



OS SIGNIFICADOS DOS JOGOS DIGITAIS: AS PERCEPÇÕES DOS JOGADORES QUE PARTICIPAM DE COMPETIÇÕES

THE MEANINGS OF DIGITAL GAMES: PERCEPTIONS OF PLAYERS THAT PARTICIPATE IN COMPETITIONS

LOS SIGNIFICADOS DE LOS JUEGOS DIGITALES: LAS PERCEPCIONES DE LOS JUGADORES QUE PARTICIPAN DE COMPETICIONES

Antonio Fernandes de Souza Junior
Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, Rio Grande do Norte, Brasil
Email: antonio.fernandes.jr@hotmail.com

RESUMO

O objetivo desta pesquisa é analisar os significados dos jogos digitais para um grupo de jogadores que participam de competições. Essa investigação foi realizada com cinco jovens participantes de competições de jogos digitais, em um evento de cibercultura e cultura pop. As informações foram obtidas através de entrevistas semiestruturadas, com cinco perguntas. Para o tratamento das informações, acionamos a análise de conteúdo, através da unidade de registro do tipo tema. As interpretações inferenciais produziram três categorias de análise: I) o significado dos jogos digitais está na própria experiência com o jogar; II) a importância dos jogos digitais está na formação de grupos sociais; e III) o valor dos jogos digitais está em suas relações com os processos de esportivização. Portanto, as relações que cada competidor estabeleceu com os jogos digitais transitam por diferentes significações, intrínsecas e extrínsecas, no diálogo com os valores da cultura global hipermoderna, da cibercultura e da cultura pop.

Palavras-chave: Cibercultura; Cultura Pop; Esporte; Jogos Digitais; Ludicidade.

ABSTRACT

The aim of this research is to analyze the meanings of digital games for a group of players participating in competitions. This research was carried out with five young people participating in digital games competitions, in a cyberculture and pop culture event. The information was obtained through semi-structured interviews, with five questions. For the treatment of information, we trigger the analysis of content, through the record unit of the theme type. The inferential interpretations produced three categories of analysis: I) the meaning of digital games is in the experience itself with playing; II) the importance of digital games lies in the formation of social groups; and III) the value of the digital games is in its relations with the processes of sportivization. Therefore, the relationships that each player established with digital games, transit through different meanings, intrinsic and extrinsic, in dialogue with the values of hypermodern global culture, cyberculture and pop culture.

Keywords: Cyberculture; Pop Culture; Sport; Digital Games; Ludicidade.

RESUMEN

El objetivo de esta investigación es analizar los significados de los juegos digitales para un grupo de jugadores que participan en competiciones. Esta investigación se realizó con cinco jóvenes participantes en competiciones de juegos digitales, en un evento de cibercultura y cultura pop. La información fue obtenida a través de entrevistas semiestructuradas, con cinco preguntas. Para el tratamiento de las informaciones, accionamos el análisis de contenido, a través de la unidad de registro del tipo tema. Las interpretaciones inferenciales produjeron tres categorías de análisis: I) el significado de los juegos digitales está en la propia experiencia con el juego; II) la importancia de los juegos digitales está en la formación de grupos sociales; y



III) el valor de los juegos digitales está en sus relaciones con los procesos de esportivización. Por lo tanto, las relaciones que cada competidor estableció con los juegos digitales transitan por diferentes significaciones, intrínsecas y extrínsecas, en el diálogo con los valores de la cultura global hipermoderna, de la cibercultura y de la cultura pop.

Palabras clave: Cibercultura; Cultura Pop; Deporte; Juegos Digitales; Ludicidade.

INTRODUÇÃO

Compreender os significados do jogo tem se mostrado um grande desafio para diferentes perspectivas – como as filosóficas, socioculturais, psicológicas ou pedagógicas (CAILLOIS, 1990; CRUZ JUNIOR, 2014; HUIZINGA, 2001; LUCKESI, 2014; PETRY, 2016; RETONDAR, 2011; SCHILLER, 1995). No contexto atual, com a evolução do ciberespaço, diversas reflexões filosóficas e psicológicas, bem como mudanças nas relações socioculturais e pedagógicas, foram incorporadas às teorias do jogo, ampliando a dificuldade de sua significação.

Ao estabelecer o jogo como objeto ou fenômeno de reflexão, compreendemos que o seu significado transcende a delimitação de um campo de saberes, assim, corroborando com Petry (2016, p. 22), o jogo “constitui-se em objeto [ou fenômeno] genuinamente interdisciplinar ou transdisciplinar.” Cada perspectiva ou sujeito, ao pensar sobre o jogo, terá interpretações singulares, dessa forma, não esgotando as suas possibilidades de significação.

Não é pretensão deste texto anunciar uma compreensão prévia sobre o jogo, nem mesmo criar um conceito, mas sim reconhecer os significados que os sujeitos produzem na relação com o jogo. Algo indispensável para essa reflexão, portanto, é situar o contexto no qual as significações apresentadas no decorrer dessa exposição foram produzidas, ou seja, uma reflexão sobre a sociedade contemporânea e sua expansão digital. Na atualidade, é evidenciada uma profunda relação entre cultura, sociedade e mídia (HJARVARD, 2014), que está vinculada a um movimento de globalização da cultura, mobilizada por uma sociedade hipermoderna, que, conforme Lipovetsky e Serroy (2011), inflacionou os valores da sociedade moderna.

