste *modus operandi*.

A constituição do capital digital pode se dar neste sentido independente de se ter nascido antes ou depois da década de 70, pois esta intimamente ligada às condições objetivas de existência. De fato, muitas pessoas que nasceram antes da década de 70 podem ter tido acesso a uma formação digital que lhe permitisse operar neste campo, assim como muitas pessoas nascidas após a década de 70 podem não ter desenvolvido, por diferentes razões, competências próprias do capital digital.

Esta abordagem tem por fundamento a teoria do *habitus* de Bourdieu (2009), a partir da qual podemos dizer que a construção do capital digital pressupõe a construção de um *habitus* digital. Os jovens que possuem o *habitus* de jogar JEs possuem um capital digital que lhes permite operar no campo dos JEs.

A incorporação de certas disposições para operar em sociedade, por um determinado grupo ou pessoa, pode ser explicada pelo conceito de *habitus* de Bourdieu (2003):

Os condicionamentos associados a uma classe particular de condições de existência produzem *habitus*, sistemas de disposições duráveis e transponíveis, estruturas estruturadas predispostas a funcionar como estruturas estruturantes, ou seja, como princípios geradores e organizadores de práticas e de representações que podem ser objetivamente adaptadas ao seu objetivo sem supor a intenção consciente de fins e o domínio expreso das operações necessárias para alcançá-los, objetivamente “reguladas” e “regulares” sem em nada ser o produto da obediência a algumas regras e, sendo tudo isso, coletivamente orquestradas sem ser o produto da ação organizadora de um maestro. (BOURDIEU, 2009, p.87).

O *habitus* constitui-se como um sistema de disposições, modos de perceber, de sentir, de fazer, de pensar, que nos levam a agir de um modo próprio a um campo. O campo pode ser compreendido como uma

estrutura que constrange, delimita as ações dos agentes que dele fazem parte, pois apresenta disposições duráveis, mas não intransponíveis, que são regidas por condições de existência particulares. O sistema de disposições que constitui o *habitus* não pode ser considerado somente como condicionamento ao *modus operandi* de um campo (estruturas estruturadas), segundo Bourdieu (2009). Este é também, e simultaneamente, dirigido por um princípio gerador (estruturas estruturantes), esquemas geradores de estratégias, que possibilitam ao agente ser singular dentro do campo.

O *habitus*, entretanto, funciona como um esquema de ação e percepção que não é puramente consciente e nem puramente mecânico e, mesmo assim, não deixa de ser coerente, sensato, razoável e objetivamente orquestrado. Ele é um meio caminho entre a vontade do agente e sua história, é a expressão da objetividade na subjetividade. Resultado do encontro da experiência individual com a experiência coletiva, em toda sua regularidade e a interação entre estas experiências. É expressão de um aprendizado, sistemático ou não, dos modos de ser, perceber, agir e pensar de um determinado grupo e que, por sua vez, são incorporados como segunda natureza. Nas palavras de Bourdieu (2009):

História incorporada, feita natureza, e por isso esquecida como tal, o *habitus* é a presença operante de todo o passado do qual é produto: no entanto, ele é o que confere às práticas sua independência relativa em relação às determinações exteriores do presente imediato. Essa autonomia é a do passado operado e operante que, funcionando como capital acumulado, produz história a partir da história e garante assim a permanência na mudança que faz o agente individual como mundo no mundo. Espontaneidade sem consciência nem vontade (...). (BOURDIEU, 2009, p. 93, Grifo do autor).

Assim, o que caracteriza o grupo de jogadores de JEs é a presença de certas regularidades nos modos de ação e percepção que permite responder as demandas de um campo, nem tão passiva e nem tão ativamente.

Acerca do *habitus*, Thiry-Cherques (2006, p. 34) afirma que “[...] somos vetores de uma estrutura estruturada que se transforma em uma estrutura estruturante. Aprendemos os códigos da linguagem, da escrita, da música, da ciência etc. Dominamos saberes e estilos para podermos

dizer, escrever, compor, inventar”. É também desta forma que se incorpora os códigos dos JEs à linguagem gestual codificada e residual, as condutas, os ritmos, as estratégias como condição para poder jogar, interagir, brincar, fruir.

Quando Turner (s/d), citado por Pfutzenreuter e Tavares (2009), apresenta o processo de aprendizagem para a formação de um flautista, por exemplo, evidencia a incorporação deste sistema de disposições de estruturas estruturantes. O *habitus* permite ao agente responder espontaneamente as situações do presente. É ele, também, que possibilita, ao flautista, interpretar com certa espontaneidade uma canção estranha ou mesmo produzir uma nova canção. No entanto, o tipo, a forma, a qualidade da interpretação ou da criação irá depender da trajetória individual do flautista, das condições objetivas de sua existência dentro do campo, o que garante a diferença dentro da homogeneidade do campo. Bourdieu (2009) dirá que

[...] *cada sistema de disposições individual* [cada pessoa, agente] é uma *variante estrutural* dos outros, no qual se exprime a singularidade da posição no interior da classe [de condições objetivas de existência] e da trajetória. O estilo “pessoal”, ou seja, essa marca particular que todos os produtos de um mesmo *habitus* carrega, práticas ou obras, não passa de um *desvio* em relação ao *estilo* próprio de uma época [...]. (BOURDIEU, 2009, p. 100). (Grifos do autor)

Cabe dizer ainda que assimilação desses códigos, tanto no exemplo do flautista como de outros, habilita fruir em outros segmentos relacionados à música. A interação no campo, neste caso da música, se dá a partir do capital acumulado pelo agente, adquirido na sua experiência singular dentro do campo, o que faz dele um mundo no mundo. Assim, o campo são espaços de diferenças dentro de uma regularidade composta pelos limites do próprio campo. O campo, assim como o *habitus*, é produto da história, não sendo este imutável. A regularidade que sustenta o campo se dá a partir das disposições que são, pelos agentes, privilegiados no confronto com as situações presentes. Neste caso, *habitus* e campo são co-determinantes entre si. O ciclo de co-determinação aparenta inicialmente ser fechado, de onde resultam as críticas de que o agente não escapa da estrutura. E, se realmente fosse o ciclo fechado, toda ação estaria encapsulada e todo agente alienado em e de sua própria cápsula. A crítica, todavia, deve

ponderar as contradições e ambiguidades que a história humana apresenta, é na história individual, ou das pequenas coletividades construídas no entrecruzamento entre diferentes campos, que os agentes não se deixam asfixiar de todo pelas estruturas, buscando com elas, e também nelas, operar. Quando isso ocorre, novas regularidades passam a conformar o *habitus*. Ora, se o campo é constituído a partir das disposições privilegiadas pelos agentes, ele é necessariamente um espaço de disputas de mundos no mundo, de singularidades na homogeneidade, de agentes no campo.

Trata-se, portanto, de lembrar que não basta nascer em uma determinada cultura para deter o domínio e as condições de intervir na estrutura. Por isso, Bourdieu (2009) destaca que todo o *habitus* é construído sempre em relação às condições objetivas de existência.

Em relação ao universo digital, é importante dizer que não basta ter nascido após a década de 70 para possuir um capital digital. A condição de acesso e a formação, seja ela sistematizada ou não, são fundamentais para a construção do *habitus* digital, desta condição resultam as disputas no campo. Sobre esta perspectiva, Moita (2007, p. 02) identifica os JEs como sendo “[...] a porta de entrada de crianças e jovens, principalmente das famílias menos favorecidas, para exercitarem suas habilidades e adentrarem nesse mundo eletrônico do cotidiano”. Pode-se dizer, então, que esta é uma das funções sociais dos JEs, como também o é dos jogos em geral, qual seja, partilhar os modos de ação e percepção da cultura de que fazem parte, neste caso, a cibercultura.

Assim, como na formação do flautista houve a necessidade da incorporação de um *habitus*, que se expressa como um conjunto de estratégias de ação, rotinas pré-concebidas que permitem atuar e atualizar no campo dá música, o mesmo se dá na formação dos agentes no universo digital.

Quando interagimos com os JEs, pode-se dizer que

interatuamos com um programa, aprendemos a aprender o que ele é capaz de fazer e habituamos-nos a assimilar grandes quantidades de informação acerca de estruturas e estratégias interagindo com um dinâmico gráfico na tela. E, quando dominamos a técnica do jogo, pensamos em generalizar as estratégias a outros jogos. Aprende-se a aprender. (TURKLE, 1987, p. 59).

Os domínios adquiridos são como um sistema de disposições individual que é retomado em cada nova situação, neste caso, cada novo JE, ou qualquer outra atividade digital, permitindo, ao agente, agir de forma aparentemente espontânea. A forma como cada agente se dispõe destes domínios depende, contudo, da sua trajetória individual.

Falar em cibercultura é falar também da existência de certas regularidades que permeiam a história individual das pessoas que operam neste novo contexto social, o que é diferente de dizer que são pessoas que possuam os mesmos domínios dentro do campo, e que os manobrem da mesma forma, ou que expressem os mesmos gostos e predileções dentro do campo. Em relação a esta questão e no que diz respeito mais especificamente aos JEs, pode-se citar os jogadores hardcore, os jogadores casuais e os ciberatletas como exemplos de estilos de jogadores que, apesar de apresentarem certas regularidades, se relacionam com os JEs de forma distinta. Pode-se citar também os jogadores que possuem acesso irrestrito aos melhores plataformas e JEs em suas residências e os jogadores que tem acesso condicionado a casas de jogos e/ou casas de amigos, neste caso, também há regularidades, mas a forma de se relacionar com o campo é marcada pelas condições objetivas destes jogadores, o que marca a trajetória individual destes jogadores e produz capitais digitais distintos.

Destacamos algumas das regularidades presentes no processo de formação digital por meio dos JEs, identificadas por Prensky (2006) e Mattar (2010), e que resguardam a possibilidade desta personificação do jogador de JEs:

facilidade para trabalhar em grupo; capacidade de aprender de forma rápida; iniciativa, atitude e criatividade; capacidade de resolução problemas e tomada de decisões mesmo com pouca informação disponível; raciocínio e processamento de informações mais velozes; processamento paralelo, não linear (o que lembra os hipertextos disponíveis na Internet); capacidade de acesso randômico às informações, e não passo a passo; preferência do visual ao textual; facilidade em aprender jogando; não vêem diferença entre as fronteiras de jogo, trabalho e estudo; alimentam um sentimento positivo em relação à tecnologia e a conectividade (o que impossibilita a solidão, uma vez que estão sempre interagindo com outros gamers) e por fim, mas

não menos importante, desenvolvem atividades síncronas, simultâneas sem comprometimento do resultado de algumas delas. (CARNIELLO; RODRIGUES; MORAES, 2010, p. 10)

Em relação a não visualização das fronteiras entre jogo, trabalho e estudo, os autores procuram destacar a capacidade dos jovens de realizar o trabalho e o estudo de forma prazerosa, usando, por vezes, os JEs como meio, pois eles identificam, segundo Silverstone (2005), a diferença entre o que é do jogo e o que é do cotidiano habitual. Em relação as demais regularidades acima citadas, cabe dizer que não são habilidades que se restringem à experiência com os JEs, sendo, como já destacou Moita (2007), utilizadas em outras atividades no campo digital. Determinados códigos na interação com o universo digital, ainda que não sejam iguais, tendem para regularidade para facilitar a interação do agente com a mídia digital favorecendo a comercialização destes produtos, tanto no que diz respeito à parte física destes artefatos, hardware, quanto à parte de programação, softwares. De fato o habitus de jogar JEs propicia condições ao jogador de operar em outras atividades do universo digital.

Os estudos de Bourdieu (2009) indicam que isto é possível porque, na formação do *habitus*, o agente adquire certo senso prático que o acompanha em todas as atividades do cotidiano e que é retomado sempre que o agente se depara com regularidades semelhantes, mesmo quando em atividades ou campos distintos. O senso prática é a própria expressão da incorporação de um *modus operandi*:

Uma visão quase corporal do mundo que não supõe qualquer representação nem do corpo nem do mundo, e menos ainda de sua relação, imanência ao mundo pela qual o mundo impõe sua iminência, coisas para fazer ou para dizer, que comandam diretamente o gesto ou a fala, o senso prático orienta as “escolhas” que mesmo não sendo deliberadas não são menos sistemáticas, e que mesmo não sendo ordenadas e organizadas em relação a um fim, não são menos portadoras de uma espécie de finalidade retrospectiva. (BOURDIEU, 2009, p. 108).

Por essa indicação, o senso prático não é, senão, a expressão do *habitus* que se impõe ao agente em cada nova situação experienciada por

ele. Este fato se expressa no fazer do agente como forma de espontaneidade natural, ou mesmo, por vezes, como certa astúcia ou certa agudez dos sentidos que escamoteia a história objetiva que borbulha em sua subjetividade.

### 3.2 DAS TÉCNICAS CORPORAIS RESIDUAIS E DAS TÉCNICAS CORPORAIS DAS PRÁTICAS CORPORAIS

Mendes (2004), ao analisar a série de JE *Tomb Rider*, que faz uso de TCs codificadas e residuais, destaca o processo de subjetivação do jogador e de seu corpo à máquina como necessidade para sua interação. Para ele, quanto mais o jogador domina a máquina, mais é governado por ela. O autor explicita um conjunto de dispositivos de educação corporal que constituem, de forma nada aleatória, a experiência dos jogadores com os JEs desta série, com o objetivo de favorecer a interação e o prazer do jogador. O jogador é incitado a, inicialmente, aprender a lidar com as habilidades de sua personagem (Lara Croft - avatar que representa o jogador no jogo), dominando os comandos para, depois, retomá-los sempre que necessário, de acordo com as situações do jogo, sabendo se orientar da melhor forma no espaço de jogo:

Além de memorizar as estruturas [situações] que se repetem durante o jogo, ele [jogador] deverá fazê-la saltar, puxar a arma, atirar e, algumas vezes, articulá-las em um conjunto (correr, puxar a arma e atirar), treinando gestos e suas posturas corporais detalhadamente. (MENDES, 2004, p. 132)

Cada dispositivo é, para Mendes (2004), estrategicamente pensado para educar a gestualidade e as atitudes dos jogadores e alimentar seus desejos, com sucesso atrelado ao fato de se fazer isso de forma prazerosa. O desejo é incitado, segundo o autor, por meio de artifícios que mantêm o jogador engajado ao jogo. Este engajamento é promovido, nesta série de JE, pelo ganho de habilidades, pelo nível de dificuldade crescente e pela avaliação do jogador pelo programa.

As habilidades e conhecimentos adquiridos em cada fase são exigidos em novos desafios, fortalecendo a sensação de agência sobre os comandos do jogo. O nível de exigência, nos JEs de *Tomb Rider*, é sempre crescente e corresponde, em dificuldade, ao ganho de experiência dos jogadores nas fases anteriores. As avaliações

mencionadas por Mendes (2004) tratam da relação entre vitória e derrota presente em cada fase, que possibilita o autorreconhecimento pelo esforço empregado. Esta avaliação serve também para que o jogador potencialize sua posição com outros jogadores, mediante comparação entre suas habilidades.

Os JEs, assim como o computador, são, segundo Murray (2003, p. 169), meios sedutores “do qual muito do prazer reside na manutenção do engajamento”. No que se trata mais especificamente aos JEs do tipo *Tomb Rider*, a autora afirma também que

As narrativas eletrônicas provocam-nos, retendo suas surpresas com elas. O labirinto é traiçoeiro, cheio de becos sem saída, incertezas perguntas sem respostas. Jogos de aventuras exigem centenas de horas de disputa, principalmente de frustrantes tentativas e erros, até que se descubra como avançar. Por vezes os segredos neles contidos precisam ser encontrados fora dos jogos, em revistas, ou trocando informações com outros jogadores, ou, talvez, pesquisando na internet o endereço do site da rede ou do grupo de discussão pertinente. No rizoma insolúvel ou no labirinto que se pode resolver somos confrontados com um mundo que nos atrai com a promessa de tesouros, mas que é sobre tudo projetado para resistir aos nossos esforços. (MURRAY, 2003, p. 168-9)

Assim como nos jogos não eletrônicos, o prazer nos JEs não é necessariamente dependente da vitória, ainda que ela possa se configurar como o clímax, em comparação ao ato sexual, que se espera alcançar com o fim do jogo, como observa a autora acima citada. O prazer, a diversão, a excitação, a fruição encontram-se no processo, no desenrolar do jogo, e ele será mais prazeroso quanto maior for a capacidade do agente de intervir positivamente.

A formação do *habitus*, enquanto expressão da objetividade social na subjetividade do agente, castra ao mesmo tempo em que o habilita a agir e a fruir, neste caso, a experiência com os JEs. Daí decorre em parte a falta de compreensão das pessoas que não possuem o *habitus* de jogar JE em relação ao o prazer que sentem as pessoas que incorporaram este *habitus*. Em última instância, trata-se de uma impossibilidade própria da formação dos mecanismos de ação e percepção deste grupo que, para ser revertida, precisaria de um processo

de “cooptação e de iniciação que equivale a um segundo nascimento” (BOURDIEU, 2009, p. 111). Somente deste modo às pessoas que não possuem este *habitus* familiarizar-se-iam com o que lhes é estranho, permitindo ver através dos olhos das pessoas que possuem este *habitus*, fruir através de seus meios, ou melhor, aptidões.

Esse processo de cooptação e iniciação demanda engajamento, não é algo que possa ser apropriado pelo discurso, motivo pelo qual os artifícios para engajar o jogador são tão importantes. Não basta que alguém nos diga que é divertido, prazeroso e excitante, é preciso adquirir uma aptidão particular para que esta experiência faça sentido e não se expresse como absurdo. Por outro lado, a recusa da experiência por quem não possui este *habitus* não está relacionada apenas à falta de acesso ou à falta de aptidão. A questão torna-se mais complexa, porque as condições objetivas de existência diferenciadas implicam modos de vida diferenciados. Dessa forma, mesmo dentro de um processo de cooptação, as escalas de valores, os sentimentos, os significados atribuídos, que determinariam a importância das experiências com JE em suas vidas, provavelmente seriam significativamente distintas daqueles que possuem o *habitus* de jogar.

Nesse contexto de predileções, é preciso acrescentar que, ainda que as preferências dos agentes apresentem certa disposição a similaridades, tendência probabilística, em condições objetivas de existências similares (BOURDIEU, 2009), como no caso das pessoas que possuem o *habitus* de jogar, elas também não serão fixas e nem valoradas da mesma forma, há também aí certa plasticidade e fluidez. Acerca da questão, Oliveira (2009, p. 21 e 22) vai dizer que, apesar da tendência probabilística à similaridade,

não há, nos escritos de Bourdieu, indícios de determinação direta e mecânica das estruturas na ação social, e nem afirmações de que a trajetória dos indivíduos seja determinada diretamente pela posição que eles ocupam no espaço social [condições objetivas de existência].

Sobre o processo de subjetivação, Mendes (2004) ressalta o desenvolvimento de uma aptidão particular pelo jogador, enquanto joga. Porém, trata-se de uma aptidão específica à experiência dos jogadores com a série *Tomb Rider*. Cada JE da série *Tomb Rider* “e seu respectivo currículo estão muito bem preparados ‘pedagogicamente’ para governar a nossa conduta, para nos subjetivar de determinada maneira, para nos

orientar o desejo” (MENDES, 20na04, p. 138). Destacamos que os artifícios de subjetivação identificados pelo autor são encontrados em muitos outros JEs. Isso nos possibilita afirmar que, ao ser subjetivado na experiência com esta série, o jogador incorporou uma disposição, que não deixa de ser uma aptidão, para as experiências com os JEs. O que não significa, no entanto, que ele fará uso desta disposição.

A disposição para com os JEs está também associada a outras experiências cotidianas. Os JEs são artefatos culturais complexos e a experiência que oferecem engendra, muitas vezes, uma série de questões que nos são caras, seja porque se entrelaçam com questões do cotidiano habitual, do qual a violência urbana é um exemplo, como também, questões relativas ao prazer e a diversão, como o conteúdo de filmes ou de PCs. Sob este aspecto, e no que se refere, em especial, a crianças e jovens, os JEs se mostram mais sedutores que outros meios (como o livro e a televisão) porque permitem interagir de forma direta com o que antes era domínio da imaginação e do faz-de-conta. Segundo Murray (2003), imergir num ambiente como este exige pouco esforço imaginativo porque a sensação de agência é muito direta; é quando a fantasia adentra os domínios do palpável.

Mendes (2004), quando descreve sua trajetória de pesquisa, revela que não via, na experiência com JEs, espaço algum para a autonomia do sujeito. Os JEs eram, para ele, até então, objetos de dominação. Ao final da análise, entretanto, o autor evidencia que os jogadores não participam passivamente destes jogos. Ele explicita a existência de mecanismos de poder que agem sobre os jogadores, mas destaca que estes mecanismos vez ou outra entram em conflitos, permitindo aos jogadores se atualizarem a partir dos conflitos, reinventando-se a partir das experiências com os JEs.

As contradições, ambiguidades e resistências são oriundas da prática e é, portanto, na prática que o *habitus* apresenta sua face produtiva e sua capacidade de resistência às conformações da estrutura. Cabe destacar que a arte de criar e de inventar é também resultante da formação do *habitus*, afinal, como se sabe, ninguém cria ou inventa algo do nada.

A diferença primordial em questão, no que se refere ao JE, é que, quando os jogadores estão detidos às finalidades do JE, nem um desvio que já não tenha sido previsto é possível, por se tratar de agência e não de autoria (MURRAY, 2003). A incorporação do *habitus* de jogador de JE permite, no entanto, produzir desvios fora dos jogos, sendo este *habitus* não um fim em si mesmo, mas também fonte geradora de começos e continuidades de interações pessoais e de criação e

improvisação em outras situações do presente. O *habitus* é um passado operado e operante que atravessa o cotidiano do agente, não se restringindo a um ou outro tipo de atividade. No seu ajustamento ao campo, no caso os JEs, o jogador incorpora uma gama de domínios que, como não seria diferente, o acompanha de um JE a outro, de uma série para outra, de um gênero de JE para outro, assim como dos JEs às mais diversas atividades digitais e vice-versa, e por vezes até para fora dos domínios digitais.

Em relação à agência, faz-se necessário dizer que a complexidade nos sistemas reativos nos programas de alguns JEs, produz situações tão diversas (PINHO, 2001), em especial com a introdução da Inteligência Artificial, que não se mostram aos jogadores como simples reprodução, demandando dos jogadores um senso de jogo:

Forma particularmente exemplar do senso prático como ajustamento antecipado às exigências de um campo, o que a linguagem esportiva chama de “senso de jogo” (como “senso de posicionamento”, arte de “antecipar” etc.) oferece uma ideia bastante exata do encontro quase milagroso entre o *habitus* e um campo, entre a história incorporada e a história objetivada, que torna possível a *antecipação* quase perfeita do porvir inscrito em todas as configurações concretas de um espaço de jogo. (BOURDIEU, 2009, p. 108)

O senso de jogo citado por Bourdieu (2009) faz menção ao *habitus* do jogador de PCEs e não ao jogador de JEs. No entanto, se resguardada as diferenças da programação, pode-se dizer que o exemplo produz um similar efeito de análise. Em ambos os casos, nas PCEs e nos JEs, o senso de jogo permite ao jogador prever o porvir, permite ao jogador se orientar, se mover e agir no campo de forma sensata e coerente sem necessitar uma reflexão sistemática. O jogador não precisa racionalizar suas ações.

Para exemplificar, em uma partida da PC de Tênis de Campo, o jogador, dotado de senso de jogo, não racionaliza suas ações da seguinte forma: “vou rebater a bola na direita, porque dessa forma o meu adversário, localizado à esquerda da quadra, não chegará a tempo para defendê-la”. De igual modo, o jogador não racionaliza sobre qual TC irá usar para rebater a bola e o que é necessário, em termos de movimento, para realizá-la. O jogador de Tênis, dotado de senso de jogo, posiciona-

se e rebate, por vezes, de forma criativa e improvisada, ainda que esta atitude e esta ação, e a estratégia por trás delas, não deixem de ser sensatas e orquestradas, como uma expressão da trajetória do singular do agente e do *habitus* coletivo.

Aquele que está engajado no jogo, tomado pelo jogo, ajusta-se não ao que vê, mas ao que prê-vê, ao que vê de antemão no presente diretamente percebido, passando a bola não para o ponto onde se encontra seu parceiro, mas para o ponto que este alcançará – antes do adversário – em um instante, antecipando as antecipações dos outros, ou seja, como na finta, que pretende frustrá-las, das antecipações de antecipações. Ele decide em função das probabilidades objetivas, isto é, em função de uma apreciação global e instantânea do conjunto dos adversários e do conjunto dos parceiros captados em seu devir potencial. (BOURDIEU, 2009, p. 135)

Do mesmo modo que os jogadores de PCEs antecipam o porvir, os jogadores de JEs antecipam o porvir de monstros, de blocos, de tiros, dos mais diversos “perigos” que assolam seus avatares, no decorrer de suas aventuras e dos movimentos dos avatares de seus adversários e parceiros de jogo.

Nas PCEs, os jogadores têm suas ações delimitadas pelas regras. Nos JEs, a delimitação se dá pelas regras e pelo programa de jogo, mas, assim como nas PCEs os jogadores não atuam em obediência às regras, os jogadores de JEs também não atuam em obediência às regras e ao programa do jogo. As ações e as estratégias de jogo, adotadas pelos jogadores de JEs, procedem do senso de jogo que os levam a agir de acordo com a melhor resposta possível dentre as opções que eles têm disponíveis para cada situação. As decisões tomadas derivam, neste contexto, do encontro entre a situação de jogo que se tem e o “capital digital” que possui o jogador. Destaca-se que a singularidade da resposta do jogador nos JE se refere ao uso do poder de agência e não de criação ou improvisação.

A noção de capital digital, acima citada, é derivada da noção de capital utilizada por Bourdieu (2009) para descrever o capital acumulado pelo agente em relação aos domínios de um campo e que o permite interagir neste campo. Assim, a interação do jogador no JE é resultado da situação que se apresenta e do capital acumulado por ele em

relação a sua posição (condições objetivas de existência) no campo digital, que se traduz no *habitus* individual. A ação realizada pelos jogadores nos JEs não é, dessa forma, resultado de uma reprodução mecânica de ações sem história e sentido, como na crítica apontada por Setzer (2001).

O grau de habilidade requerido aos jogadores de JEs cresceu com a complexidade dos sistemas reativos, pois, com eles, mudaram também as funções dos controladores. Os primeiros controladores eram formados por um manche direcional e um botão acionador. Enquanto uma das mãos segurava o controlador e com o polegar acionava o único botão existente, a outra mão controlava o manche. Muito diferente da quantidade de funções e do manejo com os controladores atuais, Mendes (2004, p. 136) descreve o uso do teclado e do *joystick* para jogar os JEs da série *Tomb Rider*:

As ações [no teclado] demandam respostas rápidas de ambas as mãos e de quase todos os dedos. Jogando com o teclado, a mão direita é responsável pelas ações de andar ou correr e, outras ações, à esquerda ou ambas. Com o joystick, as funções são invertidas. De qualquer maneira, as duas mãos são usadas, exigindo boas habilidades bilaterais. Similarmente os dedos têm funções específicas. No teclado, os dedos indicadores, médios e anulares são usados. No joystick, essencialmente os polegares [nos direcionais e botões], pois o restante dos dedos é empregado para segurá-lo [também existem funções nos joysticks para os dedos indicadores e médios]. (MENDES, 2004, p. 136)

O desenvolvimento que potencializou a experiência com os JEs também se tornou um empecilho na adesão de novos jogadores, pois o domínio dos comandos exige engajamento. Dessa ideia, advém o discurso de que os JEMs são mais acessíveis porque as TCs requisitadas já fazem parte do *habitus* social, o que favorece a adesão de um nicho maior de consumidores, na medida em que não é, pelo menos em tese, preciso a incorporação de uma nova língua. De acordo com Zagalo (2008), os JEMs favorecem a participação e o engajamento daqueles que não dominam as habilidades necessárias para interação porque diminui (ou anula) o constrangimento e a frustração causados pela falta de habilidade.

A acessibilidade está relacionada ao discurso do uso de TCs mais intuitivas em contrapartida às TCs requisitadas pelos controladores codificados e residuais. À exceção do artigo de Pfitzenreuter e Tavares (2009), foi encontrada, na literatura sobre JEM, uma preocupação em explicar a compreensão do que seria uma gestualidade “intuitiva”, ainda que fosse possível identificar que se trata de algo familiar. Para algo ser familiar, no entanto, precisa ter sido incorporado como tal pelo *habitus* individual e que se expressa como uma forma de senso prático. Esta intuição como expressão do senso prático pode ser observada no uso das TCs pelos jogadores de PCEs, bem como, no trato dos jogadores de JEs com as TCs codificadas e residuais exigidas pelos jogos. Este é um dado interessante para a nossa análise porque destaca que o *habitus* do jogador irá determinar qual TC será para ele intuitiva ou não.

Sobre essa questão, Murray (2003) observa que, quando o controlador possui o formato do objeto da ação no JE, 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 no jogo de tiros, e como, para seu filho, este objeto não tem a mesma importância:

Minha própria e surpreendente imersão no jogo de fliperama Mad Dog McCree [...] deveu-se em grande parte ao peso e ao formato do revólver de seis tiros adotados pelo controlador da arma a laser, bem como ao modo como ele estava posicionado, num coldre à altura dos quadris, pronto para uma competição de saque rápido. Assim que peguei naquela arma, fui transportada de volta à minha infância e ao mundo dos faroestes de televisão. Quando meu filho trouxe para casa uma versão para videogame, baseada num controlador com múltiplos botões, não consegui de forma alguma me interessar pelo jogo (embora meu filho gostasse mais dessa versão, uma vez que ele estava mais interessado em dominar habilidades do que na história). Para mim, o revólver de seis tiros era um objeto liminar ideal, um dispositivo físico que eu podia segurar em minhas mãos e, ao mesmo tempo, um aparelho imaginário no universo da história. Eu tinha apenas de pôr minhas mãos nele para entrar no transe imersivo. (MURRAY, 2003, p.144)

É possível explicar o maior interesse do filho pela versão para videogames do JE *Mad Dog McCree* não apenas domínio de habilidades, mas pelo *habitus* com os JEs, já que este jovem possuía habilidades acumuladas com este controlador que lhe permitiam ater-se igualmente a narrativa do jogo. Seria possível dizer que para o filho tanto o controlador quanto as TCs produzidas em seu manejo se caracterizam como uma segunda natureza. Se o jogador aprende a atirar com o controlador manual e não com a arma, a arma pode deixar de ser necessária para que ele dê credibilidade a esta experiência, pelo menos no que se refere às ações dentro do jogo. Sendo o inverso, no caso da autora, como suas experiências com armas têm relação com seu formato, peso e a forma de manejo provocaram um estranhamento com o controlador de TC residual que a impediu de se interessar pelo jogo.

Sobre essa perspectiva, é possível considerar que a importância da aparência e forma de manejo do controlador no engajamento, nos JEMs, está associada à formação do *habitus* individual de cada jogador e não simplesmente ao formato do controlador e à maneira de manejá-lo.

Não sendo as TCs intuitivas por elas mesmas, o seu uso exige familiaridade, quando não sua incorporação em forma de *habitus*. Deste fato derivam duas indagações bem específicas em relação ao problema desta pesquisa, são elas: para se jogar um JEM de PC não se deve ter algumas habilidades prévias com as TCs das PCs? E qual o grau de exigência destes JEMs de PCs em relação a estas TCs que requerem? São questões que a própria lógica de criação e produção (tornar acessível) pode ajudar a responder. Os JEMs de PCs não requerem de seus jogadores o uso de Técnicas Corporais Elaboradas, pois, do contrário, apenas praticantes com experiência poderiam jogá-los. As implicações do uso de TCs simplificadas como estratégia de adesão para a experiência com estes jogos serão retomadas na análise dos dados obtidos com os jovens pesquisados.

Uma última questão igualmente importante precisa ser destacada da descrição feita por Murray (2003), que nos ajuda a compreender a relevância do uso das TCs das PCs nos JEMs de PCs. Trata-se da crença prática que, segundo Bourdieu (2009), permite a ativação dos estados da alma. A aquisição das TCs demanda, dos jogadores, o que qualquer outro campo em sua singularidade demanda de seus agentes: uma formação incorporada como segunda natureza. Esta segunda natureza, que compõe o senso de jogo, como forma exemplar de senso prático, não se constitui somente a partir de domínios operativos, mas, sobretudo, como crenças práticas relativas a estes domínios. As crenças

práticas são incorporadas e revelam, segundo Bourdieu (2009, p. 112), não

[...] “um estado de alma” ou ainda menos, uma espécie de adesão decisória a um corpo de dogmas (‘as crenças’), mas, caso se permita a expressão, [mas] um *estado de corpo* [...] essa experiência muda do mundo como algo evidente que o senso prático oferece. A crença em atos, inculcada pelos aprendizados primários que, de acordo com uma lógica tipicamente pascaliana, tratam o corpo como um “lembrete”, como um autômato “que arrebatava o espírito sem que este se aperceba” e também como um depósito no qual são conservados os valores mais preciosos [...]. (Grifo do autor)

As crenças práticas são uma evidência pré-verbal e imediata que é o pressuposto do senso prático na vida cotidiana, incorporação de sentidos, significados e sistemas avaliativos alheios à percepção consciente dos agentes e que é o resultado de uma pedagogia implícita que faz do corpo um “depósito de valores”. O modo de uso de objetos, como a bola e a raquete, é exemplo de crenças em atos, no qual o discurso de seus informantes *É assim que se joga!, É assim que se pega!* “[...] atribui a evidência performativa do arbitrário naturalizado [...] [que] obtém sua eficácia simbólica na reprodução prática nos gestos que são evidentes” (BOURDIEU, 2009, p. 116). De fato, trata-se da inculcação dos códigos do campo, enquanto segunda natureza, forjando as disposições necessárias para a vida social, em que “o artifício da razão pedagógica reside precisamente no fato de extorquir o essencial sob a aparência de exigir o insignificante” (BOURDIEU, 2009, p. 114).

Segundo Bourdieu (2009, p. 113), todas as sociedades tiraram proveito das disposições incorporadas, podendo estas ser desencadeadas no espaço social

pelo simples fato de recolocar o corpo em uma postura global apropriada para *evocar* os sentimentos e os pensamentos que lhe são associados, em um desses estados indutores do corpo que, como é de conhecimento dos atores, provocam os estados da alma.

Sob esta perspectiva, o uso das TCs das PCs em JEMs pode ser compreendido como uma experiência indutora organizada para inferir sobre os estados da alma dos jogadores, despertando-lhes os sentidos, pensamentos e emoções que lhes são correspondentes, sendo esta, de certa forma, a força maior dos JEMs.

A crença em atos, incorporada e reativada pela localização do corpo em condições singulares, é responsável pela sensação descrita por Murray (2003), de ser transportada para sua infância e para o mundo dos faroestes:

O corpo crê naquilo que ele expressa: ele chora se imita a tristeza. Ele não representa o que expressa, não memoriza o passado, ele *age* o passado, assim anulado como tal, ele o revive. O que é aprendido pelo corpo não é algo que se tem, como um saber que se pode segurar diante de si, mas algo que se é. (BOURDIEU, 2009, p. 120) (Grifo do autor)

A fruição, neste contexto dos JEMs de PCs, é então atravessada pelo poder simbólico que o corpo e suas crenças disponibilizam aos outros de agirem sobre si, reativando o que fora incorporado e que permanecia adormecido, apenas à espera de ser despertado.

Nota-se, também, que a experiência reativada pela autora está relacionada à infância e à televisão. Em relação à infância, Bourdieu (2009) enfatiza que os processos de inculcação são, neste período, os mais ostensivos, pois é nesta fase da vida que se aprende a operar no mundo. E destaca também que existe um segundo e importante momento da formação já mais sistematizado, o da formação escolar, que pode reafirmar, negar ou ampliar o modo de operar no mundo. Quanto a esta questão, Belloni (2008, p. 100) afirma que os

Jovens e as crianças incorporam fácil e rapidamente as novas tecnologias quando têm acesso a elas, simplesmente porque estão incorporando todos os elementos de seu universo de socialização: para eles, tudo é novo e está no mundo para ser apreendido, apropriado, seja o conhecimento científico, os *gadgets* tecnológicos ou a violência sem limites nem perdão dos morros. (Grifo da autora)

Wacquant (2007), ao explicar nossa capacidade de significação, chama a atenção para o peso desproporcional que possuem os esquemas de percepção, ação e apreciação incorporados na infância. O *habitus*, segundo o autor,

é dotado de inércia incorporada, na medida em que o *habitus* tende a produzir práticas moldadas depois das estruturas sociais que os geraram, e na medida em que cada uma das suas camadas opera como um prisma através do qual as últimas experiências são filtradas e os subseqüentes estratos de disposições sobrepostos. (WACQUANT, 2007, p. 07)

Isso nos leva a observar que, assim como a televisão apareceu no discurso de Murray (2003) como o meio de experiência com o faroeste, talvez num futuro bem próximo, os jovens estarão reativando em suas vidas sentimentos e emoções de experiências incorporadas com os JEs ou JEMs. Vianna (2004) já havia anunciado algo similar quando chama a atenção sobre a estratégia usada pelo escritor Haruki Murakami de mencionar músicas conhecidas para induzir os leitores às sensações que a situação narrada deveria evocar. A este respeito, o autor pondera que as

[...] novas gerações não mais estabelecerão conexões emocionais com referência a bandas que todos escutaram nas suas infâncias ou adolescência, pois ninguém vai ter escutado as mesmas coisas; seus pontos de encontros imaginários serão fornecidos pelas paisagens dos videogames. No lugar de “Norwegian Wood”, o escritor das próximas décadas vai ter que citar algo como “The Frozen Throne”, a terceira expansão do game 'Warcraft'. Todo mundo saberá de que sentimento ele vai estar falando. (VIANNA, 2004, s/p)

### 3.3 JOGO ELETRÔNICO DE MOVIMENTO: UMA EXPERIÊNCIA HÍBRIDA

Acostumou-se, no senso comum, a denominar a prática dos JEs de experiência virtual, quase uma desrealização, algo que se opõe ao

real, confusão relativa à falsa ideia de que real e virtual se opõem. Com os JEMs de PCs, esta explicação pode ficar ainda mais confusa que a primeira, pois, segundo a lógica do raciocínio anterior, teríamos um real e um não real juntos. Cabe, neste texto, apresentar o virtual como um modo de ser que se presentifica no real de forma singular e que, portanto, não se opõe a ele e tampouco se caracteriza como uma desrealização. E também explicitar os JEMs de PCs como uma experiência de realidade mista/híbrida que é resultado, assim como os JEs de PCs, de um processo de virtualização das PCs.

As PCs virtualizadas, tanto pelos JEs quanto pelos JEMs, são reais, e não devem ser consideradas uma “desrealização (transformação de uma realidade num conjunto de possíveis)”, como indica Lévy (1997, p. 17-18). Para esse autor, real e virtual não se opõem, são formas de existências que se presentificam na realidade de maneiras diferentes. Rivoltela (2008, p. 45), a partir das ideias de Lévy, afirma que “o mundo virtual de um *videogame* [...] ainda que goze de uma existência particular – por assim dizer, não em carne e osso –, de fato existe, porque caso contrário não se poderia jogar” (grifo do autor).

