

(CO-55) VIDEOGAMES E ENTRETENIMENTO

Cleber Mena Leão Junior¹

INTRODUÇÃO

Acredito que muitos dos nossos objetivos profissionais são construídos embasados nos nossos gostos e até mesmo em hobbies ou brincadeiras da infância, por este motivo num primeiro momento, é pertinente relatar que esta pesquisa esta cunhada aos meus objetivos pessoais, centrada nos jogos eletrônicos.

Visto que, desde meus 08 anos jogo videogame, tendo o *Atari* como primeiro console, com jogos de vários estilos, e a partir dos 15 anos, com o console *Playstation* o jogo intitulado como (*Winning Eleven 4*), iniciando desde então o gosto pelos jogos de futebol eletrônico e suas devidas competições entre grupos de amigos.



Video Computer System da Atari



Playstation 1 da Sony

Atualmente possuo um Nintendo Wii e um Xbox 360 com Kinect, e utilizo o mesmo para realizar atividades com grupo com o videogame e também, transpor as atividades dos videogames para a prática, com grupos de crianças em escolas, colônia de férias, acampamentos, etc.



Nintendo Wii da Nintendo



XBox 360 Kinect da Microsoft

¹ Especialista em Educação Física Escolar pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR); Pesquisador do Grupo de Estudos em Lazer e Ludicidade (GELL/PUCPR); Membro da Confraria dos Profissionais de Lazer do Paraná (CONFRARIA). Diretor da Associação Brasileira de Recreadores no Paraná (ABRE). E-mail: prof.cleberjunior@hotmail.com

Essa proximidade ao objeto de estudo pode colaborar com a análise a ser desenvolvida, na medida em que muitos fatores e mecanismos pertinentes a essa prática são mais facilmente percebidos por aqueles que são ou já foram jogadores.

A partir do século XXI, tem-se visto um aumento nos número de livros e revistas dedicadas ao estudo dos jogos de videogame, pois tem demonstrado um crescente interesse no que está agora a tornar-se um campo de estudo acadêmico (WOLF, 2006).

Como podemos observar algumas obras: Game On: Jogos Eletrônicos na Escola e na Vida da Geração (MOIRA, 2007); Escola Analógica Cabeças Digitais (PETARNELLA, 2009); Videogame, Educação e Cultura (ZANOLLA, 2010); Cotidiano Escolar e Tecnologias: Tendências e Perspectivas (SOARES; PETARNELA, 2012); Telas que Ensinam: Mídia e Aprendizagem do Cinema as Tecnologias Digitais (NETTO, 2011); Aprendizagens e Jogos Digitais (ARRUDA, 2011); Crescer na era das mídias eletrônicas (BUCKINFHAM, 2007); Cultura da Convergência (JENKINS, 2008).

Raessens (2006) relata que pesquisas recentes mostram a importância de iniciar estudos sobre os jogos de microcomputadores, arcades, videogames e portáteis, porque como a televisão e a música, eles se tornaram um fenômeno de grande efervescência cultural, e, que os jogos são tecnologicamente, economicamente, esteticamente, socialmente e culturalmente importantes.

Temos a capacidade de analisar, teorizar e coletar dados sobre o mesmo, e, o que esta nova relação irá refletir para a sociedade em suas interações como amizades, famílias e comunidades. Simplesmente há muitas mudanças, novidades e incógnitas na análise social dos jogos que irá se pensar na moldura para a próxima década (WILLIAMS, 2006).

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O estudo caracteriza-se como exploratório, como nos lembra Triviños (1987) que no estudo exploratório permite ao pesquisador aumentar sua experiência em torno de determinado problema e tema, além de aprofundar seu estudo nos limites de uma determinada realidade, buscando antecedentes, e, com isso, um maior conhecimento para planejar uma pesquisa.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Uma das fortes características dos videogames domésticos está em permitir aos seus usuários uma nova e agradável forma de relacionamento com o aparelho de televisão. Através do videogame, as pessoas puderam passar de espectadoras a usuárias do televisor, com o poder de escolher o que apareceria na sua tela do televisor e ainda interferir na ação que nela se desenrolaria devido aos jogos (EHRlich, 1986).