Essa cultura global hipermoderna possui quatro desenhos estruturantes que caracterizam as relações socioculturais da contemporaneidade – hipercapitalismo, hipertecnização, hiperindividualismo e hiperconsumismo –, dos quais destacamos dois, que podemos relacionar com o universo dos jogos: a) a hipertecnização, que mobiliza o apelo para todas as esferas sociais dos valores da industrialização, como a eficácia máxima, a racionalização técnico-instrumental e a matematização de todas as possibilidades sociais. Nos jogos digitais, esse apelo se conecta à centralidade atribuída à “corrida” tecnológica, na qual cada vez mais são necessários os “melhores” dispositivos, dando destaque ao pensamento técnico, desconsiderando a própria experiência de jogo; e b) o hiperindividualismo, que representa um sintoma recorrente na observação sobre as relações no ciberespaço, consistindo no reconhecimento de si como único critério político, moral, epistêmico e estético sobre o mundo, o que inviabiliza possibilidades de diálogos com os divergentes, os diferentes, ou mesmo, antagônicos.

É nesse cenário que visualizamos a expansão das indústrias dos jogos digitais: acionando os valores da hipermodernidade – principalmente do desenho estruturante da hipertecnização – e mobilizando-se para um processo de esportivização. Esse processo é movido por sistemas burocráticos na criação de competições vinculadas a federações e a outras instituições, por um mercado consumidor de equipamentos e dispositivos voltados para essas práticas, bem como na valorização da profissionalização dos jogadores (formação de ciberatletas), que são vinculados a sistemas de quantificação de desempenho e sistemas de ranqueamentos (GUTTMANN, 2006). Assim, os cenários das significações dos jogos digitais estão articulados a um processo dialético entre a esportivização – fundamentada na hipermodernidade – e os



códigos, hábitos e valores da cibercultura e da cultura pop, enquanto subculturas emergentes da contemporaneidade.

Tendo a centralidade da cultura, os cenários “ciber” e “pop” apresentam-se enquanto figuras de representação de um conjunto de práticas, experiências e produtos culturais. Na cibercultura, isso está direcionado ao universo digital, ao passo que, na cultura pop, o seu direcionamento está ligado ao entretenimento, ancorado num sistema conectado às indústrias culturais, que, em muitas situações, transitam pelo universo digital (LÉVY, 1999; SOARES, 2013). É nos eventos da cultura pop e suas competições de jogos digitais que são elaborados espaços e tempos de compartilhamento dessas práticas, produtos e experiências, os quais saem das mediações digitais para proporcionar outras possibilidades de relações.

Diante das reflexões sobre esse novo tempo e espaço históricos, principalmente com a expansão das possibilidades digitais e sua esportivização no que refere aos jogos digitais, é que este estudo emerge. Assim, na pretensão de aproximar-se dessas novas relações envolvendo esses contextos e seus sujeitos, buscamos analisar os significados dos jogos digitais para um grupo de jogadores que participam de competições.

CONTEXTO METODOLÓGICO

Este trabalho caracteriza-se por ser uma pesquisa social. Logo, sua abordagem, em relação ao nosso olhar sobre os significados, é qualitativa e de cunho descritivo, pois a intenção é dar evidência aos significados construídos pelos sujeitos da presente pesquisa (MINAYO, 2013). Em síntese, corroborando com Denzin e Lincoln (2006), nossa pesquisa se fundamenta na abordagem qualitativa por se tratar de uma investigação situada em um contexto específico, na busca de dar visibilidade às interpretações dos sujeitos acerca de suas relações com o mundo.

A pesquisa se insere no contexto do evento de cultura digital, pop e nipônica “Sana”, realizado em Fortaleza, Ceará, nos dias 15, 16 e 17 de julho de 2016. Esse evento reuniu pessoas

de diferentes idades e localidades para compartilhar experiências e consumir produtos da cultura digital e pop. Assim, diferentes cenários foram distribuídos pelos espaços do Centro de Eventos do Ceará, como salas para projeções de animes, criação e mostra de produtos artísticos, vendas e competições de *cardsgames*, setores para vendas de produtos diversos, palco para realizações de shows, palestras e entrevistas, bem como ambientes para competições de jogos digitais, não-digitais e *cosplay* – é um termo que expressa a prática de se fantasiar e interpretar personagens da cultura pop.

Dentre esses espaços, percebemos uma grande mobilização nos ambientes que tematizaram os jogos digitais, com destaque a alguns jogos: *League of Legends* e *CrossFire*. Embora esses jogos possuam interação on-line entre seus participantes, há diferenças em relação às características de cada jogo. O *League of Legends* pode ser definido como um jogo de “*Multiplayer Online Battle Arena*” (MOBA), o qual consiste em jogos digitais de múltiplos jogadores em uma interação on-line no mesmo espaço virtual (uma arena de batalha virtual). Nele, cada jogador controla uma unidade de batalha, tendo por objetivo destruir/conquistar o território rival. Por sua vez, o *CrossFire* é um jogo de “*First Person Shooter*” (FPS) on-line, que compreende os jogos de guerra/tiro em que a visão do jogador corresponde ao personagem a ser controlado, ou seja, uma visão em primeira pessoa.