Para explicar as diferenças nos modos de ser do real e do virtual, Levy (1996) recorre à distinção de Deleuze (s/d) entre o virtual e o possível. Segundo estes autores, o real se opõe ao possível. O possível é aquilo que vai acontecer, porque pré-determinado, enquanto o real é o que está manifesto. A oposição se dá como, por exemplo, uma bola presa entre os galhos de uma árvore até que seu peso a faça cair, mas que ainda não caiu. A bola no galho é o real, sua queda o possível fadado a acontecer. “O possível se realizará sem que nada mude em sua determinação nem em sua natureza” (LEVY, 1996, p. 15-16). Trata-se de uma oposição relativa ao futuro, entre algo manifesto e algo que ainda não aconteceu, mas que se presentifica por estar latente. O possível, por se assemelhar ao real, já que é o real ainda não realizado, em sua realização não produz criação, pois não surge desta relação uma novidade.

O virtual, assim como o possível, se apresenta de forma latente, no entanto se diferem quanto ao que se opõem, pois ao virtual se opõe o atual, e também quanto à modalidade de ser, pois o plano em que se estabelece a relação possível-real é o da substância, enquanto o plano da relação virtual-real é o do evento.

O real, a substância, a coisa, *subsiste* ou resiste. O possível contém as formas não manifestas, ainda adormecidas: ocultas no interior, essas

determinações *insistem*. O virtual [...] não está aí, sua essência está na saída: ele *existe*. Enfim, manifestação de um acontecimento, o atual *acontece*, sua operação é a *ocorrência*. (LÉVY, 1996, p. 137)

Quadro 02 – Modalidades de existência.

Modalidades de ser	Latente	Manifesta/Manifestada
Substância	Possível	Real
Evento	Virtual	Atual

Fonte: Levy (1997 apud RIVOLTELLA, 2008)

O virtual engendra um processo de transformação de um modo de ser, como o das PCs, em outro, no caso os JEs ou JEMs. Esta mudança não é necessariamente melhor, mas se apresenta como algo novo. O que acontece é que o virtual “é um modo de ser poderoso e fecundo, que põe em jogo processos de criação, abre futuros e perfura poços de sentidos sob a platitude da presença física imediata” (LÉVY, 1999, p.12).

A relação de oposição entre o possível e o real, pautada no plano da substância, é estática, já constituída, afinal, a bola vai cair. Enquanto o virtual e o atual estabelecem no plano do evento uma relação de oposição dinâmica, já que o virtual se apresenta como um “complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou entidade qualquer” (LÉVY, 1996, p. 16).

O desenvolvimento dos JEs e JEMs de PCs impõe ao seu campo originário, as PCs, uma mutação de identidade, a partir desse nó de tendências que origina. As PCs, em vez de se definir principalmente pelos seus modos de fazer e seus significados de até então (atualidade), passa a encontrar sua consistência num campo problemático (virtual), processo chamado de virtualização. “Virtualizar uma entidade qualquer consiste em descobrir uma questão geral à qual ela se relaciona, em fazer mutar a entidade em direção a essa interrogação e em redefinir a atualidade de partida como uma resposta a uma questão particular” (LÉVY, 1996, p. 18). A passagem de um atual para um virtual é sempre fecunda, é sempre um processo inovador, pois produz um nó de tendências que não estava dado a priori.

De acordo com Lévy (1996, p. 17), "o real assemelha-se ao possível; em troca o atual em nada se assemelha ao virtual: *responde-lhe*". A resposta do atual para o virtual, processo denominado de atualização, é sempre singular e relativa ao contexto onde acontece,

pode este ser respondido de diferentes formas. Neste sentido, os JEMs de PCs provocam uma mutação de identidade nas PCs, sendo os JEMs de PCs aquilo que se denomina virtual e a experiência de jogar sua atualização. A atualização de um jogo nunca é a mesma, pois irá depender da subjetividade do jogador. O jogo que ao ser jogado apresenta-se como resposta ao problema colocado, é sempre uma resposta contextual e singular.

Rivoltella (2008) reconhece a importância da obra de Levy (1996) ao corrigir a ilusão de que o mundo digital não existiria por ser virtual, mas destaca que é preciso completar sua tese em pelo menos duas questões. A primeira diz respeito ao fato de que o digital também se insere na substância, já que o digital possui sua inscrição na matéria, como no caso dos CD-ROMs de JEMs de PCs. A segunda questiona a razão pela qual a virtualização, como um processo de problematização, deveria se referir apenas aos processos de digitalização.

Sob essa lógica, é possível afirmar que o Futebol de Botão e o Futebol de Prego, assim como os JEs de Futebol, que estão inscritos no âmbito da substância e apresentam um nó de tendências, se caracterizam como uma virtualização da PC Futebol e, como tal, encontra na experiência sua atualização.

Rivoltella (2008), no entanto, ao levantar essa questão, se preocupa também em distinguir a especificidade dos objetos digitais em relação aos outros fenômenos marcados pela virtualização. O autor acredita ser possível avançar sobre esta questão a partir da noção de objeto social utilizada por Ferraris (2005), que “designa um regime de objetos intermediários entre os objetos físicos (a casa, o copo, a árvore) e os objetos ideais (a raiz quadrada de um número, a superfície de um círculo)” (RIVOLTELLA, 2008, p. 47). Segundo estes autores, os objetos físicos existem no espaço e no tempo, os objetos ideais existem fora do espaço e do tempo, já os objetos sociais requerem modestas porções de espaço e têm início no tempo. Este último pressupõe um ato social, uma interação, entre dois ou mais agentes e sua inscrição, como num chat de bate-papo.

Rivoltella (2008, p. 48) destaca que o universo digital é mais amplo do que essa aceção de objeto social indica,

antes de tudo, porque as inscrições que o constituem não traduzem necessariamente um ato social presente entre dois ou mais sujeitos (quando publico um Website, ele não deixa/constitui na rede as marcas de nenhum

acordo feito entre mim e outros navegadores)[da mesma forma quando se desenvolve um JE, onde jogadores e desenvolvedores não estabelecem uma relação ou acordo entre eles]; em segundo lugar, porque, na maioria das vezes, em virtude da interatividade típica do mundo digital, o espaço da socialidade não precede, mas constitui a própria natureza da inscrição [lugar onde jogadores inscrevem suas jogadas].

Para esse autor, se o espaço da socialidade constitui a natureza da inscrição, ela representa melhor o entorno que promove os atos sociais, já que é por causa de sua existência que atos sociais se originam. Trata-se, segundo Rivoltella (2008), de abordar o universo dos objetos digitais como um conjunto de atos sociais e inscrições, nos quais os atos sociais não só produzem inscrições como também são produzidos por elas. Poderíamos dizer então que a inscrição dos JEMs de PC possibilita um ato social, no caso o jogar, e que, no instante em que é jogado, produz novas inscrições, atualizações que se inscrevem na tela e que podem ser salvas.

Nesse sentido, melhor seria abordar a noção de digital em vez de virtual para não potencializar o uso restrito do termo. Se acompanharmos as explicações de Lévy (1996) e as ressalvas de Rivoltella (2008), o que define se algo é ou não virtual não é seu suporte, mas sim sua configuração enquanto um nó problemático em relação a um acontecimento/evento.

Nesse contexto, as experiências de realidade mista ou híbrida se configuram como um processo de virtualização que mesclam características da experiência digital com a da experiência cotidiana habitual, como demonstrou os exemplos apresentados no capítulo 1.

Na realidade híbrida, destacam-se o espaço de jogo e a movimentação corporal. A este respeito, Lemos (2008, s/p) chama a atenção para o fato de que

Mais do que a desmaterialização e a descorporificação no ciberespaço, o que estamos vendo com as mídias locativas, os jogos computacionais pervasivos e a console Wii, são novas formas de territorialização, de criação de novos sentidos do espaço físico e de tensões sentidas diretamente na carne!

As mídias locativas<sup>42</sup> são dispositivos informacionais digitais cujo conteúdo está ligado diretamente a uma localidade e que, por sua vez, geram mudanças nas relações com os espaços urbanos como em áreas *wi-fi*, nas buscas por zonas de acesso às redes de telefonia celular, nas trocas de SMS, fotos ou vídeos, nas conexões em redes *Bluetooth*, etc.

Os Jogos Pervasivos entrelaçam características das narrativas e dos sistemas de jogo dos JEs com tecnologias como as mídias locativas, e são jogados em espaços urbanos. Segundo Duquian (2010), estes games são criados com base em três elementos convergentes: os enigmas lúdicos que transpassam a experiência; as tecnologias que permitem jogar as estes jogos nos espaços urbanos; e a ficção que dá sentido aos elementos criados e os colocam como peças integradas ao cotidiano.

Considerando que os atos sociais relativos a estas novas experiências se originam a partir de suas inscrições no âmbito digital, as ponderações feitas aos processos de virtualização também procedem em relação à realidade híbrida.

Segundo Virilio (1993), os processos de virtualização contemporâneos são responsáveis pela implosão do espaço-tempo, enquanto Baudrillard (2001) denuncia a desrealização que eles engendram.

Para Virilio (1993), a implosão do espaço-tempo produz uma crise na percepção, devido à velocidade que as novas tecnologias propiciam experimentar e que modificam as relações cotidianas por se tornarem referência. O autor denomina de “ruptura de continuidade” (VIRILIO, 1993, p. 08) o rearranjo espacial e temporal da cidade derivado dos processos de virtualização atuais e que se sucede em três aspectos: a) a utilização de novas tecnologias de comunicação que substituiriam o contato face a face; b) a reorganização industrial com o teletrabalho; e c) a revolução dos transportes por favorecer os conglomerados urbanos ao extinguir a oposição entre “intra-muros” e “extra-muros”.

Essas mudanças são responsáveis, segundo Virilio (1993), por constituir uma nova topologia eletrônica regida pela interface da tela, da qual a principal consequência seria a perda da noção temporal. Para o

---

<sup>42</sup>. In: LEMOS, A. **Mídias locativas e Territórios Informacionais**. s/d. Disponível em: <[http://culturaderede.pbworks.com/f/midia+locativa\\_andre+lemos.pdf](http://culturaderede.pbworks.com/f/midia+locativa_andre+lemos.pdf)>. Acesso em: 25 out. 2012.

autor, a tela produziria um falso dia eletrônico, um presente permanente, pautado pela lógica do imediatismo que derruba ritmos sociais.

Virilio (1993) aponta o lado sombrio das mudanças com as novas velocidades em que as pessoas se afastam e a exclusão e exploração imperam. Lévy (1996), por outro lado, destaca que a produção de novas velocidades é um processo inscrito na própria história da vida. Para Lévy (1996), as novas experiências não irão substituir os vínculos sociais, a necessidade do contato face a face, e ainda possibilitam a criação de novas formas de relação social, menos hierarquizadas, nos diferentes campos do cotidiano.

Sobre as mudanças nas relações humanas experienciadas com as mídias digitais e também sobre as velocidades, Turkle, em entrevista a Casalegno (1999), afirma que as pessoas sempre terão necessidade do contato face a face e da partilha que dele pode resultar. Acrescenta também que é possível aprender muito ao se visitar uma pessoa e conhecer seu modo de vida, coisas que a tela não poderia suprir. Por outro lado, aponta que as pessoas, ao tomarem gosto, também vão querer estabelecer contato através dos meios digitais. Elas sentirão necessidade tanto da presença física quanto da intimidade constituída pela comunicação *online*.

Baudrillard (2001), ao abordar a noção de desrealização, parte de uma perspectiva diferente de Lévy. Para Baudrillard (2001), o virtual é o que rompe com o passado, e não possui um vínculo concreto com a realidade. Neste sentido, numa visão radical, a televisão e as imagens de sínteses “são virtuais, e o virtual é o que termina com toda a negatividade, logo com toda a referência à história ou ao acontecimento” (BAUDRILLARD, 2001, p. 147). Sua explicação parte da ideia de que a imagem-foto ou a imagem-cinema ainda possuem uma ligação com a realidade, estão ligadas a um negativo, enquanto as imagens de sínteses (como dos JEs e JEMs) e a televisão são imagens descoladas da realidade, se autoproduzem, não tendo referência. O risco por de trás das imagens de síntese e da televisão está na sua capacidade de “escamotear o acontecimento real e substituí-lo por um duplo, uma prótese artificial” (BAUDRILLARD, 2001, p. 150).

As imagens de síntese e a televisão não são uma desrealização, elas são, na lógica de Lévy (1996), também uma criação. A questão, e talvez aí esteja a força do argumento de Baudrillard (2001), é que esta criação produz sentidos e significados à revelia dos acontecimentos. O que é produzido, no entanto, pode ou não ser consumido sem resignificação. No caso dos JEMs de PCs, temos uma experiência que coloca em risco o acontecimento se for tomado como a coisa mesma, na

intenção de substituí-lo, de outra forma, potencializa a experiência humana com os artefatos tecnológicos produzidos e com as próprias PCs que simulam.

Guatarri (1992) aponta para um processo duplo e simultâneo no qual andam par e passu dois projetos, um deles induz a homogeneização através das mídias o que cerceia a subjetividade e o outro que leva a heterogeneidade e a singularização que possibilitaria a criação de novos universos de referência. Nesta mesma direção, Lévy (1996) destaca que, nos processos de virtualização contemporâneos, os limites entre a alienação e heterogeneidade não estão totalmente traçados e exigem atenção porque demonstram que há uma disputa de diferentes concepções de virtual. Uma delas refere-se à intensificação das tendências em curso como a espetacularização, a reprodução e a exclusão. A outra está centrada nos coletivos inteligentes e apresenta tendências mais positivas, como:

recriação do vínculo social mediante trocas de saber, reconhecimento, escuta e valorização das singularidades, democracia mais direta, mais participativa, enriquecimento das vidas individuais, invenção de formas novas de cooperação aberta para resolver os terríveis problemas que a humanidade deve enfrentar, disposição das infra-estruturas informáticas e culturais da inteligência coletiva. (LÉVY 1996, p. 118)

### 3.4 OS JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO, AS PRÁTICAS CORPORAIS E FRUIÇÃO

A emergência de termos como *ciberesporte/e-sports* e *ciberatleta*, em meados da década passada, explicita uma aproximação entre as Práticas Corporais Esportivas (PCEs) e os JEs, identificada pelas pessoas que transitam no universo dos JEs. Estes conceitos aparecem em meio ao crescimento e investimento nas competições de JEs realizadas ao redor do mundo, como a *World Cyber Games (WCG)*, uma das maiores competições internacionais de ciberesporte.

Quanto aos JEs e JEMs presentes nestas competições, destaca-se que o conteúdo de alguns dos jogos pouco tem a ver com o que comumente se entende por esporte, tratando por vezes de temas socialmente polêmicos. Não sendo de fato o conteúdo (narrativa

abordada) que promove a unidade que confere aos JEs e, mais recentemente, aos JEMs a noção de esporte [virtual].

Os JEMs de PCs que são disputados em competições são os JEMs de Danças. Entretanto, eles têm sido jogados em competições próprias, diferente das competições que mesclam gêneros de jogos. Nestas competições, dois estilos (modalidades se pensarmos sua aproximação com as denominações usadas nas competições esportivas) podem ser encontrados, o *Perfect Attack* ou *Tech* e o *Freestyle*. As denominações dos estilos correspondem, diretamente, aos objetivos a serem desenvolvidos pelos jogadores. Segundo Chan (2004) e Höysniemi (2006), no *Perfect Attack/Tech*, o jogador busca ser o mais preciso possível, obtendo o maior número de *Perfects*<sup>43</sup> que conseguir, para melhorar sua avaliação final. Enquanto no *Freestyle*, segundo estes autores, trata-se de jogar o mais expressivamente possível, a partir de movimentos impressionantes e de truques usados para acionar as setas do jogo e que são criações próprias dos jogadores. Neste estilo, os jogadores elaboram uma rotina de movimento para a música, e usam esta rotina na competição. Segundo Balauag (2004), o *Freestyle* é menos presente em competições que o *Perfect Attack* porque necessita de avaliação subjetiva, já que considera o estilo dos movimentos adotados, a precisão e a criatividade. O autor destaca que, ainda assim, este estilo é uma prática muito popular.

Feres Neto (2001) já apontava os JEs como uma modalidade esportiva desde o início da década passada. Em artigo publicado em 2005, acrescenta que esta prática pode ser assim considerada porque atende a pelo menos dois critérios básicos: a profissionalização dos jogadores e a realização de competições internacionais. Os estudos posteriores de Da Gama (2005) e Oliveira e Rodrigues (2008) reforçam esta ideia.

Ao problematizar a relação dos JEs com os esportes, Da Gama (2005) apresenta o estudo de Héas e Moraes (2003) que classificaram os JEs em quase-jogos esportivos, a partir da teoria de Pierre Parlebas, enumerando alguns fatores que justificam esta classificação, quais sejam:

---

<sup>43</sup> Maior pontuação obtida em relação aos movimentos realizados durante o jogo, as demais em ordem decrescente de qualificação são: *perfect*, *great*, *good*, *boo*, e *miss*. A última qualificação, *miss*, significa que você errou a mínima variação de tempo aceita para a realização do comando requisitado pelo jogo, não marcando pontos, todas as outras contabilizam pontos na classificação final dada pela máquina pelo desempenho do jogador.

- Cuidados biopsíquicos com o corpo: [...] alimentação, descanso, treinamento, preparação psicológica e até mesmo ritualizações de cunho religioso antes das partidas.
- Conhecimento em ergonomia: os adeptos de jogos digitais mantêm-se sempre cientes da configuração dos materiais para os jogos, discutindo (...) maleabilidade, conforto, peso, metragem, design e economia energética.
- Clubes e conselhos: os jogadores digitais em pessoa administram fóruns de discussão, seminários e congressos [...] inteiram-se de games mais vendidos, jogadores mais habilidosos, fãs-clubes com mais sócios, livros editados, patrocinadores, premiações etc.
- Doping: [...] pouco a pouco estende-se ao meio dos jogadores digitais.
- Fadiga física: a maioria dos jogadores admite que a permanência prolongada diante de controles [...]
- Treinamento: os jogadores reservam parcelas dos tempos livres para exercitação regular [...]
- Espetacularização: há agendas internacionais de megafeiras e competições de jogos digitais, com contratação de grandes nomes reconhecidamente famosos para partidas de exibição. (HÉAS; MOREAS, 2003 apud Da GAMA, 2005, p. 168-169)

Por motivos muito próximos dos citados acima, Oliveira e Rodrigues (2008) consideram a existência do ciberesporte como a versão virtual do esporte moderno a partir de uma comparação preliminar entre os critérios que Guttmann (1978) utilizou para caracterizar o esporte moderno e o universo que circunda os JEs. Esta relação pode ser observada no quadro abaixo.

Quadro 03 – O esporte moderno e o ciberesporte

<b>Esporte Moderno</b>		<b>Jogos Esportivos Eletrônicos</b>
Construção da tradição e distanciamento da origem sagrada, significado por si próprio	SECULARISMO	Construído a partir de preceitos do esporte enquanto vivência prática, apresenta um distanciamento tornando-se significado perante si mesmo enquanto uma atividade
Condições de equidade de participação e quebra dessa por uso de equipamentos, calçados, vestimentas e recursos distintos	IGUALDADE	Condições de equidade de participação e quebra dessa por uso de conexões com internet, computadores ou acessórios distintos
Processo de aprofundamento das funções nas modalidades e no interior de cada uma	ESPECIALIZAÇÃO	Processo de aprofundamento e especialização de funções dentro de cada jogo, requisitos e habilidades e tarefas específicas
Elaboração de regras e processos lógicos para universalização e organização das práticas	RACIONALIZAÇÃO	Elaboração de regras, ajustes, atualizações de comandos, modificações que afetam a lógica do jogo e jogabilidade
Garantia de funcionamento, de registro de procedimentos	BUROCRATIZAÇÃO	Organização das competições virtuais, regras, inscrições, garantia contra fraudes

[Continuação Quadro 03]

<b>Esporte Moderno</b>		<b>Jogos Esportivos Eletrônicos</b>
Registro das informações, mensuração dos resultados, histórico e evoluções	QUANTIFICAÇÃO	Mensuração das informações, projeções, estimativas e automatização deste processo
Criação de rankings e estabelecimento dos melhores	BUSCA DE RECORDS	Criação de rankings e estabelecimento dos melhores

Fonte: Oliveira e Rodrigues (2008, s/p).

Deste contexto deriva a indagação de Zaboli e Silva (2010) sobre se caberia ao campo da Educação Física atuar na preparação dos ciberatletas. A intenção destes autores não era de reivindicar para este campo o monopólio de trabalho com esta forma de praticar os JEs, e sim provocar, na mesma direção que os outros autores fizeram, um reconhecimento sobre o entrecruzamento entre esporte e cibercultura, do qual o campo da Educação Física não pode mais ficar alheio.

A associação dos JEs e dos JEMs com as PCEs, apontada por estes autores, originando os termos ciberatletas e ciberesporte, se deu pelos comportamentos, ações e estratégias adotadas pelos participantes antes e durante estas competições e pela organização destas competições que correspondiam aos princípios do esporte moderno. Esta associação refere-se propriamente a um processo de esportivização da prática dos JEs e dos JEMs.

O processo de esportivização trata, em síntese, da transformação ou conversão de PCs aos moldes do esporte moderno, e é reflexo de um movimento social mais amplo (GONZÁLEZ, 2008). Segundo Daolio e Velozo (2008, p. 11), o esporte moderno se constitui como a transformação de algumas expressões da cultura de movimento que estavam fortemente enraizadas com o modo de vida da época e que se manifestavam em rituais, datas comemorativas, entre outros momentos do convívio social, como consequências de mudanças sociais mais amplas, em especial no mundo do trabalho, que se processavam na Europa no início do século XIX. Esse processo, de acordo com Gonzáles (2008), poderia ser chamado de esportivização inaugural, e é marcado pelos princípios já citados na comparação com o ciberesporte.

Os ideais em vigor naquela época eram focados no progresso e tinham seus fundamentos amparados na ciência. O pensamento científico dirigia, segundo Soares (2005, p. 19),

um certo tipo de esquadrinhamento da vida em todas as suas dimensões, pretendendo estabelecer uma ordem lógica nas atividades e um adequado aproveitamento do tempo ou, mais precisamente, uma economia de energias.

O corpo e suas ações eram pensados a partir da lógica da eficiência e do rendimento que a máquina industrial apresentava, implicando numa racionalização das práticas sociais e, por consequência, da forma do corpo se dispor nestas práticas.

Nesse contexto social, os corpos que se desviavam dos padrões de uma normalidade utilitária em suas práticas cotidianas, eram entendidos como um entrave ao progresso, sendo desvalorizados socialmente, o que induziu a um policiamento das práticas sociais para evitar uma disposição do corpo com outros fins, como o prazer e a diversão. Para colocar em funcionamento a lógica emergente nas PCs, era preciso suprimir, tanto quanto fosse possível, a dimensão lúdica a que estavam atreladas, conferindo-lhes uma nova direção, a busca pelo rendimento e pelo resultado que este possibilitava.

As PCEs que despontavam na época, por se apresentarem-se como práticas competitivas, facilmente se adequaram a essa lógica, por evidenciarem, aos seus praticantes nos resultados obtidos e na exaltação da vitória, a validade da incorporação destes princípios. Coube ao esporte, neste contexto, uma dupla função, uma de ordem prática, tornar útil o uso do corpo de forma a torná-lo disciplinado e apto às demandas que a transformação em curso requeria, e outra de ordem ideológica, alimentar a fé da sociedade nos valores do espírito de sua época. No que diz respeito à formação subjetiva, Vaz (2002, p. 39) parte de Adorno (1995) para dizer que o esporte moderno, principalmente com sua telespetacularização, surge “como estrutura modelar, uma forma de dever ser” que invade o cotidiano, organizando-o sob a lógica da disputa e do rendimento.

É importante destacar que a lógica da esportivização é intensificada sobre as PCs com o processo de telespetacularização das PCEs, os princípios de ordenação são os mesmos, no entanto os interesses diferem da esportivização inaugural. Trata-se, agora, de

potencializar a sua mercadorização e de tudo que dela possa derivar como mercadoria.

Nesse sentido, também às PCs não competitivas, originadas em contextos distintos e não institucionalizadas, são induzidas a assumir esta lógica, como no caso das lutas de Karatê e Judô que são anteriores e distintas culturalmente do processo inaugural de esportivização. Este processo atravessou e atravessa os modos de fazer, os ritmos, os sentidos e significados característicos a cada uma das PCs a que se sobrepôs e se sobrepõem, competitivas ou não, impondo uma finalidade externa que oprime a possibilidade de fruição da experiência que oferecem.

O ciberesporte, enquanto uma prática profissional, no qual os praticantes são pagos, a fruição é comprometida antes mesmo de o jogo começar, pois não se entra no jogo para fruir, se entra no jogo para ganhar, para render mais, para mostrar serviço. A fruição é posta em segundo plano, como algo de procedência suspeita e que se deve negar, pois, ao se evocar os atributos da sensibilidade e da percepção que a experiência poderia movimentar, estaria se interpondo entre o fazer e os objetivos a serem alcançados.

Silva et al. (2009, p. 12) alertam que

a experiência, neste sentido, não é subjetiva, vivida pelo eu, mas um conjunto de atribuições em terceira pessoa – ele, o corpo, o qual deve ser controlado e do qual se deve desconfiar por seus impulsos naturais ao prazer.

Esta lógica de ordenação das PCs contribuiu para o empobrecimento da experiência que estas práticas proporcionam, já que acabam sendo apresentadas como “reprodução genérica para os indivíduos que as praticam” (SILVA et al., 2009, p. 16).

A experiência é entendida, aqui, não como tudo que se vive e que se encontra solto e disperso no cotidiano, mas aquilo que é produto da história e que se incorpora nos processos de socialização, que se acumula e se traduz numa disposição particular que nos habilita para algo e possibilita fruir. A experiência é tomada, nesta perspectiva, como aquilo que permite a incorporação de um *habitus* e aquilo que o *habitus* permite fruir.

Quanto à experiência com o ciberesporte, cabe destacar que, mesmo empobrecida, é ambígua, tal como no esporte profissional nos momentos em que o jogador entrega-se a fruição dando vazão à

sensibilidade e à improvisação, muitas vezes expressa como uma significação singular não consciente, e que corresponde à trajetória particular do agente. Isto é possível porque o *habitus* é aquilo que confere às práticas a sua relativa autonomia, no que diz respeito às determinações externas do presente imediato (BOURDIEU, 2009). Ora, o *habitus* do jogador profissional é também o que lhe permite fruir em certa medida a prática corporal esportivizada, assim como um flautista profissional numa apresentação encomendada também é capaz por vezes de fruir o produto de seu trabalho. A diferença aqui é que a estrutura tem maiores artifícios para normatizar e enquadrar a ação dos agentes que nas PCs em que a fruição é a prioridade.

Essa lógica do mostrar serviço, que valoriza o rendimento e a vitória mais do que a fruição, também adentra as experiências com as PCs realizadas em espaços não institucionais, como as ruas, os guetos, as associações de bairro, em clubes de lazer, entre outros, e que são comumente associadas à noção de jogo e que se supõem um espaço de diversão e de lazer, um espaço para fruir. Segundo Rezer (2009, p. 74), “esporte e jogo se encontram em uma zona de fronteira de difícil demarcação, em que um, invariavelmente, invade o terreno do outro”. Concordamos com o autor assumindo aqui a ideia de que características próprias do jogo e do esporte telespetáculo se cruzam no fazer das PCs esportivas em suas diferentes manifestações, incluindo-se aí os JEMs de PCs, razão pela qual esta discussão se faz necessária para esta pesquisa.

Ao concordar que as noções de jogo e esporte telespetáculo se entrecruzam, não se está desconsiderando o debate da esportivização das PCs e do quanto isso tem sido prejudicial às experiências lúdicas e aos valores culturais e históricos que lhes dão sentido, trata-se apenas de entender que, mesmo no âmbito do esporte profissional, elementos lúdicos se fazem presentes. Assim como também quando se joga livre de finalidades externas uma prática corporal esportiva ou um JEM de PCEs, algumas das características de sua versão hegemônica podem regular a prática pela força econômica e simbólica que possuem na atualidade.

Para exemplificar a imbricação entre jogo e esporte tele-espetáculo e a dificuldade de sua possível delimitação, Rezer (2009, p. 74) indaga como poderia ser classificada a seguinte situação (hipotética) sobre a PCEs futebol:

um grupo de crianças, jogando no momento do recreio [escolar, o que indica uma atividade livre], em uma quadra de futsal de cimento, com uma

bola de futebol de campo, com sete para cada lado. Como definir isso: futsal, futebol ou futebol sete? Jogo ou esporte?

Deixando compreender que o futebol (porque isso ninguém duvida que seja) que praticam importa fazeres, saberes e valores tanto do jogo quanto do esporte.

O jogo [aquele relativo às PCEs] e o esporte telespetáculo tensionam-se mutuamente e apresentam-se hoje como experiências ambíguas (FENSTERSEIFER, 2006 apud REZER, 2009), no entanto uma certamente mais pobre em termos de possibilidade de experiência do que a outra.

As práticas corporais quando determinadas pelo viés hegemônico não se desprendem dos esquemas da experiência, mas os direcionam, o que implica num certo empobrecimento da experiência. Porém, a capacidade de significação singular da experiência não se anula nessa tensão com as práticas hegemônicas, apenas coloca-se em relação, manifestando-se muitas vezes como experiência não consciente. (SILVA et al., 2009, p. 21-22)

Desta capacidade de significação se destaca outro movimento que aproxima a experiência dos JEs e JEMs, agora pelo foco narrativo nas PCs e não pela esportivização de sua prática, do campo das PCs. Os JEs que tematizam as PCs, neste caso em especial as esportivas, fazem parte de um movimento maior que abre outras possibilidades de percepção das PCs, em que se adicionam sentidos e modos distintos de fazer, ainda que também sejam entremeados pela tensão jogo-esporte telespetáculo. Trata-se de um processo de virtualização das PCs que ganha evidência e se intensifica com as tecnologias de comunicação e informação, e que tende a pluralizar as formas de experiência das PCs, bem como, os sentidos atribuídos a estas.

Eco (1984, p. 225) já anunciava essa questão quando mencionava uma alteração na percepção daquele que assiste ao esporte-espetáculo, expressão mais fiel daquilo que se considera o esporte telespetáculo, devido a “falação” esportiva. A experiência é a do discurso sobre o jogo e não de jogar o jogo,

uma vez que a falação sobre o esporte dá a ilusão de ter interesse pelo esporte, a noção de praticar o esporte confunde-se com aquela de falar o esporte; o falante se considera esportista e não percebe mais que não pratica o esporte. (ECO, 1984, p. 225)

Sobre esta questão, Betti (1997) destaca que a indistinção entre a experiência prática e a falação é tão significativa que a experiência de jogar poderia não mais existir, já que a falação se sobrepõem a esta como a experiência mesma do jogar. Não partimos deste pressuposto, mas entendemos a força do argumento, pois basta observar o universo das torcidas, das quais muitos de seus torcedores sequer jogam, ainda que ocasionalmente. Destaca-se ainda outra preocupação de Betti (1997), com base em Bourdieu (1990), que é o número crescente de telespectadores torcedores, carentes de competência prática, que se mantém interessados nesta experiência por aspectos que lhes são extrínsecos, como o resultado, a vitória e que se expressam como reprodução da lógica do esporte telespetáculo.

A assistência esportiva se caracteriza como mais uma das formas de experienciar as PCEs na atualidade. Feres Neto (2001), a delinea como um embaralhamento entre a prática e o discurso e descreve com base em Eastman e Riggs (1994) como os fãs ritualizam a assistência ao esporte-espetáculo de forma a validar esta experiência.

Certos fãs ‘ritualizam’ a assistência [...] a partir de comportamentos como vestir determinadas peças de roupas, ingerir um certo tipo de alimento sempre que o time ‘de coração’ estiver jogando e outras idiosincrasias, tais como desligar o videocassete em que se estava gravando o jogo no intuito de ‘virar’ o resultado a seu favor. (EASTMAN e RIGGS, 1994 apud FERES NETO, 2001, p. 54) (Grifos do autor)

À experiência da falação e da assistência acrescentam-se ainda, segundo Feres Neto (2001), as listas de discussão na internet e as experiências com os JEs nos quais se incluem JEMs de PCs, jogados em diferentes plataformas, para além de outras maneiras já existentes e não midiáticas de se experienciar as PCs.

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, 1997; DAMO, 2006; REZER, 2009). Nas palavras de Betti (1997, 266), “o futebol já não é mais só uma ‘pelada’ num terreno baldio, é também *video game*, jogos em computador, espetáculo da TV” (BETTI, 1997, p. 266, grifo do autor). É certo que cada um desses “futebóis” resguardam singularidades na comparação entre si, mas são experiências oriundas de um mesmo fenômeno, do qual mantém certa semelhança que permite diferenciá-los de outras Práticas Corporais Esportivas (PCEs).

Em relação à ideia dos “futebóis”, vale ressaltar, a partir de Damo (2006) e Rezer (2009), que este termo não é um neologismo de opinião, pois, apesar do pouco uso, expressa a complexidade e abrangência desta prática, unificando os diferentes termos usados cotidianamente para designá-la individualmente, como: futebol de botão, futebol de várzea, totó, JE de futebol, pelada, etc, ao que acrescentamos o JEM de Futebol. Não é por acaso que o Dicionário Aurélio, como afirma Rezer (2009), apresenta o plural do termo futebol desde sua primeira edição. Esta pluralização não acontece somente com o futebol, seguindo a lógica dos autores citados, têm-se então *basquetes*, *golfes*, *vôleis*, etc. A ampliação nos modos de fazer e nos sentidos atribuídos pode ser estendida também para outras PCs não esportivas, ainda que venham sofrendo com o processo de esportivização, como os JEMs de Danças e de Lutas demonstram isso.

Segundo Betti (1997, p. 265-269),

Na cultura esportiva das crianças e jovens tomam parte tanto o esporte enquanto prática corporal ‘real’, como as formas ‘virtual’ do esporte telespetáculo [...] O esporte telespetáculo já está incorporado na cabeça de nossos alunos, na maneira como pensam, vêem e praticam esporte.

Pereira (2009) também aponta nesta direção quando argumenta que seus alunos sempre que estavam a jogar ou conversar sobre futebol demonstravam conhecimentos sobre os campeonatos e sobre os atletas de futebol de outros lugares, em especial do continente Europeu, e quando questionados responderam que estes saberes eram advindos da experiência com os JE de Futebol.

Destaca-se de Betti (1997) e Pereira (2009) que a experiência com os JEs de PCs traz fortemente arraigada sua relação com o esporte

telespetáculo, em que a noção jogo-esporte telespetáculo se mistura, orientando de forma ambígua a fruição com o jogo.

Em relação às aprendizagens que se processam na experiência com os JEs e JEMs de PC, os dados da pesquisa de Araújo e colaboradores (2011), que investigaram jovens entre 11 e 15 anos, revelam saberes relativos a: Clubes e Atletas, Organização e Planejamento (esquemas táticos de jogadas), conhecimento de diferentes Modalidades Esportivas, conhecimentos das Regras e Aprendizagem por imitação. Assim como em Pereira (2009), os saberes aprendidos pelos jovens nos JEMs de PCs são utilizados pelos jovens nas experiências como as PCs que lhes são correspondentes. Os esquemas pré-conceituais que constituem o senso de jogo agem em qualquer situação que exija do agente respostas que contenham alguma semelhança, mesmo não sendo propriamente experiências correspondentes às experiências realizadas nos JEs de PCs.

Segundo estas pesquisas, os JEs ou JEMs de PCs não parecem substituir as PCs, mas constroem uma rede de experiências semelhantes que se tornam, em certa medida, complementares entre si. Indicando o mesmo que Turkle, em entrevista para Casalegno (1999), de que, para as pessoas, as experiências digitais não substituem as experiências do cotidiano e que se trata na verdade do desejo às duas experiências.

A preocupação que acompanha esse processo de ampliação dos modos de fazer e nos sentidos e significados atribuídos as PCs, esportivas ou não, é também a mesma com o processo de esportivização, ou seja, um desenraizamento cultural e a submissão aos interesses externos como um eixo motivador no envolvimento com estas experiências, fato que empobreceria sobremaneira a experiência. Se pensarmos, por exemplo, a partir da preocupação de Bourdieu acerca do telespectador que não possui competência ‘prática’ e atrela-se à experiência pelo que lhe é extrínseco, pode-se dizer que dificilmente este conseguiria fruir de uma bela jogada se fosse esta produzida pela equipe adversária.

No caso do telespectador, a competência que lhe falta é aquela da dimensão corporal e que não trata unicamente do domínio de técnicas corporais e do senso de jogo, mas das crenças relativas a estes domínios formadas pela experiência da “prática” e por ela significadas. A experiência forma, de modo singular e quase sempre inconsciente, os esquemas pré-conceituais de significação que se constituem como filtros de percepção e apreciação que possibilitam ao agente fruir as características intrínsecas à “prática”.

Não se quer dizer com isso que o telespectador desprovido da competência da “prática” não possa fruir o esporte-espetáculo, mas há aí um duplo desvio que o endurece e o torna menos suscetível a esta experiência. O primeiro é o interesse externo que lhe orienta e dificulta que o jogo, e não seu resultado, lhe conquiste. Para o agente assim orientado, não se trata de ser conquistado pelo esporte-espetáculo e sim de conquistar algo através dele, como, por exemplo, o êxtase da vitória, o que o faz atropelar a fruição da experiência, como se esta fosse um empecilho, um obstáculo entre ele e o que deseja, mas sem a qual o que deseja não existiria. O segundo desvio seria a ausência dos esquemas de apreciação que a experiência prática lhe dispõe.

Nesse sentido, destaca-se a importância da disposição do agente para fruir a experiência. Segundo Bondía (2002), para que a experiência nos aconteça, para que ela nos toque é preciso estar aberto, exposto, deixar-se arrebatar. Para este autor, quem experencia é como um território de passagem que se deixa atravessar e que ao ser atravessado se modifica. Desse modo, aquele que experencia não desconfia da fruição, ao contrário, entrega-se a ela sem restrições. A disposição para a fruição passa a ser condição da experiência.

A fruição é comumente associada ao prazer, mas não se restringe a este, se fruir é como estar exposto então é também deixar-se interpelar pelo estranho, pelo desconhecido, que pode produzir em certa medida desconforto e/ou insegurança. A experiência atravessa as certezas, conscientes ou inconscientes, que quem experiência traz consigo, provoca seus registros sensíveis e gera possibilidades de novas formas de significação.

## **4 DIALOGANDO COM OS JOVENS MEDIADOS PELOS JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO**

O texto de análise dos dados está dividido em três momentos constituídos a partir dos eixos-temáticos. O primeiro momento aborda as Técnicas Corporais (TCs) adotadas pelos jovens durante a experiência com os Jogos Eletrônicos de Movimento (JEMs) de Práticas Corporais (PCs) e sua relação com os controladores, demonstrando que as TCs usadas no fazer dos JEMs de PCs sofrem influência da tecnologia diferenciado-as das TCs adotadas nas PCs. A fruição dos jovens com os JEMs de PCs é discutida no segundo momento, em que são identificados os sentidos atribuídos pelos jovens às TCs utilizadas durante os JEMs de PCs, as considerações dos jovens sobre a dinâmica destes jogos e as formas de interação estabelecida entre eles durante os jogos.