Essa característica de exigir uma participação tão decisiva para o seu funcionamento é, dentre outros fatores, aquilo que transformou o videogame, em um dos passatempos mais completos da configuração social contemporânea (EHRlich, 1986). Ainda segundo Ehrlich, nenhum brinquedo fez tanto sucesso em todo o mundo quanto o videogame, e, milhões de aparelhos foram vendidos pelos cinco continentes para divertir pessoas de todas as idades.

A utilização destas ferramentas eletrônicas para fins recreativos e de lazer remonta-se a década de 50, quando o desenvolvimento tecnológico advindo com a Guerra Fria, contribuiu para a

transformação e transposição de situações antes reservadas apenas para a guerra e agora utilizadas também para diversão. O surgimento do primeiro console *Magnavox Odyssey* foi em 1972, onde o processo do jogo era simplesmente movimentar uma alavanca.

Atualmente o *Nintendo Wii*, possibilita a interação corporal do jogador para o desenvolvimento do jogo por meio de controle sem fio, como seu slogan diz: “*experimente uma nova maneira de jogar*” ou “*Wii é mais do que uma máquina de jogo*”¹. Também temos o *XBox 360 Kinect*, uma nova geração que possibilita o jogador interagir com o jogo, por meio do seu movimento corporal, sem a utilização de controle, conforme em seu slogan “*you are the controller*” ou “*o entretenimento torna-se mais incrível com o xbox*”².



Nintendo Wii – “experimente uma nova maneira de jogar”



XBox 360 Kinect – “you are the controller”

Com um crescimento espetacular principalmente na última década, a indústria dos jogos eletrônicos cresceu tanto que superou, a partir do ano de 2001, a extraordinária receita proporcionada pela indústria do cinema, consagrando-se como a indústria mais lucrativa no ramo do entretenimento moderno (BRESCIANI, 2007; REIS; CAVICHIOLLI, 2008). Dentre todas as mídias – jornal, rádio, cinema, televisão, etc. -, a dos jogos eletrônicos é aquela “cujo ritmo de desenvolvimento avança de

¹ Maiores informações em: <http://www.nintendo.com/wii/>

² Maiores informações em: <http://www.xbox.com>

forma assombrosamente rápida” (SANTAELLA; FEITOZA, 2009, p.10): “enquanto a indústria fonográfica perdeu 18% em faturamento desde 1997, a de cinema cresceu 32% desde 1999 e a de DVDs cresceu 83%, a indústria de *games* cresceu 360% até 2007” (BARBUTTI, 2009).

Atualmente, em pesquisa realizada pela empresa Newzoo (2011), o Brasil já é o 4º maior país em número de jogadores, com o total de 35 milhões de usuários em 2011. Estando atrás dos EUA com 145 milhões, Rússia com 38 milhões e Alemanha com 36 milhões de usuários de videogame.

O fato é que embora os jogos eletrônicos componham parte do quadro de divertimento das crianças, são nos adultos que tem encontrado ampla aceitação (KOPPE, 2007; POOLE, 2000; LEE, 2006) – uma surpresa para muitos.

Os avanços nas Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's), contribuíram para o surgimento de uma classe de *games* desenvolvidos para a prática do movimento corporal. Neles, a interface é desenvolvida para utilizar o movimento humano como dados de entrada, com intenção de aumentar o gasto calórico e interatividade (BEKKER & EGGEN, 2008; BERKOVSKY, *et al.*, 2009).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o aumento da tecnologia e o crescimento da prática de atividades em ambiente virtual, há uma abertura de mercado nas mais diversas áreas, portanto, abrem-se oportunidades de atuação para os profissionais de Educação Física, Lazer, Turismo, Pedagogia e áreas afins.

