



# Revista Brasileira de CIÊNCIAS DO ESPORTE

[www.rbceonline.org.br](http://www.rbceonline.org.br)



## ARTIGO ORIGINAL

# Quando a brincadeira vira coisa séria: dos mitos e (in)verdades sobre as relações entre jogos digitais, cultura e consumo



Gilson Cruz Junior<sup>a,\*</sup> e Dulce Márcia Cruz<sup>b</sup>

<sup>a</sup> Programa de Pós-graduação em Educação, Centro de Ciências da Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC, Brasil

<sup>b</sup> Departamento de Metodologia de Ensino, Centro de Ciências da Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC, Brasil

Recebido em 7 de fevereiro de 2012; aceito em 27 de novembro de 2012

Disponível na Internet em 23 de outubro de 2015

### PALAVRAS-CHAVE

Jogos digitais;  
Cultura;  
Consumo;  
Jogadores

**Resumo** Este ensaio discute as relações entre jogos digitais, cultura e consumo, abordando as principais ambiguidades e contradições existentes no movimento de popularização dos videogames. Para alcançar essa meta, além do diálogo com a literatura, foram aludidas pesquisas estatísticas que apresentam informações atinentes às indústrias do setor e aos (perfis dos) jogadores. Inferiu-se que essa difusão é subsidiada por práticas culturais ambivalentes, que pendem entre a ilegalidade e a luta contra a desigualdade de acesso a esse e outros bens culturais.

© 2015 Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte. Publicado por Elsevier Editora Ltda. Todos os direitos reservados.

### KEYWORDS

Digital games;  
Culture;  
Consumption;  
Players

**When play becomes a serious matter: myths and (un)truths about relationships between digital games, culture and consumption**

**Abstract** This essay discusses about relationship between digital games, culture and consumption, addressing the major ambiguities and contradictions in the movement of popularization of video games. To achieve this goal, addition to dialogue with the literature, were alluded to statistical surveys that have information pertaining to industries of the branch and players

\* Autor para correspondência.

E-mail: [gijao05@hotmail.com](mailto:gijao05@hotmail.com) (G. Cruz Junior).

**PALABRAS CLAVE**

Juegos digitales;  
Cultura;  
Consumo;  
Jugadores

(profile). Inferred that this diffusion is subsidized by ambivalent cultural practices, which hang between the illegality and the fight against inequality of access to this and other cultural goods. © 2015 Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte. Published by Elsevier Editora Ltda. All rights reserved.

---

**Cuando el juego se pone serio: de mitos, verdades y mentiras sobre las relaciones entre juegos digitales, cultura y consumo**

**Resumen** Este ensayo analiza la relación entre los videojuegos, la cultura y el consumo, y aborda las ambigüedades y contradicciones principales que existen en el movimiento de popularización de los videojuegos. Para lograr este objetivo, además de un diálogo con la literatura, se hizo alusión a las búsquedas estadísticas que poseen información relacionada con las industrias del sector y con los (perfiles de los) jugadores. Se concluyó que esta difusión está subvencionada por ambivalentes prácticas culturales, que cuelgan entre la ilegalidad y la lucha contra la desigualdad de acceso a éste y otros bienes culturales.

© 2015 Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte. Publicado por Elsevier Editora Ltda. Todos los derechos reservados.

---

## Introdução

Com relativa segurança, pode-se dizer que, mesmo diante de sua ascensão recente, a problemática dos jogos digitais<sup>1</sup> não mais se configura como estranha no campo da educação física. Nesse sentido, nota-se que a sua inserção nessa agenda de debates tem se confirmado mediante a consolidação de um quadro temático diversificado, composto por enfoques como: emergência dos ciberatletas, jogadores profissionais de videogame que fazem parte de federações e disputam competições oficiais (Gama, 2005); sentidos e significados da corporeidade no universo dos games online (Cruz Junior e Da Silva, 2010); diálogos possíveis entre jogos virtuais e tradicionais no interior das práticas pedagógicas da educação física escolar (Costa e Betti, 2008). Essa aparente pluralidade pode ser encarada como sintoma da crescente disseminação dos videogames no âmbito cultural e aponta para a importância e a notoriedade adquiridas por essa manifestação na contemporaneidade.

Quanto a isso, observa-se que, a despeito de sua eferescência, esse processo ainda carece de atenção e, por consequência, de maiores reflexões. Por precaução, há que se ratificar a importância de esforços dessa natureza para o campo em questão, no qual as manifestações de caráter lúdico detêm o status de “conteúdo”, sobretudo em sua vertente educacional. É justamente nesse hiato que se inserem as intenções do presente ensaio: discutir as relações entre jogos digitais, cultura e consumo e salientar as principais ambigüedades e contradições existentes no movimento de popularização dos videogames. Para alcançar

essa meta, além do diálogo com a literatura competente, foram aludidas pesquisas estatísticas que, em geral, apresentam informações atinentes às indústrias do setor e à sua respectiva clientela e trazem à tona diferentes elementos implicados na pluralização dos perfis socioculturais dos jogadores.

## Controvérsias acerca da figura do jogador

No imaginário popular, o elevado potencial recreativo dos jogos digitais, ou seja, sua aptidão de promover experiências de diversão e deleite, é uma premissa raramente refutada. Embora essa característica já tenha sido submetida às lentes da ciência,<sup>2</sup> alguns questionamentos a respeito dela parecem não ter sido suficientemente debatidos. Quanto a isso, é importante não perder de vista que tais incertezas dão margem a equívocos de toda ordem. Entre os mais comuns está a sobrevalorização do potencial aliciatório dos videogames: atribuir a eles uma capacidade de sedução que ultrapassa os limites do livre arbítrio e que adentra os domínios da coação hipnótica. Em casos extremos, ocorrem até mesmo comparações entre o fascínio na relação com os jogos e as patologias geradas pela dependência química – nesse caso, o jogador é encarado como uma espécie de usuário de entorpecentes.

Newman (2004) explica que esse tipo de abordagem foi muito popular nos primórdios dos *game studies*. Nos

---

<sup>1</sup> Juul (2005) esclarece que embora tenham atributos técnicos marcantes, os jogos digitais não abandonam o escopo conceitual do jogo clássico, cujas características são: regras fixas, resultados variáveis, valorização dos resultados, esforço do jogador, vínculo do jogador com o(s) resultado(s) e consequências negociáveis.

<sup>2</sup> Entre as iniciativas de destaque nesse âmbito, citamos a do psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi (2000), que compreende a diversão com base no conceito de fluxo. De modo sintético, podemos compreendê-lo como “[...] o estado em que as pessoas estão tão envolvidas na atividade que nada mais parece importar; a experiência, em si, é tão agradável que as pessoas a farão mesmo que tenha um grande custo, puramente pelo motivo de fazê-la” (Csikszentmihalyi, 2000, p. 16).

Download English Version:

<https://daneshyari.com/en/article/4085850>

Download Persian Version:

<https://daneshyari.com/article/4085850>

[Daneshyari.com](https://daneshyari.com)