Em razão de permanecermos apenas nos dois primeiros dias do evento, e as competições de *League of Legends* serem realizadas apenas no último dia, só foi possível estabelecer contato com os participantes do *CrossFire*. Esse jogo digital foi desenvolvido pela *Smilegate*, uma companhia de jogos digitais sul-coreana, sendo lançado em 2007. No Brasil foi lançado em 2011, pela distribuidora *Z8Games*.

Dessa forma, é na competição de *CrossFire*, realizada pelos organizadores do evento em parceria com a distribuidora brasileira do jogo, que delimitamos o nosso espaço e tempo de aproximação com os sujeitos de nossa investigação. Para tanto, enquanto instrumento



de coleta de informações, utilizamos a entrevista com perguntas semiestruturadas, registradas por um dispositivo de gravação de áudio profissional e, posteriormente, transcritas. Foram realizadas cinco perguntas, as quais conduziram o diálogo entre o entrevistado e o entrevistador, tendo como tematização os significados da relação do entrevistado com os jogos digitais. Da primeira até a terceira pergunta, pautamos a reflexão sobre os processos de preparação e participação do entrevistado e de sua equipe nas competições, enquanto que as duas últimas perguntas foram direcionadas as significações que o entrevistado possui em relação aos jogos digitais.

No decorrer da competição, estabelecemos contato com os participantes. Apenas duas equipes (a “*Team BGS*” e “*Team FCE*”), porém, retornaram os nossos contatos, agendando a entrevista para ser realizada depois do final da competição. Após o encerramento, mediante premiação dos participantes, reestabelecemos contato com as equipes, tendo retorno apenas da equipe “*Team BGS*”, que se consagrou campeã.

Diante desse contexto, entrevistamos a equipe “*Team BGS*”, composta por cinco jovens, com idades entre 15 e 17 anos. Esses jovens são acionados nesse texto pela letra “E” (entrevistado), seguida do número que representa a ordem da entrevista (exemplo: E1). Vale ressaltar que, por se tratarem de menores de idade, foi realizado um convite e apresentado um Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE) – incluindo também, para o responsável pelos jovens no evento, o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). Mediante comum acordo, respeitando o direito de desistência caso houvesse interesse, bem como o sigilo da identificação nominal dos participantes, iniciamos as entrevistas de forma individual.

Para as interpretações dessas informações, utilizamos a análise de conteúdo, por meio da unidade de registro do tipo tema. As informações obtidas nas entrevistas passaram pelas três etapas da análise de conteúdo: a) a pré-análise; b) a descrição analítica; e c) as interpretações inferenciais (BARDIN, 2011). Na etapa de pré-análise das informações, buscamos sistematizar as ideias, levantando hipóteses de análise, com

base em nossa leitura flutuante. Na segunda etapa, a descrição analítica, realizamos destaques interpretativos a partir dos índices temáticos, que foram agrupados em unidades temáticas a partir de sua recorrência. Essas unidades temáticas induziram a redução das informações em categorias interpretativas, na qual a frequência foi a regra de contagem, tendo a pertinência e a exaustão dos temas como critério. Por fim, realizamos a etapa de interpretações inferenciais, que consiste no tratamento dos resultados através de análises reflexivas e críticas.

DESCRIÇÃO ANALÍTICA

Os diferentes discursos proferidos por esses competidores mobilizaram reflexões a partir dos índices temáticos, que ao decorrer de nossas análises induziram o agrupamento em unidades temáticas. Em relação ao tempo de participação em competições de jogos digitais, foi possível identificar que esse grupo de jovens competia em eventos organizados por instituições como *Z8Games* há pouco mais de um ano. Entretanto, existem outros formatos de competições realizados através das próprias plataformas dos jogos digitais, dificultando a possibilidade de encontrar informações suficientes que apresentem uma temporalidade satisfatória para a identificação dos primeiros movimentos competitivos realizados pelos entrevistados. Essa dificuldade fica mais explicitada ao refletirmos que esses jovens nasceram nos últimos anos do século XX, e, dessa forma, acompanharam a expansão do universo digital. Em outras palavras, a infância deles foi compartilhada com os códigos, valores e modos de pensamento da cibercultura (LÉVY, 1999), promovendo diferentes possibilidades competitivas no espaço-tempo digital.

Esse movimento de participação em eventos organizadores por instituições, tem na criação formal da equipe, através da nomeação da mesma – *Team BGS* –, que aconteceu em janeiro de 2016 conforme relatou E5, uma demarcação que anuncia um direcionamento desse grupo para a valorização do seu desempenho em competições, como ficou explicitado na fala de



E5: “Desde esse momento [criação do *Team BGS*] a gente vem focando cada campeonato com uma equipe bem preparada e pronta pra ganhar.”