Portanto, faz-se necessário produzir estudos que proporcionem conhecimentos sobre os Jogos Eletrônicos e suas relações com as atividades de Lazer, Recreação e Entretenimento. E, dessa forma, aproveitar esse nicho de mercado emergente, onde os profissionais devem estar familiarizados e capacitados para esses ambientes de atuação.

REFERÊNCIAS

ARRUDA, E. P. **Aprendizagens e jogos digitais**. Alínea, 2011.

BARBUTTI, B. **O mercado de games**. In: egoCheese. 2009. Disponível em: <<http://www.egocheese.com/archives/2009/04/14/o-mercado-de-games/comment-page-1/#comment-42934>>. Acesso em: 15 mai. 2009.

BEKKER, T. M.; EGGEN, B. H. **Designing for children's physical play**. Em: Extended abstracts on Human factors in computing systems. (pp. 2871-2876). Florence: Italy. 2008.

BERKOVSKY, S. et al., **Design games to motivate physical activity**. Em: Proceedings of the 4th International Conference on Persuasive Technology. p. 26-29. 2009.

BRESCIANI, A. A. **A breve e lucrativa história de consolidação dos jogos**. Mercado B, 2007. Disponível em: <http://www.benzaiten.com.br/artigo/consolidacao_jogos.htm>. Acesso em: 30 abr. 2007.

BUCKINGHAM, D. **Crescer na era das mídias eletrônicas**. Loyola, São Paulo, 2007.

- EHRlich, M. **Videogame**: para: atari, top game, supergam. Rio de Janeiro: Campus Ltda, 1986.
- JENKINS, H. **Cultura da convergência**. Aleph, 2008.
- KOPPE, J. **Coisa de gente grande**. Gazeta do Povo, Curitiba, 6 maio. Caderno ViverBem. 2006.
- LEE, R. G. **Exposição em Londres questiona se videogames seriam “benção” ou “maldição”**. Folha Online, São Paulo. 2006. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u20820.shtml>>. Acesso em: 28 abr. 2007.
- MOITA, F. **Game on**: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração arropa. Alínea, 2007.
- NETTO, S. P. **Telas que ensinam**: mídia e aprendizagem do cinema as tecnologias digitais. Alínea, 2011.
- NEWZOO. **Brasil já é o 4º maior país em número de jogadores**. 2011. Disponível em: <http://www.newzoo.com/ENG/1587-National_Graphs_2011.html>. Acesso em: 10 Out. 2011
- PETARNELLA, L. **Escola analógica cabeças digitais**. Alínea, 2009.
- POOLE, S. **Trigger happy**: Videogames and the Entertainment Revolution. New York: Arcade Press. 2000.
- RAESSENS, J. **Playful identities, or the ludification of culture**. Games and Culture. Volume 1, Número 1. January, 2006. p. 52-57.
- REIS, L. J. A.; CAVICHIOLLI, F. R. Jogos eletrônicos e a busca da excitação. **Movimento**, Porto Alegre, v. 14, n. 3, p. 163-183, set./dez. 2008.
- SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. (Orgs). **Mapa do jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.
- SOARES; E. M. S.; PETARNELA, L. (Orgs). **Cotidiano escolar e tecnologias**: tendências e perspectivas. Alínea, 2012.
- TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais**: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.
- WILLIAMS, D. **Why game studies now?** Gamers Don't Bowl Alone. Games and Culture. Volume 1, Number 1. January, 2006. p. 13-16.
- WOLF, M. J. P. **Game studies and beyond**. Games and Culture. Volume 1, Number 1. January, 2006. p. 116-118.
- ZANOLLA, S. R. **Videogame, educação e cultura**. Alínea, 2010.

