



Revista Brasileira de
CIÊNCIAS DO ESPORTE

www.rbceonline.org.br



ARTIGO ORIGINAL

Jogos eletrônicos: corporeidade, violência e compulsividade



Jeferson José Moebus Retondar^{a,*}, Juliana Coutinho Bonnet^b
e Elisabeth Rose Assumpção Harris^b

^a Departamento de Ginástica, Instituto de Educação Física e Desportos, Centro de Educação e Humanidades, Universidade do Estado do Rio de Janeiro (IEFD/UERJ), Rio de Janeiro, RJ, Brasil

^b Curso de Graduação em Educação Física, Instituto de Educação Física e Desportos, Centro de Educação e Humanidades, Universidade do Estado do Rio de Janeiro (IEFD/UERJ), Rio de Janeiro, RJ, Brasil

Recebido em 5 de dezembro de 2012; aceito em 13 de setembro de 2014
Disponível na Internet em 16 de janeiro de 2016

PALAVRAS-CHAVE

Jogo eletrônico;
Corporeidade;
Violência;
Compulsividade

Resumo O objetivo deste artigo é identificar as representações de jovens praticantes de jogos eletrônicos sobre o modo como se veem e de que forma concebem tais práticas. Foi aplicada uma entrevista a 12 jovens escolhidos por conveniência na faixa entre 13 e 21 anos que jogam jogos eletrônicos no mínimo cinco vezes ao dia entre uma a cinco horas. Identificou-se que os sentidos da corporeidade, da violência e da compulsividade só podem ser pensados no contexto da construção imaginária do jogador e, nesse sentido, tal compreensão sinaliza para inúmeras questões do ponto de vista pedagógico.

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

KEYWORDS

Electronic games;
Corporeality;
Violence;
Compulsivity

Electronic games: corporality, violence and compulsivity

Abstract The purpose of this article is to identify the representations of young people who play video games about how they see themselves and to determine how they conceive such practices. The interview was applied to 12 (twelve) young people chosen by convenience, aged between thirteen and twenty-one years, who play electronic games at least five times a day spending between one and five hours doing so. It was found that the senses of corporeality, of violence and compulsion, which appeared as research results can only be thought of in the

* Autor para correspondência.

E-mail: retondar@oi.com.br (J.J.M. Retondar).

PALABRAS CLAVE

Jogos eletrônicos;
Corporeidade;
Violência;
Compulsividade

context of the player's imaginary construction and in this sense, such an understanding signals to many issues from a pedagogical point of view.

© 2015 Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte. Published by Elsevier Editora Ltda. All rights reserved.

Juegos electrónicos: corporeidad, violencia y compulsividad

Resumen El objetivo de este trabajo es identificar las representaciones de los jóvenes que juegan a videojuegos sobre cómo se ven y determinar cómo conciben estas prácticas. Se entrevistó a 12 (doce) jóvenes elegidos por conveniencia, de edades comprendidas entre trece y veintiún años, y que juegan con juegos electrónicos por lo menos cinco veces al día de una a cinco horas al día. Se encontró que los sentidos de la corporeidad, la violencia y la compulsividad, que aparecieron como resultados de la investigación sólo se pueden considerar en el contexto de la construcción imaginaria del jugador y, en este sentido, esta interpretación plantea múltiples cuestiones desde un punto de vista pedagógico.

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

Introdução

Não é possível falar em jogo sem falar naquele que joga. A apropriação do jogo e dos sentidos que remetem os sujeitos a jogar não pode ser pensada fora do contexto histórico-cultural de uma época.

Benjamin (1984), no livro *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*, ao analisar, na década de 1940, uma exposição de brinquedos em miniatura em um importante museu em Berlim, interpretou que o motivo da constante lotação de uma sala de brinquedos em miniatura devia-se à necessidade de a população alemã evadir-se de uma vida real sofrida, inconstante e sem perspectivas claras do ponto de vista socioeconômico, pois, recém-saída da Segunda Guerra Mundial. Especificamente quando se refere à história dos brinquedos, o autor mostra que, naquele momento histórico, os brinquedos em miniatura, que até então eram artesanalmente construídos por ferreiros, caldeiros, carpinteiros, confeiteiros, estavam dando lugar aos brinquedos de tamanhos maiores e produzidos em larga escala pela indústria.

A esse respeito, Benjamin (1984) argumenta que tal mudança sinaliza de maneira muito clara a consolidação do modo de produção capitalista e da percepção de uma nova subjetividade que começa a ser construída sob o signo da individualidade, do efêmero, da tecnologia, denominada por ele modernidade.

No contexto da modernidade e de sua crescente sofisticação tecnológica, a partir da década de 1960, novas tecnologias de comunicação virtual entram em cena, evidenciam a ênfase do conhecimento produzido pela sociedade que não deve voltar-se mais para os meios a serem perseguidos, mas, antes, somente para os seus resultados, isto é, para os impactos daquilo que será compreendido e apreendido no mundo da vida, considerando a relação entre causa e efeito, entre ciência e tecnologia.

Como muito bem apontou Ribeiro (2003), no contexto da modernidade a objetividade no conhecimento passa ser a condição para o ato de fabricar, para o ato de produzir coisas, para o ato de produzir bens úteis. Diferentemente do sentido da ciência medieval compreendida como modo de contemplação e de compreensão do mundo, a ciência moderna deixa de ser uma visão de mundo para se tornar um ato técnico e aperfeiçoador na fabricação de coisas e objetos.

Levy (1996) irá definir a realidade virtual como aquilo que existe como potência, mas não em ato. Ou seja, a virtualidade é a manifestação de uma realidade que não se presentifica no aqui e no agora, pois sempre se trata de uma promessa, de um vir a ser. Pensemos na ideia da semente como potência, a semente traz dentro de sua constituição biológica a árvore futura, mas ainda não é uma árvore propriamente dita, apenas semente, promessa, perspectiva.

A realidade virtual é um momento de passagem, um ponto de partida e de deslocamento, e não um ponto de chegada. Jogos eletrônicos, jogos virtuais são jogos que não se enraízam na corporeidade, uma vez que lhes falta fundamento de fixação: eles mudam ininterruptamente. Pode-se recomeçar o mesmo jogo do mesmo ponto onde se parou, pois o jogador é quem controla, de forma absoluta, o seu contato com as imagens, alterando-as, retomando-as, congelando-as ou deletando-as quando melhor lhe convier.

Nesse novo contexto, novos imaginários sociais passam a ser impulsionadores das ações, repercutem também nos espaços das aulas nas quais o corpo, o movimento e a interação social são prementes e remetem a inúmeras consequências.

Nesse sentido, o objetivo deste artigo é identificar as representações sobre o modo como jovens praticantes de jogos eletrônicos se veem e como concebem suas práticas de jogo – no caso deste artigo, práticas entre cinco e seis horas diárias, de cinco a sete dias por semana. Pensar

Download English Version:

<https://daneshyari.com/en/article/4085858>

Download Persian Version:

<https://daneshyari.com/article/4085858>

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