No terceiro momento, são consideradas as reciprocidades existentes entre as experiências com os JEMs de PCs e as PCs referentes. Nesta análise, foi levado em consideração o processo de mundialização da cultura no qual os JEMs de PCs aparecem como agente promotor e produto deste processo. Também foram consideradas as ambiguidades presentes nos discursos dos jovens que possibilitam compreender esta experiência com os JEMs de PCs, ao mesmo tempo, como uma simulação e como uma expressão da PCs referentes.

### **4.1 OS CONTROLADORES E AS TÉCNICAS CORPORAIS NOS JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO DE PRÁTICAS CORPORAIS**

Os controladores *Wii Remote*, *Nunchuck* e o Tapete de Dança para JEMs utilizados durante os encontros apresentam características singulares, que diferenciam as experiências por eles simuladas, para além do conteúdo das PCs que abordam. Analisamos, a partir da experiência e das falas dos jovens, como a tecnologia dos controladores organiza a experiência com as TCs das PCs nos JEMs de PCs.

O quadro abaixo apresenta uma síntese das principais diferenças entre os controladores, que serão abordadas no decorrer do texto.

Quadro 04 – Controladores de JEMs

	<b>Tapete de Dança</b>	<b>Wii Remote, Nunchuk e Sensor Bar</b>
<b>Modo de uso</b>	Usado com os pés.	Usado com as mãos.
<b>Simulação</b>	Danças	Práticas Corporais de Esporte
<b>Entrada de dados</b>	Similar aos controladores tradicionais (porque utiliza a lógica de acionamento de teclas/botões)	Alguns dados por captação de movimentos e outros por ações similares aos controladores tradicionais (acionamento por teclas/botões e alavanca direcional)

Iniciaremos nossa discussão sobre os aparatos tecnológicos abordando a percepção e a experiência dos jovens com as TCs realizadas com os controladores do Wii (*Wii Remote* e *Nunchuk*) em JEMs de Práticas Corporais de Esporte (PCEs), para, na sequência, abordar os dados sobre a percepção e a experiência com as TCs empregadas com o Tapete de Dança em JEMs de Danças.

#### **4.1.1 Os controladores do Wii e as Técnicas Corporais usadas nos Jogos Eletrônicos de Movimento de Práticas Corporais de Esporte**

Os JEMs de PCEs usados na pesquisa com o console Nintendo Wii e seus controladores, substituem os movimentos residuais e codificados, linguagem hegemônica, dos JEs por TCs que, em tese, corresponderiam as TCs existentes nas PCEs. Entretanto, esta correspondência entre as TCs das PCEs e as TCs usadas nos JEMs de PCEs deixaram muitas lacunas na percepção dos jovens pesquisados.

As diferenciações entre as TCs das PCEs e as TCs requeridas nos JEMs de PCEs começaram a ser percebidas desde o primeiro encontro de cada grupo pesquisado. A experiência que desencadeou a primeira diferenciação entre as TCs de PCEs e as TCs dos JEMs de PCEs, foi com o JEM de Tênis de Campo. Os jovens de todos os grupos<sup>44</sup> identificaram, logo na primeira vez que jogaram, que não eram os responsáveis por controlar o deslocamento dos avatares, como ilustra o

<sup>44</sup> Diários de Campo, segunda-feira, 27/09/2010; terça-feira, 28/09/2010 e quinta-feira, 30/09/2010.

comentário do Marcos<sup>45</sup>: “*Eu ia de um lado para o outro no jogo, mas você pode ficar parado, é só mexer os braços*”.

Dos JEMs de PCs pertencentes ao *software Wii Sports*, somente o JEM de Baseball se assemelha ao JEM de Tênis de Campo, em relação à exclusão dos deslocamentos requeridos do jogador durante estas PCEs de forma tão evidente. Na PC Baseball, após uma rebatida bem sucedida, o jogador deve correr para a base seguinte. No JEM de Baseball, o avatar, na continuidade da jogada, se desloca em direção às outras bases independentemente da ação do jogador. Contudo, observou-se<sup>46</sup> menos comentários sobre o Baseball que o Tênis de Campo, o que poderia ser explicado pela falta de conhecimento dos adolescentes sobre as regras desta PCE e pela falta de habilidade em rebater a bola do arremessador, sendo raríssimas às vezes em que os jovens obtiveram sucesso para que seus avatares progredissem de base durante o jogo. Os demais JEMs do *Wii Sports*, experienciados nos primeiros encontros, simulavam PCEs em que o enfoque no deslocamento no campo de jogo era reduzido, como no JEM de Boxe e JEM de Boliche, ou nulo, no caso do JEM de Golfe. Nestes JEMs de PCs onde o deslocamento é menor, como no JEM de Boliche, esta questão passou mais despercebida.

Os JEMs de PCEs jogados com os controladores do Wii consideram somente os movimentos dos membros superiores. Na experiência com os JEMs de PCEs, são excluídos, da ação do jogador (mas não do avatar), tanto o ato de se deslocar, presente nas PCEs, quanto os movimentos de pernas que compõem as Técnicas Corporais Elaboradas (TECs) das PCEs. As Técnicas Corporais Elaboradas não são detectadas integralmente pelo sensor de movimento do jogo, e os jovens identificaram isso em diferentes situações, como, por exemplo, na fala de Juarez<sup>47</sup> quando destaca que não era necessário flexionar as pernas para saltar e realizar um “jump”, no JEM de Basquete do *Wii Resorts*. Percebe-se, com isso, que a tecnologia usada nos controladores pode ser um dos principais responsáveis pelos jovens terem, progressivamente, restringido os movimentos do corpo, utilizando somente os movimentos do tronco e dos membros superiores durante a prática dos JEMs de PCEs.

---

<sup>45</sup> Diário de Campo, terça-feira, 05/10/2010.

<sup>46</sup> Diários de Campo, segunda-feira, 27/09/2010; terça-feira, 28/09/2010; e quinta-feira, 30/09/2010.

<sup>47</sup> Diário de Campo, segunda-feira, 25/10/2010.

O fato de não ser necessário utilizar os movimentos de membros inferiores facilitou a experiência dos jovens com os JEMs de PCEs. Todavia, este recorte das Técnicas Corporais Elaboradas das PCEs não foi o responsável por tornar os JEMs de PCEs acessível para os jovens em relação à forma de interação utilizada. Simular um *forehand* ou um *backhand*, parte das Técnicas Corporais Elaboradas da PC de Tênis de Campo, mesmo desconsiderando os movimentos de membros inferiores, exige do jogador uma experiência que só teriam os jogadores profissionais ou amadores desta PC. Neste sentido, se o JEM detectasse apenas as Técnicas Corporais Elaboradas das PCEs, a maioria das pessoas não conseguiria jogar. Por este motivo, os desenvolvedores programaram o sensor para captar qualquer movimento que representasse a TC, por mais básico que ele fosse. Para fins de análise, denominamos estes movimentos de Técnicas Corporais Básicas. As Técnicas Corporais Básicas seriam então consideradas eficazes pelo programa do jogo. Assim, os programas dos JEMs de PCEs reconhecem como movimentos válidos e com respostas eficazes, no jogo, tanto uma Técnica Corporal Elaborada quanto uma Técnica Corporal Básica.

A variação na captação de movimento entre as Técnicas Corporais Elaboradas e as Técnicas Corporais Básicas nos JEMs de PCEs, não foi reconhecida de imediato pelos jovens pesquisados. Possivelmente, a demora na identificação estava relacionada com a experiência individual que os jovens tinham com as PCEs. Alguns depoimentos sustentam esta compreensão, como é o caso de Andreza<sup>48</sup>, ao dizer que no “[...] *basquete [PC]* acho que tem mais técnica de cesta [...]”. Ou ainda na fala de Isadora<sup>49</sup> ao afirmar que o JEM de Tênis de Mesa é mais fácil, pois “*você bate de qualquer jeito a bola vai*”.

A experiência dos jovens com os JEMs de PCEs confirmam a premissa dos criadores destes jogos de que adotar a linguagem própria (TC) do fazer das PCEs tornaria os JEMs de PCEs mais acessíveis. Os desenvolvedores, por meio da captação das Técnicas Corporais Básicas, parecem ter trabalho no sentido daquilo que Bourdieu (2009) denominou de “senso prático” dos consumidores acerca das PCEs, pois, em tempo de “mundialização da cultura”<sup>50</sup> (BETTI, 1997; PIRES, 2002), muitas PCEs, ainda que não tenham sido praticadas, são vastamente disseminadas pela televisão e outros meios de comunicação, cujo caso exemplar são os Jogos Olímpicos. Sob outro ângulo, se a

---

<sup>48</sup> Diário de Campo, terça-feira 19/10/2010.

<sup>49</sup> Diário de Campo, quinta-feira, 20/10/2010.

<sup>50</sup> Conceito que será retomado na terceira categoria.

premissa é válida, para serem acessíveis, os JEMs de PCEs dependem da experiência, ainda que mínima, das pessoas com as PCEs. Sem esta experiência, seria como tentar se comunicar com um estrangeiro sem conhecer sua língua, dificultando a interação jogador-jogo.

A ligação com a experiência relativa às PCEs ficou evidente quando os jovens tiveram contato com o JEM de Canoagem<sup>51</sup>. Todos eles demonstraram muita dificuldade para realizar a TC requisitada no jogo, não sabendo como proceder nesta PCE que associa um material esportivo específico, o remo, com uma TC específica, ainda que simplificada, de remada. Neste caso, o desconhecimento da linguagem (TC) dificultou a interação. Na intenção de superar esta dificuldade, os *designers* do jogo colocaram à disposição de seus usuários, nos *softwares*, tutoriais (com exemplos, passo a passo) que visam ensinar o jogador a realizar as Técnicas Corporais Básicas. Contudo, os jovens pesquisados, em geral, pouco ou nada se interessavam por estas informações e aqueles que, neste caso, manifestaram interesse, encontraram dificuldades mesmo quando seguiam algumas das instruções<sup>52</sup>, o que provocou a desistência do jogo.

Outra observação importante relativa ao uso de Técnicas Corporais Básicas de PCEs, na criação dos JEMs, diz respeito às simulações de PCEs diferentes, mas que correspondem a um mesmo fenômeno (BETTI, 1998; FERES NETO, 2001; DAMO, 2006; e REZER, 2009), como no caso das PCs Tênis de Mesa e Tênis de Campo. Esta questão tem por fundamento que, quanto mais básica for a TC empregada no JEM, menor será a diferença evidenciada em fenômenos de esporte de mesma ordem. Após experienciarem os dois JEMs de Tênis('s), os jovens comentaram que estes promovem experiências iguais, porque rebater no JEM Tênis de Mesa não seria diferente de rebater no JEM Tênis de Campo. Nas palavras dos jovens, após a experiência com o JEM de Tênis de Mesa: “*É a mesma coisa que tênis [de campo]*”.<sup>53</sup> “*Igual ao tênis [de campo]*”.<sup>54</sup>

As singularidades existentes entre as PCEs de Tênis('s) são suprimidas nos JEMs referentes com o uso das Técnicas Corporais

---

<sup>51</sup> Diários de campo, segunda-feira, 25/10/2010; terça-feira, 26/10/2010; e quinta-feira, 28/10/2010.

<sup>52</sup> As instruções eram fornecidas na tela através de desenhos acompanhados de setas que indicavam o sentido do movimento e de explicações em língua inglesa.

<sup>53</sup> Vilmar, Diário de Campo, quinta-feira, 21/10/2010.

<sup>54</sup> Laís, Idem.

Básicas. Não se reconhecem as particularidades decorrentes, em especial, das especificidades das instalações, mesa e campo, dos materiais esportivos, bolas e raquetes, e das situações de jogo que provocam e que implicam também na constituição das Técnicas Corporais Elaboradas específicas a cada uma destas PCEs. Assim, os dois JEMs citados tornam-se mais próximos entre si que as suas versões não digitais são de fato. A diferenciação entre estes dois JEMs de Tênis('s) fica ao encargo da representação gráfica do jogo, do sistema de pontuação e do ritmo em que estes JEMs foram programados para responder as ações dos jogadores.

Não compreendemos a similaridade evidenciada com os JEMs de Tênis('s) como uma característica que seja restrita apenas a estes jogos. O mesmo poderia acontecer com outras PCEs simuladas virtualmente e que correspondam a um mesmo fenômeno. No caso da PCEs de Esgrima, as Técnicas Corporais Elaboradas que a caracteriza é diferente de outras PCEs que fazem uso de espada, mas, com o uso das Técnicas Corporais Básicas no manuseio da espada nos JEMs, os jovens possivelmente identificariam o mesmo tipo de similaridade acima descrita numa experiência com outro JEM de espada.

Além do uso das Técnicas Corporais Básicas, o conhecimento de algumas características do funcionamento da tecnologia utilizada nos controles e o desconhecimento de outras contribuíram para que os jovens identificassem as similaridades na experiência com os JEMs de Tênis('s). O desconhecimento é relativo às possibilidades que o *Motion Plus*<sup>55</sup> agregou ao JEM de Tênis de Mesa. Este acessório do controlador *Wii Remote* detecta, além das Técnicas Corporais Básicas, outras variações mais elaboradas do movimento técnico, produzindo um efeito visual diferenciado no jogo e que sugere a possibilidade de experiências distintas com os JEMs de Tênis('s).

Esses efeitos diferenciados poderiam ser obtidos usando-se as Técnicas Corporais Elaboradas ou mesmo versões mais contidas desta técnica. Se os jovens tivessem associado o uso das Técnicas Corporais Elaboradas da PC Tênis de Mesa ou as versões contidas da mesma com a capacidade de detecção do *Motion Plus*, a percepção entre os JEMs de Tênis('s) poderia ser diferente, conforme se atentou Luana, após a experiência com o JEM Tênis de Mesa: “Muito legal, não é diferente [da PC] [...] e tem diferentes formas de tocar a bola”<sup>56</sup>. Vale destacar

---

<sup>55</sup> Acessório desenvolvido para o lançamento, em 2009, do software de JEM Wii Resorts.

<sup>56</sup> Diário de Campo, terça-feira, 26/10/2010.

que, dos JEMs do *software Wii Resorts*, o JEM de Tênis de Mesa é o que, segundo os jovens, estabelece um grau maior de realismo na captação de movimento em relação com as PCs referentes.

Sobre esta questão, é importante dizer que os jovens não foram instigados a aperfeiçoar ou modificar seus movimentos durante os jogos, pois a programação aceitava as Técnicas Corporais Básicas como válidas em todas as situações. Dito de outra forma, as situações de jogo não exigiam do jogador novos movimentos. Isso contrasta com a experiência concreta, visto que, nas situações de jogo da PCEs, o jogador está sempre sendo desafiado em relação ao contexto em que as TCs são empregadas.

O conhecimento sobre o modo de funcionamento dos acelerômetros, tecnologia de detecção de movimento dos controladores do Wii, permitiu, aos jovens, reduzir de forma ainda mais drástica as Técnicas Corporais Básicas, o que também contribuiu para descaracterização destas PCEs. A opção pelo movimento ainda mais simplificado, na experiência com os JEMs de Tênis('s), não favoreceu a percepção das características particulares de cada um dos jogos. Esta redução das Técnicas Corporais Básicas é possível porque o movimento é detectado através da aceleração exercida sobre o controlador, e não pela amplitude do percurso que o objeto (controlador) realiza. Se o movimento é acelerado, o sensor não difere um movimento longo realizado a partir da amplitude que a articulação do ombro oferece, de um movimento curto realizado a partir da amplitude da articulação do punho.

Constatamos que os jovens fizeram uso desta possibilidade de redução do movimento em diversos JEMs de PCEs experenciados, dando origem ao que denominou-se, para fins de análise, de Técnicas Corporais Contidas. Seu uso se deu por vezes de forma inconsciente, como no caso da experiência com o JEM de *Wakeboard*<sup>57</sup>, em que os jovens desconheciam não só as Técnicas Corporais Elaboradas como também as Técnicas Corporais Básicas, mas mesmo assim conseguiram interagir com este JEM a partir das Técnicas Corporais Contidas. E, em outras situações, o fizeram de forma consciente, como no caso dos JEMs de Tênis('s) e de Basquete.

A opção consciente dos jovens pesquisados pelas Técnicas Corporais Contidas aponta para uma reprodução dos princípios do esporte moderno, indicando a incorporação destes valores na medida em

---

<sup>57</sup> Diários de Campo, segunda-feira, 24/11/2010; terça-feira, 31/11/2010; e quinta-feira, 25/11/2010.

que privilegiam a TC de menor esforço. Esta opção parece aproximar-se a uma “consciência mecânica do corpo’ [que] foi essencial não só para o desenvolvimento do esporte, mas de um pensamento de tipo esportivo, de uma sociedade *esportivizada*” (Grifos do autor) (VAZ, 2001, p. 94).

De forma consciente ou não, a redução das Técnicas Corporais Básicas descaracteriza os movimentos da PC referente e também uma das razões pela qual se introduziu os movimentos na relação com os JEs, a aproximação do ato de jogar com a experiência concreta.

Outro fator que implica numa simplificação das Técnicas Corporais Básicas de alguns JEMs de PCEs é o formato do controle. Na revisão de literatura, o formato neutro do controlador foi apresentado como um elemento positivo por Pfitzenreuter (2009) na medida em que, ao representar o material esportivo, permite um ajustamento entre a forma de manuseá-lo e a TC requisitada. Este ajustamento aumenta a sensação de realismo com a experiência de jogo, ainda que, segundo o próprio autor, esta associação não aconteça em todos os JEMs.

O formato neutro do controle e a forma de manuseá-lo durante a experiência com alguns dos JEMs de PCEs facilitou que os jovens ativassem na memória os significados do uso dos materiais esportivos em algumas PCEs, como no caso da raquete de Tênis de Mesa e de Campo, do bastão de Baseball e do taco de Golfe. O uso do controlador num JEM de Baseball permite ao jogador, através da sensação tátil que provoca, evocar o significado de segurar e reagir no jogo como se estivesse empunhando o bastão de Baseball. Todavia, ativar na memória o significado do referente a partir do uso de controladores nem sempre é possível, porque a forma de segurar o controle e de manipulá-lo durante alguns JEMs de PCEs nem sempre é a mesma que se segura e se manipula o material esportivo, como evidenciado na experiência dos jovens com o JEM de Basquete.

O significado é parte de um sistema significações que constituem os signos. O sistema de significações é resultante da interação entre a capacidade pensante do humano e as experiências sociais organizadas a partir de uma tríade referente-significante-significado. De uma forma muito simplificada, o referente diz respeito as coisa do mundo, a forma de expressá-las em palavras é o significante e a imagem mental que temos quando acionamos a palavra ou o referente é o significado (SMOLKA, 1993).

No basquete, a bola é jogada, recebida e manipulada de formas diversas, diferindo muito do uso do controlador durante o JEM de Basquete. Estas diferenças geram, na experiência com o JEM de PCEs, uma dissociação entre referente e significado, ou seja, uma dissociação

entre o uso do controle e o significado social do uso da bola no basquete. Assim, o formato do controle pode ser considerado responsável pela redução da Técnica Corporal Básica posta em ação por alguns dos participantes da pesquisa na hora do arremesso, porque segurar e manusear o objeto “controle” com as duas mãos ou com uma mão está relacionado (também) com a capacidade que este tem ou não de ativar o seu significado por meio da memória da experiência.

Por outro lado, esta dissociação entre referente e significado, existente em alguns jogos na relação com o controlador e a PCEs que simulam, não se resolve no vazio, criam-se novas associações a partir da experiência, incorrendo na produção e incorporação de novos significados, o que implica em novos sentidos à TC, pelo menos no que diz respeito a algumas PCEs digitais e de movimento, e que são postos em ação pelos jogadores, de forma nem sempre consciente, para dar continuidade ao jogo. Por exemplo, o ato de arremessar, na PC de Basquete, evoca uma imagem mental em que o jogador, com a bola na mão, visa arremessá-la para acertar a cesta, mas tendo como referente a PC de Basquete. Em um JE de Basquete, o significante “arremesso” pode evocar como significado a sequência de botões que devem ser apertadas para efetivar o arremesso no jogo. Da mesma forma, arremessar, no JEM de Basquete, não significa necessariamente jogar algo (no caso o controle), mas apenas realizar o movimento para que a ação se execute no jogo. Esta associação é inicialmente desconfortável e incômoda porque não corresponde às imagens mentais construídas em relação ao arremesso, forçando o jogador a, em alguma medida, reorganizar (aqui no sentido de ampliar) os significados que possui do “arremesso” a partir desta nova experiência e, por consequência, ampliar os significados que possui da PC de Basquete.

Independente dos limites relativos à introdução das TCs na relação com os JEs de PCEs, é preciso dizer que esta forma de interação interessou os jovens pesquisados. Alguns participantes mais impressionados com os JEMs associaram a possibilidade de se usar o movimento nos JEs que mais gostavam, como expresso na pergunta do Gilmar: “*Podia ter como jogar GTA<sup>58</sup> assim [com movimentos], né?*”; e o colega Willians responde: “*La ser massa [no sentido de legal]!*”<sup>59</sup>. Tanto na pergunta quanto na resposta, é possível identificar, além do

---

<sup>58</sup> GTA é abreviatura do nome do JE Gran Theft Auto da empresa Rockstar Games.

<sup>59</sup> Diário de Campo, segunda-feira, 11/10/2010.

desejo pelos JEMs, o reconhecimento de que esta adaptação não seria tão fácil de ser realizada.

Atualmente, já existem JEMs em que, pela especificidade das TCs das PCs referentes, não é possível detectar o movimento com os controladores em questão, e que portanto não fazem uso da lógica das Técnicas Corporais Básicas, sendo substituídas por TCs amplas em contraponto às TCs residuais dos JEs, mas que usam de linguagem codificada tanto quanto estes para promover a interação do jogador com o jogo. Esta modificação na lógica das TCs, de socialmente conhecidas para amplas e codificadas, em alguns JEMs, provoca um impacto diferenciado na fruição do jogo, como visto na fala do Willian: *“Futebol no Wii é ruim, mas em todos os outros [consoles] é legal”*<sup>60</sup>. Sempre foi comum que um mesmo JE fosse jogado em diferentes plataformas, o que era facilitado, em especial, porque a linguagem dos controladores eram sempre muito semelhantes. Esta permeabilidade dos JEs entre as diferentes plataformas continua sendo possível, no entanto, com o movimento deixando de ser residual na relação com os JEs, isto não acontece sem perdas que implicam na qualidade da experiência de jogo.

Sobre esse aspecto, Pfitzenreuter (2009) já havia indicado que, para que ação de simulação num jogo possa ser bem sucedida, a TC representada deve ser a mais similar possível à realizada no cotidiano. O JEM de Futebol, ao qual o jovem se refere acima, é jogado movimentando as mãos e não os pés, porque os controladores do console Wii não foram projetados para serem usados com os pés. O JEM de Futebol, ao não fazer uso das Técnicas Corporais Básicas, promessa dos JEMs, diminui a possibilidade de fruição, provocando o desinteresse pelo JEM de Futebol, mas não necessariamente pelos JEMs com Técnicas Corporais Básicas ou pelos consoles e acessórios para JEMs.

A partir desse caso do JEM de Futebol, pode-se dizer que, tanto a “suspensão da descrença” (COLERIDGE, 1817 apud JACOBBER, 2007, p. 32) quanto a ativação da nossa capacidade de crer (MURRAY, 2003), são mais facilmente observadas nos JEs de PCEs que nos JEMs de PCEs que utilizam linguagem ampliada e codificada. Isso ocorre porque, nos JEs de PCEs, o jogador aceita a TC codificada e residual a priori, mas, quando se trata de um JEM de PCE, existe uma expectativa por parte do usuário em relação ao tipo de TC que irá realizar. Quando os jovens da pesquisa possuíam uma expectativa de usar uma TC que lhes era

---

<sup>60</sup> Diário de Campo, segunda-feira, 04/10/2010.

familiar e esta não correspondia ao que esperavam, eles se frustravam com os jogos.

Da análise da experiência dos jovens com os JEMs de PCEs, descrita até aqui, é possível sintetizar algumas singularidades das TCs usadas pelos jovens nos JEMs de PCs e que as diferenciam das TCs usadas nas PCs referentes:

- a) Os movimentos de membros inferiores das Técnicas Corporais Elaboradas e das Técnicas Corporais Básicas das PCEs são progressivamente desconsiderados no fazer dos jovens com os JEM de PCEs;
- b) Os jovens substituíram o uso das Técnicas Corporais Básicas pelas Técnicas Corporais Contidas;
- c) O uso das Técnicas Corporais Contidas pelos jovens indica uma adequação da experiência aos princípios do esporte moderno;
- d) O uso das Técnicas Corporais Básicas e das Técnicas Corporais Contidas igualou a experiência de simulação das TCs de PCEs correspondentes segundo os jovens;
- e) O desconhecimento das Técnicas Corporais Elaboradas das PCEs comprometeu o uso de algumas jogadas de efeito que eram detectadas pelos controladores, sendo que estas jogadas seriam detectadas mesmo sendo realizadas com movimentos contidos;
- f) O formato neutro do controlador nem sempre contribui para a sensação de imersão no jogo;
- g) O desconhecimento das TCs de algumas PCEs dificultou a interação com os JEMs de PCEs referentes.

#### **4.1.2 O controlador Tapete de Dança e as Técnicas Corporais usadas nos Jogos Eletrônicos de Movimento de Danças**

Os JEMs de Danças jogados com o controlador Tapete de Dança também substituem os movimentos residuais e codificados dos JEs de PCs ainda que utilizem para tal, diferente dos controladores do Wii, uma tecnologia de entrada de dados muito similar ao acionamento de teclas/botões de um *joystick*. Apesar dos JEMs de Danças e de PCEs terem como parte central de suas experiências as TCs, o modo como estas são experienciadas é distinto.

Nos JEMs de PCEs jogados com os controladores do Wii, a proposta é fazer com que os jogadores reproduzam as TCs características das PCEs enquanto jogam, ao passo que o controlador Tapete de Dança, usado para os JEMs de Danças, não é um simulador

de TCs específicas dos diferentes estilos de Danças. Neste caso, o jogador é instigado a dançar pelo formato do controlador, pela sequência de comandos que deve executar e pelo ritmo que deve seguir para realizá-los, o que para os jovens não foi considerado tão simples quanto interagir com os controladores do Wii nos JEMs de PCEs.

Sobre o formato do Tapete de Dança utilizado na pesquisa, cabe destacar sua diferença em relação às máquinas de fliperamas nas quais foram jogados os primeiros JEMs de Danças e a partir das quais esta modalidade se popularizou.

As primeiras máquinas de JEMs de Dança possuíam um formato performático. O tamanho da tela, as luzes fluorescentes, as grandes caixas de som e o tablado que posicionava o jogador acima do solo, além de provocar o movimento ampliado pela indicação do modo de uso, compunham um cenário propício a uma apresentação de dança. Entretanto, o Tapete de Dança, usado na pesquisa e comercializado para uso caseiro, tem em comum com o modelo que lhe deu origem apenas a disposição das teclas. Neste caso, o formato do controlador utilizado na pesquisa instigava os jovens a dançar menos pelo designer e mais por induzir a realização de movimentos ampliados. Tanto o formato da Máquina de Dança quanto o do Tapete de Dança foram desenvolvidos para serem usados em pé e com os pés, modo de uso que faz com que os jogadores, ao responderem aos movimentos requisitados, movimentem o corpo todo, ainda que nem sempre intencionalmente.

A sequência de comandos nos JEMs de Dança requer o acionamento por pressão das teclas do controlador numa ordem pré-estabelecida. A sequência é representada por setas que são disponibilizadas progressivamente na tela no decorrer do jogo. As setas surgem durante o jogo na parte inferior da tela e se deslocam até a parte superior. O momento em que a pressão deve ser exercida sobre a tecla requerida é indicado ao jogador a partir da combinação de duas fontes de informação, uma visual e a outra auditiva. Na parte superior da tela encontram-se quatro setas fixas que, quando alcançadas pelas setas que sobem, indicam o momento em que o jogador deve pressionar a seta correspondente no Tapete de Dança. A música contribui para que o jogador consiga coordenar o ritmo de seus movimentos com o tempo em que deve ser pressionada a seta no controlador, a partir de uma informação de tipo auditivo.

A concepção que tornou possível os JEMs de Danças com este tipo de controlador, partiu do pressuposto de que as pessoas associam a experiência de dançar com a realização de movimentos que acompanham o ritmo da música, sejam eles representativos de TCs

específicas ou não. Destaca-se que a organização destes JEMs de Danças aborda a PC Dança a partir de uma perspectiva bastante reducionista.

Este pressuposto, por sua vez, é o que caracteriza a linguagem adotada nos JEMs de Danças, de forma que eles também contam com um tipo de senso prático que possa orientar as pessoas. Assim, experiência de dança que os JEMs de Danças do *software* de JEMs DDR visam proporcionar ao jogador está associada ao acionamento por pressão das setas do controlador numa ordem definida a priori acompanhado da “batida” rítmica da música e não a simulação de TCs específicas do campo das danças, como no caso da TC “Pas de cheval”<sup>61</sup> que pertence ao Balé. Dito de outra forma, os JEMs de Dança pesquisados tende a induzir o jogador a realizar os movimentos ampliados e no ritmo da música que está tocando enquanto ele joga, pois as setas que sobem na tela são programadas para atingir as setas fixas na parte superior em concordância com as batidas da música.

Nos JEMs de Danças, jogados com o Tapete de Dança, as TCs realizadas não são detectadas por este controlador. O programa do jogo considera apenas a finalização das TCs, representadas pelo acionamento das teclas no Tapete de Dança. No contexto dos JEMs de Danças, o ato de acionar a seta responde a finalização de um passo de dança e início de outro. A seta no controlador é, portanto, um ponto de passagem e os movimentos que ligam os pontos de passagem constituem as TCs utilizadas pelos jogadores para jogar e, no conjunto do jogo, constroem uma coreografia.

Desse modo, os jogadores são instigados a constituírem suas próprias TCs ou a se inspirar em outros jogadores para responderem às demandas expressas pelas setas na tela, ainda que o formato do controle induza qual o modo de jogar. A este respeito, nas primeiras vezes em que os jovens pesquisados jogaram, realizaram movimentos muito contidos e sem fluidez, permanecendo parados quando havia um intervalo na sequência das setas de comando. As TCs realizadas por eles não correspondiam aparentemente à proposta de movimento rítmico do jogo, pois não eram correspondentes ao ritmo das músicas dos jogos. Para efeito de análise, este estilo de movimento contido e sem a fluidez rítmica, adotado pelos jovens nas primeiras experiências, foi denominado de Técnicas Corporais Contidas, pelo fato de também se caracterizarem como um tipo de simplificação da simulação de dança

---

<sup>61</sup> Passo de cavalo. Consiste em “raspar” a ponta do pé esticado no chão, pulando quando mudar de perna.

proposta pelos jogos, independente do motivo. As Técnicas Corporais Contidas eram possíveis de serem realizadas pela característica de funcionamento do controlador.

A não detecção das TCs pela programação do jogo poderia explicar o uso das Técnicas Corporais Contidas, mas foi o fator menos relevante segundo os jovens pesquisados. Os motivadores deste tipo de comportamento, como constatado nas falas dos jovens, eram principalmente o fato de ter que se expor dançando e a pouca ou nenhuma experiência com as PCs de Danças.

Acerca do termo Técnica Corporal Contida usado para analisar as TCs realizadas com os controladores do Wii e com o Tapete de Dança, cabe uma ressalva, já que se refere a duas formas de simplificações diferenciadas, a simplificação das TCs específicas das PCEs nos JEMs de PCEs e a simplificação das TCs das Danças por TCs diferentes e ritmadas por uma música. Apesar da diferença, o uso comum do termo é possível porque ambas as simplificações realizadas pelos jovens são contraditórias em relação à proposta dos JEMs de PCs. Proposta que parte do princípio de que o uso da linguagem própria das PCs potencializaria a imersão na experiência com os JEMs de PCs.

No decorrer das experiências com os JEMs de Dança, identificou-se uma mudança nas TCs usadas por alguns jovens. Eles passaram a fazer uso de movimentos ampliados e rítmicos, enquanto os outros continuavam fazendo uso das Técnicas Corporais Contidas. Seguindo esta lógica, denominamos de Técnicas Corporais Básicas os movimentos realizados pelos jovens que atendiam a proposta dos JEMs de Danças jogados com o Tapete de Dança, ou seja, movimentos ampliados e que acompanhavam de forma mais fluída o ritmo da música.

A experiência dos jovens com os JEMs de PCEs e com os JEMs de Danças, apresentou uma diferença em relação ao uso das TCs. Nos JEMs de PCEs, os jovens usaram inicialmente as Técnicas Corporais Básicas, quando detinham o senso prático necessário para realizá-las, para, na sequência das experiências, optarem pelo uso das Técnicas Corporais Contidas. Nos JEMs de Danças, os jovens fizeram uso inicialmente das Técnicas Corporais Contidas e, na sequência da experiência, alguns continuaram usando as Técnicas Corporais Contidas enquanto outros adotaram o uso das Técnicas Corporais Básicas.

O uso das Técnicas Corporais Básicas na relação com os JEMs de Dança demanda um tipo de senso prático em relação ao saber-fazer, de modo que a falta dele poderia explicar o uso inicial das Técnicas Corporais Básicas, como apontaram alguns jovens. O uso das Técnicas

Corporais Contidas poderia ser compreendido, neste sentido, como decorrente de um reflexo de um saber dos jovens sobre o saber-fazer e não propriamente de um saber-fazer. Já o uso das Técnicas Corporais Básicas por alguns deles, poderia ser explicado por um saber-fazer que vai sendo adquirido durante a experiência e a continuidade do uso pela sua eficácia em relação ao resultado no jogo. Os jovens que adotaram as Técnicas Corporais Básicas passaram a apresentar melhores resultados (pontuação) que os demais. A melhora nas pontuações obtidas por alguns jovens quando do uso das Técnicas Corporais Básicas, indica que a permanência no uso das Técnicas Corporais Contidas, pelos demais, não poderia ser explicada apenas pela economia do gesto técnico, pois, diferente do que acontece nos JEMs de PCEs, estas TCs apresentam eficácia diferenciada.

As Técnicas Corporais Elaboradas que poderiam ter sido colocadas em ação pelos jovens nesta experiência, corresponderiam às TCs desenvolvidas por praticantes regulares e competidores de JEMs de Danças e/ou o uso de TCs conhecidas do campo das PCs de Danças adaptadas às condições (tamanho e funções) do controlador. O desenvolvimento de Técnicas Corporais Elaboradas por praticantes regulares ou competidores, nos JEMs de Danças, é possível porque cada música<sup>62</sup> apresenta um sequência fixa, podendo-se estudá-las para desenvolver estratégias que potencializem as TCs melhorando a performance e o desempenho no jogo.

Sobre as TCs realizadas na experiência com os JEMs de Dança, é importante destacar que alguns jovens demonstraram que, independente de executarem as Técnicas Corporais Contidas ou as Técnicas Corporais Básicas, seus movimentos podem ser variados, como nos casos da Lívia<sup>63</sup> e do Wanderlei<sup>64</sup>. A Lívia se diferenciava dos demais porque marcava a batida da música nos intervalos das setas de comando, movimentando discretamente um dos pés no centro do tapete, enquanto o Wanderlei se diferenciava porque utilizava apenas o pé direito para acionar as setas indicadas, permanecendo o pé esquerdo fixo no centro do Tapete de Dança. Quando era necessário acertar as setas laterais ao mesmo tempo, este jovem se fixava sobre os calcanhares usando apenas

---

<sup>62</sup> O jogador define o JEM de Dança a ser jogado pela música, cada música representa um jogo com um sequência fixa de comandos. Uma mesma música apresenta sequências distintas, cada uma delas relativa a um nível de dificuldade.

<sup>63</sup> Diário de Campo, segunda-feira, 11/10/2010.

<sup>64</sup> Diário de Campo, terça-feira, 12/10/2010.

as pontas dos pés para pressioná-las sem tirar os pés do chão, enquanto a maioria dos jovens saltava para realizar este movimento. O fato é que, ainda que o conjunto do jogo induzisse a forma dos jovens se movimentarem, para o programa não faz diferença com qual pé (direito ou esquerdo) o jogador pressiona a seta indicada ou se faz uso ou não dos pés para pressioná-las, o que deu aos jovens pesquisados alguma liberdade de criação em relação às TCs ou ao menos de resolução do problema de movimento que o JEM propõe.

Essa variação de movimentos, ainda que na maioria dos casos restrita, permitiu aos jovens o uso de TCs mais particularizadas em relação aos comandos que devem ser seguidos pelo jogo. A experiência com o JEM de Dança possibilitou aos jovens deixarem sua “impressão digital” na coreografia, pois, apesar da sequência de setas serem sempre as mesmas (quando a música-jogo selecionada é a mesma), nem todos os jovens usavam dos mesmos recursos (TCs) para pressioná-las.

Apesar de não serem TCs específicas, as variações das Técnicas Corporais Contidas ou das Técnicas Corporais Básicas utilizadas pelos jovens correspondem à experiência (ou a falta dela) com as PCs de Danças, ou seja, ao saber-fazer ou ao saber sobre o saber-fazer e que correspondem ao senso prático. Durante a observação dos grupos<sup>65</sup>, nas suas experiências com os JEMs de Danças, foi identificado que os jovens, a maioria meninas, que articularam seus movimentos com a batida da música (Técnicas Corporais Básicas), apresentaram mais facilidade para responder as demandas do jogo, apesar de somente uma das jovens pesquisadas ser praticante frequente de um tipo de Dança, o Ballet, e de jogar com certa regularidade os JEMs de Dança por possuir o Tapete de Dança<sup>66</sup>.

O fato das jovens apresentarem esta vantagem pode ser explicado a partir de uma perspectiva cultural das Danças. As TCs, presente nas PCs de danças, e suas formas de expressões, costumam estar associadas com os atributos típicos da cultura feminina. A partir das considerações de Xavier (2006), Souza (2007) e Santos (2008) que realizaram pesquisas etnográficas sobre a Dança no Brasil, Andreoli (2010, p. 112) afirma que

[...] num sentido geral, o tipo de relação que a dança estabelece entre o corpo e o sensível,

---

<sup>65</sup> Diários de Campo, segunda-feira, 11/10/2010; terça-feira, 12/10/2010; quinta-feira, 07/10/2010.

<sup>66</sup> Luana, Questionário, terça-feira, 10/09/2010.

converge com a noção de relação com o corpo, estabelecida pelas representações de feminilidade hegemônicas. Em outras palavras, a estética corporal proporcionada pela dança é considerada a mais própria de uma espécie de essência natural da mulher.

Esse fato reforça a ideia de que a experiência de jogar os JEMs de Dança, mesmo se configurando como uma prática não habitual por ser um jogo (HUIZINGA, 2000), é assim transpassada e, por vezes, restringida por questões do cotidiano, próprias ao campo das PCs de Danças, e não apenas pelos limites dos aparatos tecnológicos utilizados para promover sua simulação.

Sob essa ótica, a experiência dos jovens que demonstraram ter menos habilidade, em especial os meninos, na realização dos passos requeridos, pode ser comparada à dificuldade encontrada por iniciantes no manuseio dos *joysticks* mais atuais. Isso ocorre por se tratar de uma linguagem que não dominam, mas que aprendem enquanto jogam. Dito de outra forma, os jovens iam se apropriando da linguagem que proporcionava a interação com o jogo, o que, no caso dos JEMs de Dança, significa dizer, pelo menos em tese, que, enquanto eles jogavam, iam aprendendo a dançar a coreografia proposta. Todavia, se a experiência permite aprender as Técnicas Corporais Básicas, porque alguns jovens, entre eles algumas meninas, não passaram a fazer uso das Técnicas Corporais Básicas? As análises realizadas sobre a fruição demonstram que a exposição corporal durante a experiência com os JEMs de Dança foi a razão apontada por esses jovens, em particular, para o não uso das Técnicas Corporais Básicas, como será apresentado mais a frente.