CONFERÊNCIAS

Abertura:

Lazer e Diversidade Cultural

Conferencista:

Prof. Me. Lerson Fernando Maia

(Instituto de Federal do Rio Grande do Norte – IFRN)

Local:

Teatro Viriato Correia, IFMA – Campus Monte Castelo

Encerramento:

Lazer e Diversidade Cultural

Conferencista:

Prof. Dr. Victor Andrade de Melo

(Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ)

Local: Auditório Sumaúma Parque Botânico Vale

PALESTRA

Local

Auditório Sumaúma Parque Botânico Vale

Palestra

Lazer e Diversidade Cultural

Convidado

Prof. Dr. Nelson Carvalho Marcellino
(Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ)

MESAS - REDONDAS

Local

Auditório Sumaúma Parque Botânico Vale

Mesa - redonda 1

“Educação para a diversidade cultural: contribuições do lazer”

Convidados

Prof. Dr. Ricardo Ricci Uvinha (USP)

Prof. Me. Sérgio Augusto Rosa (UFMA)

Profª. Drª. Linda Rodrigues (UFMA) – Mediadora

Mesa - redonda 2

“Lazer, diversidade cultural e globalização”

Convidados

Prof. Dr. Giuliano Assis Gomes Pimentel (UEM)

Prof. Me. Lerson Maria (IFRN)

Prof. Me. Luiz Fernando Oliveira (Universidade Anhembí) - Mediador

ENCONTROS TEMÁTICOS

Local

IFMA Campus Monte Castelo

Coordenação Geral:

Prof. Dr. Antônio Carlos Bramante

Encontro de Gestores Públicos de Recreação e Lazer

Coordenador:

Prof. Liviomar Macatrão Pires Costa

Encontro de Animadores Socioculturais

Coordenador:

Prof. Esp. Tiago Aquino da Costa e Silva (“Paçoca”)

Encontro de Gestores Privados de Recreação e Entretenimento

Coordenadores:

Prof. Mestre Sidnei Teixeira de Castro

Prof. Me. Luiz Fernando Oliveira

Encontro de Recreação e Lazer do “Sistema S”

Coordenador:

Prof. Mestre Luiz Wilson Pina

Encontro do Terceiro Setor de Recreação e Lazer

Coordenador:

Prof. Dr. Sérgio Teixeira de Castro

Encontro de Professores e Pesquisadores de Recreação e Lazer

Coordenador:

Prof^ª. Dra. Gisele Maria Schwartz

OFICINAS

OFICINA (1) – “Ritmos Maranhenses”

Oficineiro: Prof. Dr. Nonato Viana (UFMA)

Ementa/objetivo: Possibilitar a vivência da expressividade do corpo e de sua linguagem, experimentando diversas dinâmicas, experimentando com o corpo, experimentando seu corpo no espelho do outro; enfim, vivenciando dinâmicas corporais reveladoras de si e dos outros, permitindo-se conhecer as poesias corporais desenhadas nas diversas manifestações da cultura maranhense.

OFICINA (2) – “Jogos Eletrônicos, Lazer, Recreação e Entretenimento”

Oficineiro: Prof. Esp. Cleber Mena Leão Júnior (UFPR)

Ementa/objetivo: Com o aumento da tecnologia e o crescimento da prática de atividades em ambiente virtual, há uma abertura de mercado nas mais diversas áreas, portanto, abrem-se oportunidades de atuação para os profissionais de Educação Física, Lazer, Turismo, Pedagogia e áreas afins. Este curso tem o intuito de proporcionar conhecimentos sobre o ambiente virtual, visando a transposição e o aproveitamento do potencial de utilização dos Jogos Eletrônicos/Videogames para as atividades de Lazer, Recreação e Entretenimento nos mais diversos ambientes (escolas, clubes, festas, hotéis, colônia de férias, acampamentos). Dessa forma, para aproveitar esse nicho de mercado emergente, os profissionais devem estar familiarizados e capacitados para esses ambientes de atuação.

OFICINA (3) – “Caldeirão da Recreação com Ênfase na Motricidade Humana”

Oficineiro: Prof. MSc. Sergio Nassar (UFPA)

Ementa/objetivo: Proporcionar aos participantes uma estratégia de planejamento, organização e execução de momentos lúdicos para IDOSOS, com ênfase na Motricidade Humana.

OFICINA (4) – “Jogos e Brincadeiras com Música”

Oficineiro: Prof. Vinicius Cavallari

Ementa/objetivo: Sendo a música um grande atrativo para a diversão, o curso aborda atividades como brincadeiras cantadas, gincanas musicais, atividades com ritmo, matroginástica, etc.