É por meio dessa tematização do desempenho nas competições que surge o questionamento referente aos procedimentos de preparação dessa equipe para a sua participação nos eventos de jogos digitais, possibilitando compreender os modos de competição no universo digital e suas semelhanças com o modelo esportivo da modernidade. Todos afirmaram haver treinamentos para essas competições, na elaboração de estratégias e entrosamento entre os papéis de cada participante nos jogos. Para tanto, ressaltamos que nossa interpretação sobre treinamento consiste na realização de um conjunto de atividades sistemáticas e regulares, com objetivos de qualificação de um determinado desempenho.

Para tal evento, esses jovens se prepararam por três semanas, correspondendo ao intervalo entre o período de inscrição até a realização da competição. É importante destacar que esse grupo de participantes, anteriormente ao início da preparação para a competição, mantinha rotinas de treinamentos individuais e coletivos – sem ter, contudo, a projeção de um evento específico.

Algo que nos chamou a atenção nos discursos desses competidores foram as rotinas de preparação, como é possível reconhecer na fala do E2: “[...] de segunda a sexta a gente treina, final de semana a gente é livre para poder sair, fazer as coisas”. Dessa maneira, identificamos a elaboração de uma regularidade de ações que foram realizadas coletivamente para a melhoria do desempenho no jogo. Corroborando com essa consideração, os entrevistados afirmaram dedicar-se algumas horas diariamente (de segunda-feira a sexta-feira), correspondendo a “[...] quatro, cinco horas, estourando seis” (E2), para elaboração de estratégias de jogo nos diferentes cenários do *CrossFire*. Destarte, é evidente nos discursos dos entrevistados a presença de um espaço colaborativo durante as rotinas de treinamento.

Diante das rotinas de treinamentos e suas características colaborativas, outro ponto a ser

ressaltado consiste nas interações entre esses jovens durante as preparações para as competições. Em diferentes discursos notamos a expressividade da diversão, das emoções e da importância do convívio em grupo como valores significativos desses jovens na relação com os jogos digitais. Assim, o E1 realizou uma ótima síntese que expressa às falas proferidas pelo grupo: “[...] depende muito do dia, tem gente que está esgotado e não aguenta; não joga bem no treino e se estressa, mas na maioria das vezes é muito bom e divertido. A gente consegue se dar bem”. Essa dimensão das relações interpessoais implica refletirmos sobre as críticas que são direcionadas ao mundo digital, ao se afirmar que as novas gerações estão se afastando do convívio com outras pessoas e suas possibilidades de relações subjetivas.

Adentrando nos significados sobre o fenômeno do jogo e do jogo digital os discursos dos entrevistados apontam para algumas comparações entre as características dos esportes modernos e os jogos digitais. Três posicionamentos são identificados: 1) a dimensão corporal é uma diferença; 2) a diferença está no acionamento de tecnologias digitais; e 3) não existem diferenças. Enquanto exemplo do acionamento das tecnologias digitais, o E2 disse: “Jogo, pode ter o jogo de tabuleiro, o jogo de xadrez, essas coisas. Um jogo digital é um jogo que envolve mais a tecnologia”. É interessante notar que esse jovem enumerou jogos de tabuleiros para dar sustentação a sua afirmação, buscando contrargumentar os discursos que tencionam os jogos digitais e suas relações com o corpo. É nessa dimensão corporal que o E1 destaca uma diferenciação: “[...] a única diferença é a questão física, mas de resto é tudo o mesmo, uma equipe, jogadores, técnico, capitão. E acho que não tem diferença”. Assim, mesmo o E1 apontando uma diferença no tocante às relações corporais, ao final do seu discurso evidencia não haver diferença, o que parece ser uma contradição. Demonstra, porém, um interesse em não criar uma hierarquia de valores entre os jogos digitais e não-digitais.

Em um caminho distinto, outros jovens defendem não haver diferenças – através,



todavia, de justificativas heterogêneas. O E3 justificou a não diferença entre os jogos e jogos digitais pelo potencial que ambos possuem em relação aos eventos competitivos. Por outro aspecto, o E5 evidenciou os sentimentos envolvidos no jogo e no jogo digital: “*A emoção é a mesma, a torcida é a mesma, depende do gosto de cada um*”. Assim, podemos visualizar uma justificativa que aponta seus argumentos para algo externo aos jogadores (potencial para elaboração de eventos competitivos) e outra para algo interno (as emoções).

Essa dimensão interna foi explicitada em vários discursos, apontando que o significado do jogar para a vida de cada um desses jovens está vinculado ao seu cotidiano, a sua própria existência, isto é, ao seu modo de ser, pensar, agir e se comunicar. No entanto, as interconexões com os jogos digitais foram expressas de variadas formas. O E3 enfatizou a importância do convívio entre as pessoas nos espaços e tempos de jogo, pois, os jogos digitais proporcionam possibilidades para “[...] *conhecer novas pessoas, interagir com os outros*” (E3) e,

dessa forma, criar novas redes de contato. Diferentemente, o E5 reforça uma aproximação com os processos de esportivização, ao declarar que o seu objetivo consiste em jogar profissionalmente no universo dos jogos digitais.