Outra questão que pode ser observada sobre as TCs, nos JEMs de Dança, é que esta experiência só tem sentido aparente quando jogada com o enfoque no movimento, como explicita o diálogo disposto em seguida de três participantes. Willians: “*Você sabe que dá pra jogar [JEM de Danças] no controle [do Playstation] também, né?*.” Gilmar: “*Deve ser paia [ruim]*”. Lívia: “*Muito, é o mesmo que jogar ‘Guita Hero’ sem guitarra*”<sup>67</sup>.

Nesse diálogo, observa-se que alguns JEMs se tornam interessantes por terem sido desenvolvidos especificamente para esta forma de jogar, e modificar o controlador pode diminuir o interesse pelo

---

<sup>67</sup> Diário de Campo, segunda-feira, 11/10/2010.

jogo. No caso dos JEMs de Dança e dos JEMs de Guitarra, isso ocorre porque foram elaborados para que se siga uma sequência ordenada de comandos, setas e pontos coloridos, exibidos na tela, sendo que o desafio de ambos é seguir os comandos usando as TCs que correspondam de alguma forma às PCs que representam. Assim, quando estes mesmos JEMs são praticados com o controlador comum, diminuem o sentido da experiência para o qual foram desenvolvidos.

Ao substituir os controladores que promovem o movimento por controladores com mobilidade residual e codificada, é subsumido o que mais aproxima o jogo do seu enredo, no caso, as PCs de Danças. Diferente de outros JEMs, nos JEMs acima citados, o jogador não controla o movimento de um avatar na tela que o representa, realizando os mesmos movimentos. Neste caso, com o uso do *joystick*, o jogador segue a sequência da tela e não se observa dançando/tocando. Embora apareça a imagem de um avatar dançando/tocando na tela, quem joga não tem controle sobre ele, sua função é somente seguir as setas (comando visual dos softwares de JEMs da franquia DDR) ou os pontos coloridos (comando visual dos softwares de JEMs da franquia *Guita Hero*). Esta forma de JEM distancia-se da experiência de se sentir dançando/tocando ou de se sentir dançando/tocando e jogando, ainda que como critério subjetivo possa não ser impossível que alguém se sintasse assim.

Sobre esse aspecto, Frasca (2009, p. 42) acrescenta que

[...] es difícil argumentar que el juego es el mismo en ambos casos. Es verdad, el *software* es el mismo – y hay una tendencia equivocada a pensar que un juego equivale a su *software* – pero la experiencia del jugador es claramente diferente pues solamente en una de las dos ocasiones está bailando.

De acordo com a percepção dos jovens, jogar os JEMs de Danças e os JEMs *Guita Hero* com um *joystick* seria empobrecer a qualidade desses jogos e a qualidade da experiência que poderiam ter com eles. Além de que, ao jogar na forma residual, estes JEMs seriam experiências que fariam jus às críticas de Setzer (s/d, s/p)<sup>68</sup>, ao afirmar que “no jogo eletrônico, o jogador está ativo num espaço extremamente

---

<sup>68</sup> Disponível em: <<http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/meios-eletr.html>>. Acesso em: 15 mar. 2009.

limitado de movimentos, mas também sem pensar. Em outras palavras, os jogos impõem ações automáticas”. Quando praticados com controladores de movimento, os jogadores são levados a descobrir formas de responder ao que foi requisitado associando-os com a música, o que implica numa relação de sensibilidade diferenciada.

Neste caso, os jovens estavam aparentemente atentos à qualidade da experiência que os JEMs podem oferecer, destacando, à maneira deles, que a transposição de conteúdo entre as mídias, seja dos JEs para os JEMs ou o inverso, implica em experiências de qualidade distintas.

Sobre a experiência dos jovens com os JEMs de Dança em relação às TCs adotadas e as condições dos controladores, é possível dizer:

- a) A linguagem adotada nos JEMs de Dança usados na pesquisa é mais difícil devido à falta de experiência dos jovens com a Dança;
- b) Os jovens adotaram no início do jogo as Técnicas Corporais Contidas, sendo uma das possibilidades de compreender tal opção pela falta de senso prático sobre o saber-fazer;
- c) No decorrer da experiência, alguns jovens deixaram de usar as Técnicas Corporais Contidas para usar as Técnicas Corporais Básicas;
- d) Os jovens têm oportunidade de criar TCs singulares enquanto jogam devido às características do controlador;
- e) O uso das Técnicas Corporais Básicas nos JEMs de Dança demanda um saber-fazer, sendo uma linguagem menos acessível que as Técnicas Corporais Básicas usadas pelos JEMs de PCEs onde um saber sobre o saber-fazer das TCs possibilitou aos jovens interagirem como os jogos;
- f) As Técnicas Corporais Contidas e as Técnicas Corporais Básicas dos JEMs de Dança e dos JEMs de PCEs, apesar de suas singularidades, têm em comum o fato de que são simplificações dos movimentos para os quais os controladores foram desenvolvidos para simular;
- g) As jovens apresentaram maior facilidade para desenvolver as Técnicas Corporais Básicas, o que indica que a relação estabelecida pelos jovens com os aparatos tecnológicos está condicionada às condições socioculturais em que estão inseridos;
- h) Os JEMs de Danças deixam de induzir nos jogadores, a sensação de estar dançando quando jogados com um controlador que usa da interação por movimentos residuais e codificados, resultando em experiências de qualidades distintas.

A experiência dos jovens com os JEMs de PCs demonstrou que a experiência com as TCs das PCs referentes era fundamental para favorecer a interação inicial com o jogo. Entretanto, as tecnologias de detecção de movimento, no caso desta pesquisa os controladores do Wii e o Tapete de Dança, exerceram influência no modo como os jovens realizaram as TCs, de forma que algumas das TCs usadas pelos jovens nos JEMs de PCs não correspondiam propriamente às TCs usadas nas PCs referentes.

Destaca-se como relevante a diferença nos padrões de movimentos adotados pelos jovens em relação aos JEMs de PCEs e aos JEMs de Danças. Nos JEMs de PCEs, os jovens começaram usando as Técnicas Corporais Básicas substituindo-as pelas Técnicas Corporais Contidas no decorrer da experiência com estes jogos. Nos JEMs de Dança, os jovens começaram usando as Técnicas Corporais Contidas para, na sequência, haver uma mudança não homogênea, em que um grupo de jovens continuou usando as Técnicas Corporais Contidas e outro grupo optou por usar as Técnicas Corporais Básicas.

## 4.2 A FRUIÇÃO COM OS JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO DE PRÁTICAS CORPORAIS

A fruição com os JEMs de PCs não pode ser compreendida apenas pela descrição da tecnologia em uso e, por sua complexidade, acreditamos que se faz necessário compreendê-la na voz aos jovens. No discurso que empregam antes, durante e após a experiência é possível identificar singularidades presentes na fruição.

A fruição está intimamente relacionada ao prazer, mas não se resume a ele. Trata-se de emoções, sentimentos e sensações confortáveis ou não que são evocadas na experiência, além dos diferentes sentidos embutidos no fazer durante a experiência. Somente os sujeitos da experiência é que podem lançar luz sobre a fruição com os JEMs de PCs. A partir das falas dos sujeitos buscamos conhecer os sentidos atribuídos às TCs e as sensações que deles emergem, a relação que estabelecem com a dinâmica do jogo e a relevância das interações sociais para fruir o jogo.

### 4.2.1 Os sentidos atribuídos às Técnicas Corporais nos Jogos Eletrônicos de Movimento de Práticas Corporais

A linguagem, na forma das TCs, dos JEMs de PCs usados na pesquisa favoreceu a identificação dos jovens pesquisados com a

maioria dos jogos experienciados, já que eles conheciam as TCs requisitas. Isto ocorreu não porque a linguagem adotada era simplificada, característica que de certa forma também ajudou, mas porque era socialmente incorporada (BOURDIEU, 2009), um ajustamento, por vezes inconsciente, às determinações de um campo social estabelecido. Trata-se de um “senso prático” que orientou as ações dos jovens na relação com o jogo e que tornou possível a eles prever as respostas, neste caso, os movimentos que deram início e sequência ao jogo. Nas palavras Bourdieu (2009, p. 108), tratava-se da “arte de ‘antecipar’”.

A arte de antecipar foi posta em prática pelos jovens da pesquisa no que diz respeito ao movimento requerido em quase todos os JEMs de PCs que jogaram. Esta capacidade de antever o movimento para agir, na relação com os JEMs de PCs, foi incorporada pela prática e/ou por conhecimentos vivos sobre as PCs no campo social do qual os jovens eram partícipes, seja como ouvinte desinteressado ou, em alguma medida, como interlocutores, no caso, praticantes.

A interação inicial estabelecida com a maioria dos JEMs de PCs, através da antecipação das TCs advinda do senso prático, promovia uma sensação de satisfação imediata. Pelo que foi observado durante o campo, esta satisfação imediata era resultante da sensação gratificante de poder antever o movimento necessário e executá-lo de forma eficaz, e da sensação de efetiva participação por saber se movimentar e interagir dentro do jogo. Os JEMs de PCs atuaram como agentes indutores (BOURDIEU, 2009), pois, ao recolocar o corpo em uma postural global, semelhante a das PCs referentes, evocou sentimentos e pensamentos que lhes eram associados.

A capacidade dos jovens de antecipar os movimentos na experiência com os JEMs de PCs possibilitou também uma interconexão entre imersão e agência que são, segundo Murray (2003), prazeres característicos aos meios eletrônicos. Para esta autora, a imersão implica em participação ativa, saber se orientar e se mover no jogo, enquanto a agência está relacionada à escolha de uma ação pelo jogador e à observação de seu efeito positivo no jogo.

Sobre essa questão, é importante destacar que, ainda que a imersão e a agência sejam prazeres próprios dos meios eletrônicos, a sensação de satisfação imediata só foi possível devido ao senso prático dos jovens em relação ao conteúdo simulado, que ativou os sentidos que possuíam do uso destas TCs em relação às PCs. Caso contrário, a satisfação com a imersão e com a agência dependeria da aprendizagem das TCs, o que identificamos ocorrer em algumas situações. A este

respeito, já antecipamos a frustração dos jovens com a dessincronia inicial que demonstravam na experiência com os JEMs de Danças, em decorrência do baixo repertório de movimento rítmico e da sua popularização como uma prática feminina. O mesmo ocorreu com a canoagem, devido a sua pouca visibilidade midiática e pelo local que residem os participantes da pesquisa. De fato, a não inclusão no campo social de que fazem parte algumas das PCs simuladas pelos JEMs, levou os jovens pesquisados a uma experiência relativamente incômoda, quando não frustrante, ao tentar jogá-las nas versões digital e de movimento.

Vamos usar dois exemplos, o JEM Canoagem e os JEMs de Danças, para explicitar essas sensações diferenciadas que foram evocadas no contato inicial da experiência dos jovens com os JEMs de PCs.

No caso do JEM Canoagem, o incômodo e insatisfação estavam relacionados à falta de “senso de prático”. Isto é, uma incapacidade gerada pela formação dos jovens num campo social à parte e não por uma impossibilidade dada em sua condição individual. O fato de saber *a priori* que usariam o controlador *Wii Remote* como remo, que deveriam remar de forma alternada para manter a direção e que deveriam remar do lado contrário para o qual desejassem virar a canoa não foi o suficiente para por em prática a Técnica Corporal Básica requerida por este JEM. Como exemplifica a fala da Letícia durante o jogo:

*Como é que faz? [...] Ah, não rola [no sentido de não dá pra jogar] [...] Olha o jeito que eu estou indo [se referindo ao caminho em ziguezague que seu Mii fazia ao redor das bóias que delimitam o trajeto] [...] é muito difícil, mais é muito difícil. [...] Acho que de verdade [PCE] seria muito mais fácil.*<sup>69</sup>

E também a fala da Karen, quando descreve sua experiência com o JEM Canoagem: “Foi horrível, eu me perdi, eu não sabia o que fazer pra remar pros lados, aí eu ficava perdida nos movimentos, não foi legal”<sup>70</sup>.

As Técnicas Corporais Básicas da remada não foram postas em prática de forma eficaz pela forma como seguravam o controle e que diferia da forma de segurar o remo nesta PCE. O controlador, ao substituir o objeto esportivo remo, implicava numa técnica para

<sup>69</sup> Diário de Campo, quinta-feira, 28/10/2010.

<sup>70</sup> Diário de Campo, segunda-feira, 25/10/2010.

manuseá-lo, mesmo sendo esta uma Técnica Corporal Básica como a requerida pelo JEM em questão. Ao segurarem de forma equivocada o controlador, os jovens produziam comandos de movimentos sobre o avatar que davam uma direção à canoa diferente da pretendida, causando frustração, como expresso na fala de Lívia:

*Ele [avatar] não rema para o outro lado, olha aí. [...] ele não rema para o lado que eu quero. [...] Às vezes ele rema para um lado, às vezes para o outro. [...] Tipo, olha só mano, não vai. [...] Mano, ele não rema. [...] Ele não vai reto.*<sup>71</sup>

O controlador é o ponto de referência do sensor para a captação de movimento em qualquer JEM do console Wii. Caso o controlador esteja posicionado de forma incorreta durante a realização das TCs, o resultado na tela não corresponderá às TCs realizadas pelos jogadores. De fato, os jovens não sabiam como segurar o controlador como um remo. Em relação à importância deste saber-fazer para a fruição, Juarez é muito específico ao dizer: “*eu não gostei [deste JEM Canoaagem] tipo assim, porque pra jogar um jogo [JEM] você tem que saber os movimentos do jogo [PC] se não você não consegue*”<sup>72</sup>.

Pelo que foi observado durante os encontros, essas sensações contribuíram para que os JEMs de PCEs com os quais não conseguiam identificar as Técnicas Corporais Básicas ou o modo de usar o controlador para realizá-la de modo eficaz, não fossem escolhidos uma segunda vez pelos pesquisados. Como demonstra a fala de Marcos para Wanderlei: “*Pode escolher [o JEM] só não o de canoa*”. Explica para a pesquisadora o motivo desta exclusão: “*Porque não é o mesmo movimento, você faz assim [demonstra através de gestos a TC remada] e ele [avatar com a canoa] fica girando*”<sup>73</sup>.

O desconforto inicial em relação aos JEMs de Danças, sentido pela maioria dos jovens, estava relacionado, também, a pouca ou nenhuma experiência anterior que lhes permitissem interagir de forma eficaz com o jogo. Ou seja, a falta de um saber-fazer induziu inicialmente o uso das Técnicas Corporais Contidas. Os jovens, neste sentido, sentiam-se inseguros no início da experiência com o JEM de Dança porque reconheciam de antemão que teriam dificuldade de interação com as demandas do jogo, como demonstrou a fala de Lívia ao

---

<sup>71</sup> Idem.

<sup>72</sup> Idem.

<sup>73</sup> Diário de Campo, terça-feira, 30/11/2010.

dizer que “*No começo a gente fica tenso*”<sup>74</sup> e da Karen ao revelar que tinha “[...] *medo de errar as músicas*.”<sup>75</sup> Entretanto, diferente da experiência com o JEM de Canoagem, na experiência com os JEMs de Danças, o desconforto inicial não era decorrente apenas do não saber-fazer, mas também da exposição corporal que a experiência provocava.

Os jovens não apresentaram nenhum constrangimento para experimentar os JEMs de PCEs, mas todos se mostraram, pelo menos inicialmente, constrangidos ao experimentar os JEMs de Danças, fato que estava relacionado à dificuldade de se expor publicamente dançando.

O “senso de jogo” além de ser fundamental para que o jogador se oriente no jogo é igualmente importante também para que o jogador decida entrar ou não no jogo, pois entrar significa estar de acordo com o sistema de jogo. Para Bourdieu (2009), esta seria a diferença marcante entre “senso de jogo” e “senso prático”. Enquanto no primeiro o ajustamento aos condicionantes da experiência é aceito por livre opção do jogador ao entrar no jogo, o segundo se dá de forma arbitrária, pois corresponde ao pertencimento a uma determinada cultura e que tem início com o nascimento. No caso dos JEMs de Danças, entrar no jogo seria se pré-dispor a dançar, com todas as limitações que reconheciam ter em relação ao domínio das TCs requeridas e também ao desconforto de se expor dançando para colegas.

Cabe demarcar, portanto, que os JEMs de Danças provocam, na percepção dos jovens, uma relação de exposição corporal diferente dos JEMs de PCEs e que é resultado da incorporação de elementos constituintes do campo social mais amplo do qual as PCs de Danças e os jovens fazem parte. Nos JEMs de PCEs, o que parece importar aos jovens é o movimento eficaz no jogo, independente de quem esteja os vendo jogar. Já, nos JEMs de Danças, parece importar, além do resultado eficaz no decorrer e no final do jogo, a visibilidade dos movimentos que serão realizados por eles e avaliados pelos colegas. Este constrangimento de ser observado e avaliado juntamente com a dificuldade que os jovens apresentavam com relação ao saber-fazer, TCs, limitou a fruição inicial com os JEMs de Danças.

No JEM Canoagem, o desconforto inicial perdurou durante toda a experiência com o jogo, porque os jovens não conseguiram descobrir como interagir de forma eficaz, levando-os por fim a desistirem de jogar este mesmo jogo outras vezes. Nos JEMs de Danças, a situação foi um pouco distinta, os jovens foram superando gradativamente a dificuldade

---

<sup>74</sup> Diário de campo, segunda-feira, 11/10/2010.

<sup>75</sup> Idem.

de interação conforme iam jogando, melhorando seus resultados mesmo fazendo uso das Técnicas Corporais Contidas, o que contribuiu para que eles afirmassem terem gostado da experiência.

Em relação à exposição com os JEMs de Danças, é necessário que se faça uma ressalva no que se refere à maneira de interagir com o jogo: enquanto as meninas tinham vergonha de se expor dançando na frente dos colegas, alguns dos meninos, além da vergonha, estavam desconfortáveis pelos comentários desagradáveis e preconceituosos que a experiência poderia gerar, insinuando que isso era coisa de menina. Os movimentos exigidos pelas PCs de Danças, ponderando que há exceções, são mais próximos daquilo que socialmente se construiu como características das atividades do universo feminino, como a sensualidade, a delicadeza, o ritmo, a beleza, entre outras. Neste sentido, os olhares e as risadinhas entre os jovens demonstravam ter uma conotação diferenciada mesmo antes de começar a experiência com o jogo e depois quando algum jovem do sexo masculino estava praticando.

Deste modo, observamos que, para os jovens, a experiência com os JEMs de Danças remetia a questões relativas ao gênero e à orientação sexual. Isso acontece porque, segundo Meyer (2004) e Louro (2004), as questões de gênero podem se articular às questões sobre a sexualidade. Quando o corpo masculino dança, realiza movimentos tidos como próprios do gênero feminino, de forma que se engendra também a sua identidade sexual.

Ainda que as razões possam ser distintas, observamos que alguns dos jovens, entre eles meninos e meninas, buscaram estratégias semelhantes para lidar com o constrangimento que sentiam em relação à presença dos colegas. Durante as observações, foi possível identificar que esses jovens optaram estrategicamente por manter seus movimentos contidos, especialmente do tronco superior, fazendo uso das Técnicas Corporais Contidas, na tentativa de driblar o desconforto advindo da exposição e das possíveis dúvidas sobre os motivos que os levaram a se identificar e apreciar a experiência. Os jovens, neste sentido, atentavam-se apenas ao que era requisitado para prosseguir no jogo, ou seja, pisar na seta, o que limitou a fruição. Esse fato ficou mais explícito na fala do Leonardo ao descrever a sua experiência para a pesquisadora: “*Gostei muito, é uma experiência nova muito legal. Interessante e divertida. Se não tivessem olhando eu dançaria quando estivesse jogando*”.<sup>76</sup> De fato, poderiam fazer uso das Técnicas Corporais Básicas, mas não o

---

<sup>76</sup> Diário de campo, quinta-feira, 07/10/2010.

fizeram devido ao constrangimento que sentiam com a presença dos colegas.

As experiências dos jovens com os JEMs de PCs, de forma geral, demonstraram que o desconhecimento da linguagem interativa, Técnicas Corporais Básicas, interfere de forma significativa na fruição inicial com a experiência, mas também que a fruição das experiências com os JEMs de Danças não estão isentas do que a experiência com as PCs de Danças põem em jogo em relação ao gênero e a sexualidade, questões que não vieram a tona na experiência com os JEMs de PCEs, como se nas PCEs as questões de gênero e sexualidade estivessem melhor resolvidas.

Uma explicação possível, nesse caso, é apontada por Stinson (1998) ao afirmar que as mulheres começaram a ser valorizadas em práticas sociais masculinas, nas quais se inserem as competições esportivas, mas que o contrário ainda está longe de acontecer, pois aquilo que é da mulher ainda é associado à fragilidade e à fraqueza, não sendo algo que deva ser cobiçado. Ou seja, as mulheres começaram a ser mais respeitadas nas PCEs, inclusive em esportes considerados bem masculinos, mas os homens continuam sendo mal vistos socialmente nas PCs tipicamente femininas.<sup>77</sup> A pesquisa de Smith (2004), realizada com rapazes praticantes de JEMs de Danças, indica que a preferência pela prática em torneios pode estar relacionada com o fato destes jovens acreditarem que sua identidade sexual pudesse estar comprometida com esta prática. A preferência, segundo o autor, justifica-se porque, pelo menos em tese, os torneios seriam um ambiente mais agressivo e potencialmente menos feminino. Chan (2004), apesar de achar as afirmações de Smith generalistas, tende a concordar com ele quando identifica um número muito reduzido de mulheres que competem nos torneios.

Até aqui foi analisado a reação inicial dos jovens com as TCs, mas estas primeiras impressões em relação a cada novo JEM de PC que experienciavam, modificavam-se no decorrer da experiência com cada jogo. Como vimos, a experiência com o JEM Canoagem levou os jovens

---

<sup>77</sup> A este respeito Stinson (1998, p. 59) diz ainda que “Mesmo quando eu era criança, sabia que era um elogio dizer para uma menina: ‘você corre como um menino’ ou ‘você arremessa como um menino’ [...] Hoje, atletas mulheres no meu país parecem ser vistas de forma mais positiva. Em alguns ambientes, o prestígio parece alcançar as atletas mulheres tanto quanto os atletas homens, e não apenas as ginastas ou as patinadoras. O inverso não é verdadeiro – o maior insulto que um treinador pode dirigir a seus jogadores é dizer que eles estão ‘jogando como um bando de garotas’”.

a desistirem devido ao desprazer com o não conhecimento das TCs necessárias para interagir com o jogo, sendo a única experiência em que os jovens mantiveram as impressões iniciais. Também já antecipamos que, nos JEMs de Danças, os jovens conseguiram aprimorar as Técnicas Corporais Contidas, apesar das dificuldades iniciais que apresentaram, para evitar o constrangimento em relação aos colegas, gostando da experiência com o jogo.

Sobre a continuidade da experiência, destacam-se ainda algumas questões em aberto: a) o prazer sentido inicialmente com os JEMs de PCEs vai diminuindo no decorrer da experiência; b) a opção dos jovens pela redução das Técnicas Corporais Básicas para as Técnicas Corporais Contidas, nos JEMs de PCEs, não está relacionada apenas com a lógica da economia do gesto técnico; e c) a troca ou, no caso de alguns jovens, o desejo de trocar as Técnicas Corporais Contidas pelas Técnicas Corporais Básicas nos JEMs de Danças mesmo com toda a questão sobre a exposição corporal acima destacada.

Após a superação das dificuldades iniciais, com domínio de um saber-fazer sobre as Técnicas Corporais Básicas, alguns jovens, meninos e meninas, continuaram optando pelas Técnicas Corporais Contidas nos JEMs de Danças. Eles reconheceram que era uma escolha estratégica e que estava relacionada com questões socioculturais intrínsecas à relação que estabelecem com as Danças de forma geral e que seu uso reduziu o potencial lúdico e simbólico dos JEMs de Danças. Estes mesmos jovens afirmavam que, se não estivessem sendo observados, se permitiriam dançar como alguns de seus colegas fizeram. Em contrapartida, na experiência com os JEMs de PCEs, os jovens experienciaram prazerosamente o contato inicial com as Técnicas Corporais Básicas, mas, no decorrer das experiências (com cada JEM de PCE), foram deixando de realizá-las.

Esse fato provocou a seguinte questão: porque era tão importante para os jovens dançar se com as Técnicas Corporais Contidas eles também atingiam o objetivo do jogo e ainda diminuía a sensação de exposição? Esta pergunta, apesar de ter uma resposta aparentemente óbvia “sentir-se dançando”, é provocativa quando o mesmo não ocorre em relação aos JEMs de PCEs. Se as TCs potencializam o “realismo” da experiência simulada, como demonstrou a experiência dos jovens com os JEMs de Danças, porque estes mesmos jovens tendem a usar as Técnicas Corporais Contidas após um tempo de experiência com cada um dos JEMs de PCEs?

Essa redução poderia ser explicada, como já foi demonstrado, em relação à economia de energia própria da lógica dos esportes de

rendimento. Mas nas PCEs nem sempre a escolha pela realização de uma ou outra TC tem como base os princípios do esporte moderno. Segundo Velozo e Daolio (2008, p. 14), até mesmo os esportes de rendimento (telespetáculo) estão repletos de exemplos da opção dos jogadores pelo uso de TCs que não tem valor biomecânico ou estatístico, “mas por serem eficazes do ponto de vista do seu significado, continuam sendo praticadas, tornando-se tradicionais e sendo transmitidas às gerações seguintes”. Se na PCEs os sentidos que orientam as escolhas dos jogadores pelas formas de agir não se dão apenas com base na eficiência, porque seria o rendimento o único sentido a orientar as ações dos jovens pesquisados nas experiências com os JEMs de PCEs?

Pelos dados coletados no campo, existe uma diferença em relação aos sentidos atribuídos pelos jovens aos movimentos realizados nos JEMs de Danças dos realizados nos JEMs de PCEs, que implicam num investimento diferenciado no fazer das TCs e que estão relacionados com a capacidade destes JEMs de PCs de criar e manter o potencial simbólico das TCs presente nas experiências com as PCs.

O conceito de eficácia simbólica, adotado por Daolio (2009) para problematizar as TCs das PCs na área da Educação Física, nos ajuda a problematizar esta questão. O termo eficácia simbólica, como o próprio autor esclarece, tem por base as ideias de Mauss (2003), ainda que não tenha sido cunhado por ele, em que

[...] o ser humano cria, ao longo de sua existência e em função de seu contexto cultural, certos costumes, que são transmitidos às gerações futuras. Essas ações vão-se tornando tradicionais justamente porque são dotadas de eficácia simbólica, ou seja, respondem a certas demandas da sociedade onde estão, possuindo significados relevantes para o grupo local. (DAOLIO, 2009, p. 187)

As TCs surgem, desse modo, dentro de um contexto social e cultural e se tornam importantes pela crença que as pessoas depositam na sua capacidade de atenderem às demandas que lhes deram origem, de forma que, isoladas de seus contextos, muitas TCs perderiam o sentido, visto que é o contexto que determina sua eficácia simbólica.

Um exemplo disso é a finta no futebol, construção técnica que estatisticamente não é das mais

recomendáveis, uma vez que um grande número de tentativas resulta em pequena proporção de acertos e, menos ainda, de jogadas que resultem em gol. No entanto, driblar no futebol possui um conjunto de significados que remetem ao prazer, à brincadeira, à dominação do adversário etc., que fazem com que essa técnica perdue, para descontentamento de professores e técnicos esportivos que priorizam a prática do futebol de forma rígida e com possibilidade de vitória mais assegurada por parte de sua equipe. (VELOZO & DAOLIO, 2008, p. 14)

Nesse sentido, a análise da experiência com as TCs nos JEMs de PCs precisa levar em consideração o contexto (controladores, programa de jogo, o local, a finalidade do jogo, a presença de outros jogadores ou não, etc.) em que são experienciadas e suas diferenças em relação aos contextos que lhes deram origem, porque somente assim poderíamos explicar os novos sentidos que são conferidos às TCs no fazer do jogo. Tanto os JEMs de Danças quanto os JEMs de PCEs conferem um contexto que remete os jogadores ao conteúdo das PCs e que, em conjunto com as TCs, propicia uma identificação imediata com o contexto original das PCs referentes, sendo no decorrer das experiências com os JEMs de PCs, como observado com os jovens pesquisados, que estes sentidos foram reforçados ou diluídos.

Nos JEMs de PCEs, os sentidos das TCs sofreram as primeiras mudanças quando os jovens perceberam que os movimentos das Técnicas Corporais Elaboradas, que se estendem para além dos movimentos dos braços, não eram detectados pelo sensor de captação de movimento. Os jovens que dominavam algum conhecimento sobre as Técnicas Corporais Elaboradas, e que buscavam reproduzi-las inicialmente no jogo, deixaram de fazê-lo por compreenderem que sua execução não possuía efeito nenhum sobre o jogo, fato que gerou frustração com a tecnologia e com a experiência com as Técnicas Corporais Elaboradas no jogo. Sobre as TCs, Daolio (2009) afirma que não se trata tanto de se o uso da TC é eficaz, mas da crença no ritual de sua realização. Ao identificarem que parte importante dos movimentos das Técnicas Corporais Elaboradas não era captada pelos controladores, os jovens deixaram de ver sentido na realização das Técnicas Corporais Elaboradas porque deixaram de crer na sua eficácia. A partir desta constatação, as TCs utilizadas passaram a ser mais contidas. Quando se realizavam movimentos próximos às Técnicas Corporais Elaboradas,

seu uso parecia estar associado à experiência com as PCs. É como a criança que, nas primeiras vezes em que joga um JE de futebol com o controlador manual, ainda tende a realizar um chute com os pés, como uma ação que antecipa a situação visualizada na tela, mas que, conforme aumenta sua experiência com os JEs, este tipo de resposta vai deixando de acontecer. Neste sentido, uma nova forma de fazer vai sendo incorporada pelos jovens.

A redução das Técnicas Corporais Elaboradas para as Técnicas Corporais Básicas, em relação aos movimentos dos membros superiores, foi menos impactante porque os jovens detinham, de forma geral, menos conhecimento sobre as especificidades dos movimentos das Técnicas Corporais Elaboradas das PCEs. Assim, as Técnicas Corporais Básicas eram inicialmente, no olhar dos jovens, dotadas de eficácia simbólica, porque, sendo familiar, remetiam de certa forma aos sentidos atribuídos às TCs da PCEs, e porque acreditavam na eficácia das TCs na experiência com as PCEs. Os sentidos atribuídos às Técnicas Corporais Básicas dos JEMs de PCEs eram, dessa forma, semelhantes aos sentidos atribuídos às TCs no seu contexto de origem, as PCEs, o que era potencializado pela sensação de imersão e agência, como se pode observar ao longo da pesquisa de campo.

A partir do momento em que os jovens descobriram as Técnicas Corporais Contidas e o seu resultado no jogo, o valor que davam às Técnicas Corporais Básicas diminuiu. Diferentemente dos movimentos integrais das Técnicas Corporais Elaboradas, tanto as Técnicas Corporais Básicas quanto as Técnicas Corporais Contidas eram captadas pelos controladores e eram eficazes no jogo, não sendo este o motivo que provocou sua desvalorização. A descrença no valor das Técnicas Corporais Básicas, na experiência com os JEMs de PCEs, pode estar associada à redução na sensação de agência sobre as ações que se efetivavam no jogo. Isto aconteceu porque não importava, para o programa de jogo, se os jovens executam as Técnicas Corporais Básicas ou as Técnicas Corporais Contidas, pois o resultado era sempre muito semelhante. Não se tratando, portanto, dos jovens acreditarem na capacidade das Técnicas Corporais Contidas, mas na descrença das Técnicas Corporais Básicas como algo singular, dotado de eficácia simbólica, diferenciando os sentidos atribuídos às TCs usadas nos JEMs de PCEs dos sentidos de seu contexto de origem.

Todo esse processo diminuiu o prazer com as TCs realizadas nos JEMs de PCEs, e pode ser verificado através da mudança na forma de jogar, optando pelas Técnicas Corporais Contidas. Pode ser identificado, também, na fala dos jovens, quando comparavam o uso das Técnicas

Corporais Contidas nos JEMs de PCEs e as TCs das PCEs, referindo-se às primeiras sempre de forma pejorativa. Como ilustram as falas de Isadora e Karen, respectivamente, sobre a experiência com o JEM de Tênis de Mesa: “[...] *é fácil pegar a ‘manha’ [o jeito de jogar].*”<sup>78</sup>; “[...] *você só precisa saber em que botão apertar [pra começar o jogo] e que jeito mexer a mão*”<sup>79</sup>.

Sob esse aspecto, é possível afirmar que a tecnologia desenvolvida para promover a experiência com as Técnicas Corporais Básicas das PCEs induziu a redução da eficácia simbólica importada do seu contexto original, as PCEs. Na medida em que os jovens dominaram o funcionamento da tecnologia, resignificaram a crença na importância das Técnicas Corporais Básicas para agir no jogo e, com a perda do sentido de origem, prevaleceu a opção pelas Técnicas Corporais Contidas, o que de fato pode estar relacionado a um pensamento do tipo esportivo.

Outra situação interessante que produz a descrença no uso das Técnicas Corporais Básicas sucedeu-se em relação ao JEM de Basquete, como descrevemos abaixo.

No JEM de Basquete, é possível arremessar a cesta de duas formas, pelo *jump* e pela enterrada. Entretanto, a TC, básica ou contida, utilizada pelos jovens para acionar a representação visual destas duas ações era a mesma, o que reduzia a sensação de agência sobre as representações visuais destas ações. Num JE de basquete jogado com controladores com comandos codificados e residuais, os jogadores teriam de acionar comandos diferentes para obter estes resultados, o que possibilita a sensação de agência sobre a ação representada na tela, diferente do JEM de Basquete em que um mesmo movimento era requisitado para as duas ações, fazer o *jump* e enterrar. Leonardo, jogando com Laís o JEM de Basquete, foi o primeiro de seu grupo a realizar uma enterrada, sendo valorizado por todos por ter conseguido. Laís, atrelada aos sentidos de origem desta TC, passou a ter como meta, no jogo, fazer uma enterrada e quando descobriu como fazê-lo, logo em seguida, desmitifica a jogada dizendo para o Leonardo<sup>80</sup> “*É só isso?! Seu mamão [no sentido de bobão]!*”. A expressão da jovem resulta do reconhecimento da simplicidade e da repetição do movimento, o que parece ter repercutido negativamente sobre a crença de que era uma jogada extraordinária.

<sup>78</sup> Isadora, Diário de Campo, quinta-feira, 20/10/2010.

<sup>79</sup> Livia, Diário de Campo, segunda-feira, 22/11/2010.

<sup>80</sup> Diário de Campo, quinta-feira, 28/10/2010.

Em relação ao que leva os jovens a optarem pelas Técnicas Corporais Contidas, nos JEMs de PCEs, e pelas Técnicas Corporais Básicas, nos JEMs de Danças, os dados indicam uma diferença relativa ao sentido da experiência: sentir-se jogando e sentir-se dançando. Nos JEMs de Dança, os jovens reconhecem que, mesmo podendo fazer uso de Técnicas Corporais Contidas, o prazer maior estava em jogar dançando, porque as Técnicas Corporais Básicas eram dotadas de eficácia simbólica. Pode-se concluir que a sensação de dança não se restringe ao simples ato de pressionar as setas, mas na forma como os jogadores buscavam corporalmente atender às demandas no jogo acompanhando o ritmo da música. Ao fazer uso das Técnicas Corporais Contidas, os jovens afastam-se da sensação de estar dançando, mas quando usavam as Técnicas Corporais Básicas se aproximam desta sensação.

Duas situações nos ajudam a compreender a questão descrita acima. Na primeira, os jovens usaram as Técnicas Corporais Contidas para não se expor dançando e para poder continuar jogando, reconhecendo explicitamente o quanto isso limitou a fruição, como já abordamos anteriormente. A segunda trata do trabalho em equipe realizado por um dos grupos para obter um resultado melhor num dos JEMs de Danças. Os jovens reuniram-se sentados ao redor do Tapete, e cada um dos jovens ficou responsável pelo acionamento de uma seta com a mão, rapidamente se entediaram com a experiência. Nas duas situações, os jovens estavam jogando, mas as Técnicas Corporais Básicas que davam sentido ou um contexto ao jogo tinham sido extraídas, pelo próprio fazer dos jovens, diminuindo a fruição com o objeto de simulação do jogo, a dança, ainda que pudessem fruir do jogo.

Nos JEMs de Danças, a forma como os jovens jogavam criava ou anulava o contexto de jogo, sustentava ou diluía o enredo para o qual este fora desenvolvido, apresentando ou não eficácia simbólica em relação ao sentir-se dançando, o que não quer dizer que não possuía eficácia simbólica em relação ao sentirem-se jogando. Isto nos leva a afirmar que, na experiência com os JEMs de Danças, as noções de dança e jogo podem aparecer como fenômenos distintos.

Nos JEMs de PCEs, a responsabilidade sobre o sentir-se jogando não está relacionada de forma tão enfática às TCs, pois os jovens estão acostumados a sentirem-se jogando mesmo quando a linguagem é codificada e residual, como é o caso dos JEs de PCEs. A diferença aqui está no fato de que, no JEM de Danças, as TCs empregadas eram fundamentais para que os jovens pudessem se sentir dançando ao jogar, enquanto, nos JEMs de PCEs, a sensação de estar jogando não dependia

das TCs empregadas, mas da agência que estas têm sobre as ações no jogo. Caso contrário, a experiência com os JEs de PCEs que fazem uso de controladores codificados e residuais também não faria sentido.

A condição de se sentir jogando nos JEMs de PCEs seria, em certa medida, independente das TCs utilizadas. Quando as TCs utilizadas correspondem às TCs da PCEs, se potencializa, em tese, a sensação de estar jogando, o que pode ser observado em expressões semelhantes a do Gilmar<sup>81</sup> “[...] no Wii você está se movimentando e no Play[Station] II só mexendo os dedos, no Wii você está, tipo, jogando mesmo”. De fato, o uso das Técnicas Corporais Básicas, nos JEMs de PCEs, tem como função potencializar a sensação dos jogadores de estarem no jogo, mas não definem a experiência como nos JEMs de Danças.

Essa diferença deriva também da forma distinta como essas experiências foram programadas. Nos JEMs de Dança, o jogador não controla um avatar para fazê-lo dançar, não se produz a sensação de agência a partir do controle de uma avatar que ao comando do jogador dança, enquanto no JEM de PCEs o jogador controla um avatar durante uma partida de PCEs.