OFICINA (5) – “Rodas, Brinquedos Cantados e Danças Folclóricas: Lazer e Diversidade Cultural?”

Oficineiro: Prof. Edinho Paraguassu

Ementa/objetivo: Rodas, Brinquedos Cantados e Danças Folclóricas, são conteúdos do patrimônio cultural da humanidade, que transcende faixa etária, clero, etnia e condição social, estabelecendo uma conexão lúdica na expressão, na interação e no produto, ações essas importantes na formação educativa, propiciando também no lazer a diversidade cultural.

OFICINA (6) – “Jogos Teatrais e de Improviso”

Oficineiro: Prof. Tiago Aquino (Palhaço Paçoca) - (LEL – Unesp; ABRE – Associação Brasileira de Recriadores)

Ementa/objetivo: Ao longo dos tempos, as técnicas recreativas vêm se apropriando de novas áreas para a busca de repertório de atividades e dinâmicas promovendo o entretenimento daqueles que participam. O Teatro é uma dessas possibilidades inovadoras, na qual utiliza, como forma de aprendizagem de suas técnicas, os Jogos Teatrais, sendo jogos com regras que oportunizam a

criação de exercícios. Os Jogos Teatrais nos traz o foco de quem joga na criação, expressão corporal e improvisação, aproximando a arte do Teatro à uma prática recreativa no lazer.

OFICINA (7) – “Rodas cantadas e Diversidade Cultural”

Oficineiro: Prof. Edinho Paraguassu

OFICINA (8) – “Diversidade cultural nas atividades físico-esportivas de lazer: a importância dos espaços públicos”

Oficineiro: Prof. Dr. Reinaldo Pacheco (USP)

Ementa/objetivo: A oficina tem como objetivo discutir a diversidade de formas das práticas físico-esportivas de lazer que deveriam encontrar espaços públicos adequados às suas manifestações. Será realizado um exercício prático de levantamento de práticas físico-esportivas de determinado lugar, observando-se os espaços onde ocorrem e em que medida a atuação do poder público local pode atuar como estimulador ou inibidor destas práticas. Serão debatidos casos de espaços públicos pesquisados, tais como parques urbanos.

OFICINA (9) – “Acampamento Adaptado”

Oficineiro: Prof. Esp. Ivan Ferreira dos Santos – Cia. Residência.

Ementa/objetivo: A oficina oferecerá a possibilidade de aprendizado de técnicas e conhecimentos necessários para que o profissional atue com pessoas com deficiência durante o acampamento adaptado, além de potencializar os conhecimentos prévios dos participantes envolvidos da oficina.

OFICINA (10) – “O Circo chegou! Acrobacias em Tecido Circense e Trapézio”

Oficineiro: Prof. Tiago Aquino (Palhaço Paçoca) - (LEL – Unesp; ABRE – Associação Brasileira de Recreadores)

Ementa/objetivo: Atualmente, a arte circense ultrapassa as lonas do circo e chega aos espaços de lazer, práticas recreativas, escolas e em projetos de cunho social. As modalidades circenses tais como: de equilíbrio, de acrobacias de solo, de malabares, aéreos e clown/palhaço, servem de eixo lúdico-norteador e aproximam a prática recreativa da arte circense. Temos o ato de brincar de circo como uma possibilidade voltada à produção do prazer nos momentos de lazer.

OFICINA (11) – “Recordando Reggae Enarel 2012”

Oficineiro: Prof^a. Me Gabriela Barros Rodrigues; Arte-educadora Ana Regina Braga Arcanjo

Ementa/objetivo: Resgate da história do Reggae em São Luís da década de 1960 aos dias atuais, enfatizando o contexto do panorama social da comunidade regueira como as danças, a estética, os estilos, as músicas, a linguagens, as gírias, os espaços, os equipamentos, dentre outros elementos que constituíram o reconhecimento de São Luís como a “Jamaica Brasileira”.