AS SIGNIFICAÇÕES DOS JOGADORES SOBRE OS JOGOS DIGITAIS

Com base em nossa descrição analítica, foi possível reconhecer a recorrência temática expressada nos discursos dos entrevistados, que sustentaram a elaboração das unidades temáticas: 1) valorização da diversão; 2) o destaque das emoções; 3) o jogo como elemento da própria vida; 4) encontro de amigos; 5) valorização das relações interpessoais; 6) características esportivas; 7) rotina de treinamento; 8) treinamento colaborativo; 9) valorização do desempenho. Dessas unidades elaboramos três categorias de análise a partir da redução das informações, agrupando as unidades temáticas, conforme podemos observar no Quadro 1.

Quadro 1 – Das unidades temáticas a indução das categorias de análise

Unidades Temáticas	Categorias
Valorização da diversão	O significado dos jogos digitais está na própria experiência com o jogar
O destaque das emoções	
O jogo como elemento da própria vida	
Encontro de amigos	A importância dos jogos digitais está na formação de grupos sociais
Valorização das relações interpessoais	
Características esportivas	O valor dos jogos digitais está em suas relações com os processos de esportivização
Rotina de treinamento	
Treinamento colaborativo	
Valorização do desempenho	

Fonte: construção dos autores

Assim, ao destacarmos as unidades temáticas, foram elaboradas as categorias de análise, sustentadas na reflexão sobre os significados atribuídos aos jogos digitais pelos entrevistados: a) o significado dos jogos digitais está na própria experiência com o jogar; b) A importância dos jogos digitais está na formação de grupos sociais; c) O valor dos jogos digitais está em suas relações com os processos de esportivização. São por meio dessas categorias que buscamos diálogos teóricos para fortalecer as nossas interpretações.

a) o significado dos jogos digitais está na própria experiência com o jogar

Essa categoria de análise apresenta o agrupamento de discursos que revelam valores internos a própria experiência com o jogar, como o divertimento, as emoções e os sentimentos de plenitude na experiência. Ao evidenciar essas características, destacamos Huizinga (2001) e Caillois (1990), os quais corroboram que a liberdade e a limitação do espaço e tempo da



experiência com jogar, são elementos presentes na experiência com o jogo. A liberdade no jogar, aliada à fuga da temporalidade e espacialidade da vida cotidiana, são características reconhecidas por alguns entrevistados nas experiências com os jogos digitais. Essa caracterização se conecta a uma experiência de plenitude que dá significado à experiência de forma intrínseca, de maneira que o valor do jogar não está presente fora da própria ação do jogo.

Dessa forma, essa primeira categoria expressa o que Schiller (1995) chamou de impulso lúdico, que suprime “[...] o tempo no tempo, a ligar o devir ao ser absoluto [...]” (SCHILLER, 1995, p. 78). Ou seja, o jogo proporciona uma experiência plena do humano, no qual cria a sua própria espacialidade e temporalidade, na fuga da vida cotidiana e suas normatizações. Esse impulso caracteriza uma necessidade do sujeito para o jogo, o que fica expresso no discurso de E2: “*O jogo, para mim, é uma coisa que me faz bem. Eu amo jogar! Eu tenho uma paixão por jogar jogos digitais [...]*”. Esse foco no discurso, referente às sensibilidades provadas pela experiência de jogo, revelam tal impulso como algo interno, subjetivo, mobilizador, no qual o seu produto é consumido pela própria experiência. A própria dimensão da diversão, expressada pelos entrevistados, como E1 e E4, demonstram essa valorização de elementos intrínsecos a experiência com os jogos digitais. Logo, conforme Retondar (2011, p. 415), “O jogo é um elogio à gratuidade, pois não busca outra coisa senão a autossatisfação. É fim em si mesmo [...]. Portanto, busca sentidos que sempre estão muito além das palavras e da significação racional”. É através desse impulso para a plenitude do humano, cujas palavras fogem de uma objetividade, que se fundamenta a expressão dessa categoria. É importante ressaltar que os entrevistados não expressaram objetivamente qual era a sua compreensão sobre ludicidade, porém, foi possível identificar essa dimensão a partir dos discursos que expressaram as experiências de plenitude como significação dos jogos digitais. Assim, chamamos essa experiência de plenitude, mobilizada pelo impulso lúdico, de “ludicidade”.

Entretanto, é importante acionar as contribuições de Luckesi (2014) a respeito da ludicidade, pois, é corroborando com sua interpretação que sustentamos a nossa análise. O autor enfatiza a confusão que existe em relação a esse conceito, porque muitos autores – e a sociedade, de um modo geral – atribuem ao conceito de ludicidade um valor de adjetivo, dando qualidades aos objetos, às atividades, aos sujeitos, etc. No entanto, a ludicidade expressa uma condição de existência a partir da experiência, sendo mobilizada pelas relações do sujeito com o mundo. Essa interpretação pode ser observada a partir do seguinte fragmento do texto de Luckesi (2014, p. 17):

[...] fui compreendendo que a ludicidade é um estado interno ao sujeito, ainda que as atividades, denominadas como lúdicas, sejam externas, observáveis e possam ser descritas por observadores, tais como os didatas, os historiadores, os sociólogos... A experiência lúdica (= ludicidade), que é uma experiência interna ao sujeito, só pode ser percebida e expressa pelo sujeito que a vivencia.