Em relação à fruição dos jovens pesquisados com as TCs nos JEMs de PCs é possível dizer que:

- a) O reconhecimento imediato das TCs favoreceu a identificação e a fruição inicial com os JEMs de PCEs, porque os sentidos que lhes eram atribuídos correspondiam aos sentidos atribuídos às TCs das PCEs, enquanto o desconhecimento causou estranheza e certo desconforto ou mesmo frustração, como no JEM de Canoagem;
- b) O uso progressivo das Técnicas Corporais Contidas nos JEMs de PCEs esteve associado à descrença nas Técnicas Corporais Básicas como algo singular, deixando as Técnicas Corporais Básicas de ter, nestes jogos, os sentidos que lhes eram atribuídos em seus contextos de origem;
- c) A experiência com os JEMs de Danças implicou num desconforto inicial pela sensação de exposição corporal. Esta sensação procedente da dificuldade em jogar derivada da ausência de um saber-fazer, vergonha de se expor dançando na frente dos colegas e, também, porque esta experiência engendrou questões de gênero e identidade sexual próprias das PCs de Danças;

---

<sup>81</sup> Diário de Campo, segunda-feira, 01/11/2010.

- d) O uso das Técnicas Corporais Contidas nos JEMs de Danças se apresentou como uma estratégia para driblar a exposição corporal e se mostrou limitante no que concerne a fruição do jogo;
- e) O uso das Técnicas Corporais Básicas nos JEMs de Dança deve-se a manutenção no sentido do jogo e também porque o seu uso se mostrou eficaz para pontuar no jogo;
- f) Nos JEMs de Danças, as Técnicas Corporais Básicas foram fundamentais para o se sentir dançando ao jogar, enquanto nos JEMs de PCEs as Técnicas Corporais Básicas potencializavam a sensação de estar jogando.

#### **4.2.2 Quanto à dinâmica dos Jogos Eletrônicos de Movimento de Práticas Corporais**

Elias e Dunning (1992, p. 230) descrevem as PCEs como

uma atividade de grupo organizada, centrada no confronto de pelo menos duas partes. Exige um certo tipo específico de esforço físico. Realiza-se de acordo com regras conhecidas [...] As regras determinam a configuração inicial dos jogadores e dos seus padrões dinâmicos de acordo com o desenrolar da prova.

Os JEMs de PCs usados nesta pesquisa, incluindo os JEMs de Danças, também podem ser descritos desta forma, desde que seja considerada a condição tecnológica. Cabe destacar que os JEMs de Danças são produzidos para se assemelhar a este modo de organização, diferindo das formas de organização das PCs de Danças mais tradicionais. Os JEMs de PCs são atividades organizadas e centradas na disputa de duas partes, ainda que nem sempre sejam de grupo, pois podem ser jogadas individualmente com a máquina. O esforço físico nos JEMs de PCs existe apesar de ser considerado menor que nas PCEs (DALEY, 2010). Joga-se de acordo com as regras, mesmo que por vezes estas sejam aprendidas no decorrer do jogo. As regras determinam a configuração inicial dos avatares e a condição tecnológica determina a configuração inicial dos jogadores no espaço físico cotidiano. Os padrões dinâmicos resultam das regras e das possibilidades desenvolvidas *a priori* nos programas dos jogos. Neste sentido, a

condição tecnológica e não somente as regras implicam na configuração inicial dos jogadores e nos padrões de jogo dos JEMs de PCs.

Acrescenta-se às diferenças citadas o fato de que estes jogos foram produzidos na lógica dos jogos casuais, o que significa dizer que eram jogos acessíveis em relação ao conteúdo e à forma de interatividade adotada e com um curto tempo de duração. Os JEMs PCs usados na pesquisa têm um modo de funcionamento semelhante à lógica das PCEs, mas, independente disso, apresentam certa singularidade em relação à dinâmica das PCs referentes, principalmente quando se trata dos JEMs de Danças. Problematicam-se, então, as singularidades que a dinâmica dos JEMs de PCs utiliza como recurso para promover a fruição com o jogo.

A partir da experiência dos jovens com os JEMs de PCs, foi possível subdividir os jogos usados na pesquisa, quanto à dinâmica que apresentavam, em dois grupos: os JEMs pausados, que eram mais “longos”<sup>82</sup>, com um tempo de duração que variava em torno de 20 a 40 minutos; e os JEMs dinâmicos, que demoravam menos tempo para terminar, em média dez minutos de duração. Os JEMs dinâmicos foram os jogos que mais despertaram o interesse e o prazer nos jovens durante os encontros, o que pode ser identificado em suas falas ao final das primeiras experiências com estes JEMs de PCs. Já os JEMs pausados, após o encantamento inicial com o uso das TCs, foram considerados menos divertidos e menos empolgantes.

Abordaremos os dois grupos separadamente com o objetivo de identificar as singularidades internas, acerca da fruição, de cada um dos grupos, iniciando pelos JEMs de PCs pertencentes ao grupo dos JEMs dinâmicos.

A principal característica dos JEMs dinâmicos é a exigência de uma movimentação corporal contínua no decorrer do jogo, finalizados por tempo ou por pontuação. A preferência dos jovens por este tipo de JEM estava associada à frequência com que as TCs eram requisitadas no jogo, à sensação de “realismo”, à diversão e à excitação, como demonstram as análises das experiências dos com os JEMs dinâmicos problematizados na seqüência.

O JEM de Arremesso de Basquete é um JEM dinâmico jogado de forma alternada, um jogador de cada vez, cabendo ao jogador, na sua vez, arremessar as bolas que lhe estão disponíveis para a cesta, dentro do

---

<sup>82</sup> Longo, neste caso, refere-se aos jogos entre quinze e trinta minutos, mas que poderiam se prolongar mais caso os jovens optassem pela versão mais longa do jogo.

limite de tempo que está sendo marcado na tela. Esta experiência se destacou em relação à fruição pela atenção que os jovens deram ao tempo de jogo e pela satisfação. Falas dos jovens ilustram o gosto pela experiência: *“Nossa, eu adorei este jogo!”*<sup>83</sup>, *“Achei melhor que o Golfe.”*<sup>84</sup>, *“Isso que é jogo!”*<sup>85</sup>, *“Esse [JEM] aí é massa!”*<sup>86</sup>. Esta satisfação expressada pelos jovens estava atrelada à experiência com o tempo do jogo, como explicita a fala da Laís<sup>87</sup>: *“Achei legal [...] porque tem mais adrenalina como é [por] tempo, com o tempo fica mais apressado para jogar”*. Ou ainda como percebido na fala da Isadora<sup>88</sup>: *“Foi legal, adrenalina pura, foi muito rápido, é melhor rápido você não fica tão dispersa”*.

A imersão no jogo Arremesso de Basquete, segundo a fala dos jovens, não era derivada propriamente da atenção à meta estabelecida no programa - fazer o máximo de pontos com as bolas de basquete que estavam disponíveis para eles. Para os jovens, a ênfase parecia estar no tempo para realizar as demandas do jogo e não na qualidade de execução das TCs, o que não resultava unicamente numa movimentação continuada dos jovens no jogo, e sim numa movimentação necessariamente acelerada. A crença na aceleração de suas ações como melhor resposta à proposta do jogo também deu sentido, neste jogo, à adoção das Técnicas Corporais Contidas em detrimento das Técnicas Corporais Básicas.

A satisfação dos jovens era caracterizada, em grande medida, pela excitação ao acelerar o tempo de resposta, o que esta dinâmica por tempo tende justamente a provocar. Pode-se dizer ainda que a excitação provocada pela aceleração aumentou a sensação de “realismo” do jogo, possivelmente porque, com ela, os jovens tinham menos tempo para se ater às diferenças entre a PC e o JEM referente. E, também, porque sofriam alterações corporais relativas à PC de Basquete de fácil identificação, como o aumento da sudorese e a alteração dos batimentos cardíacos, ambas alterações citadas pelos jovens.

A urgência dos jovens pela velocidade, que evoca sensações de prazer pela elevação da tensão no jogo, pode ser resultante da

---

<sup>83</sup> Marcos, Diário de campo, terça-feira, 19/10/2010.

<sup>84</sup> Laís, Idem.

<sup>85</sup> Leonardo, Diário de campo, quinta-feira, 21/10/2010.

<sup>86</sup> Juarez de Campo, segunda-feira, 18/10/2010.

<sup>87</sup> Diário de campo, quinta-feira, 21/10/2010.

<sup>88</sup> Idem.

experiência pregressa deles com a prática dos JEs e não propriamente com as PCs. A este respeito, Meira (2003, p.83) tem como hipótese que

os sintomas de hipercinesia recorrentes na infância contemporânea tem relação com o uso excessivo destes brinquedos artificiais, que apresentam a velocidade como prerrogativa de seu funcionamento. Para a criança que joga vídeo games, ser veloz é um ideal a seguir [...].

Essa hipótese pode ser considerada contraditória, uma vez que os JEs são constantemente criticados por serem considerados atividades passivas. O gosto pela velocidade de que trata a autora, entretanto, está relacionado ao fato de que, em muitos JEs, cabe ao jogador responder rapidamente as demandas do jogo sob pena de perder pontos ou o próprio jogo, como acontece no JE Tetris, e que não requer emprego de esforço físico que seja considerado significativo.

A característica mais relevante, no que se refere à dinâmica, que diferencia os JEMs Boxe e Kendo dos outros JEMs dinâmicos, inclusive do JEM de Arremesso de Basquete, é a autonomia dos jogadores em relação à cadência rítmica dos movimentos, a qual, apesar de ser induzida pelo JEM, era determinada pelos jogadores. Esta autonomia relativa no uso das TCs, presente apenas nestes de todos os JEMs de PCEs experienciados na pesquisa, foi possível porque os jovens entendiam que suas ações não dependiam da resposta de quem jogava com eles, como no caso do JEM de Tênis de Campo ou do JEM de Tênis de mesa, entre outros. Ainda que os jovens pudessem ter desacelerado o tempo de resposta no JEM de Arremesso de Basquete, realizando com mais tranquilidade as TCs, seria necessário manter certa aceleração no uso destas para arremessar todas as bolas disponíveis, enquanto nos JEMs de Boxe e Kendo o objetivo do jogo não estava atrelado à realização de um número específico de golpes durante o jogo, o que, conforme identificado no decorrer da experiência, não implicou em menor aceleração.

Os programas dos JEMs de Boxe e Kendo induziam a tensão no jogo através de um cronômetro que marcava o tempo das parciais<sup>89</sup> e

---

<sup>89</sup> O JEM de Kendo e o JEM de Boxe eram encerrados com a vitória de duas em três parciais disputas.

pela exposição do risco<sup>90</sup> do avatar perder a parcial. A exposição do risco era o principal recurso responsável por potencializar a tensão na disputa, sendo também responsável por induzir a aceleração dos movimentos dos jovens pesquisados durante a experiência com estes JEMs. Destaca-se que a tensão provocada pela situação de risco era potencializada pelos recursos visuais e sonoros atrelados a nossa capacidade de crer na veracidade do conteúdo do jogo (MURRAY, 2003).

Identificou-se que, quando um dos jovens encontrava-se em risco, tomava a iniciativa de acelerar suas ações de investida para sair desta situação, mas, ao fazê-lo, induzia o colega a seguir sua estratégia, principalmente, a partir dos êxitos alcançados com esta. A aceleração permitia aos jovens golpear mais vezes e obter mais êxito que quando golpeavam menos ao tentarem simular as Técnicas Corporais Básicas destas modalidades, o que contribuiu para o uso das Técnicas Corporais Contidas. Se não importa a TC empregada no golpe (qualidade) e sim a quantidade de golpes, a tendência é prevalecer no jogo a aceleração e o uso das Técnicas Corporais Contidas.

Assim, nos JEMs de Boxe e Kendo, a aceleração no uso das Técnicas Corporais Contidas foi desencadeada como resultado de uma estratégia adotada pelos jovens para sair de situações de risco. No JEM de Arremesso de Basquete, no entanto, o que desencadeou nos jovens a iniciativa por acelerar o uso das Técnicas Corporais Contidas foi à presença do cronômetro marcando um tempo de jogo reduzido.

A aceleração do ritmo dos golpes aumentou a tensão da disputa, elevando os níveis de excitação dos jovens: “*é muita adrenalina, muito legal*”<sup>91</sup>; tornando a experiência com estes jogos mais atrativa, “*o jogo mais legal que eu joguei*”<sup>92</sup>, além de dar sentido a ela, “[...] *é muita emoção, a gente entra no sentido de briga*”<sup>93</sup>, “[...] *porque é mais realista*”<sup>94</sup>. Sobre o sentido do jogo, importa destacar que, sem os recursos usados para potencializar a situação de risco, aumentando a

---

<sup>90</sup> No JEM de boxe o risco era identificado pela visualização da perda de energia vital do avatar, ao acabar a energia o avatar seria nocauteado. No JEM de Kendo o risco era visualizado quando o avatar estava próximo da beirada de uma plataforma suspensa sobre água em que o jogo acontecia, com a queda o avatar perderia o round.

<sup>91</sup> Letícia, Diário de Campo, terça-feira, 05/10/2010.

<sup>92</sup> Vilmar, Diário de Campo, quinta-feira, 28/10/2010.

<sup>93</sup> Idem.

<sup>94</sup> Diário de Campo, segunda-feira, 04/10/2010.

tensão no jogo, estas experiências pouco lembrariam as sensações das PCs que simulam, em especial, porque a tensão devido aos riscos que envolvem a condição corporal nestas PCs é nula nos JEMs referentes.

A autonomia para conduzir o ritmo da ação é um dos elementos mais importantes dos JEMs de Boxe e Kendo, porque atenuou a evidência, pelo menos no fazer do jogo, dos condicionantes da programação e porque sustentou, durante algumas experiências, a sensação de agência e de imersão. Imersão porque os jovens, além de empunharem os controladores, como é feito com os materiais esportivos (luva e espada) que lhes são correspondentes, tinham sua dispersão diminuída com a aceleração empregada no uso das TCs. E agência, na medida em que eram reponsáveis pela aceleração dos golpes, optando pelas Técnicas Corporais Contidas ao compreender que a velocidade empregada podia determinar o resultado do jogo. Nesta situação, o uso das Técnicas Corporais Contidas era uma opção estratégica que obtinha um resultado diferenciado do uso Técnicas Corporais Básicas, o que proporcionava inicialmente certa sensação de agência, mesmo estando mais relacionada à cadência rítmica das ações que à escolha e qualidade dos golpes empregados por eles.

Sobre esse aspecto, Murray (2003, p.129) afirma que o número de interações é “indicativo precário do prazer de agência” em um JE. O que determina o prazer de agência, segundo a autora, é a satisfação de escolher uma ação que lhe é significativa, dentre uma variedade possível, e observar seus efeitos. Neste sentido, a opção estratégica dos jovens implicou na continuidade da experiência na redução do prazer de agência, porque suas ações se mostraram repetitivas, já que restritas ao ritmo acelerado e ao uso das Técnicas Corporais Contidas. Fato que ajuda a compreender o desinteresse dos jovens pela experiência após jogarem algumas vezes.

Por outro lado, a autonomia dos jovens em relação à cadência rítmica nos JEMs de Boxe e Kendo, evidenciou a interdependência nas ações realizadas entre os jogadores num mesmo jogo, ou seja, a movimentação de um jogador co-determina a movimentação do outro. Algo que lembra a indicação de Elias e Dunning (1992) como próprio das PCEs, mas que nestes JEMs ocorre numa proporção reduzida em relação ao que ocorre nas PCs referentes. Outras variáveis presentes nas PCs não influenciam na co-determinação entre as ações dos jogadores nestes JEMs, como, por exemplo, o deslocamento no espaço, a força e o tipo de golpe empregados e a dor sentida pelos golpes recebidos durante a disputa. Destaca-se ainda que o não controle do deslocamento do avatar é, em grande medida, responsável por prejudicar as possibilidades

de produção de variações nas jogadas executadas e, por sua vez, a sensação de agência em relação aos JEs referentes as mesmas PCs. Para exemplificar, no caso do JEM de Boxe, o jogador não pode afastar seu avatar do outro em uma situação de risco. Se o jogador controlasse o deslocamento, produziria uma mudança na ação do outro jogador, como em outros JEs de luta.

O JEM de Basquete, também em pequena escala, demonstrou uma co-determinação entre as ações dos jogadores, mas os padrões das jogadas eram muito limitados em função das poucas opções de ação dos jogadores durante o jogo, como descreve Wanderlei<sup>95</sup> ao dizer o que achou do jogo: *“Gostei pouco, porque não faz quase nada do outro jogo [PC de Basquete], os carinhas [avatars] só passam e arremessam”*. A tensão que poderia resultar das diferentes situações co-produzidas no JEM de Basquete, era restrita porque os *softwares* dos JEMs possuem um número “x” de variações de jogadas que podem ser realizadas, tanto por quem defende quanto por quem ataca.

No JEM de Basquete, havia a presença de um cronômetro marcando o tempo disponível para realizar a jogada de ataque, ao qual os jovens não deram muita atenção. A tensão neste JEM era provocada pela possibilidade do jogador de defesa roubar a bola ou bloquear o arremesso, o que acelerava a tomada de decisão de quem estava com a bola em posição de ataque. Aos jovens na ofensiva, era possível escolher entre driblar, arremessar ou passar a bola, após algum tempo de jogo, entretanto, estas situações, assim como nos jogos citados acima, tornaram-se muito semelhantes e a tensão inicial foi sendo reduzida. Quanto ao drible, o jogador não controla a direção que o avatar, que vai sempre em direção à cesta. Não há, por isso, possibilidades de produzir outros arranjos entre os avatares em quadra que pudessem surpreender o outro jogador, como é possível em alguns JEs de Basquete. Este fato intensificou a sensação de repetição nas ações realizadas no jogo.

Enquanto, de forma geral, os JEMs de PCEs são marcados pela previsibilidade, a imprevisibilidade é uma marca importante nos arranjos das jogadas nas PCEs, um das características que garante a sensação de que um jogo nunca é igual ao outro. A previsibilidade no JEM de Basquete é resultado da baixa complexidade na programação do jogo, o que estreita as possibilidades de agência e, no que diz respeito à

---

<sup>95</sup> Diário de Campo, terça-feira, 26/10/2010.

noção de mapeamento<sup>96</sup> de Steuer (1992), este JEM de Basquete, e os demais utilizados na pesquisa, nada tem a oferecer.

O JEM de Basquete, entretanto, promovia mais a sensação de agência que os JEMs de PCs já citados, na medida em que instigava os jovens, como diz o Gilmar<sup>97</sup>, a “*fazer um monte de trem [coisas]*”. Os jovens reconhecem este diferencial em relação aos outros jogos usados na pesquisa, como também expressa a fala do Marcos<sup>98</sup> ao dizer que gostou deste jogo “[...] *porque este daí tem a diferença de tomar a bola, estou comparando com o jogo do outro encontro [JEM de Arremesso de Basquete], porque tem passe também*”. Durante o jogo, os jovens poderiam escolher entre ações diferentes, fato que prendeu o interesse dos jovens a este jogo por mais tempo que a experiência com o JEM de Arremesso de Basquete. Este dado é interessante porque os jovens haviam se mostrado mais entusiasmados com a experiência com o JEM de Arremesso de Basquete que com o JEM de Basquete, o que pode ser um indício de que, apesar da velocidade ser um ponto chave para provocar a tensão, por si só não é um recurso eficaz para a manutenção do prazer e interesse com o jogo.

Sem o impacto da aceleração, o prazer e a diversão com o JEM de Basquete parecem estar associados à movimentação contínua, a experimentação com a descoberta do que era possível fazer e a sensação de agência. Contudo, quando se esgotam as novidades, no decorrer das experiências com este jogo, a diversão passa a estar atrelada à movimentação contínua, associada à tensão de ordem competitiva que os próprios jovens provocavam entre si.

Sobre a fruição com o JEM de Basquete, destaca-se ainda que, durante as primeiras experiências, os jovens realizaram os movimentos mais próximos das Técnicas Corporais Elaboradas, englobando toda a extensão do corpo em sua realização, incluindo o salto, apresentavam um estado de euforia e de satisfação mais elevado que os jovens que restringiam seus movimentos, além de considerarem a experiência mais realista. Isso pode ser identificado nas falas dos jovens que realizaram os movimentos mais próximos das Técnicas Corporais Elaboradas. Segundo a Laís<sup>99</sup>, ela gostou deste jogo porque “[...] *é legal, é*

---

<sup>96</sup> Busca provocar o jogador a desenvolver diferentes ações no decorrer do jogo ao apresentar novas demandas a partir das ações anteriores, com base em recursos de Inteligência Artificial.

<sup>97</sup> Diário de Campo, segunda-feira, 25/10/2010.

<sup>98</sup> Diário de Campo, terça-feira, 26/10/2010.

<sup>99</sup> Diário de Campo, quinta-feira, 28/10/2010.

*adrenalina, eu quase quebrei minha perna de tanto pular*”; Juarez<sup>100</sup> afirma que “[...] o [JEM de] Basquete é animado, você vai se entusiasmando, é próximo do real”.

A satisfação e o entusiasmo podem ser explicados de duas formas: pelo sentido que o uso das Técnicas Corporais Básicas e das Técnicas Corporais Elaboradas dá, ainda que inicialmente, à experiência; e pela excitação que a movimentação intensa, ainda que não acelerada, também provoca. Entretanto, assim como aconteceu em todos os JEMs de PCEs, conforme os jovens iam jogando o mesmo jogo, a amplitude das TCs ia sendo reduzida e, com ela, a excitação. A baixa excitação é, de certa maneira, no caso deste JEM, resultante da redução na movimentação com o uso das Técnicas Corporais Contidas e da perda de tensão com o reconhecimento sobre o engessamento nos padrões das jogadas pela programação.

O JEM de *Wakeboard* e os JEMs de Danças, também finalizados por tempo, diferem-se dos demais JEMs dinâmicos pela atenção requerida com a precisão temporal no uso de cada uma das TCs utilizadas.

No JEM de *Wakeboard*, os jovens não eram instigados a realizar um número específico de ações num determinado tempo, como no JEM de Arremesso de Basquete, mas a se ater à precisão temporal de cada TC empregada durante o jogo. No JEM de *Wakeboard*, os jovens controlavam o salto do avatar sobre a onda formada com o trajeto da lancha e a aterrissagem do avatar sobre a água, mas as manobras realizadas no ar eram conduzidas pelo programa do jogo. A precisão era importante para sincronizar a TC necessária para realizar o salto com a chegada do avatar na onda, quanto mais preciso fosse, mais alto seria o salto do avatar. Quanto mais alto o salto do avatar, melhor seriam as manobras realizadas e, por sua vez, melhor seria a pontuação obtida pelos jovens. A pontuação somente seria válida se houvesse precisão na aterrissagem do avatar sobre a água, caso os jovens não fossem precisos e o avatar afundasse na água, os pontos não seriam válidos. Identificamos que este jogo não provocou o mesmo estado de euforia que os JEMs já mencionados, ainda assim eles se divertiram tentando ser precisos para descobrir as possíveis manobras do avatar e, posteriormente, na busca de melhores resultados. Os jovens foram perdendo o interesse com o jogo quando a precisão deixou de ser um desafio, pois já haviam conseguido domínio sobre o tempo necessário para realizar os saltos e a aterrissagem. A competição por melhores

---

<sup>100</sup> Idem.

resultados fez com que eles se entretivessem por mais algum tempo, mas depois também cansaram do jogo preferindo experimentar outros.

Nos JEMs de Danças, a precisão era também importante. Se os acionamentos das setas não estivessem dentro da variação mínima de precisão, o jogo terminaria antes ou o jogador poderia ser mal avaliado ao final. A diferença para o JEM de *Wakeboard* era que, nos JEMs de Danças, a tensão estava na exatidão temporal para acionar a seta a partir de uma cadência rítmica imposta pelo jogo, enquanto no JEM de *Wakeboard* era possível cadenciar o ritmo. Nos JEMs de Danças, cada música-jogo poderia ser experienciada num nível de dificuldade diferente, quanto maior a dificuldade, mais acelerado o ritmo e mais TCs eram requisitadas. Os níveis de dificuldade contribuíram para que os jovens se sentissem mais desafiados com os JEMs de Danças e os mantivessem engajados nestes jogos por mais tempo.

Sobre os JEMs de Danças, é preciso dizer ainda que o tempo de cada jogo foi considerado curto para a fruição, mesmo quando não eram terminados antecipadamente devido aos erros dos jovens, como identificado na fala da Karen após concluir uma música-jogo: *“Acabou já? Sem graça. A não, agora que eu estava começando a me divertir, criar uma conexão [com o jogo], a música acabou”*<sup>101</sup>.

O tempo de término do JEM neste caso é considerado um agente desmotivante porque não corresponde à vontade do jogador de continuar jogando. O tempo reduzido do jogo não está atrelado à música, porque na maioria dos jogos, a música acaba é mais curta que sua versão original. A redução do tempo responde, em nossa análise, a duas razões, uma que trata de sua comercialização e a outra do desgaste físico do jogador com o jogo. De certa forma, os jogos que exigem intensidade de movimentos elevada são curtos para manter um equilíbrio agradável entre esforço físico e prazer no fazer do jogo. O curto tempo de jogo favorece o tempo de recuperação do esforço empregado e permite ao jogador continuar jogando.

Os JEMs Dinâmicos finalizados pela pontuação, experienciados pelos jovens, foram o JEM de Tênis de Campo e o JEM de Tênis de Mesa, ambos com pontuação reduzida em relação às PCs referentes. A interação é menos acelerada porque a ação de rebater depende do movimento da bola, neste caso da máquina, e não deles. O jogo, entretanto, era considerado muito dinâmico porque o tempo da trajetória da bola era muito curto. Os motivos que levaram os jovens a gostar desta experiência refletem os mesmos motivos dos JEMs finalizados por

---

<sup>101</sup> Diário de Campo, segunda-feira, 11/10/2010.

tempo, como a diversão, o uso de movimentos corporais mais frequente e a sensação de “realismo” que a experiência de *feedback* rápido proporciona.

O uso de movimentos frequentes foi também o responsável por manter o interesse e a excitação dos jovens com o jogo durante certo tempo. Para Luana<sup>102</sup>, este jogo

*[...] não é diferente [da PC], [...] a gente fica o tempo todo batendo, não tem aquelas pausas (...)].* Leonardo<sup>103</sup> achou este jogo “ótimo, maravilhoso, porque é massa, porque é bom, porque na realidade é muito rápido.

A interação contínua também favoreceu a sensação de “realismo” com os JEMs de Tênis, como expressam Juarez<sup>104</sup> “*[...] parece mais real que os outros [JEM do Wii Sports], interage mais*” e Laís<sup>105</sup> “*[...] parece que você está jogando mesmo, parece que você está ali dentro do jogo [...]*”.

O prazer com o jogo levou uma das jovens da pesquisa a questionar a necessidade do final do jogo no JEM Tênis de Mesa: “*Ele é muito rápido, a duração, dá vontade de jogar várias vezes, deveria não ter ponto certo para acabar o jogo [...]*”<sup>106</sup>.

A pontuação reduzida do JEM de Tênis de Mesa aparece como um recurso para potencializar a tensão da disputa. A este respeito, Elias e Dunning (1992) já haviam destacado que, em relação às PCEs, o final do jogo é um fator importante para a manutenção da tensão no jogo, pois é somente com ele que se estabelece o vencedor da disputa. No âmbito do lazer, contudo, nem sempre se joga considerando o final do jogo, por vezes pratica-se até cansar. Assim, o que se questiona é a rigidez do programa que não permite aos seus usuários definirem a pontuação do jogo. Este foi um dos motivos pelos quais os jovens se manifestaram interessados mais nas PCs referentes que nos JEMs.

O JEM de Tênis de Campo apresenta mais opções já que possibilita a escolha entre três tipos de pontuação diferentes antes de começar o jogo. Como o JEM Tênis de Campo foi produzido antes do JEM de Tênis de Mesa, a condição tecnológica não é justificativa para a

---

<sup>102</sup> Diário de Campo, terça-feira, 26/10/2010.

<sup>103</sup> Diário de Campo, quinta-feira, 20/10/2010.

<sup>104</sup> Diário de Campo, segunda-feira, 04/10/2010.

<sup>105</sup> Diário de Campo, terça-feira, 05/10/2010.

<sup>106</sup> Marina, Diário de Campo, quinta-feira, 20/10/2010.

falta de opção do JEM de Tênis de Mesa. Outra contradição interessante está no fato de que o JEM de Tênis de Mesa faz parte do *software Wii Resorts*, no qual o cenário de realização das PCs referentes não é uma competição de esportes e sim um *Resort*, como se o jogador estivesse de férias. Neste cenário, entende-se que os jovens deveriam ter mais possibilidades de estruturar o jogo de acordo com seus interesses e não menos.

Outros JEMs parecidos com o tempo de resposta dos JEMs de Tênis e que agradaram pelo *feedback* rápido, foram os JEMs mixados presentes no *Software Virtua Tennis 2009*. Usamos o termo “mixado” porque o *software* disponibiliza, além de diferentes versões do JEM Tênis Campo, uma série de JEMs que mixavam o conteúdo do Tênis de Campo com outras PCs ou com conteúdos de outros JEs, fato que agradou muito os jovens, como expressa a fala da Isadora<sup>107</sup>: “*É bom, [...] porque o cenário é diferente*”. A característica da maioria destes jogos era rebater derrubando ou acertando algum alvo dentro de um espaço de tempo, tendo a cadência rítmica controlada pelo jogo.

Desses jogos, destacamos o JEM de “Tênis-Latão”, como era chamado pelos jovens, porque manteve o interesse por mais tempo que os demais JEMs mixados. Nele, os jovens podiam avançar de fase quando jogavam. Se derrubassem todos os latões disponíveis no cenário com a bola de tênis que rebatiam dentro do tempo previsto, avançavam de fase e uma nova e mais complexa configuração de latões aparecia. Neste caso, o que manteve a atenção dos jovens com não foi somente a frequência de jogadas, mas a sensação de novos desafios e a sensação de progressão, ambas são estratégias de engajamento muito comuns nas experiências com os JEs. A decepção com o jogo veio com a necessidade de ter que recomeçar da fase inicial quando perdiam, pois não havia um modo de salvar o jogo.

Os JEMs dinâmicos apresentam como principal característica a exigência frequente das TCs, fato que favoreceu a imersão dos jovens ao diminuir a dispersão durante o jogo. A fruição, nestes jogos, ficou marcada pela diversão com as descobertas que faziam no decorrer do jogo e pela alteração nos níveis de excitação devido à movimentação continuada requerida no jogo. No que se refere à movimentação, quanto mais velocidade era empregada no uso das TCs, maior era a excitação dos jovens com o jogo; quando a velocidade era menor, como no JEM de Basquete, a excitação dependia do uso das Técnicas Corporais Básicas. Em relação ao que apresenta de negativo, pode-se identificar os

---

<sup>107</sup> Diário de Campo, quinta-feira, 04/11/2010.

poucos recursos utilizados para favorecer o “prazer de agência” (MURRAY, 2003, p. 128) e a previsibilidade nos padrões de jogo.

Para os jovens, a previsibilidade nos padrões das jogadas e o uso das Técnicas Corporais Contidas tornaram a experiência um tanto quanto repetitiva. Depois de dominarem os recursos do jogo, a tensão do jogo diminuía e, em decorrência disso, também a excitação. Uma das razões que favorecia este empobrecimento na configuração dos padrões das jogadas, além de diminuir a sensação de agência nos JEMs de PCs, era o fato de quem joga não ser o responsável por controlar o deslocamento do avatar. Esta característica tornou os JEMs de PCs menos desafiadores que as PCs e os JEs correspondentes.

Os JEMs pausados foram considerados desinteressantes pelos jovens, porque apresentavam poucos recursos para elevar a tensão e, principalmente, por oferecerem pouca exigência de movimentos. Estes JEMs não foram citados pelos jovens como seus preferidos e quando explicavam os jogos que mais apreciavam, abordavam características antagônicas àquelas presentes nos JEMs pausados.

Nos JEMs pausados, a forma alternada de se jogar não imprimia o mesmo tipo de tensão que a presença do outro jogador coloca na experiência com jogos simultâneos, principalmente porque, para os jovens pesquisados, em suas primeiras experiências com os JEMs de PC, dinâmicos ou pausados, importava mais a experiência com o jogo que com o resultado do jogo. As evidências disto eram as trocas de informação sobre o funcionamento do jogo, que deixaram de acontecer, ou aconteciam somente após o final do jogo, quando o resultado, a busca pela vitória sobre o colega, estava em questão. Nas primeiras experiências com um JEM, os jovens ajudavam-se mutuamente e, por vezes, chegavam a comemorar juntos o acerto de um deles.

As preparações das jogadas, nos JEMs classificados como pausados, eram interessantes para quem estava na vez de jogar porque os programas continham uma série de opções que o jogador deveria escolher antes de realizar sua jogada, caracterizando a sensação de agência. Por exemplo, no JEM de Golfe, era possível escolher entre diferentes tacos que estavam programados para responder a diferentes distâncias, com informações visuais; escolher a direção para tacar a bola e a “força” que deveria utilizar; fazer um mapeamento do campo, entre outras ações. Apesar de estas escolhas favorecerem o prazer de agência, como observado com as tacadas dos jovens no Golfe, estas não eram feitas num fluxo contínuo como nos jogos dinâmicos, ou seja, não eram realizadas sob tensão gerada pela necessidade de tomadas de decisões rápidas e em seqüências. A falta desta tensão foi um dos motivos que

tornou os JEMs pausados menos excitantes para os jovens, ainda que mostrassem interessados em explorar as opções de como preparar a jogada.

O que favorecia o interesse de quem estava na vez de jogar diminuía o prazer com o jogo de quem esperava para jogar, como demonstra a fala do Vinícius, mostrando-se entediado com o tempo de espera: “*Vai logo ‘véio’, para ser mais rápido*”<sup>108</sup>. Essa sensação se intensificava depois que a curiosidade inicial dos jovens passava. No JEM de Golfe, assim como em outros JEMs Pausados, os jovens não tinham um tempo limite para preparar sua jogada, sob pena de perder sua chance de marcar pontos. Para acelerar estas jogadas, aqueles que estavam esperando e querendo jogar começaram a pressionar os colegas para jogarem rápido. Esta pressão, todavia, não exercia a mesma tensão sentida durante os JEMs por tempo, pois os jovens entendiam que o motivo da pressão era para que terminassem logo o jogo. Quando estavam com o controlador na mão não tinham a mesma pressa de quando estavam esperando para jogar. No JEM de Arremesso de Basquete, o tempo de jogo estava definido *a priori*, de forma que os jovens nada poderiam fazer para alterá-lo, enquanto, no JEM de Golfe, eles arrastavam o tempo de jogo ao explorar as possibilidades durante a preparação da jogada, por vezes, fazendo isso pela satisfação de poder fazê-lo e para prolongar o tempo da experiência.

Outra situação interessante sobre a experiência com o JEM de Golfe, diz respeito ao descontentamento de alguns jovens com a lógica do jogo. Apesar de todos os grupos saberem o que deveria ser feito, como afirma Vilmar “*é jogar a bola no buraco*”<sup>109</sup>, quase nenhum deles sabia como se determinava o vencedor e a ordem da sequência de tacadas. Este desconhecimento também provocava insatisfação com o jogo, como expresso nas falas do Vilmar e da Laís, respectivamente: “*A não! Vou sentar se você for jogar de novo. Que injusto tinha que ser um de cada vez.*”<sup>110</sup>; “*Você está ganhando só por ir um monte de vezes [...] vou de pouquinho em pouquinho também, pra ganhar ponto também*”<sup>111</sup>.

O desprazer era resultado de uma sensação de estar jogando sem jogar. De certa forma, a falta de tensão não foi a única razão pelo desagrado dos jovens com os JEMs Pausados. Pode-se acrescentar

<sup>108</sup> Diário de Campo, terça-feira, 19/10/2010.

<sup>109</sup> Diário de Campo, quinta-feira, 21/10/2010.

<sup>110</sup> Diário de Campo, quinta-feira, 21/10/2010.

<sup>111</sup> Diário de Campo, terça-feira, 19/10/2010.

também o estranhamento com a dinâmica dos JEMs Pausados decorrente do não pertencimento à cultura das PCs referentes. O não pertencimento a determinado campo implica num estranhamento das razões e sentidos atribuídos às práticas segundo Bourdieu (2009).

Esse estranhamento ficou evidente em uma situação inusitada e interessante que se deu com uma das jovens da pesquisa, em relação à fruição, que subverteu o objetivo do jogo. Após ouvir que, na PC de Golfe, ganha quem der menos tacada, Laís pergunta aos colegas, parecendo um pouco contrariada: “*Então quem vai jogar mais vezes é quem perde?*”<sup>112</sup>. Assim que obteve a resposta, na sua vez de jogar, sem fazer qualquer comentário aos colegas, taca a bola para bem longe do buraco para poder jogar mais. O resultado do jogo pareceu ficar sem sentido se, para ganhar, perde-se a oportunidade de jogar (atuar no jogo). Esta situação assinala que os sentidos dados à experiência por quem joga podem ser múltiplos e localizados, ainda que seja uma experiência condicionada pelo programa do jogo e traspassada, por vezes, por um pensamento do tipo esportivo. O que mais chamou atenção é que esta jovem era uma das poucas do grupo que, em geral, tinha no resultado a referência primeira para a sua satisfação com a experiência nos JEMs.

O JEM Boliche pode ser tomado como um exemplo controverso ao desprazer com os JEMs Pausados, porque, apesar de atender às características dos jogos pausados, ou como disse o Leonardo<sup>113</sup> “*É chato, não gosto de jogar, devagar, sem emoção*”, alguns jovens, que possuíam experiência com a PC Boliche, se divertiram com o jogo. A sensação de prazer é potencializada pela identificação dos jovens com a lógica do jogo, neste caso o pertencimento à cultura da PC referente é fundamental. Esta situação aumentou o indício de que a fruição com os JEMs de PCs se intensifica quando os jovens possuem mais experiência com as PCs, o que possibilita dizer que o jogo age como uma experiência indutora dos “estados de alma” (BOURDIEU, 2009, p. 112).

Com base nas experiências dos jovens pesquisados com os JEMs Pausados e Dinâmicos, e das PCs que afirmaram ter acesso, é possível inferir que a experiência com as PCs que estes jogos tematizam interfere no prazer de quem joga, e que isto é derivado da sensação de identificação ou estranhamento com o jogo. Acerca disso, observou-se também que os jovens demonstraram sentir prazer com alguns JEMs Dinâmicos dos quais não tinham familiaridade com as PCs referentes,

---

<sup>112</sup> Diário de Campo, quinta-feira, 20/10/2010.

<sup>113</sup> Diário de Campo, quinta-feira, 20/10/2010.

isso ocorreu porque a dinâmica mais geral desses jogos correspondia a um tipo de fluxo de jogo que estavam familiarizados e que consideravam mais agradável. A familiaridade com um fluxo de jogo contínuo é resultado da experiência com os JEs em geral e com o tipo de fluxo dinâmico das PCs que eles têm acesso.

A maioria dos JEMs Dinâmicos apresentou-se inicialmente atrativos para os jovens, deixando de ser atrativo após algum tempo, o que sempre levava os jovens a solicitar outros jogos. Para Wanderlei<sup>114</sup>, “[...] ficar jogando um [mesmo jogo] toda hora enjoa, porque tem que ficar fazendo as mesmas coisas toda hora”, sendo muito próximo do que disse Gilson<sup>115</sup> “[...] quando você joga ele [o JEM] muito tempo você cansa dele, enjoa”. Depois de alguns encontros, os jovens observaram que esse desinteresse iria acontecer com qualquer JEM que lhes fosse apresentado, como denuncia a fala da Lidiane<sup>116</sup> ao explicar porque iria repetir um dos JEMs Remixados: “[...] porque é legal tentar acertar os negocinhos [blocos coloridos], mas se eu jogasse mais cinco vezes eu enjoaria e mudaria de jogo. É como qualquer outro [JEM], quando jogo demais enjoa”.

Difícilmente os jovens repetiam uma mesma experiência seguidas vezes, estavam sempre a trocar de jogo. Primeiro porque tinham imensa curiosidade com os outros JEMs que os *softwares* disponibilizavam e, depois, porque enjoavam ou porque estavam cansados. Os JEMs de Boxe, Kendo e Arremesso de Basquete, apesar de terem um curto tempo de duração, deixavam os jovens exaustos e, para continuar jogando, optavam por mudar de jogo. A mudança era sempre por um JEM que ainda não tinham jogado ou por um JEM dinâmico menos acelerado, como no caso do JEM de *Wakeboard* ou o JEM de Tênis de Mesa. Os JEMs Pausados, depois da primeira experiência, eram deixados de lado e raramente eram selecionados de novo. Depois de certo tempo, entretanto, até mesmo os jogos considerados atrativos foram deixando de ser considerado interessante pelos jovens. Os JEMs de PCs tiveram, ao longo dos encontros, um baixo poder de adesão no que diz respeito à experiência com um único jogo, a adesão se deu pela tecnologia e o que ela representava, neste caso, a possibilidade de experimentar diferentes JEMs e a opção de escolher entre diferentes PCs para jogar. A diversidade de PCs que pode ser experienciadas pelos jovens com os JEMs é um dos pontos positivos que a tecnologia disponibiliza,

---

<sup>114</sup> Diário de Campo, terça-feira, 23/11/2010.

<sup>115</sup> Idem.

<sup>116</sup> Diário de Campo, quinta-feira, 04/11/2010.

principalmente porque torna possível desistir de uma experiência e partir para outra sem nenhum tipo de preocupação com materiais esportivos, companheiros de jogo, vestuário, clima e/ou espaço físico.

Por outro lado, o desinteresse demonstrado pelos jovens em relação aos JEMs de PCs não significou um desinteresse por novos títulos de JEMs com o mesmo conteúdo. Isto ficou evidente quando foi proposta a experiência com os JEMs de Tênis de Campo do *Software* de JEMs *Virtua Tennis 2009*, que agregava uma relação de imagem e som mais “realista” que a apresentada no JEM Tênis de Campo do *Software Wii Sport*. Observa-se que o desinteresse com um JEM de PC, como também ocorre com os JEs de PCs, não leva ao abandono da experiência tecnológica e do conteúdo das PCs referentes, permanecendo uma expectativa com as novidades a serem lançadas no mercado. Um bom exemplo disso é o sucesso da franquia de JEMs *Gueta Hero* que já lançou diversas versões. É também deste modo que os consumidores estão se acostumando a se relacionar com este tipo de experiência, como demonstra a fala da Lidiane<sup>117</sup>: “[...] quando eu joguei [JE] *The Sims I* era melhor coisa do mundo, aí veio o *‘II’* e o *‘I’* não era nada perto dele. Aí veio o *‘III’* e eu ainda não descobri tudo que dá pra fazer”. Os limites identificados pelos jovens em relação aos JEMs de PCs experienciados na pesquisa não irão cessar o interesse deles em consumir outros JEMs de PCs. O que parece seduzi-los é potencial dos JEs e dos JEMs de surpreendê-los com novos desafios e novas experiências em relação ao que é possível experienciar nas PCs com a tecnologia.

Sobre esse aspecto, é importante destacar que os jovens experienciaram a primeira geração de JEMs de PCs caseiros que obtiveram sucesso no mercado e que demonstraram ser, para eles, menos complexos no quesito jogabilidade que os JEs de PCs em geral, com exceção dos JEMs de Danças que apresentaram um grau de complexidade inverso quando jogados por meio de movimentos residuais e codificados. Assim, os JEMs experienciados são apenas a ponta de um *iceberg* que recentemente começa ser explorado para consumo doméstico. Os investimentos na inclusão do tato e do movimento na experiência com os JEs nos últimos anos, são derivados da busca exponencialmente crescente pela multisensorialidade na interação com e através da mídia, em diversos campos das ciências e das artes, o que deve melhorar muito a simulação das PCs nos JEMs no futuro, assim com aconteceu com a simulação codificada presente nos JEs. O investimento em Inteligência Artificial, na qualidade de imagem,

---

<sup>117</sup> Diário de Campo, quinta-feira, 28/10/2010.

som e em outras formas de detecção das TCs como forma de interação, certamente irá contribuir para a produção de JEMs de PCs mais complexos e mais “realísticos”, como já parece ser o caso dos JEMs de PCs desenvolvidos para o acessório *Kinect*, de captação de movimento, para o console *XBOX* da empresa Microsoft.

As principais características em relação à dinâmica dos JEMs de PCs que podem ser destacadas até aqui, em relação à experiência dos jovens pesquisados, são:

- a) A fruição dos JEMs de PCs Dinâmicos foi marcada pela diversão com as descobertas que os jovens faziam no decorrer do jogo e pela alteração nos níveis de excitação devido à movimentação continuada exigida no jogo;
- b) Quanto maior era a velocidade empregada no uso das TCs, maior era a excitação dos jovens com o jogo, e quanto menor era a velocidade, mais a excitação com o jogo dependia do uso das Técnicas Corporais Básicas;
- c) A velocidade contribui para favorecer o “realismo” da experiência para quem joga, mas não garantiu o engajamento dos jovens com o jogo;
- d) Não controlar o deslocamento do avatar contribui para que os JEMs de PCs fossem menos desafiadores que as PCs referentes e que os JEs referentes na percepção dos jovens;
- e) A previsibilidade nos padrões das jogadas e o uso das Técnicas Corporais Contidas tornaram a experiência com os JEMs repetitiva e menos excitante;
- f) A experiência com as PCs que os JEMs de PCs referentes oferecem potencializa a fruição no jogo, enquanto a falta de experiência dos jogadores com as PCs produz o estranhamento com os JEMs de PCs referentes;
- g) A identificação dos jovens com os JEMs Dinâmicos que não lhes eram familiares é relativo ao *habitus* dos jovens com as experiências digitais e com outras PCs dinâmicas;
- h) Os JEMs Pausados se mostraram interessante para os jovens pela possibilidade de preparar as jogadas, mas a rapidez com que estas eram realizadas e o tempo de espera para jogar de novo levaram os jovens a desistirem após concluírem a primeira experiência;
- i) Os JEMs Dinâmicos, à exceção dos JEM de Danças, apresentaram baixo poder de adesão, pois faltaram recursos para potencializar o prazer de agência;

- j) Os JEMs de Dança tiveram um poder de adesão maior, mesmo quando jogados com as Técnicas Corporais Contidas, devido à movimentação frequente e aos níveis de dificuldade, este último recurso potencializou o engajamento nestes jogos.

#### 4.2.3 A interação social como fator de imersão

A interação social, para além de sua importância na própria condição humana, pode ser considerada um fator fundamental na fruição da experiência com os JEs, sendo cada vez mais levada em consideração no seu processo de produção. Destaca-se que não se trata unicamente do investimento na interação proporcionada com os jogos *multiplayer online*, e dentre esses alguns JEMs de PCs *online*, mas também na interação presencial que os jogos *multiplayer* também oferecem. Conforme abordamos anteriormente, os JEMs de Danças e de PCEs experienciados na pesquisa favorecem a interação presencial entre os jogadores e também entre quem joga e quem assiste. Mesmo que a ênfase dada ao consumidor na relação entre quem joga e quem assiste na promoção dos JEMs de PCEs seja menor que nos JEMs de Danças, esta relação também tem grande influência na fruição destes jogos.

Sobre a interação social, Sweetser, Johnson e Wyeth (2005) afirmam que as pessoas em geral jogam JEs (ao que incluímos também os JEMs) para interagir com os outros e fazem isso mesmo quando não gostam do jogo ou ainda quando nem gostam de JEs. Para muitos, jogar é uma forma de convívio social, os JEs e os JEMs se constituem em mecanismos de interação social. Segundo Lazzaro (2004), este tipo de jogador procura desfrutar das emoções provenientes da competição, cooperação e interação e que repercutem em diversão, *Schadenfreud*<sup>118</sup>, *Naches*<sup>119</sup>, ligação interpessoal e reconhecimento pessoal.

Os jovens pesquisados se vincularam à pesquisa pela oportunidade de jogar os JEMs e não pela interação social, ainda assim ela se mostrou uma das características mais importantes na experiência

---

<sup>118</sup> *Schadenfreude* é uma palavra derivada do alemão, *Schaden* (dano) e *Freude* (alegria), utilizada para designar o prazer obtido com os problemas dos outros. Nos JE é, segundo Koster (2005), compreendida como o prazer sentido ao ver os outros falharem.

<sup>119</sup> *Naches*, palavra da língua Ídiche, que exprime o prazer sentido ao ver um aluno ou filho ser bem-sucedido após sua orientação, e que significa na relação com os JE, segundo Koster (2005), o prazer sentido por ver alguém que você orientou ser bem-sucedido.

com os JEMs de PCs. A experiência com os JEMs de PCs durante os encontros propiciou o surgimento de amizade entre os jovens que não se conheciam, apesar de estudarem na mesma escola, e favoreceu a relação entre aqueles que conheciam e que não tinham nada em comum para conversar. Além dos vínculos sociais estabelecidos, a interação social destaca-se principalmente na fruição da experiência, visto que implicou na forma com que os jovens se relacionavam com os JEMs de PCs.

A interação social, na experiência dos jovens pesquisados com os JEMs, apresentou-se como agente potencializador de emoções e de adesão à prática dos JEMs. Muitas emoções evocadas durante a experiência com os JEMs são decorrentes da interação entre os jovens no fazer do jogo e não necessariamente da interação com o jogo propriamente, conforme observou Lazzaro (2004) em estudo com usuários de JEs.

A partir das observações realizadas, foi possível identificar que as primeiras interações estabelecidas entre os jovens, no que diz respeito a cada experiência com um novo JEM, privilegiavam a troca de informações sobre o funcionamento do controlador, as regras dos jogos e o prazer ou desprazer com cada experiência. A competição e o resultado do jogo tinham menos evidência nestes momentos, os quais eram traçados mais pela curiosidade com o jogo e com o modo de usar o controle e pelo desejo de jogar. A cooperação e a diversão prevaleciam nas experiências iniciais.

Os jovens se divertiam quando algum deles descobria algo novo, independente se isso implicaria negativamente no resultado do jogo. Um dos comportamentos observados que se encaminha nessa direção se deu quando o jovem Leonardo<sup>120</sup> bloqueou o arremesso de Lidiiane no JEM de Basquete e ambos se entreolharam surpresos com o resultado para, em seguida, cair na gargalhada. Também era comum os jovens se sentirem valorizados por ajudar os colegas, de forma que partilhavam com satisfação suas descobertas, como na situação descrita a seguir. Leonardo<sup>121</sup>, durante a experiência com o JEM de Boliche, comentou com Vilmar que seu controlador não fazia curva com a bola após vê-lo realizar esta jogada. Vilmar, satisfeito por ter descoberto algo que o colega ainda não sabia, explicou para ele como deveria proceder para conseguir o mesmo efeito. Deste tipo de partilha decorria também uma segunda sensação de prazer, correspondente ao sentido de *Naches* acima

---

<sup>120</sup> Diário de Campo, quinta-feira, 28/10/2010.

<sup>121</sup> Diário de Campo, quinta-feira, 21/10/2010.

explicitado e obtida pelos jovens ao perceberem que suas instruções melhoravam o fazer do outro.

Após as primeiras experiências com os JEMs de PCs, os jovens tinham a sensação de haver explorado quase todo o potencial do jogo, o que diminuía visivelmente o interesse. Nestes momentos, observava-se uma transição da forma de jogar mais cooperativa para uma mais competitiva, ainda que a presença da segunda não tenha eliminado a primeira. Um misto de jogo cooperativo e competitivo foi sendo colocado em ação pelos jovens. Nesta nova configuração a presença dos demais passou a ser então o ponto de tensão na experiência com os JEMs. Se, por exemplo, no início os jovens tentavam descobrir golpes no JEMs de Boxe, logo perceberam que era na interação com o outro que este jogo ganhava em “realismo” e em excitação.

A importância da interação com ênfase na competição para obter satisfação com os JEMs de PCs ficou evidente até mesmo com os JEMs Pausados. Em vários momentos, o interesse dos jovens com os JEMs fora despertado pelos comentários e/ou pela postura de quem jogava ou de quem esperava, estivesse ou não jogando. A interação social estabelecida entre os jovens através de comentários sobre o jogo, de olhares entre quem jogava, da mudança de postura corporal durante o jogo, se tornou responsável, em grande medida, por alimentar a tensão, a diversão e a imersão nos JEMs de PCs experienciados.

Os programas dos JEMs usados na pesquisa apresentam poucos recursos para criar situações de jogo diferenciadas e instigantes, o que diminuiu a tensão. Como forma de contornar esta limitação, os jovens encontraram provocações de ordem competitiva como estratégia para manter a tensão, sem qual a perderiam o interesse no jogo, como veremos a seguir.

Ao jogarem o JEM de Basquete, Lidiane retribui as provocações de Laís<sup>122</sup> sobre seus erros dizendo: “*Eu só tenho o dobro dos seus pontos*”. Jogando o JEM Tênis de Mesa, Gilmar fica dizendo que é o melhor enquanto joga com o Juarez, ao final do jogo Juarez<sup>123</sup> ganha e diz “*toma seu pereba*”; Gilmar responde “*vamos jogar o outro tênis [JEM de Tênis de Campo] para você ver quem é o pereba*”. Em outra situação, Laís e Andreza estão comentando sobre qual entre elas é a melhor jogadora e, ao chegar a vez delas jogarem, Laís<sup>124</sup> provoca Andreza dizendo: “*Então vamos ver quem é a melhor?*”. Estas

---

<sup>122</sup> Diário de Campo, quinta-feira, 28/10/2010.

<sup>123</sup> Diário de Campo, segunda-feira, 01/11/2010.

<sup>124</sup> Diário de Campo, terça-feira, 05/10/2010.

estratégias pareciam potencializar a excitação com o jogo, ao mesmo tempo em que valorizavam o jogar e a vitória.

Outra forma de diversão e prazer com os JEMs, intensificada pela competição, era a observação do erro alheio. Em decorrência do que acontecia na tela, os jovens consideravam engraçado quando os colegas não conseguiam realizar uma tarefa considerada fácil ou quando eram impedidos de realizar sua ação pelo avatar do colega. Como aconteceu nas situações em que os jovens riam dos colegas que erravam uma tacada próxima do buraco no JEM de Golfe, que tinham a bola roubada no JEM de Basquete, que tinham seu avatar nocauteado no JEM de Boxe, entre outras. Sendo estes erros recorrentes, eles só não perderam a graça com a valorização da competição por parte dos jovens. Os risos que eram mais desinteressados (desvinculados com o resultado do jogo ou com o placar) nas primeiras experiências com cada JEM, passaram a depender da relação estabelecida entre quem jogava e também do envolvimento de quem assistia. Sem a interação que excitava por meio da competição, estas situações provavelmente não seriam mais divertidas ou interessantes.

Além do erro alheio observado na tela, considerado motivo de diversão, os movimentos e expressões dos colegas durante o jogo também provocavam risos e chacotas. Os jovens se divertiram com a forma do Leonardo e da Laís jogarem o JEM de Boxe. Os dois jovens, ao mesmo tempo em que iam golpeando, iam se aproximando da tela, ao que Lidianie<sup>125</sup>, que assistia, disse rindo: *“Esse povo é muito bobo! Não é chegando mais perto da televisão que vocês vão ganhar”*. Ou quando Pedro<sup>126</sup> debocha do colega dizendo: *“O Leonardo não vai terminar nenhuma música”*.

Os jovens se divertiam com a performance dos colegas e até com a própria performance; em alguns casos, entretanto, ficavam constrangidos quando a sua performance desajeitada ou menos habilidosa era o motivo da graça. Apesar de ser relevante para a diversão com o JEM, as risadas e piadas, por vezes, equivaliam a uma crítica que com a valorização da competição passava a ser mais evidente.

Em certo momento, para escapar da cobrança sobre sua falta de habilidade no JEM de Dança, expressada por comentários e risadas, e continuar jogando, Willian<sup>127</sup> optou por um nível mais alto de

---

<sup>125</sup> Diário de Campo, quinta-feira, 28/10/2010.

<sup>126</sup> Diário de Campo, quinta-feira, 07/10/2010.

<sup>127</sup> Diário de Campo, segunda, 11/10/2010.

dificuldade e por usar movimentos expansivos e “desengonçados” que resultou numa performance hilária. A diversão e as risadas derivadas desta situação foi aceita pelo jovem como o reconhecimento pela sua performance “irônica”, assim como é o riso à performance do palhaço no circo. É importante destacar este fato porque o palhaço sabe que estão rindo de sua capacidade de fazê-los rir e não de sua incapacidade, assim a ação do jovem era uma forma consciente de mascarar sua própria inabilidade.

Em síntese, a cooperação inicial entre os jovens favorecia a diversão porque facilitava a experiência e proporcionava a quem esperava uma forma de interagir, sentindo-se parte do jogo. Quando a competição passou a ser enfocada, os jovens que esperavam sua vez de jogar torciam, narraram o jogo, davam palpites e apostavam para ver quem iria ganhar. Os erros alheios e as brincadeiras realizadas sobre os JEMs também eram motivo de diversão. Todavia, o interesse dos jovens que esperavam para jogar e também daqueles que esperavam sua vez, quando o jogo era alternado, apresentava um limite de tolerância. Quanto mais demorado fosse o jogo ou a preparação do jogador para jogar, mais fácil era a perda de interesse dos demais jovens no jogo.

Não sendo os JEMs mais novidade, o tempo de espera passou a ser considerado longo e tedioso, em especial nos JEMs Pausados. Assim, as atividades paralelas começaram a ser desenvolvidas para preencher esta lacuna, e elas nada tinham a ver com os JEMs em questão. Eles começaram a fazer brincadeiras, contar fatos da escola, jogar JEs nos celulares, ler, ouvir música, etc. A interação nestas atividades era intercalada com comentários, indagações ou piadas sobre o JEM que estava sendo jogado, demonstrando certa desconexão-conectada (brincando com as palavras) enquanto se aguardava a vez de jogar. Mesmo com as atividades paralelas, os jovens ficavam impacientes e reclamavam do tempo de espera, em especial, quando se tratava de JEMs Pausados, como visto, por exemplo, no questionamento da Andreza<sup>128</sup>: “*Isso vai acabar um dia?*”, demonstrando o tédio que estava sentido em ter que esperar sua vez para jogar.

Sobre o tempo de espera, os jovens que chegavam mais cedo ou os que ficavam um pouco mais na saída, no decorrer dos encontros, começaram a ponderar entre eles como seria bom se os outros colegas não viessem, porque assim eles poderiam jogar mais vezes e sem muita espera. Como ilustra este trecho da conversa entre Isadora e Leonardo, onde ela diz “*com menos gente é melhor*” e ele responde “*seria bom*

---

<sup>128</sup> Diário de Campo, terça-feira, 28/09/2010.

*menos gente porque a gente joga mais. Imagina, mais três aqui a gente jogaria muito menos*”<sup>129</sup>. Ou como demonstra a ponderação da Laís: *“Viu tanto que é melhor jogar só de dois, jogamos tantas vezes a gente quisier”*<sup>130</sup>.

Contrariando a expectativa dos jovens quanto à redução de jogadores para jogar, identificamos que, nos encontros em que compareceram apenas dois ou três jovens, apesar de jogarem mais vezes, eles se mostraram menos motivados com a experiência com os JEMs de PCs que nos encontros com mais jogadores. Esta falta de motivação também aparece na fala dos jovens, por exemplo, quando o Wanderlei diz que prefere jogar com mais amigos *“porque a gente pode fazer tipo um ‘campeonatinho’”*<sup>131</sup>, ao final de um encontro com apenas mais um colega. Ou quando Vilmar<sup>132</sup> disse para a colega Marina, após uns 40 minutos jogando os JEMs de PCs do *software* do *Wii Resorts*, que ambos já conheciam, *“Cansei de jogar. Vamos lá para fora, eu cansei de jogar [JEM do Wi Resorts]”*, chamando-a para ir jogar a PC Tênis de Mesa ao invés de ficar jogando os JEMs de PCs. Marina, que ainda desejava jogar um pouco mais, frente à recusa de Vilmar, insiste para que a pesquisadora vá jogar com ela: *“Vem jogar comigo, por favor?”*. Mesmo podendo jogar com a máquina, a jovem perdeu o interesse sem ter com quem jogar, aceitando por fim a proposta do colega para ir jogar a PC Tênis de Mesa.

Resultado semelhante foi encontrado por Deutsch e colaboradores (2008) quando pesquisavam o uso de JEMs em programas de reabilitação. Os autores identificaram que a motivação e a adesão dos pacientes eram maiores quando se jogava mais de um paciente ao mesmo tempo, devido à interação social.

É possível inferir, a partir dos dados da pesquisa, que a imersão nestes jogos está diretamente associada à interação social e não somente à diversão na experiência com os JEMs, visto que, sem a interação pessoal, a imersão também foi menor. A interação social foi, em certa medida, responsável por provocar um aumento na sensação de imersão ao potencializar o interesse dos jovens no jogo e na forma de atuação. Este dado é interessante porque, segundo Lazzaro (2004), a interação interpessoal não é considerada propriamente um fator de imersão e sim de diversão nos JEs. Com a interação presencial, a atenção do jogador é

---

<sup>129</sup> Diário de Campo, quinta-feira, 14/10/2010.

<sup>130</sup> Diário de Campo, quinta-feira, 28/10/2010.

<sup>131</sup> Diário de Campo, terça-feira, 12/10/2010.

<sup>132</sup> Diário de Campo, quinta-feira, 25/11/2010

ampliada para além da tela, o que em tese diminuiria a sensação de tele-presença. No caso dos JEMs de PCs, de forma diferenciada, a importância da interação social pode ser explicada pela hibridação do espaço digital com o espaço cotidiano, no qual a presença ou não de outro jogador ganha evidência pelo espaço de jogo aumentado. Os jovens que esperam e interagem, jogando ou não, compõem o contexto do jogo, assim como os torcedores ou espectadores também fazem parte do círculo mágico das PCs. Com o espaço aumentado, as interações entre quem joga é parte do jogo e quem assiste potencializa este cenário.

Mesmo a presença dos colegas e a interação estabelecida entre eles, entretanto, não foi suficiente para manter o interesse por um mesmo JEM, ainda que fosse um dos que tivessem gostado mais.

Sobre a interação dos jovens é possível dizer que:

- a) A experiência com os JEMs de PCs favoreceu a formação de laços de amizade;
- b) A cooperação e o prazer em ajudar prevaleceram nos primeiros contatos com os JEMs de PCs, quando o mais interessante para os jovens era descobrir o que podia ser feito nos jogos;
- c) Quando as novidades se esgotavam, havia uma transição da forma mais cooperativa de agir para uma forma cooperativa-competitiva. Esta forma de interação potencializou a diversão, a imersão e a tensão no jogo. Ao potencializar a tensão promoveu também o aumento da excitação;
- d) A forma cooperativa-competitiva foi importante para prolongar o interesse dos jovens com os jogos, mas não impediu o desinteresse com a sucessão das experiências;
- e) Os jovens reconheciam o erro alheio ou o próprio erro como uma das formas de diversão, seja em relação ao que acontecia na tela ou em relação aos movimentos realizados pelos jogadores. No entanto, em alguns casos, quem errava sentia-se constrangido;
- f) A presença de um número maior de jovens demonstrou-se fundamental para a diversão e para a imersão nos JEMs de PCs, porque quem espera para jogar faz parte do contexto do jogo. Por outro lado, quando os JEMs não eram mais novidade, o tempo de espera, em especial dos JEMs Pausados, passou a ser considerado longo e tedioso, implicando na realização de atividades paralelas e numa atenção parcial ao que acontecia no jogo.

### 4.3 OS JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTOS E AS PRÁTICAS CORPORAIS

Para problematizar as reciprocidades e diferenças entre as experiências com os JEMs de PCs e as PCs referentes, subdividimos este terceiro eixo-temático em dois subitens. No primeiro, discute-se o que aproxima e o que distancia a experiência dos JEMs de PCs das PCs referentes. No subitem seguinte, discute-se a ambiguidade presente nas falas dos jovens sobre suas experiências com os JEMs de PCs e que permitem compreendê-las ao mesmo tempo como experiências de simulações e como experiências singulares relativas às PCs referentes.

#### **4.3.1 Os Jogos Eletrônicos de Movimentos de Práticas Corporais e as Práticas Corporais no processo de mundialização da cultura**

O conceito de “mundialização da cultura”<sup>133</sup>, segundo Ortiz (1994), pressupõem a não linearidade nos processos de integração entre economia e cultura, e também que a totalidade cultural, potencializada pelos sistemas comunicacionais, em curso é diferente das teses sobre uma cultura homogênea e homogeneizadora.

Ortiz (1994) observa que a relação entre cultura e economia no mundo não é linear e imediata, ainda que esta uniformidade seja o horizonte do processo de mundialização, de forma que a análise da cultura deve considerar os processos econômicos em curso, mas não se reduzir a ele. De acordo com o autor, há uma coexistência, permeada de conflitos, hierarquias e acomodações, entre as manifestações culturais e as formas hegemônicas da cultura mundializada. Nesta coexistência estruturada por visões de mundo diferenciadas, reorganizam-se os modos de ser, perceber e agir das pessoas e de todos os tipos de organizações.

O processo de mundialização da cultura em curso, longe de negar as diferenças culturais que se opõe à cultura mundializada, apropria-se delas. Este processo provoca uma adequação das práticas culturais aos códigos da cultura mundializada. O equívoco, para Ortiz (1994, p. 27), está então na crença de que este processo promove o fim das diferentes manifestações culturais, “uma cultura mundializada não implica o

---

<sup>133</sup> “Para Ortiz, é preferível o uso da expressão mundialização para representar o estágio integrado da cultura porque a categoria ‘mundo’ articula-se a uma ‘visão de mundo’, um universo simbólico de representações específicas da civilização, associando-se ao domínio cultural.” (PIRES, 2005, p. 04)

aniquilamento das outras manifestações culturais, ela co-habita e se alimenta delas”.

Pires (2005, p. 56), atento ao fato de que a cultura mundializada emerge a partir da interação mutuamente realimentada da dimensão cultural com o âmbito econômico, propõe o conceito composto de “globalização da economia/mundialização da cultura” para melhor compreender esta reorganização social. Para este autor,

a lógica que viabiliza a articulação entre os fenômenos da globalização da economia e da mundialização da cultura tem como pressuposto a transformação dos bens culturais em mercadorias ou bens simbólicos, e a sua disponibilização aos mercados consumidores mundiais através das novas tecnologias a serviço dos aparatos da mídia. (PIRES, 2002, p. 59)

Os meios de comunicação, seja os sistemas mais antigos como a televisão e o cinema ou os sistemas mais atuais, como novas tecnologias advindas da informática, são fundamentais, de acordo com Ortiz (1995), para o desenvolvimento do processo de mundialização da cultura, pois são os responsáveis pela veiculação e promoção desta lógica que, de forma sutil, reorganiza o cotidiano. Segundo Ianni (1993, p. 52), este processo “modifica substancialmente as condições de vida e trabalho, os modos de ser, sentir, pensar e imaginar”.

Um exemplo indicador desse processo, dentre outros possíveis, é o surgimento de um segmento mundializado de jovens, os chamados “vídeokids, composto por jovens aficionados por jogos eletrônicos, que não são muito diferentes no que refere aos hábitos de consumo, seja em Tóquio ou em Londres” (MASCARENHAS, 2003, p. 128).

Nesse cenário, observa-se que também as PCs são afetadas pela lógica da “globalização da economia/mundialização da cultura”. Betti (1997) cita como exemplo a telespetacularização das PCEs, em que elas se tornam mercadorias de alto custo, em função dos direitos de transmissão, com crescente aceite e consumo na esfera global. Na perspectiva do autor, este processo é facilitado pela inteligibilidade mundial das PCEs alcançada no início do século XX com a internacionalização de seus princípios, e que eram, por sua vez, correspondentes aos da lógica social vigente (SOARES, 2005), assim como continuam sendo. Esta padronização contribuiu para fazer das PCEs desterritorializadas – sem identificação cultural singular a algum

lugar ou povo – em que diferentes culturas se reconhecem, sendo, portanto, uma expressão cultural de convergência mundial que foi potencializada com a telespetacularização. As PCEs, para Betti (1997), se tornaram, com a telespetacularização, representantes daquilo que Ianni (1993) denomina de cultura internacional-popular, sendo valorizadas em diferentes culturas.

As PCEs diferem-se, neste sentido, das PCs, não ainda cooptadas e esportivizadas, na medida em que são constituídas e experienciadas por saberes, valores e normas localizados. Entretanto, as PCs não esportivas não são excluídas, elas são cooptadas a partir de um processo de esportivização para que possam se adequar e sobreviver à mundialização da cultura das PCs. Assim, pode-se compreender porque a valorização das PCEs através do telespetáculo tem impacto sobre as demais PCs, que, para sobreviver e valorizarem-se, precisam se adequar às novas características em curso. É neste sentido que, para Ortiz (1994), é um equívoco considerar que a integração a este novo modelo irá por fim à coexistência de diferenças culturais.

Um exemplo disso é a pesquisa, recentemente realizada pela equipe de produção do JE de Futebol FIFA Street, da franquia FIFA de JEs de Futebol, em três cidades localizadas em diferentes países, para encontrar novas possibilidades para o jogo. Eles identificaram um estilo de Futebol de Rua diferente em cada uma das cidades pesquisadas<sup>134</sup>. As formas singulares de experienciar o Futebol serão pasteurizadas sob os signos da cultura global e serão vendidas por meio dos JEs não como algo próprio a cada um destes lugares, mas como um produto da cultura internacional-popular do Futebol. Se existe a valorização da cultura popular, como uma expressão da cultura tradicional, nesta nova ordem ela se dá como mercadoria e, portanto, precisa ser ajustada.

Mesmo com a inteligibilidade mundial das PCEs, datada do início do século XX, as PCEs tiveram de passar por importantes modificações submetendo-se à linguagem televisiva para atingir o nível de espetacularização que tem hoje. Pires (1998, p. 32) cita algumas destas transformações:

- a) as mudanças de regras nos esportes coletivos, visando a aumentar o dinamismo da disputa, a reduzir o tempo “morto” e o tempo total do jogo,

---

<sup>134</sup> Informações obtidas no Programa Mega Máquinas quando abordou o tema FIFA 12 que foi ao ar no canal NationalGeographic, TV paga, no dia 14 de junho de 2012.

numa adequação ao “formato” do espetáculo televisivo; b) a introdução de paradas estratégicas no decorrer dos tempos de disputa (“tempo técnico”), a fim de que possam ser veiculadas mensagens comerciais dos patrocinadores; c) o convívio de sistemas esportivos paralelos às federações e às confederações (as Ligas), possibilitando ampliar o número de espetáculos oferecidos e garantir-lhes maior qualidade técnica.

Essas modificações foram importantes para o desenvolvimento do profissionalismo das PCEs. Especialmente após a década de 60, com as transmissões via satélite, modo “ao vivo”, a televisão e as PCEs partilham de uma “relação simbiótica”, o que significa que eles apóiam-se mutuamente, e dependem um do outro, especialmente no plano econômico” (CARLSON, 1990 apud BETTI, 1997, p. 35). Este tipo de relação parece se estender, ainda que em menor proporção, aos JEs e JEMs, pois estes alimentam a relação dos consumidores com a experiência com as PCEs telespetacularizadas, além de renderem recursos aos clubes e jogadores por uso de imagens e marcas.

Por outro lado, os JEs e JEMs de PCEs não estabelecem, com os consumidores, a mesma relação que a televisão estabelece. A experiência, ainda que imagética, é de outra ordem, visto que não se trata de assistir, mas de jogar, com qualidades de ação e movimentalidade diferenciadas. Neste sentido, os JEs e JEMs não se apropriam, e nem teria como pela sua singularidade, do “show pronto” como a televisão, mas, como nesta, a apropriação da experiência das PCEs e não esportivas, como as Danças, fica submetida à linguagem própria da mídia e de seus interesses, não se dando também sem distorção e criação. De fato, os JEs e JEMs também se tornaram, ainda que de modo singular, agentes da telespetacularização das PCs, sejam elas de esporte ou não.

Num primeiro momento da história dos JEs, a questão da tecnologia era o que mais determinava como seria o jogo, o caso do JE *Pong* é o melhor exemplo. Posteriormente, com o desenvolvimento da tecnologia, a apropriação das PCEs pelos JEs é submetida também aos interesses de mercado que, para além de simular a experiência da jogabilidade das PCEs, adota também as características (física e técnica) dos jogadores, uniformes, clubes, espaços de jogo, campeonatos, narração esportiva, entre outras. Ou seja, as empresas de JEs se apropriam de características das PCEs telespetacularizadas. Os melhores

exemplos são as franquias de sucesso de JE de Futebol, FIFA, da empresa *EA Sports*, e *Pro Evolution Soccer*, da empresa Konami, que, para potencializar a experiência dos jogadores e aumentar o consumo, reproduzem o mais fielmente possível o universo do Futebol telespetáculo. Poderíamos citar outros exemplos como a franquia *Virtua Tennis*, da empresa Sumo Digital, da qual faz parte o *software* de JEM *Virtua Tennis 2009*, usado pelos jovens na pesquisa.

Os *softwares* de JEMs de PCEs *Wii Sports* e *Wii Resorts*, os quais acompanhavam a venda do console Wii da Nintendo, não apresentam JEMs de PCEs com o mesmo “realismo” de imagem presente nos JEs que atualmente estão no mercado. Duas razões não excludentes entre si podem explicar este fato. A primeira diz respeito ao fato de que, mesmo com a tecnologia ao seu dispor, a Nintendo prefere usar imagens menos realísticas para reduzir os custos da produção, já que o foco é a forma de interação por movimentos. E a segunda considera a hipótese de que a empresa antecipou que a comparação objetiva entre as TCs realizadas pelos avatares e as realizadas pelos jogadores poderia diminuir a sensação de agência (MURRAY, 2003). Esta última explicaria a falta de braços e pernas dos avatares e o enfoque dado no resultado de suas ações.

Esse fato não passou despercebido pelos jovens pesquisados que, acostumados com o realismo das imagens dos JEs atuais, demonstraram certa insatisfação com os JEMs de PCEs da empresa Nintendo, ainda que isso não tenha impedido a fruição. Todavia, empresas de JEs de PCEs adaptaram para o console Wii seus títulos com imagens mais realísticas, como é o caso JEM de Tênis de Campo, do *software* de JEM *Virtua Tênis 2009*, acima citado.

As simulações dos JEMs de PCEs experienciados na pesquisa apresentam ainda outras singularidades identificadas pelos e com os jovens, vejamos:

- a) A diminuição do tempo ou placar para aumentar o dinamismo da experiência para quem joga e que também contribui para mascarar a falta de recursos de alguns dos JEMs de PCEs. Fato identificado pelos jovens ao criticar o tempo reduzido das experiências nos JEMs considerados Dinâmicos, mas que passou despercebido em relação aos JEMs Pausados e que por sua vez também são jogados em partidas significativamente mais curtas que as PCEs que simulam;
- b) A impossibilidade de realizar os deslocamentos do avatar, função que o programa assume para o jogador, enquanto nos JEs de PCEs é

- função de quem joga, e que segundo os jovens torna o jogo menos prazeroso;
- c) Regras que correspondem de forma geral às PCEs de rendimento, ainda que não lhe sejam fiéis, seja pela condição tecnológica ou pelo interesse de tornar o jogo mais atrativo, e que, segundo os jovens, é um dos fatores que contribui com o aprendizado da PCEs simulada;
  - d) Efeitos especiais que extrapolam a verossimilhança, por exemplo, a câmera lenta durante um lance final ou efeitos coloridos que acompanham um golpe de espada ou o lançar de uma bola, o que, para os jovens, ora tornava divertido a experiência (quando enfocava os efeitos especiais realizados, como identificado no JEM Tênis de Mesa), ora lhe colocava em xeque (como no tempo de vôo do avatar durante o arremesso) ao exagerar nas dessemelhanças com as PCs;
  - e) A presença do recurso de *replay*, que permite aos jogadores reverem suas jogadas, levando-o a ser um telespectador de si mesmo durante o próprio jogo, que inicialmente parece interessante para os jovens, mas que na sequência atrapalhava a fruição por retardar o reinício do jogo;
  - f) O registro dos recordes obtidos para posterior acompanhamento que permite conferir a própria evolução e também dos colegas. Esta possibilidade presente nos JEMs de PCEs favoreceu o engajamento, como ocorreu mais explicitamente na experiência com o JEM de *Wakeboard*. Nesta experiência, os jovens demonstram interesse em melhorar os resultados obtidos, mas também torciam favoravelmente pelos colegas que se encontravam próximos de quebrar o recorde anteriormente alcançado. Destaca-se que a comparação objetiva e a busca pela melhora nos resultados, próprios do esporte telespetáculo, não impediu que os jovens fruissem dos resultados obtidos pelos colegas;
  - g) Assim como no telespetáculo, as PCEs são apresentadas a partir de recortes de imagens decididas *a priori* pelo programador, a diferença em relação à televisão é que, nos JEMs, o foco de visão do jogador acompanha a ação do avatar, talvez por este motivo esta questão não tenha sido abordada pelos jovens.

Sobre a singularidade dos JEMs de PCs, destacamos ainda os JEMs que mixam as PCs referentes com características próprias do universo dos JEs ou com característica de outras PCs e que alimentam o interesse dos jogadores com os *softwares* de JEMs de PCs por um período maior de tempo. Os jovens demonstraram grande aceitação por estes JEMs de PCs, deixando transparecer que, além do conteúdo

simulado, são também as possibilidades proporcionadas pela tecnologia que os fascina.

Em relação à experiência com os JEMs de Danças, cabe dizer que estes destoam em relação aos JEMs de PCEs, principalmente na questão da representação imagética, porque o jogador não se observa dançando. Não há um avatar que represente o jogador, há apenas o *feedback* sobre seus acertos. Por outro lado, os JEMs de Danças se aproximam muito dos JEMs de PCEs porque são experienciados na forma competitiva. E, os diferentes tipos de Danças, que poderiam ser caracterizadas pelos diferentes ritmos musicais e por suas TCs, são subsumidos ao mesmo formato, caracterizando-se como jogo de competição para os jovens pesquisados. Este dado torna singular a experiência com os JEMs de Dança em relação às demais experiências das PCs de Danças, mesmo aquelas que já se submeteram ao processo de esportivização. Os JEMs de Danças potencializam o contexto competitivo aproximando esta experiência das PCEs e distanciando-a do universo da arte. Trata-se, portanto, não da negação de que os JEMs de Danças sejam Dança, mas de ponderar que, pela experiência dos jovens pesquisados, eles se apresentam com uma experiência empobrecida em relação à fruição nas PCs de Danças.