Assim, a experiência individual, contingente, vivida corporalmente, é elemento indispensável para a reflexão sobre a ludicidade. Podemos afirmar que tanto o jogo quanto os jogos digitais expressam possibilidades de encontro com o impulso lúdico, promovendo experiências de plenitude, aproximando os significados desses dois fenômenos.

b) a importância dos jogos digitais está na formação de grupos sociais

A segunda categoria de análise explicita a relevância das associações de grupos socioculturais nos contextos dos jogos digitais, acionando os debates sobre a globalização na sociedade contemporânea e como esse cenário se relaciona com as identidades, a cibercultura e a cultura pop. Para Castells (2006), os processos de globalização caracterizam-se por características contraditórias, como exemplo, no momento em que se amplia o acesso e a produção de informação através da internet é, também, [...] “o momento da obsessão pela segurança, do controle dos Estados sobre as



comunicações, da ameaça à liberdade de expressão, dentro e fora da internet [...]” (CASTELLS, 2006, p. 226).

Nesse sentido, percebemos outra contradição, que aponta para a relação entre individualidade e coletividade. Para Lipovetsky e Serroy (2011), a cultura global é pautada pelo hiperindividualismo que coloca em desconfiança as mobilizações de pessoas para a elaboração de associações coletivas alicerçadas em compromissos histórico-ideológicos, dando destaque aos modelos de agrupamentos opcionais, facultativos e desregulados. Os discursos desses competidores apontam para outro caminho, pois, em muitas situações, os entrevistados anunciam a importância de estarem juntos participando dessas competições, conforme afirma o E3: *“O jogo é uma maneira de encontrar novos amigos, se distrair”*; e E4: *“O jogo é uma maneira de me divertir com os meus amigos, porque amigos é o que eu mais tenho no jogo.”* Nesse sentido, ao mesmo tempo, em que percebemos o isolamento dos sujeitos em suas individualidades, potencializadas pelos dispositivos tecnológicos, reconhecemos em nossa pesquisa, bem como em outros estudos, que o ciberespaço mobiliza diferentes possibilidades de criação e interação de grupos socioculturais que atuam dentro e fora das redes virtuais, a exemplo das comunidades de hackers, e seus processos colaborativos de produção e divulgação do conhecimento (PRETTO, 2010) e das comunidades de jogos digitais, enquanto espaço e tempo de complexos processos de uso e apropriação das informações referentes a essa temática (CRUZ JUNIOR, 2014), bem como, conforme falou E4, para criação de novos vínculos de amizade.

Essas interpretações ratificam os argumentos de Huizinga (2001), que atribui ao jogo uma característica representativa dessa categoria: a criação de grupos sociais. Assim, Huizinga (2001, p. 15) afirma:

As comunidades de jogadores geralmente tendem a tornar-se permanentes, mesmo depois de acabado o jogo. [...] a sensação de estar "separadamente juntos", numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do

mundo e recusando as normas habituais, conserva sua magia para além da duração de cada jogo.

Essa formação de grupos sociais, identificada nos discursos desses jovens, é observada nas próprias interlocuções entre as pessoas presentes no evento “Sana”, representando um movimento coletivo de destaque para a nossa reflexão sobre essa categoria de análise. Isso porque diferentes individualidades – pessoas de idades, classes sociais, gênero e sexualidade diversa – reuniram-se em um espaço e tempo de convivência a partir de um interesse em comum: o consumo, a produção e a experiência com a cibercultura e a cultura pop. Essa convivência possibilita identificarmos a importância dessas subculturas na construção da identidade dos jovens na contemporaneidade, consoante se percebe no discurso do E1 ao afirmar que o jogo digital *“[...] faz meio que parte da minha vida, da minha rotina”*. Isso demonstra a relevância desses fenômenos sociais e culturais para esses grupos de pessoas. Essa pluralidade de sujeitos nos eventos e suas relações com os jogos digitais apresentam a complexidade das interseções da hiperindividualidade com o universo “ciber” e “pop”, potencializando um movimento de agrupamentos em rede (dentro e fora do ciberespaço).

c) o valor dos jogos digitais está em suas relações com os processos de esportivização

Por fim, a terceira categoria de análise expressa o processo de esportivização que os jogos digitais estão vivenciando na contemporaneidade. O próprio fenômeno esportivo está passando por um processo de reestruturação. Araújo (2012), em sua análise sobre as significações e representações do esporte no cinema contemporâneo, identifica aproximações entre as características da hipermodernidade com as manifestações esportivas. Assim, as características desse processo de esportivização dos jogos digitais são diferentes do contexto da modernidade apresentada por Guttman (2006). Elas se alinham, na verdade, às interpretações de Araújo



(2012) acerca do fenômeno esportivo da contemporaneidade, de Lipovetsky e Serroy (2011) e suas interpretações dos desenhos estruturantes da sociedade hipermoderna, bem como de Rivoltella (2014) em sua reflexão sobre as tendências sociais mobilizadas pelas relações entre sociedade, mídia e cultura.