No cenário de mundialização das PCs, em especial as PCEs, o principal veículo é a televisão (BETTI, 1997; PIRES, 2002). Os JEs, entretanto, também aparecem como um dos modos de enraizamento social do esporte teleespetáculo, ao mesmo tempo alimentando e sendo nutrido pela cultura internacional-popular. Um exemplo interessante é o relato de Pereira (2009) sobre sua experiência como professor, nos anos 2005-2006, numa cidade de três mil habitantes do interior de Minas Gerais. Segundo o autor, seus alunos tinham pouco ou quase nenhum acesso a canais fechados de televisão, internet ou telefonia móvel, mas mesmo assim apresentavam um conhecimento aparentemente incomum àquela realidade, especialmente nos esportes. O autor informa ainda que

No caso específico do futebol, eles sabiam não só o nome dos principais campeonatos e times de futebol do mundo, como conheciam a escalação dos jogadores de cada time (titulares e reservas), as cores dos uniformes, a bandeira de cada clube. Diziam o país de origem de cada atleta e suas características técnicas, táticas e físicas. Detalhavam a posição em campo dos jogadores, estatura, peso, fisionomia, perna mais habilidosa. Arranjos complexos eram esmiuçados em suas

falas: diferentes esquemas táticos, organização da defesa e do ataque, adequação do sistema de jogo de acordo com as características do time oponente. A transação de jogadores a cada temporada também era acompanhada. As regras eram dominadas e interpretadas. (PEREIRA, 2009, p. 88)

Os jovens alunos, nesse caso, inseriam-se no rol de consumidores do teleespetáculo ainda que não pelo seu veículo mais comum, a televisão, mas pela experiência com os JEs, especialmente no que se refere ao JE Futebol. Deste modo, pode-se considerar o JE um dos mecanismos de reorganização da relação destes jovens com a PCE Futebol na era da cultura telesportiva mundializada.

Araújo e colaboradores (2011) detectaram, em pesquisa realizada com jovens residentes na Paraíba, que, além do Futebol, outras PCEs são apreendidas com a experiência com os JEs e que compõem parte importante das experiências acerca das PCEs. De fato, assim como a televisão (e outras mídias), os JEs de PCs, de movimento ou não, aparecem como resultado e agente produtor deste processo de mundialização da cultura por meio da virtualização das PCs a partir dos códigos da cultura internacional-popular.

Os jovens selecionados para esta pesquisa, na entrevista inicial realizada com cada um dos três grupos investigados, confirmaram estes dados ao citarem a relevância dos JEs de PCs e dos JEMs de PCs como uma possibilidade de conhecer e experienciar diferentes PCs, que, se não fossem por estes, encontrariam dificuldades para conhecer e experienciar. Cabe destacar que a interatividade presente na relação com os JEs de PCs e JEMs de PCs, tem uma dimensão importante no que diz respeito ao se sentir jogando que potencializa a relação estabelecida com o esporte teleespetáculo. Sobre este aspecto, ressaltamos que o acesso às PCs promovido pelos os JEs e os JEMs aparece na fala dos jovens como um aspecto positivo do processo de “globalização da economia/mundialização da cultura”.

O processo de globalização da economia/mundialização da cultura tem esta outra face, pois, ao mesmo tempo em que promove a homogeneização, também socializa a multiplicidade cultural existente no mundo. Apesar da forma homogeneizante, como são veiculadas as PCs, a recepção e a fruição cotidiana destas experiências são diversas e singulares, “as tribos, nacionalidades e nações, com suas culturas, histórias e tradições, reagem de forma diferenciada, segundo as suas

condições, capacidades de mobilização, acomodações” (IANNI, 1993, p. 81).

Destas experiências com a cultura mundializada, emergem formas de apropriações, pessoais ou em grupos, criativas e críticas, especialmente em países periféricos, que, ao reelaborarem padrões, valores e modos de pensar, “desvendam uma ocidentalidade diferente, estranha, insólita” (IANNI, 1993, p. 87). Este complexo processo em curso é de certa forma ambíguo na medida em que transforma e mescla, tanto as condições de alienação como as possibilidades de emancipação.

Os JEMs de PCs, nesse sentido, alimentam a cultura do telespetáculo ao mesmo tempo em que ampliam o conhecimento humano sobre as diferentes PCs existentes. E ainda que algumas não em sua forma tradicional porque transformadas, pasteurizadas através dos códigos e signos da cultura esportiva mundializada, são apropriadas e resignificadas a partir daquilo que é singular a cada pessoa ou grupo. Sobre este aspecto, importa destacar que os jovens, quando jogam, não se isolam do mundo e nem se desligam de suas experiências pregressas. São eles partícipes de um processo de mediação cultural (MARTÍN-BARBERO, 2001), no qual os significados originais dos JEMs de PCs são resignificados a partir das diferentes relações que estabelecem com a cultura geral e com a cultura das PCs que têm acesso. Como no caso da organização de um dos grupos ao redor do controlador Tapete de Dança, em que cada um do grupo era responsável por responder um comando, no intuito de melhorar a pontuação que haviam obtido jogando individualmente<sup>135</sup>. Ou no caso da Laís<sup>136</sup> ao jogar contra o objetivo do jogo somente para poder tacar mais vezes no JEM de Golfe. Ou ainda no caso do Vinícius<sup>137</sup> que, ao invés de seguir os objetivos do jogo, demonstrava mais interesse em explorar as potencialidades e limites do cenário, não demonstrando preocupação com o objetivo do jogo e se iria perder.

Esses exemplos citados são relativos à resignificações do modo de jogar que se desenrolaram durante as experiências com os JEMs de PCs, mas que não se encerram nelas. A mediação cultural, segundo Martín-Barbero (2001), é um movimento que ultrapassa a experiência em si, porque as pessoas estão continuamente interpretando e transformando os usos e significados advindos dos produtos midiáticos e

---

<sup>135</sup> Diário de Campo, segunda-feira, 11/10/2010.

<sup>136</sup> Diário de Campo, quinta-feira, 20/10/2010.

<sup>137</sup> Diário de Campo, terça-feira, 05/10/2010.

também das práticas sociais que lhes são associadas a partir das mediações que estabelecem no cotidiano.

Retomando a questão do acesso, ainda que este seja considerado positivo pelos jovens pesquisados, não diz respeito apenas à experiência digital com as PCs que desconhecem, sendo relativo também à experiência com a tecnologia, independente do conteúdo, e obviamente à experiência com as PCs. Na entrevista inicial, os jovens tiveram de fazer considerações sobre duas situações hipotéticas que nos ajudam a problematizar esta questão.

Na primeira situação, os jovens foram instigados a responder o que escolheriam, caso pudessem optar em experimentar a PC Esqui no Gelo, ou experimentar o JEM de Esqui no gelo, sendo as respostas unânimes sobre a primeira opção. A explicação de todos estava relacionada direta ou indiretamente à oportunidade de acesso. Os jovens compreendiam que experimentar a PC Esqui no Gelo seria, por uma série de motivos, inclusive de localização geográfica, uma oportunidade que dificilmente poderiam ter, enquanto o JEM de Esqui, haveria de ter outras oportunidades. Para justificar a escolha, os jovens destacaram: a questão financeira, porque a experiência com a PC seria muito cara; as condições climáticas, que dificultariam o acesso a esta experiência, “[...] no Brasil não tem gelo, fica mais difícil”<sup>138</sup>; e as sensações e emoções que esta experiência poderia prover e que no JEM não acreditam que possam ser simuladas, visto que no JEM do “wii você não sente frio”<sup>139</sup> e não sente medo, enquanto que na PC Esqui no Gelo, o risco é parte da experiência, “se cair no gelo se morre”<sup>140</sup>.

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

As respostas apresentadas pelos jovens, antes dos encontros, apontavam a oportunidade de acesso como importante fator de decisão na escolha por jogar as PCs ou os JEMs de PCs, porém identificamos, a partir dos encontros semanais com os jovens, que, quando o acesso não é restrito nem aos JEMs de PCs e nem as PCs, outros fatores são considerados na hora de optar entre estas experiências. Este fato é importante porque, em estudo recente sobre os JEMs, Baracho e

---

<sup>138</sup> Juarez, Entrevista, segunda-feira, 27/09/2010.

<sup>139</sup> Carlos, Entrevista, quinta-feira, 30/09/2010.

<sup>140</sup> Igor, Entrevista, segunda-feira, 27/09/2010.

colaboradores (2012) observaram que os jovens, após submissão à experiência com o JEM de Baseball e com a PC Baseball, demonstraram preferência pelo JEM de Baseball por ser mais divertida, original e diferente do habitual. Os dados encontrados em nossa pesquisa demonstram que esta preferência, descrita no estudo de Baracho e colaboradores (2012), precisa ser ponderada especialmente em relação ao tempo de experiência e às condições objetivas em que foram submetidos os jovens.

Quanto às condições objetivas, destacamos o fato de que os jovens da pesquisa de Baracho e colaboradores (2012) tiveram acesso a PC Baseball em um campo adaptado e com materiais adaptados, o que diminui o encantamento, visto que as imagens de síntese favorecem a sensação de tele-presença. Ponderamos esta diferença ao confrontar o estudo de Baracho e colaboradores (2012) com os dados aqui analisados. Os jovens por nós investigados tiveram, na experiência com o Tênis de Mesa, acesso a material esportivo de ponta e no Tênis de Campo também, à exceção da quadra, pois foi jogado em quadra de cimento. O encantamento com o material esportivo potencializou a experiência com as PCs e gerou comentários como, por exemplo, a fala do Vilmar: “*Nossa esta raquete é profi [profissional]!*”.

No que diz respeito ao tempo de acesso ao jogo, na pesquisa de Baracho e colaboradores (2012), cada um dos oito jovens tiveram, individualmente, apenas dez minutos para experimentar o JEM de Baseball. Notamos que o *feedback* positivo que estes pesquisadores obtiveram dos jovens, em relação à experiência com o JEM de Baseball, condiz com os nossos dados somente em relação aos jogos considerados dinâmicos e quando os jovens avaliavam estes jogos logo após a primeira experiência com cada jogo, com exceção do JEM de canoagem, devido ao desconhecimento *a priori* das TCs desta PCs e dos JEMs de PCs Pausados. Os jovens tendiam a considerar e destacar os fatores negativos somente após jogarem algumas vezes o mesmo jogo. Este dado nos levou a avaliar que o tempo diminuto dado aos jovens na pesquisa de Baracho e colaboradores (2012) pode também ter induzido as respostas.

Pelo que identificamos ao longo dos encontros com os jovens pesquisados, existe um encantamento inicial com os JEMs de PCs que vai sendo reduzido na medida em que as possibilidades que o JEM tem de surpreendê-los vai se esgotando. Este desencantamento não implica necessariamente na preferência pelas PCs em detrimento do JEMs que as simulam. O interesse dos jovens pelas PCs ou pelos JEMs de PCs, quando não tem o acesso como referência, responde a outras questões.

Estas questões não são autoexcludentes, os jovens destacam aspectos positivos e negativos em ambas as experiências que implicam na preferência ora por uma ora pela outra.

Entre os motivos citados pelos jovens, que levam à escolha pelas PCs, aparecem: o uso integral do corpo na realização das TCs das PCs, os deslocamentos presentes nas PCs, o número maior de pessoas interagindo durante a experiência, o tempo da PC mais prolongado, a cooperação dos colegas, o condicionamento físico, a concretude dos materiais esportivos, a emoção mais “realista”, a possibilidade de criação, ver o colega de frente, porque riem mais, aprendem mais, porque é melhor para a saúde, perder peso, o contato direto com o outro e mais desafios. Nas palavras dos jovens:

Vinícius<sup>141</sup>: “[...] porque pode movimentar e jogando de verdade você pode driblar, jogar com outras pessoas”.

Isadora<sup>142</sup>: “você tem muito mais tempo, você tem ajuda de muitas pessoas” e “trabalha muito mais o corpo e tem que praticar muito mais pra conseguir”.

Gilson<sup>143</sup>: “tem mais emoção, você compete, e o peso da bola é de verdade, você pode correr”; “é mais emocionante e você se diverte mais”; e “a gente conversa, pode até fazer mais coisas que no wii”.

Gilmar<sup>144</sup>: “porque você pega na bola mesmo, você se sente jogando”.

Karen<sup>145</sup>: “você pode se movimentar mais então isso ajuda também na saúde”.

Lívia<sup>146</sup>: “é bem mais divertido, aqui você tem contato direto com a pessoa que você está jogando, lá fica uma do lado outra mal olha assim uma na cara da outra”.

Willians<sup>147</sup>: “porque correr atrás da bolinha que é divertido, se tem que saber lançar, saber tocar [...] e eu acho que é mais legal aqui porque você tem que ter a experiência e lá [no JEM] não”.

Luana<sup>148</sup>: “porque apresenta muito mais desafios [...] igual lá no Wii a gente só mexe com os braços aqui não”.

---

<sup>141</sup> Diário de Campo, terça-feira, 19/10/2010.

<sup>142</sup> Diário de Campo, quinta-feira, 11/10/2010.

<sup>143</sup> Diário de Campo, terça-feira, 19/10/2010.

<sup>144</sup> Diário de Campo, segunda-feira, 22/11/2010.

<sup>145</sup> Idem.

<sup>146</sup> Idem.

<sup>147</sup> Idem.

<sup>148</sup> Diário de Campo, terça-feira, 23/11/2010.

Nota-se, pelas falas acima descritas, que os sentidos atribuídos à fruição com as PCs e os motivos que levam a experienciá-las são certamente permeados pelos significados da cultura esportiva hegemônica, baseada na competição e no rendimento. Todavia, observa-se que a fruição é também tecida no prazer, na partilha com o outro, na alegria, e nos desdobramentos do caráter de desafio e ludicidade.

Dados semelhantes já foram evidenciados por Stigger (2001) e Stigger e Silveira (2004) quando investigaram os sentidos e significados atribuídos as PCEs experienciadas no âmbito do lazer. Os dados destes autores são importantes na medida em que revelam contradições e ambiguidades nas PCs de lazer que expressam certa resistência aos valores da cultura esportiva mundializada.

O destaque dos jovens aos benefícios à saúde e ao condicionamento físico, que poderiam advir do envolvimento com as PCs, corresponde às expressões de um discurso banalizado que, de acordo Pires (2005), predomina na mídia e que, de certo modo, encontra legitimidade científica. Este mesmo discurso também aparece na fala dos jovens quando comparavam os JEMs com JEs, assumindo que, pela presença do movimento corporal como forma de interação, seriam os JEMs certamente melhores que os JEs para a saúde dos jogadores. A apropriação deste discurso que associa as PCs, especialmente as esportivas, à saúde, pode estar relacionada à cultura do medo e da culpa, porque, segundo Quint e Matiello (1999 apud PIRES, 2005), ao não se associar a esta cultura, as pessoas podem ser consideradas diferentes, sob um aspecto negativo, e sem saúde, fatores que dificultam a reflexão sobre como e porque este discurso é construído e veiculado na mídia. Aliás, o próprio “discurso midiático que, por sua capacidade de recorte/recriação da realidade, consegue produzir evidências confirmadoras e obscurecer os argumentos contrários” (PIRES, 2005, p. 86).

Quanto à possibilidade de criação também destacada na fala dos jovens, situamos que não se trata apenas do que é possível fazer dentro das regras das PCs, mas também de como é possível reconstruir as regras das PCs no momento em que se está jogando, adequando-as aos desejos ou necessidades do momento, o que fica impossibilitado na relação com os JEMs de PCs porque estas fazem parte da programação. Em uma das situações de pesquisa, esta possibilidade se mostrou mais claramente, quando a pesquisadora pede ao jovem para explicar a jogada realizada na PC Tênis de Mesa.

Vilmar: *“Futebol arte, Ronaldinho, domina no peito, joga de cabeça, mais massa. Você domina no peito e ‘tuf’ [‘tuf’ foi a expressão usado pelo jovem para representar o som da raquete batendo na bola enquanto representava o movimento gestualmente]”*.<sup>149</sup>

Quando questionado sobre a possibilidade de realização deste tipo de ação nos JEMs, o jovem responde:

*Ah, podia ter como. Mas no Wii, por exemplo, é um videogame, então as pessoas que fazem isso já fazem, sabe? Com os movimentos já feitos. Agora você não pode fazer os movimentos, você só pode rebater. Você não pode, por exemplo, a bolinha vem e você mata no peito, jogar de cabeça, fazer uns ‘freestyle’*.<sup>150</sup>

A relação dos jovens com as PCs, apesar dos códigos e signos da cultura telesportiva, é estabelecida de forma peculiar e diminui, em certa medida, o caráter homogeneizador da cultura esportiva mundializada. No entanto, ainda que estes mesmos jovens resignifiquem os sentidos da experiência a partir do capital cultural que possuem, neste caso esportivo, é preciso reconhecer que este capital está cada vez mais acometido pela cultura internacional-popular veiculada pelas mídias. Aqui, é preciso reconhecer os riscos indicados por Levy (1996) sobre os projetos de virtualização em curso, no qual um deles intensifica a reprodução.

Olhando para os argumentos que induziram a escolha pelos JEMs de PCs, em relação às PCs, e que coincidem com os encontrados por Baracho e colaboradores (2012), estão: o cansaço físico que a PC provoca, a exposição ao sol e a falta de habilidades específicas para usufruir das PCs. A estes, acrescentam-se ainda: o porte físico que não corresponde ao biótipo mais usual, a presença de colegas de equipe que monopolizam o domínio da bola, o rápido aprendizado, e por ser um tipo de JE. As falas abaixo indicam os motivos que levam os jovens a optarem, em algum momento, pela experiência com os diferentes JEMs de PCs:

Marina<sup>151</sup>: *“porque a gente não ficaria tão cansado”*.

Lais<sup>152</sup>: *“porque é muito quente e eu não consigo jogar direito ainda [a PC]”*.

<sup>149</sup> Vilmar, Diário de Campo, quinta-feira, 25/11/2010

<sup>150</sup> Vilmar, Diário de Campo, quinta-feira, 25/11/2010.

<sup>151</sup> Diário de Campo, quinta-feira, 11/11/2010.

Marcos<sup>153</sup>: “*porque é mais fácil o movimento*”.

Luana<sup>154</sup>: “*o tamanho da pessoa influencia, quando eu jogo lá fora eu sou baixinha, aí sempre fico prejudicada e aqui eu ganhei de gente maior do que eu*”.

Isadora<sup>155</sup>: “*[na PC] você tem os amigos que não tocam [a bola] pra você [...]. E, também, é mais fácil, porque você tem que treinar muito pra ficar bom no basquete real, já no Nintendo não, você aprende rápido*”.

Vilmar<sup>156</sup>: “*[...] é videogame, videogame é bom de mais de jogar*”.

A última fala acima, de Vilmar, sobre se tratar de um “videogame”, deixa pistas de que estas experiências com os JEMs de PCs não se tratam unicamente, para os jovens pesquisados, de uma forma de acesso às PCs, mas também de acesso à tecnologia e à experiência “encantada” que estes jogos oferecem.

A tecnologia, de forma geral, provoca surpresa e fascínio nas pessoas por suas constantes reformulações que permitem experienciar a realidade de uma forma “encantada”, visto que as ações humanas podem ser potencializadas por ela. Os JEs possibilitam, segundo Moura (2002, p. 4), “viver o impossível, de encarnar um personagem e viver todas as aventuras que quotidianamente nos estão interditas. [...] entrar num mundo de possibilidades inesgotáveis e de o fazer com toda a segurança, sem risco real”.

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

<sup>152</sup> Idem.

<sup>153</sup> Diário de Campo, terça-feira, 26/10/2010.

<sup>154</sup> Idem.

<sup>155</sup> Diário de Campo, quinta-feira, 20/10/2010.

<sup>156</sup> Diário de Campo, quinta-feira, 11/11/2010.

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

Marcos<sup>157</sup>: *“Não, [...] no videogame não é tão real como lá fora, é bom tudo mais só que tem mais gente jogando com você lá fora”*.

Gilson<sup>158</sup>: *“Não, porque se eu jogasse o mesmo jogo ou outros por seis meses ou mais eu cansaria, porque é cansativo e perde a graça”*.

Luana<sup>159</sup>: *“Não, eu não sei explicar, acho que, por exemplo, não tem um jogo que eu tenho muita opção de movimento, e é só movimento repetitivo. É que no jogo de videogame se eu escolher um jogo eu vou ter só aquele movimento pra executar e se for comparar com a dança tem muitos movimentos quase nunca repete com tanta frequência”*.

Wanderlei<sup>160</sup>: *“Acho que não, porque vai enjoar”*.

Esses dados corroboram com a ideia de que o prazer com os JEMs de PCs está associado à experiência com a tecnologia e à descoberta de suas potencialidades, atreladas a um conteúdo que é familiar e que interessa aos jovens. Por outro lado, a evidência dos limites da programação dos JEMs de PCs acabou por levar ao desinteresse com os jogos disponibilizados muito rapidamente.

Quanto às aproximações e distanciamentos entre os JEMs de PCs e as PCs identificadas na experiência dos jovens, pode-se se dizer que:

- a) Os JEMs de PCs são promotores dos códigos das PCs espetacularizadas;
- b) Os JEMs de PCs apresentam características singulares em suas programações que os diferem das PCEs: o tempo reduzido de jogos;

---

<sup>157</sup> Diário de Campo, terça-feira, 23/11/2010.

<sup>158</sup> Idem.

<sup>159</sup> Idem.

<sup>160</sup> Idem.

o não controle dos deslocamentos; regras relativas à versão esportivizada das PCs; efeitos especiais; presença de replay; e registro automático dos recordes; perspectiva visual do jogo independente do jogador;

- c) Os JEMs Mixados não são considerados PCs, mas fascinam pelas novidades que introduzem;
- d) Os JEMs de Dança proporcionam uma forma singular de dança competitiva que difere das Danças em geral e dos outros JEMs de PCEs, este último em especial porque ao se jogar não se controla um avatar;
- e) A possibilidade de acesso a diferentes PCs que os JEMs de PCs e os JEs de PCs permitem, aparece na fala dos jovens como um efeito positivo do processo de “globalização da economia/mundialização da cultura”;
- f) Os jovens produziram formas singulares de se relacionar com os JEMs de PCs a partir das experiências que constituíam a trajetória singular de cada um;
- g) Os jovens reconhecem que as emoções e sentimentos provocados nas PCs e nos JEMs de PCs são distintos e, por este motivo, eles desejam ter acesso à experiência com as PCs e com os JEMs de PCs;
- h) Quando os jovens precisam optar pela experiência com os JEMs de PCs ou pela experiência com as PCs, a escolha é pela experiência que nunca tiveram acesso. Se a opção é entre experiências que já tiveram acesso, diferentes razões se colocam em questão;
- i) Motivos que levam a optar pelas PCs: as TCs requerem os movimentos de todo o corpo, porque é possível se deslocar, um número maior de pessoas jogando ao mesmo tempo, o tempo da experiência é maior, a cooperação dos colegas, o condicionamento físico, a concretude dos materiais esportivos, a emoção mais “realista”, a possibilidade de criação, porque aprendem os domínios do jogo e porque apresenta mais desafios.
- j) Motivos que levam a optar pelos JEMs de PCs: menos esforço físico, as intempéries climáticas não interferem no jogo, não requerem habilidades específicas, o biotipo físico não impede um bom desempenho, o aprendizado do jogo é rápido, e pelo uso da tecnologia;
- k) Os jovens não acreditam que podem vir a gostar de um tipo de JEM de PC como gostam das PCs que realizam, devido ao esgotamento das possibilidades a se descobrir e experienciar nos JEMs de PCEs e a falta de “realismo”, mas as franquias e falas em relação a elas demonstram que os jovens aguardam novos lançamentos.

### 4.3.2 Os Jogos Eletrônicos de Movimento de Práticas Corporais como simulação e como expressão do fenômeno que simulam

A experiência dos JEMs de PCs é distinta da experiência com as PCs 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 JEMs de PCs permite refletir acerca da simulação, como nos indicam suas percepções discutidas abaixo, não apenas como meio, mas também como uma experiência que se caracteriza como expressão do fenômeno referente.

Ao serem questionados sobre se o JEM de Arremesso de Basquete poderia ser considerado Basquete, os jovens apresentaram respostas distintas, mas a maioria disse que este JEM não seria Basquete, principalmente porque tomavam como referência a ideia de Basquete de Quadra. Para a jovem Marina, o JEM de Arremesso de Basquete não pode ser considerado PC Basquete porque “[...] isso [JEM de Arremesso de Basquete] é tipo aquele negócio de três pontos”, o que no caso seria uma variação da PC Basquete. Para Leonardo, “é um treinamento de basquete, mas não é basquete, porque não é jogo do jeito que a gente vê por aí”. Laís nega que seja “porque você está sozinho, no jogo [PC Basquete] você tem os companheiros com você e você tem mais tempo de jogo”.

Andreza também nega que o JEM de Arremesso de Basquete poderia ser considerado Basquete afirmando:

*basquete acho que tem mais técnica de cesta, basquete mesmo [...] você tem mais agilidade, tudo que você faz é com objetivo de acertar a cesta, esse [JEM de Basquete] 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 Livia também percebe; para ela, JEM 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 na fala de Livia expressa que a distinção entre as experiências não é tão simples, pois resguardam características comuns, mesmo sendo o JEM de Arremesso de Basquete uma variação da PC de Basquete.

Novas formas de se relacionar com as PCs, sejam elas digitais ou não, podem colocar em xeque o que compreendemos por PCs. As

variações das PCs usufruídas no âmbito do lazer, seguindo a lógica de Damo (2006) e Rezer (2009), não deixam de ser consideradas representativas do fenômeno por quem joga. 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<sup>161</sup> quando afirma que o JEM de Arremesso de Basquete é Basquete “*porque pegou a bola com a mão e está arremessando para cesta*”. Na fala da Isadora<sup>162</sup>, “*sim [é Basquete], porém é no videogame e apesar de ser completamente diferente podemos considerá-lo Basquete*”.

O JEM de Basquete que os jovens tiveram acesso é uma simulação parcial do Basquete de Quadra, com duas equipes de três jogadores que disputam o jogo em meia quadra. Este jogo, assim como o JEM de Arremesso de Basquete, difere em sua organização do Basquete de Quadra e não apenas por serem experiências digitais. Ao serem questionados sobre se o JEM de Basquete poderia ser considerado Basquete, dois jovens ficaram em dúvida sobre se esta experiência seria ou não considerada uma expressão do mesmo fenômeno e os demais 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; segundo este jovem<sup>163</sup>, o JEM de Basquete não é Basquete “*porque o jogo de basquete usa os dois lados da quadra e aí só está usando um e também não dá pra fazer falta*”. Os demais que negaram, não o fizeram sem reconhecer a existência de características semelhantes entre as experiências, como expressam as falas da Karen<sup>164</sup>: “*na minha opinião, não é, mais tem táticas do Basquete, tem coisas do Basquete, mas o Basquete tem mais movimentos, é mais divertido*”; e da Lidiane<sup>165</sup>:

*you não joga na quadra inteira, por exemplo, tem coisas parecidas, mas tem mais jogadores, igual, igual, não. Porque [no Basquete] tem outra pessoa na sua frente para atrapalhar, para animar e você pode passar, driblar e lá [no JEM de Basquete] é só jogar na cesta.*

Os jovens que responderam afirmativamente também fizeram ponderações não somente ao que tinham de semelhantes, mas também

---

<sup>161</sup> Diário de Campo, quinta-feira, 20/10/2010.

<sup>162</sup> Idem.

<sup>163</sup> Wanderlei, Diário de Campo, terça-feira, 26/10/2010.

<sup>164</sup> Diário de Campo, segunda-feira, 25/10/2010.

<sup>165</sup> Diário de Campo, quinta-feira, 28/10/2010.

às diferenças, como na fala da Luana<sup>166</sup>: “*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<sup>167</sup> e a Laís<sup>168</sup> não destacaram as diferenças, pois para ele é Basquete “*porque você joga com a bola e você tem que acertar a cesta tendo isso pra mim já é basquete*”. E, para ela, é “*sim, pelo que eu já vi na televisão, eu acho que sim. Pulando, tentando roubar a bola do outro time e tentando acertar a cesta*”. Os dois jovens que afirmaram não terem certeza sobre se era expressão do mesmo fenômeno, explicitaram que o JEM de Basquete “*é Basquete só que outro jeito*”<sup>169</sup>; “[...] *é diferente*”<sup>170</sup>. 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 independente de serem uma versão parcial. Para Gilmar<sup>171</sup>, “*a partida é mais rápida por causa do tempo do videogame*”; e, segundo Leonardo<sup>172</sup>, “*a gente não anda como na realidade*”.

Mesmo com dúvidas, os jovens destacam aquilo que talvez seja a principal questão a se fazer: poderiam ser os JEMs de PCs, devido as suas singularidades, um tipo diferente de modalidade das PCs e não unicamente sua simulação? Sob este viés, a negação tanto quanto a afirmação sobre se o JEM de Arremesso de Basquete e o JEM de Basquete serem PC de Basquete, poderia ser um indício de que pode haver, em última instância, uma nova modalidade. Mesmo ao negarem, os jovens 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.

Para problematizar essa questão, vamos observar ainda as avaliações dos jovens sobre outros dois JEMs de PCs que apresentam características digitais que correspondem mais fielmente às PCs referentes: o JEM de Tênis de Mesa e JEM de Tênis de Campo.

---

<sup>166</sup> Diário de Campo, terça-feira, 26/10/2010.

<sup>167</sup> Idem

<sup>168</sup> Diário de Campo, quinta-feira, 28/10/2010.

<sup>169</sup> Gilmar, Diário de Campo, segunda-feira, 25/10/2010.

<sup>170</sup> Leonardo, Diário de Campo, quinta-feira, 28/10/2010.

<sup>171</sup> Diário de Campo, segunda-feira, 25/10/2010.

<sup>172</sup> Diário de Campo, quinta-feira, 28/10/2010.

Apenas duas jovens responderam negativamente à questão sobre se os JEMs Tênis de Mesa e Tênis de Campo são, respectivamente, as PC Tênis de Mesa e Tênis de Campo. Para Marina<sup>173</sup>, “*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<sup>174</sup>, a experiência como o JEM de PC é uma “*adaptação porque você não vai se mexer totalmente, você vai fazer os movimentos com o controle, então na minha opinião não é o ping-pong*”. Os demais jovens responderam afirmando que os JEMs de Tênis de Mesa e de Tênis de Campo podem ser compreendidos como expressões das PCs referentes, ressaltando mais as semelhanças que as diferenças, como expresso na fala da Lidiane<sup>175</sup>: “*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 mesmo apareceu na fala do Marcos<sup>176</sup> que afirmou ser “*porque [ambos] têm as mesmas regras, o mesmo jeito de jogar e a mesma pista [quadra] do tênis [de campo]*”.

O destaque dado mais às semelhanças e menos às diferenças pode ser resultado de maior similaridade que esses JEMs apresentam com as PCs referentes. Sobre este aspecto, é importante ressaltar que os investimentos na forma interativa dos JEMs estão apenas engatinhando em relação aos avanços adquiridos com as imagens de síntese. Se os avanços futuros despontarem na mesma proporção, e as promessas neste sentido são promissoras, as diferenciações serão cada vez menores em relação às PCs, mas provavelmente sem abrir mão de elementos que a distinguem positivamente, como a presença do *replay*, dos efeitos especiais, da possibilidade de realizar o que no cotidiano não se realiza, entre outros.

A partir das falas dos jovens, acreditamos que é possível pensar a experiência com os JEMs de PCs como uma experiência mediada e singular. Ela é mediada porque se interpõe entre sujeito e objeto, neste caso entendidos como as pessoas e as PCs, 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.

---

<sup>173</sup> Diário de Campo, quinta-feira, 04/11/2010.

<sup>174</sup> Diário de Campo, segunda-feira, 22/11/2010.

<sup>175</sup> Diário de Campo, quinta-feira, 28/10/2010.

<sup>176</sup> Diário de Campo, terça-feira, 09/10/2010.

Para Silverstone (2005, p. 33), “a mediação implica o movimento de significado de um texto para outro, de um discurso para outro, de um evento a outro. Implica a constante transformação de significados”. 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 JEM. Contudo, para 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 serem linguagem, as imagens de síntese permitem, aos designers de jogos, traduzirem fenômenos concretos ou imaginários. Vejamos como seria este processo de tradução das PCs para os JEMs a partir das ideias de Steiner (1975) apresentadas e discutidas por Silverstone (2005). No processo de tradução, o grupo desenvolvedor de JEMs reconhece o valor no fenômeno das PCs, valor este que querem enquanto tradutores (e precisam porque é parte importante do produto a ser vendido) compreender e transmitir. Este processo de compreensão, 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 das PCs 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 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. Por outro lado, é preciso reconhecer que os significados postos em jogo pela mediação, neste caso o JEM propriamente dito, dizem pouco sobre a experiência mediada, é preciso considerar o agente da experiência.

Os JEMs de PCs constituem-se como experiências mediadas porque traduzem as PCs e possibilitam, aos jogadores, se relacionar com elas de um modo singular. 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 o fenômeno PC que o define enquanto tal. Segundo Feres Neto (2001, p.13), trata-se de uma “‘mutação de identidade’ do esporte”, ao qual incluímos as demais PCs.

Aqui, cabe dizer que não se trata de discorrer sobre a “mutação de identidade” a partir da experiência esportivizada dos JEMs, que, segundo Feres Neto (2001), é um sintoma desta mutação. Trata-se de pensar que a experiência com o JEM pode ser considerada uma nova modalidade da PC que este simula, na mesma lógica que Pereira (2009) destaca o JE de Futebol não como um álbum de figurinha, mas como um novo tipo de Futebol de Prego ou Futebol de Botão. Isto é possível, porque a experiência dos jovens com os JEMs de PCs não se apresenta necessariamente como uma simulação, mas como uma das formas de ser do fenômeno.

Aqui encontram-se os riscos identificados por Baudrillard (2001) do simulacro ser tomado pela coisa mesma. No entanto, pelo menos no que se refere aos JEMs de PCs, existe uma grande diferença entre tomar a simulação como o fenômeno em si, o que não é o caso dos jovens investigados, e aceitar a simulação dos JEMs de PCs como um dos modos de ser do fenômeno (talvez, até enquanto uma modalidade) das PCs.

A partir do que foi identificado, compreender os JEMs de PCs como uma nova forma de experienciar as PCs não é tomá-lo como as PCs em si mesmas, porque estas têm suas singularidades. Principalmente se considerarmos que os jovens não se interessam pelos JEMs de PCs somente pelo que estes têm de igual às PCs, mas também pelo que estes podem acrescentar na experiência com as PCs e que está relacionado com a experiência com a tecnologia.

Em síntese, é possível dizer que a ambiguidade presente nas falas dos jovens indica a possibilidade de que os JEMs de PCs sejam tomados como uma expressão do fenômeno que simulam, sem que se perca de vista a ideia que esta é uma experiência mediada.



## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A intenção inicial desta pesquisa foi trazer à luz alguns saberes relativos à fruição e à apropriação resultante das experiências de jovens com JEMs de PCs que pudessem contribuir com o campo de conhecimento da Educação Física escolar, entendendo que estes jogos apresentavam/apresentam novas e interessantes questões a este campo de conhecimento.

Os conhecimentos descortinados ao longo da pesquisa mostraram haver uma intrínseca relação dos JEMs de PCs com as PCs referentes, que por sua vez são conteúdos da Educação Física escolar. A hipótese inicial da pesquisa de que os JEMs de PCs são jogados e apropriados como expressões das PCs que lhes são referentes e que esta apropriação possibilita novas particularidades na fruição e na apropriação das PCs, mostrou-se válida com a análise dos dados, o que nos permite pensar os JEMs de PCs não apenas como experiência mediada, mas também como uma experiência singular. No entanto, os dados indicam singularidades e complementaridades entre estas experiências que devem ser levadas em consideração quando se trata de pensar a intervenção pedagógica, seja fazendo uso dos JEMs de PCs como conteúdo ou como instrumento didático. Acreditamos que a síntese realizada a seguir, com os dados mais relevantes encontrados nesta pesquisa, abre caminhos para experiências no campo da intervenção pedagógica e para futuras pesquisas com JEMs de PCs.

Em tempo de mundialização da cultura, compreendemos que a passagem do atual ao digital, expressa nos JEMs de PCs, é parte de um movimento mais geral de virtualização das PCs pelas mídias, que têm nos interesses de mercado sua razão de ser. E como tal, os JEMs de PCs se apropriam das PCs submetendo-as à linguagem característica dos JEs, o que não acontece sem distorção e criação.

A experiência dos jovens, no entanto, demonstrou que os JEMs de PCs são incorporados como mais uma forma de experienciar as PCs, e que, muito longe de substituí-las, trata-se de movimentar os nossos desejos incorporados e nem sempre conscientes em relação a elas, de onde deriva sua força de sedução.

Sobre esse aspecto, a observação e as falas dos jovens sobre a fruição com os JEMs de PCs e com as PCs, foi fundamental, pois permitiu compreender alguns dos nexos que os jovens estabelecem e que fazem delas experiências complementares. De acordo com o que foi identificado, o que não é possível experienciar nas PCs se faz nos JEMs de PCs e vice-versa. Em relação a esta questão, destaca-se que os jovens

reconhecem que as emoções e sentimentos provocados pelas PCs e pelos JEMs de PCs são distintos e, por este motivo, desejam ter acesso a ambos, pois se apresentam para eles como experiências singulares relativas a um mesmo fenômeno, as PCs.

A fruição dos jovens com os JEMs de PCs estava associada, principalmente, com o sentir-se no contexto de jogo, com as descobertas das possibilidades do jogo e o convívio entre eles. Nos primeiros momentos, com cada JEM de PC, a interação dos grupos era muito dinâmica e cooperativa, todos tinham uma sugestão, uma dica. Nas sequências das experiências, em quem já se havia descortinadas as possibilidades dos jogos, outra forma de interação foi importante para manter a imersão no jogo. A interação cooperativa-competitiva mostrou que, para a maioria dos jovens, fruir era mais importante que o resultado, mas que as provocações amenas, em relação ao resultado, ajudavam a manter uma tensão agradável no jogo, valorizando a experiência. Neste contexto, a competição e o rendimento não estavam subjacentes apenas a interesses externos ao jogo, como a vitória, mas de forma ambígua eram usados para valorizar a experiência durante o jogo.

A experiência com os JEMs de PCs demonstrou a importância da presença de mais pessoas para partilhar o jogo. Com o espaço de jogo ampliado, e sem que o jogador fique concentrado apenas na tela, como nos JEs, as pessoas presentes, mesmo sem jogar, compõem o contexto de jogo. Estes jogos se apresentam, dessa forma, como uma possibilidade de agregar as pessoas, ainda que em menor proporção que nas PCs. Esta ideia também foi identificada no perfil dos jovens que responderam ter experienciado ou que jogavam na casa de amigos ou de parentes.

Observou-se um padrão de movimento similar em todos os JEMs de PCEs. Os jovens utilizavam-se, inicialmente, das Técnicas Corporais Básicas, por vezes serviam-se de alguns recursos das Técnicas Corporais Elaboradas e, com a descrença na capacidade singular destas TCs, passaram a fazer uso das Técnicas Corporais Contidas. Esta alteração padronizada no uso das TCs, nos JEMs de PCEs, poderia ser explicada pela economia do gesto técnico. Todavia, como a fruição com as TCs era, para os jovens, um dos principais atrativos destes jogos, o uso das Técnicas Corporais Contidas, que tornava o jogo menos prazeroso, parecia ser contraditório. Notamos, então, que o uso das Técnicas Corporais Contidas estava relacionado à descrença na singularidade das Técnicas Corporais Básicas, já que, para o programa, não havia diferença entre as duas formas de captação de movimento. Este dado provocava uma alteração nos sentidos atribuídos às TCs durante a

experiência com os JEMs de PCs, diferenciando-os de seu contexto de origem, as PCs.