Nesse sentido, é importante destacar duas lógicas apresentadas por Rivoltella (2014) no que concerne à intensificação dos processos digitais, conseqüentemente, de uma hipertecnização (LIPOVETSKY E SERROY, 2011). A primeira consiste na lógica da desmediação que retira o monopólio das grandes instituições midiáticas na disseminação das informações. No que diz respeito aos jogos digitais e os sistemas de competição, identificamos que as instituições esportivas deixam de representar os processos burocráticos e financeiros. O que existe são várias distribuidoras que representam esses jogos digitais, organizando seus próprios eventos.

Na fala do E3, é anunciado um fenômeno interessante sobre a expansão desses eventos, pois, segundo ele, esses jogos estão crescendo e podem “[...] chegar a um nível de uma partida de futebol [...]”. O *LoL [League of Legends]* é um jogo bastante competitivo, chegou a lotar vários estádios em partidas pelo mundial”. Para jogar esse e outros jogos digitais, assim como participar de eventuais competições, é necessário estar cadastrado na própria plataforma do jogo, gestada pela desenvolvedora do jogo digital ou sua distribuidora em determinados países, e ter conexão com a internet. Essa desmediação proporcionada pelo universo digital contribuiu para a expansão dos jogos digitais, promovendo competições com números significativos de espectadores presenciais e virtuais por meio do sistema *stream*.

A segunda lógica é representada pela (des)profissionalização (RIVOLTELLA, 2014). Nela, a formação do profissional de jogos digitais deixa de estar vinculada à ideia de “escolinhas” representadas pela lógica moderna de esporte, passando para uma lógica centrada no sujeito que aprende em um processo colaborativo em rede.

Essa colaboração ficou expressa nos discursos de alguns entrevistados a respeito da terceira questão, referente à preparação da equipe

para a competição da qual se consagrou campeão. O discurso proferido pelo E2, ao se referir aos sentimentos envolvidos na preparação da equipe para aquela competição, ajuda a compreender os processos colaborativos envolvidos, pois, de acordo com ele, “[...] a gente se sente bem [nos treinando com os colegas], porque a gente, ali, corrige os nossos erros e nossos acertos, é a partir dos treinos que vieram as nossas conquistas”. Corroborando com o E2, o E5, ao falar dos sentimentos implicados na preparação para as competições, afirma que os momentos de preparação são empolgantes e bem divertidos, uma vez que “sempre um [está] ajudando o outro [...]”. Essa perspectiva colaborativa não está exclusivamente explicitada nos discursos referentes aos sentimentos envolvidos na preparação para as competições, mas é também identificada nas falas que descrevem os treinamentos realizados por essa equipe de jogadores, como exemplo no discurso de E3: “[...] durante os treinos cada um vai ajudando o outro – ‘marca naquele lugar’, ‘faz isso’, ‘treinar com flash’ – e assim, no treino, cada dia a dia, vai se ajudando um ao outro [...]. E assim vamos aprendendo com os outros”. Desse modo, percebemos que a ideia de profissionalização dos participantes de jogos digitais está em uma dimensão distinta dos modelos do esporte moderno, porém os processos vivenciados no universo digital expressam a própria reestruturação do modelo esportivo tencionado pela contemporaneidade.

Essa nova dimensão profissional, no entanto, não é antagônica às significações e representações identificadas no fenômeno esportivo da modernidade. Ela aparece enquanto um processo histórico-cultural em perspectiva dialética, pois, mesmo ao observar o tencionamento da perspectiva moderna de profissionalização, o discurso do E5 (“*Hoje, estou, mais ou menos, há um ano jogando profissionalmente, e tento chegar na elite do CrossFire. É treino todo dia, independente de ter time ou não, sempre tenho um treino específico*”) aponta uma transferência dos clássicos discursos dos jovens que sonham em ser atletas profissionais em alguma modalidade tradicional



para o contexto dos jogos digitais, ou seja, o sonho de ser ciberatleta.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As transformações socioculturais da contemporaneidade, potencializadas pela expansão do ciberespaço, conseqüentemente, pela apropriação da cibercultura e cultura pop, condicionam diferentes formas de se relacionar, se comunicar e conviver nas relações sociais, bem como nas significações atribuídas pelos sujeitos no encontro com o mundo. Essas transformações condicionadas pela hipermodernidade atingem diferentes esferas culturais. Os jogos digitais, enquanto um produto e/ou experiência cultural, têm incorporado elementos dos processos de esportivização aliadas à cultura global hipermoderna. Isso provoca (re)significações diversas a partir das subjetividades de cada sujeito.

Essa pesquisa traduz algumas possibilidades de significação com base dos discursos de jovens participantes de competições de jogos digitais, estando conectados à cibercultura e cultura pop. Assim, para esses jovens, os jogos digitais possuem significações em três perspectivas:

a) Os jogos digitais enquanto experiência de plenitude do humano, cujo significado é a própria experiência de jogar, ou seja, o seu valor é produzido e consumido no ato de jogo. É nesse contexto que destacamos a própria ludicidade, enquanto expressão de um impulso humano para a experiência de plenitude. Essa experiência condiciona uma postura de resistência ao movimento de globalização da cultura, na medida em que retira a necessidade de uma utilidade exterior à própria experiência do indivíduo na relação com os jogos, potencializando as significações subjetivas da vivência concreta de cada sujeito.