Nos JEMs de Danças, os jovens utilizaram-se das Técnicas Corporais Contidas e das Técnicas Corporais Básicas. Eles utilizaram, inicialmente, da Técnica Corporal Contida e, ao longo da experiência, alguns mantiveram o uso de Técnicas Corporais Contidas e outros passaram a usar as Técnicas Corporais Básicas. Os sentidos atribuídos às Técnicas Corporais Básicas de Dança foi o que dificultou o seu uso no jogo, por engendrar questões como a vergonha, o gênero e a identidade sexual. O uso das Técnicas Corporais Contidas, entretanto, desfavoreceu, na percepção dos jovens, a fruição com o jogo. Isso ocorreu porque as Técnicas Corporais Básicas eram mais eficazes em relação à pontuação e, principalmente, porque, sem estas, eles não se sentiam dançando, proposta do jogo.

Quanto às TCs, identificou-se, ainda, que a falta de experiência dos jovens com as Técnicas Corporais Elaboradas das PCEs impediu, em alguns jogos, o acionamento de jogadas de efeito que implicariam numa maior sensação de agência no jogo. Nos JEMs de Danças, a falta de experiência com as Danças também limitou a criação de TCs mais elaboradas. Nos JEMs de Dança, os níveis de dificuldade poderiam provocar nos jovens a necessidade de aprimorar as TCs que adotavam, mas, nos JEMs de PCEs, observou-se que a falta de níveis de exigência foi um dos motivos que desfavoreceu o interesse, sendo, de acordo com a nossa compreensão de suas falas, sempre a mesma coisa.

Os JEMs dinâmicos foram os mais apreciados pelos jovens, principalmente pela exigência frequente das TCs, pela diversão e a excitação. A dinâmica dos JEMs de PCEs, porém, mostrou-se limitada em termos de desafios. Os jovens não se sentiam desafiados após um determinado tempo de jogo. A arte de antecipar, requerida inicialmente, foi deixando de ser necessária. Os JEMs pausados foram considerados enfadonhos, por não requisitarem movimentos frequentes e por serem longos devido à preparação das jogadas. Sobre os JEMs pausados, destaca-se ainda a sensação de estar jogando sem jogar, já que, em alguns deles, ganha quem atuar menos.

Identificou-se, também, que os JEMs de PCEs possuem um baixo poder de adesão, pela falta de padrões de jogo diferenciados e de níveis de dificuldade crescentes. Os JEMs de Dança apresentaram um poder de adesão maior justamente por oferecer estes recursos, ainda que também se esgotem. No entanto, a adesão não se dá ao jogo e as novas versões. Sobre este aspecto, ficou evidente, nos jovens, a crença no potencial da

tecnologia em surpreendê-los e agradá-los ao trazer o velho revestido do novo.

De modo geral, ainda que os JEMs de PCs tenham mostrado limites, é preciso ressaltar que o encantamento inicial, provocado pela maioria deles, é resultante da adesão de um agente a um campo, no caso, o campo das PCs. Os JEMs de PCs, ao colocarem os jovens em um contexto de jogo, no qual o movimento corporal é valorizado de forma semelhante às PCs, evocam emoções, sentimentos e pensamentos que lhe são associados. Atuam como disparadores que, nas palavras de Bourdieu (2009, p. 120), provocam os “estados da alma”. Os JEMs de PCs encontram sua força na sua capacidade de agir sobre os corpos dos outros, ativando seus esquemas pré-conceituais e as crenças com estes incorporadas.

O que percebemos é que, enquanto disparadores de estados da alma, os JEMs de PCs atuam em intensidades diferentes sobre os jovens em dois sentidos. O primeiro diz respeito à condição tecnológica de produzir semelhanças e, com isso, ativar os esquemas e as crenças incorporadas em relação a elas. E o segundo trata da trajetória individual dos agentes, da qual se destacam, como entraves, a dificuldade de romper com aquilo que fora incorporado como negativo na relação com as PCs e o estranhamento gerado pela falta de experiência com as PCs.

No que diz respeito ao estranhamento, ressalta-se que os JEMs de PCs podem ser jogados independentes da experiência com as PCs que os tematizam, sem deixarem de se apresentar como disparadores que produzem identificação, como no caso dos JEMs dinâmicos, que não faziam parte da cultura dos jovens, mas que foram apreciados por eles. No caso dos jovens investigados, as experiências pregressas com PCs dinâmicas e outros JEs dinâmicos se constituíram como filtros de apreciação que provocaram um estranhamento e desinteresse com os JEMs pausados. Trata-se do *habitus* funcionando “[...] como o princípio não escolhido de todas as ‘escolhas’” (BOURDIEU, 2009, p. 101).

Os discursos dos jovens revelam que a virtualização das PCs é algo positivo, porque amplia a possibilidade de experiência em relação às PCs. No entanto, o estranhamento dos jovens investigados com os JEMs pausados revela certa resistência em relação ao novo, fruto da construção do *habitus* que age como o filtro de preferências. A carência de experiência dos jovens com PCs de diferentes ordens, neste caso ritmos diferenciados, contribui para este estranhamento que provocou certo desprazer com os JEMs pausados.

Para finalizar, destacamos que nosso propósito era descortinar algumas das características relativas à apropriação dos JEMs de PCs e

sua relação com as PCs que simulam, de forma a contribuir com a inserção destas tecnologias no campo da Educação Física escolar. Reconhecemos, entretanto, que muitos dos dados apresentados não são generalizáveis, tanto pelo caráter circunstancial que envolve a percepção dos jovens quanto pela rápida introdução no mercado de novos JEMs de PCs e novos aparatos eletrônicos.

## REFERÊNCIAS

ABRAGAMES. **Plano Diretor da Promoção da Indústria de Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos no Brasil** – Diretrizes Básicas. 2004. Disponível em: [http://www.abragames.org/docs/pd\\_diretrizes\\_basicas.pdf](http://www.abragames.org/docs/pd_diretrizes_basicas.pdf). Acesso em: 21 mar. 2009.

\_\_\_\_\_. **A indústria brasileira de jogos eletrônicos**. Um mapeamento do crescimento do setor nos últimos 4 anos. 2008. Disponível em: <http://www.abragames.org/docs/Abragames-Pesquisa2008.pdf>. Acesso em: 21 mar. 2009.

ALMEIDA, M. R. A cultura digital e a economia do tempo. In: **II Simpósio ABCifer – Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura**. Puc/SP, nov. 2008.

\_\_\_\_\_. O tempo como moeda de valor na cultura digital. In: **Contemporânea**, v. 12, n. 1, p. 40-50, 2009. Disponível em: [http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed\\_12/contemporanea\\_n12\\_05\\_melissa.pdf](http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_12/contemporanea_n12_05_melissa.pdf). Acesso em: 20 set. 2009.

ALVES, F. N. P. **Gamearte**. 133f. 2009. Dissertação (Mestrado em Arte) – Universidade de Brasília, Brasília, 2009.

ALVES, L. R. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. 211f. 2004. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2004.

\_\_\_\_\_. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Siciliano, 2005.

ASSIS, Diego O. de. **Perspectivas para o jornalismo crítico de games**. 76f. 2007. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.

ARRUDA, E. P. **Jogos Digitais e Aprendizagens: o jogo Age of Empires III desenvolvei déias e raciocínios históricos de jovens jogadores?** 235f. 2009. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009.

BAUMGARTEN, M. Z.; CRUZ JUNIOR, J. B.; PEREIRA, M. F. A. Mudança Estratégica de uma Empresa em Crise: o Caso da Nintendo CO. In: **EnANPAD 2009**. São Paulo, 2009.

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: 70, 1977.

BEATRIZ, I.; MARTINS, J.; ALVES, L. A crescente presença da narrativa nos jogos eletrônicos. In: **VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment**. Rio de Janeiro, out. 2009. Disponível em: [http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult2\\_09.pdf](http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult2_09.pdf) Acesso em: 15 jan. 2011.

BELLONI, M. L. Os jovens e a internet: representações, uso e apropriações. In: FATIN, M.; GIRARDELLO, G. (Org.). **Liga, Roda, Clica**: Estudos em Mídia Cultura e Infância. Campinas, SP: Papyrus, 2008. (Coleção Ágere)

BERGAMO, M. L.; MARINHO, F. C. C.; MOTA, R. R.; SANTOS, B. N. Multitoque Como Possibilidade Interativa em Jogos. In: **SBC - Proceedings of SBGames: Art & Design Track**, Belo Horizonte - MG, 2008, p. 110-114. Disponível em: <http://www.inf.pucminas.br/sbgames08/EBooks/Proceedings-SBGames-AD-2008-Final-EB.pdf>. Acesso em: 12 fev. 2009.

BONDÍA, J. L. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. In: **Revista Brasileira de Educação**, n. 19, 2002. Disponível em: <[http://www.anped.org.br/rbe/rbedigital/rbde19/rbde19\\_04\\_jorge\\_larros\\_a\\_bondia.pdf](http://www.anped.org.br/rbe/rbedigital/rbde19/rbde19_04_jorge_larros_a_bondia.pdf)>. Acesso em: 21 out. 2012.

BOURDIEU, P. **O Senso Prático**. Petrópolis/RJ: Vozes, 2009.

BRANCO, M. A.; PINHEIRO, C. M. P. Uma tipologia dos games. In: **UNirevista**, v. 1, n. 3, 2006. Disponível em: [http://www.unirevista.unisinos.br/\\_pdf/UNIrev\\_BrancoPinheiro.PDF](http://www.unirevista.unisinos.br/_pdf/UNIrev_BrancoPinheiro.PDF). Acesso em: 15 jan. 2011.

BROUGÉRE, G. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

**BUSSO, T. M. Soluções Reutilizáveis no Domínio de Jogos**

**Computacionais:** A aplicação de padrões de projeto no desenvolvimento de motores de jogos. 133f. 2006. Dissertação (Mestrado em Engenharia) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

**CAILLOIS, R. Os jogos e os homens.** Trad. de J. G. Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.

**CALIFE, D. Robot Arena:** uma infra-estrutura para o desenvolvimento de jogos com realidade aumentada espacial. 110f. 2008. Dissertação (Mestrado em Engenharia) – Escola Politécnica da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

**CARNIELLO, L. B.C.; RODRIGUES, B. M. A. G.; MORAES, M. G. A** relação entre nativos digitais, jogos eletrônicos e aprendizagem. In: **Anais do 3º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação.** 2010. Disponível em: <<http://www.ufpe.br/nehte/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2010/Luciana-Barbosa-Carniello&Barbara-Alcantara-Gratao&Moema-Gomes-Moraes.pdf>> Acesso em: 13 out. 2010.

**CASALEGNO, F. Sherry Turkle:** Fronteiras do real e do virtual. **Rev. FAMECOS,** Porto Alegre, n. 11, dez. 1999.

**CHAGAS, M. das G. de A. A Inserção do Designer de Games na Indústria Brasileira de Jogos Eletrônicos.** 143f. 2009. Tese (Doutorado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

**DAMO, A. S.** Senso de jogo. Esporte e sociedade. **Revista Digital,** n. 1, nov. 2005/fev. 2006. Disponível em: <http://www.lazer.eefd.uff.br/epsoc/>. Acesso em: 07 abr. 2010.

**DIAS, R de S.; SAMPAIO, I. L. A.; TADDEO, L. S.** Fisioterapia x wii: a introdução do lúdico no processo de reabilitação de pacientes em tratamento fisioterápico. In: **VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment Rio de Janeiro,** RJ – Brazil, out. 2009.

**DUQUIAN.** Jogos Pervasivos se infiltram no Brasil. 2010. Disponível em: <http://www.sedentario.org/artigos/jogos-pervasivos-se-infiltram-no-brasil-32529>. Acesso em: 25 out. 2012.

ECO, U. **Viagem na irrealidade cotidiana**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

ERTHAL, A. A. Touch screen: a reprogramação das sensorialidades numa perspectiva tridimensional. **Contemporânea**: Edição Especial, v. 6, n. 03, 2008.

FANTIM, M. **No mundo da brincadeira**: jogo, brinquedo e cultura na educação infantil. Florianópolis: Cidade Futura, 2000.

FERNANDES, L.; WERNER, C. M. L. Sobre o uso de Jogos Digitais para o Ensino de Engenharia de Software. In: **Anais do II Fórum de Educação em Engenharia de Software**. Fortaleza/CE, 2009.

FERREIRA, A. O. **Futebol, Tecnologia e Aprendizagem**: corpo, performance e criatividade. 124f. 2010. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência Artificial e Design Digital) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2010.

FERREIRA, E. Games e imersão: a realidade híbrida como meio de imanência virtual. In: **Anais do II Simpósio da ABCiber** – Associação Brasileira dos Pesquisadores em Ciberultura. Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2008.

FERREIRA, H. M. C.; JUNIOR, Dilton Ribeiro do Couto. Jogos eletrônicos e educação: um diálogo possível com a escola. **Revista Vertentes**, n. 33, DEL-REI, 2009.

FINCO, M. D. **Wii Fit**: um videogame do estilo de vida saudável. 99f. 2010. Dissertação (Mestrado em Ciências do Movimento Humano) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.

FRASCA, G. Ludologists meets narratologists: Similitude and differences between (video)games and narrative. In: **Parnasso#3**. Helsinki, 1999. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>. Acesso em: 16 jan. 2010.

GALLO, S. N. **Jogo como elemento da cultura**: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar. 200f. 2007.

Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.

GAMA, T.; GUERREIRO, T.; NICOLAU, H.; JORGE, J. Reabilitar o Processo de Reabilitação. In: **Interacção 2010** - Proceedings of the 4th National Conference on Human-Computer Interaction. Aveiro, Portugal, October, 2010

GUIMARÃES, D. de V. **O Campo de Referência dos Videogames: Estudo Semiótico sobre o Objeto Dinâmico do Game**. 153f. 2008. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2008.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

JACOBBER, E. C. **Proposta e implementação de uma interface para motores de jogos interativa e centrado no usuário**. 175f. 2007. Dissertação (Mestrado em Engenharia) – Escola Politécnica da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

LAZZARO, N. Why we play games: Four keys to more emotion without story. **Technical report**, XEO Design. Inc., Oakland/CA, 2004. Disponível em: [https://files.nyu.edu/fm9/public/Downloads/10/xeodesign\\_whyweplaygames.pdf](https://files.nyu.edu/fm9/public/Downloads/10/xeodesign_whyweplaygames.pdf) Acesso em: 07 abril 2012.

LEAHY, V. C. C.; LEITE, F. C. Liberdade de expressão e a censura dos jogos eletrônicos. In: **Anais do XVIII Seminário de Iniciação Científica da PUC/RIO**. Agosto, 2010.

LEMOS, A. Jogos Móveis Locativos: cibercultura, espaço urbano e mídia locativa. **Revista USP**, São Paulo, n. 86, p. 54-65, 2010.

\_\_\_\_\_. Wii Space. In: **Carnet de Notes**. 2008. Disponível em: <http://andrelemos.info/category/wii/>. Acesso em: 27 mar. 2010.

LEONARD, M.; SANTOS, A. P. B. Interfaces Híbridas: Usuários entre o Mundo Físico e Digital. In: **Anais do II Seminário de Arquitetura e Conceito**. Belo Horizonte, NPGAU, 2005. Disponível em: [http://www.mom.arq.ufmg.br/05\\_biblioteca/acervo/leonard\\_interfaces.pdf](http://www.mom.arq.ufmg.br/05_biblioteca/acervo/leonard_interfaces.pdf). Acesso em: 20 fev. 2011.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2000.

LIESEN, M. Games, heterotopias e experiência estética. In: **SBC - Proceedings of SBGames: Art & Design Track**, Belo Horizonte - MG, p. 78-84, 2008. Disponível em: <http://www.inf.pucminas.br/sbgames08/EBooks/Proceedings-SBGames-AD-2008-Final-EB.pdf>. Acesso em: 12 fev. 2009.

LUDKE, M.; ANDRÉ, M. E.D.A. **Pesquisa em educação**: abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 1986.

LUZ, A. R. **Linguagens Gráfica em Videogame**: Nascimento, desenvolvimento e consolidação do videogame com expressão gráfica. 168f. 2009. Dissertação (Mestrado em Design e Arquitetura) – Universidade de São Paulo, 2009.

LYRA, R.; DAZZI, R.; DELGADO, G. Desenvolvimento de um jogo interativo utilizando webcam. In: **Anais do SCGames 2009**. Florianópolis, 2009. Disponível em: [200.169.89.53/scgames](http://200.169.89.53/scgames). Acesso em: 15 jul. 2009.

MANO, V.; ZAGALO, N. A Revolução do Controlador Wii. In: **Zon Digital Games**, 2008, p. 111-117. Disponível em: <http://www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/zondgames08/article/viewFile/348/324>. Acesso em: 07 mai. 2011.

MENDES, C. L. Narrar para outros, narrar para si: as narrativas dos jogos eletrônicos como estratégias de subjetivação. In: **Anais 29ª Reunião da Anped**, Caxambu, 2006. Disponível em: <http://www.anped.org.br/reunioes/29ra/trabalhos/trabalho/GT16-1960--Int.pdf>. Acesso em: 09 mar. 2009.

MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural - UNESP, 2003.

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](http://meaningfulplay.msu.edu/proceedings2010/mp2010_paper_63.pdf)>. Acesso em: 26 out. 2012.

OSÓRIO, F. S.; PESSIN, G.; FERREIRA, S. S.; NONNEMMACHER, V. Inteligência Artificial para Jogos: Agentes especiais com permissão para matar... e raciocinar!. In: **VI SBGames - Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment**, Porto Alegre, v. 1. p. 1-20, 2007.

PAULA, L. R. P. de; NETO, R. B.; MIRANDA, F. R. Camera Kombat: interação livre para jogos. In: **Anais V Simpósio Brasileiro de Computador e Entretenimento Digital**. Recife, 2006. Disponível em: <http://www.lbd.dcc.ufmg.br/bdbcomp/servlet/Trabalho?id=8666>. Acesso em: 20 jan. 2011.

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, 2007.

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

PERUCIA, A. S. **Estratégias colaborativas na indústria brasileira de jogos eletrônicos**. 193f. 2008. Dissertação (Mestrado em Administração) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2008.

PESCADOR, C. M. **Ações de Aprendizagem empregadas pelo Nativo-Digital para interagir em rede hiper midiáticas tendo o inglês com língua franca**. 143f. 2010. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2010.

PFUTZENREUTER, E. P. Magia e imaginário nos controles baseados em gestos. In: **VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment**. Rio de Janeiro, Outubro, 2009. Disponível: [http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult18\\_09.pdf](http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult18_09.pdf). Acesso: 22 fev. 2011.

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.

PRENSKY, M. Digital Natives, Digital Immigrants. In: **On the Horizon**. MCB University Press, Vol. 9, n. 5, 2001. Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing/prensky%20-%20digital%20natives,%20digital%20immigrants%20-%20part1.pdf>> Acesso em: 15 out. 2012.

PROTASIO, A. Games e Liberdade de Expressão. In: **VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment**. Rio de Janeiro, October, 8-10, 2009. Disponível em: [http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult12\\_09.pdf](http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult12_09.pdf). Acesso em: 14 fev. 2011.

QUINTANA, G. H. **Games e terceira idade**: um estudo de caso com o wii sports. 139f. 2010. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2010.

REZER, R. Pressupostos orientadores para o ensino dos “futebóis” na educação física escolar. **Cadernos de Formação RBCE**, Autores Associados, v. 1, n. 1, 2009.

RIZZINI, I.; PEREIRA, L.; ZAMORA, M. H.; COELHO, A. F.; WINOGRAD, B.; CARVALHO, M. Adolescentes brasileiros, mídia e novas tecnologias. **Rev. ALCEU**, v. 6, n. 11, p. 41-63, jul./dez. 2005. Disponível em: [http://revistaalceu.com.puc-rio.br/media/Alceu\\_n11\\_Rizzini.pdf](http://revistaalceu.com.puc-rio.br/media/Alceu_n11_Rizzini.pdf)>. Acesso em: 17 dez. 2012.

SANTOS, M. C. Do Cinema de Atrações à Realidade Virtual. In: **Anais X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste**. São Luis, junho, 2008. Disponível em: <http://www2.intercom.org.br/>

navegacaoDetalhe.php?option= trabalho&id=30097. Acesso em: 12 fev. 2011.

SANTOS, M. C. O Paradigma Não-Narrativo: do cinema de atrações à realidade virtual. In: **Anais do X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste**, 2008. Disponível em: <http://www2.intercom.org.br/navegacaoDetalhe.php?option=trabalho&i d=30097>. Acesso em: 15 fev. 2009.

SATO, A. K. **Imaginário e Desing: Resignificação do Jogo Eletrônico por meio da Linguagem Expressiva**. 2007. Dissertação (Mestrado em Educação, Arte e História da Cultura) – Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2007.

SCHIAVINATO, A. M.; BALDAN, C.; MELATTO, L.; LIMA, L. S. Influência do *Wii Fit* no equilíbrio de paciente com disfunção cerebelar. **Revista do Instituto de Ciências da Saúde**, v. 28, n. 1, p. 50-52, 2010.

SCHIAVINATO, A. M.; MACHADO, B. C.; PIRES, M. A.; BALDAN, C. Influência da Realidade Virtual no Equilíbrio de Paciente Portador de Disfunção Cerebelar - Estudo de Caso. **RevNeurocienc**, 2011.

SHUM, L. R. **Topologia(s) Sonora(s) nos Games**. 243f. 2008. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2008.

SILVA, F. V.; TORRES, José Manuel. Avaliação da utilização em sala de aula de um quadro digital interactivo baseado no wiimote. **Revista da Faculdade de Ciência e Tecnologia**, Porto, Edições Universidade Fernando Pessoa, p. 34-45, 2009.

SILVA, A. M. et al. Corpo e Experiência: para pensar as práticas corporais. In: FALCÃO, J. L. C.; SARAIVA, M. C. (Org.). **Práticas corporais no contexto contemporâneo: (in)tensas experiências**. Florianópolis: Copiart, 2009.

SOUZA JR, E.; RIBEIRO, N. E. C.; DAZZI, Rudimar Luís Scaranto. Coleta Seletiva: Educação ambiental com webcam game. In: **VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment**. Rio de Janeiro, Outubro, 2009. Disponível em: [http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult9\\_09.pdf](http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult9_09.pdf). Acesso em: 22 fev. 2011.

SOUZA, A.; CAMURUGY, L.; ALVES, L. Games e gênero: a emergência dos personagens femininos. In: **VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment**, Rio de Janeiro (RJ), Outubro, 2009.

SUZUKI, F. T. I.; MATIAS, M. V.; SILVA, M. T. A.; OLIVEIRA, M. P. M. T.. O uso de videogames, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo. **Journal Bras. Psiquiatr.**, v. 58, n. 3, p. 162-168, 2009.

SWEETSER, P; JOHNSON, D. M.; WYETH, P. Revisiting the Game Flow model with detailed heuristics. In: **Journal Creative Technologies**, v. 3, 2012. Disponível em: <http://eprints.qut.edu.au/58216/1/JournCT-GameFlow.pdf> Acesso em: 07 abril 2012.

TAGUTI, M. G. L. T. Êxtases Digitais: Novas Sexualidades, Sensorialidades e a Pele das Tecnologias Comunicacionais. In: **III Simpósio Nacional da ABCiber**, São Paulo, 2009. Disponível em: [http://www.abciber.com.br/simposio2009/trabalhos/anais/pdf/artigos/2\\_entretenimento/eixo2\\_art36.pdf](http://www.abciber.com.br/simposio2009/trabalhos/anais/pdf/artigos/2_entretenimento/eixo2_art36.pdf). Acesso em: 20 mar. 2010.

TAPSCOTT, D. **Geração Digital - A crescente e irreversível ascensão da Geração Net**. São Paulo: Makron Books do Brasil, 1999.

TAVARES, R. Dedões, Corpo, Gestos: A inteligência corporal no design dos jogos digitais. In: **SBC - Proceedings of SBGames'08: Game & Culture Track**. Belo Horizonte - MG, Novembro, 2008. Disponível em: [http://www.sbgames.org/papers/sbgames08/gameandculture/full/gc3\\_08.pdf](http://www.sbgames.org/papers/sbgames08/gameandculture/full/gc3_08.pdf). Acesso em: 23 fev. 2011.

TERRA. **A história dos videogames**. Disponível em: <http://outerspace.terra.com.br/retrospace/>. Acesso em: 06 mar. 2010.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, Autores Associados, 1986.

TRIPP, D. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. **Rev. Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005.

**UOL. Brasil é 2º em ranking de consumo de entretenimento.**

15/12/2008a. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/bbc/ult272u479650.shtml>. Acesso em: 03 jul. 2009.

**UOL. Indústria de jogos moverá US\$ 65 bilhões em 2013.**

23/02/2010b. Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/xbox360/ultnot/2010/02/23/ult3277u27070.jhtm>. Acesso em: 09 abr. 2010.

\_\_\_\_\_. **Indústria de jogos eletrônicos começa a recuperar ritmo após a crise.** 05 abr. 2010c. Disponível em: <http://www2.uol.com.br/canalexecutivo/notasemp10/emp050420101.htm>. Acesso em: 07 jun. 2010.

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. Disponível em: <http://www.cienciasecognicao.org/revista/index.php/cec/article/view/292/162> Acesso em: 07 abril 2012.

VÁSQUEZ, S. A. L. **Jogos em Ambientes Pervasivos.** 82f. 2009. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009.

VELLOSO, B. P.; BRITO, R. F.; PEREIRA, A. C. Desenvolvimento de jogos baseados em visão computacional de baixo processamento para Educação a Distância. In: **4º Congresso Nacional de Ambientes Hiperídia para Aprendizagem**, 2009, Florianópolis. Disponível em: [http://wright.ava.ufsc.br/~alice/conahpa/anais/2009/cd\\_conahpa2009/](http://wright.ava.ufsc.br/~alice/conahpa/anais/2009/cd_conahpa2009/) Acesso em: 02 fev. 2010.

\_\_\_\_\_. Desenvolvimento de jogos baseados em visão computacional de baixo processamento para educação a distância. **Anais 4º Congresso Nacional de Ambientes Hiperídia para Aprendizagem.** Florianópolis, novembro, 2009. Disponível em: [http://wright.ava.ufsc.br/~alice/conahpa/anais/2009/cd\\_conahpa2009/papers/final159.pdf](http://wright.ava.ufsc.br/~alice/conahpa/anais/2009/cd_conahpa2009/papers/final159.pdf). Acesso em: 20 jan. 2011.

VIANA, P. S. da S. **Implicações da prática de videogames de nova geração na actividade física de crianças.** 96f. 2009. Dissertação

(Mestrado em Tecnologias da Informação e Comunicação) – Universidade do Minho, 2009.

VIANNA, H. O jogo da vida. **Folha de São Paulo**. 2004. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs1801200404.htm>. Acesso em: 14 out. 2012.

XAVIER, G. **Imagética Eletrolúdica**: A visualidade dialógica no multiverso dos jogos eletrônicos. 195f. 2007. Dissertação (Mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.

XIMENES, M.; SOUZA, L. J.; MALCHER, F.; NEVES, A.; CAMPOS, F. Redesign de Jogos Clássicos. In: **SBC - Proceedings of SBGames: Art & Design Track**, Belo Horizonte - MG, p. 48-53, 2008. Disponível em: <http://www.inf.pucminas.br/sbgames08/EBooks/Proceedings-SBGames-AD-2008-Final-EB.pdf>. Acesso em: 12 fev. 2009.

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.

**ANEXO A**



LABPHYSIS

**UNIVERSIDADE FEDERAL  
DE GOIÁS FACULDADE DE  
EDUCAÇÃO FÍSICA**

**Fone: (062) 3251-1754 - Fax: (062)  
3521-1185 email: fef@ufg.br**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS/UFG  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA/FEF**

**PESQUISA:  
VIDAS EM JOGO: JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO,  
PRÁTICAS CORPORAIS E FORMAÇÃO HUMANA**

**1ª PARTE**

1) Nome: \_\_\_\_\_

2) Sexo: ( ) Masculino ( ) Feminino.

3) Idade: \_\_\_\_\_

4) Série/Turma: \_\_\_\_\_

5) Número de pessoas na família (contando com você): \_\_\_\_\_  
pessoas.

6) Qual a profissão de seus pais ou responsáveis? \_\_\_\_\_

Tem irmãos ou irmãs? ? ( ) sim ( ) não. Quantos? \_\_\_\_\_  
Idades? \_\_\_\_\_

7) Sua casa é: ( ) própria ( ) alugada.

8) Sua família possui carro? ( ) sim ( ) não. Quantos? \_\_\_\_\_  
carro (s).

9) Sua família possui moto? ( ) sim ( ) não. Quantos? \_\_\_\_\_  
moto (s).

10) Possui televisão? ( ) sim ( ) não. Quantas? \_\_\_\_\_ televisão  
(ões).

11) Possui computador? ( ) sim ( ) não. Quantos? \_\_\_\_\_  
computador (es).

12) Possui internet em casa? ( ) sim ( ) não.

13) Possui videogame em casa? ( ) sim ( ) não. Qual (is)?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
Você participa das aulas de Educação Física da escola? ( ) sim ( )  
não.

14) Você gosta das aulas de Educação Física? ( ) sim ( ) não.

15) Você tem alguma sugestão para melhorar a aula?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
Você faz algum esporte ou outra prática corporal fora das aulas de  
Educação Física? Qual (is)?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
Quantas vezes por semana você costuma fazer este esporte ou prática  
corporal, sem contar as aulas de Educação Física?

( ) 1 dia na semana ( ) 3 dias na semana ( ) 5 dias na semana ( )  
) \_\_\_\_ dias na semana

## **2ª PARTE – SOBRE JOGOS ELETRÔNICOS EM GERAL**

1) Em ordem de preferência, descreva os jogos eletrônicos que você  
mais joga:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2) Em qual console costuma jogar os jogos listados acima? E por quê?

( ) computador ( ) Xbox ( ) Playstation ( ) Nintendo ( )  
Nintendo Wii ( ) Fliperama  
( ) celular ( ) Console portátil como o Nintendo DS ou o PSP

---

---

---

---

---

- 3) Quantas vezes por semana você costuma jogar?  
( ) 1 dia na semana ( ) 3 dias na semana ( ) 5 dias na semana ( ) \_\_\_\_ dias na semana
- 4) Quanto tempo por dia costuma ficar jogando?  
( ) 30 minutos ( ) 1 hora ( ) 2 horas ( ) 3 horas ( ) 4 horas ( ) \_\_\_\_ horas
- 5) Há quanto tempo (anos e/ou meses) que você é usuário de jogos eletrônicos?  
\_\_\_\_\_ Anos e \_\_\_\_\_ Meses

### 3ª PARTE – SOBRE O WII

- 1) Você já jogou os jogos eletrônicos de movimento? ( ) sim ( ) não.
- 2) Onde costuma jogar jogos eletrônicos de movimento?  
( ) na sua casa ( ) na casa de amigos ( ) na casa de parentes ( ) nas lan-houses
- 3) Quais os jogos eletrônicos de movimento que você mais joga?

---

---

---

---

---

- 4) Tem algum (s) esporte ou outra prática corporal (s) (tipo basquete, dança, boxe, etc) que você faça no seu dia a dia e também jogue no formato de jogos eletrônicos de movimento? Qual (is)?

---

---

---

---

---

- 5) Você considera que os jogos eletrônicos de movimento possam ser usados nas aulas de Educação Física?

( ) Sim ( ) Não. E por quê?

---

---

---

---

---

---

---

---

6) Em sua opinião, quais as **vantagens** do uso de jogos eletrônicos de movimento nas aulas de Educação Física?

Vantagens: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

7) Em sua opinião, quais as **desvantagens** do uso de jogos eletrônicos de movimento nas aulas de Educação Física?

Desvantagens: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

**ANEXO B****TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**

Caros Pais ou Responsáveis,

Venho solicitar a participação de seu (sua) filho (a), como voluntário (a), de uma pesquisa. Após receber os esclarecimentos e as informações abaixo, no caso de aceitar a participação do seu (sua) filho (a) no estudo, por favor assine numa das vias abaixo e a outra fica com você (s).

Caso desejem recusar, vocês e nem seu filho (a) não serão penalizado de forma alguma. Em caso de dúvida, vocês podem procurar o Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Goiás, pelo telefone (62) 3521-1075 ou (62) 3521-1076.

**INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA**

Título do Projeto: - **VIDAS EM JOGO: JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO E AS PRÁTICAS CORPORAIS NA FORMAÇÃO HUMANA**

Pesquisadora Responsável:

Ana Paula Salles da Silva

Telefone para contato:

(62) 35211141 ou (62) 93279498

e-mail: [aninhasalles@gmail.com](mailto:aninhasalles@gmail.com)

**A pesquisa:**

O objetivo da pesquisa é identificar quais os elementos que motivam os adolescentes à prática dos jogos eletrônicos de movimento, sua relação com as práticas corporais e com a formação humana.

A participação de seu (sua) filho (a) na pesquisa se dará respondendo um questionário sobre o uso de jogos eletrônicos e sua relação com as práticas corporais. Não deverá haver nenhum tipo de desconforto ou risco em função da participação na pesquisa; por outra via, esperamos que as informações fornecidas por ele (a) possibilitem avanços na área da Educação Física, visto que os dados apresentarão elementos importantes para a compreensão da formação humana que se processa na relação com os jogos eletrônicos, indicando caminhos para uma

intervenção pedagógica mais adequada as características da realidade vivenciada pelos estudantes da atualidade.

Sempre que julgar pertinente o adolescente poderá parar de responder o questionário e solicitar esclarecimentos do pesquisador. Além disso, você e o adolescente tem plena liberdade para se retirar da pesquisa e/ou se recusar a responder o questionário, a qualquer tempo, sem nenhum tipo de prejuízo.

Afirmamos ainda, que todas as informações prestadas serão de uso exclusivo para esta pesquisa e que a identidade dos adolescentes serão preservadas.

Obrigado

Ana Paula Salles da Silva

### **CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DA PESSOA COMO SUJEITO**

Eu, \_\_\_\_\_,  
 RG ou CPF \_\_\_\_\_, abaixo assinado, pai/ mãe ou  
 responsável \_\_\_\_\_ de

\_\_\_\_\_ concordo em deixá-lo (a) participar do estudo VIDAS EM JOGO: JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO E AS PRÁTICAS CORPORAIS NA FORMAÇÃO HUMANA, como sujeito. Fui devidamente informado(a) e esclarecido(a) pela pesquisadora ANA PAULA SALLES DA SILVA sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes de minha participação. Foi-me garantido que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade ou interrupção de meu acompanhamento/assistência/tratamento.

Local e data: \_\_\_\_\_ Assinatura do  
 RESPONSÁVEL: \_\_\_\_\_.

## ANEXO C

**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**

Caros Pais ou Responsáveis!

Seu (sua) filho (a) está sendo convidado (a) a participar, como voluntário (a), **da segunda parte da pesquisa intitulada “Vidas em Jogo: Jogos Eletrônicos, Práticas Corporais e Formação Humana”**. Após receber os esclarecimentos e as informações abaixo, no caso de aceitar fazer parte do estudo, por favor assine numa das vias abaixo e guarde a outra com você.

Caso deseje recusar, você não será penalizado de forma alguma. Em caso de dúvida, você pode procurar o Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Goiás, pelo telefone (62) 3521-1075 ou (62) 3521-1076.

**INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA**

Título do Projeto: - **VIDAS EM JOGO: JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO E AS PRÁTICAS CORPORAIS NA FORMAÇÃO HUMANA**

Pesquisadora Responsável:

Pesquisadora

Participante:

Ana Paula Salles da Silva  
Silva

Ana Márcia

Faculdade de Educação Física/FEF  
Educação Física/FEF

Faculdade de

Universidade Federal de Goiás

Universidade Federal de Goiás

Telefone para contato (inclusive ligações a cobrar):

(62) 35211141 ou (62) 93279498 e-mail: [aninhasalles@gmail.com](mailto:aninhasalles@gmail.com)

**A pesquisa:**

Objetivo desta segunda parte da pesquisa é identificar os elementos dos jogos eletrônicos de movimento que influenciam a forma como os adolescentes concebem e realizam suas práticas corporais (danças, jogos, esportes e brincadeiras), assim como compreender quais os

saberes e experiência das práticas corporais realizadas pelos adolescentes interferem na forma como concebem e jogam os jogos eletrônicos de movimento.

A participação de seu (sua) filho (a) na pesquisa se dará integrando um grupo de 10 estudantes do CEPAE, para jogarem os jogos eletrônicos de movimento, para realizarem práticas corporais (jogos e esportes) e para refletirem e debaterem sobre estas experiências. Serão realizados 12 encontros, no período de 27 de setembro de 2010 até 10 de dezembro de 2010, sendo um encontro por semana. O dia da semana será SEGUNDA FEIRA, e o horário da atividade é das 13:30 as 16:30h.

Os encontros serão realizados no Laboratório de Pesquisa em Educação Física, Sociedade e Natureza da Faculdade de Educação Física/FEF da Universidade Federal de Goiás/UFG, localizada no Campus II da UFG e aproximadamente 500 metros do CEPAE.

Para coletar os dados necessários para a pesquisa, durante as intervenções será feito uso de gravadores de voz e filmadoras. A gravação de voz é importante para não perder falas significativas dos adolescentes, enquanto as filmagens são importantes para diferenciar os gestos realizados nos jogos eletrônicos de movimento dos gestos realizados nas práticas corporais. Os dados coletados serão utilizados apenas para a pesquisa e não haverá identificação dos adolescentes pesquisados.

Não deverá haver nenhum tipo de desconforto ou risco em função das atividades propostas na intervenção; por outra via, esperamos que as informações fornecidas por você possibilitem avanços na área da Educação, visto que os dados desta segunda etapa apresentarão elementos importantes para a compreensão da formação humana que se estabelece na relação com as novas tecnologias, em especial, as que fazem referência à indústria do entretenimento.

Sempre que julgar pertinente você (s) ou seu (sua) filho (a) poderá interromper sua participação e solicitar esclarecimentos da pesquisadora. Além disso, seu (sua) filho (a) tem plena liberdade para se retirar da pesquisa e/ou se recusar a responder perguntas ou a participar das práticas durante a intervenção, a qualquer tempo, sem nenhum tipo de prejuízo.

Afirmamos, ainda, que todas as informações prestadas serão de uso exclusivo para esta pesquisa e que sua identidade e sua imagem serão preservadas.

Obrigado, Ana Paula Salles da Silva.

**CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DA PESSOA COMO  
SUJEITO**

Eu, \_\_\_\_\_, RG  
ou CPF \_\_\_\_\_, pai/mãe ou responsável abaixo  
assinado, concordo em deixar meu (minha) filho (a)  
\_\_\_\_\_ participar do  
estudo VIDAS EM JOGO: JOGOS ELETRÔNICOS DE  
MOVIMENTO E AS PRÁTICAS CORPORAIS NA FORMAÇÃO  
HUMANA, como sujeito. Fui devidamente informado(a) e  
esclarecido(a) pela pesquisadora ANA PAULA SALLES DA SILVA  
sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os  
possíveis riscos e benefícios decorrentes de minha participação. Foi-me  
garantido que posso retirar meu consentimento a qualquer momento,  
sem que isto leve a qualquer penalidade ou interrupção de meu  
acompanhamento/ assistência/tratamento.

Local e data: \_\_\_\_\_ Assinatura do sujeito:

\_\_\_\_\_.