b) A formação de grupos sociais potencializadas pelos jogos digitais, que se fundamenta no compartilhamento de um modo

de ser, sentir e agir no mundo. Esses jovens se reconhecem como um coletivo, amigos que através dos jogos digitais podem conviver em diferentes contextos da vida cotidiana. Diante dessa perspectiva, evidencia-se a própria cibercultura e a cultura pop como subculturas que agrupam pessoas, as quais, nas suas singularidades, encontram significações comuns.

c) A vinculação da experiência com os jogos digitais enquanto processo de esportivização que vislumbra esse ambiente como um campo de trabalho, isto é, um direcionamento para a formação de ciberatletas. É necessário evidenciar, contudo, que a significação dos jogos digitais em uma perspectiva para profissionalização está direcionada a um modelo distinto daquele promovido pelas instituições esportivas da modernidade. Esse novo modelo está relacionado com as próprias transformações socioculturais protagonizadas pelos desenhos estruturantes da hipermodernidade. Assim, a nova lógica da (des) profissionalização está focalizada em um modelo colaborativo, no qual os próprios participantes promovem seus ambientes de ensino-aprendizagem, intercalando espaços e tempos digitais e não-digitais. Outro aspecto importante, nesse processo de esportivização dos jogos digitais, é a desmediação das produções e do consumo de conteúdo midiáticos – antes centralizadas nas instituições e, hoje pulverizadas por meio de intercâmbios de informações em rede.

É necessário destacar que o discurso de cada entrevistado expressou significações que transitaram pelas diferentes categorias analisadas, demonstrando a complexidade de reconhecer as significações que os jogos digitais atuam na vida cotidiana desses jovens. Porém, abrem-nos um horizonte interpretativo para considerar que as significações são produzidas nas relações que cada sujeito estabelece com os jogos digitais em um determinado contexto, vislumbrando o acionamento ou não de valores da cultura global hipermoderna, da cibercultura e da cultura pop.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS



ARAÚJO, Allyson Carvalho de. **Elementos do pós-moderno na representação do esporte no cinema contemporâneo**. 2012. 151f. Tese (Doutorado em Comunicação). Universidade Federal de Pernambuco, Recife, PE, 2012.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

CASTELLS, Manuel. Inovação, liberdade e poder na era da informação. In: MORAES, Dênis (Org.). **Sociedade midiaticizada**. Rio de Janeiro, RJ: Mauad, 2006.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa, Portugal: Cotovia, 1990.

CRUZ JUNIOR, Gilson. Gaming, cultura e ciberespaço: sobre o "mimimi" em torno de Mass Effect 3 e a compreensão "crítica" dos jogos digitais. **Licere**, v. 17, n. 4, p. 61-84, dez., 2014.

DENZIN, Norman; LINCOLN, Yvonna. (Orgs.). **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**. 2. ed. Porto Alegre, RS: Artmed, 2006.

GUTTMANN, Allen. **Du rituel au Record: la nature des sports modernes**. Paris, França: L'Harmattan, 2006.

HJARVARD, Stig. Midiaticização: conceituando a mudança social e cultural. **Matrizes**, v. 8, n. 1, p. 21-44, jan./jun., 2014.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 3. ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 2001.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A cultura-mundo: resposta a uma sociedade desorientada**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludicidade e formação do educador. **Revista entreideias**, v.3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 33. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

PRETTO, Nelson. Redes colaborativas, ética hacker e educação. **Educação em revista**, v. 26, n. 3, p. 305-316, dez., 2010.

PETRY, Luís Carlos. O conceito ontológico de jogo. In: ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus. (Orgs.). **Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências**. Campinas, SP: Papirus, 2016.

RETONDAR, Jeferson José Moebus. O jogo como conteúdo de ensino na perspectiva dos estudos do imaginário social. **Revista brasileira de ciências do esporte**, v. 33, n. 2, p. 413-426, abr./jun., 2011.



RIVOLTELLA, Pier Cesare. Retrospectivas e tendências da pesquisa em mídia-educação no contexto internacional. In: FANTIN, Monica; RIVOLTELLA, Pier Cesare. (Orgs.). **Cultura digital e escola: pesquisa e formação de professores**. Campinas, SP: Papyrus, 2012.

SCHILLER, Friedrich. **A educação estética do homem: numa série de cartas**. 3. ed. São Paulo, SP: Iluminuras, 1995.

SOARES, Thiago. Cultura pop: interfaces teóricas, abordagens possíveis. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 36, 2013. **Anais...** Manaus, AM: Intercom, 2013, p. 1-15. Disponível em <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2013/resumos/r8-0108-1.pdf>>. Acesso em: 05 de out. 2018.

Dados do autor:

Email: antonio.fernandes.jr@hotmail.com

Endereço: Rua da ametista, 51, Lagoa Nova, Natal, RN, CEP 59076-300, Brasil

Recebido em: 03/11/2018

Aprovado em: 23/12/2018

Como citar este artigo:

SOUZA JUNIOR, Antonio Fernandes de. Os significados dos jogos digitais: as percepções dos jogadores que participam de competições. **Corpoconsciência**, v. 23, n. 01, p. 13-24, jan./abr., 2019.