UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

RICARDO BENEVIDES COUTO OLIVEIRA

CIBERESPORTE:
A atualização do Esporte

Campinas
2007

RICARDO BENEVIDES COUTO OLIVEIRA

CIBERESPORTE
A atualização do Esporte

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) apresentado à Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas para obtenção do título de Bacharel em Educação Física.

Orientador: Eduardo Fantato Rodrigues

Campinas
2007

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA FEF – UNICAMP

Ol4c

Oliveira, Ricardo Benevides Couto.
Ciberesporte: a atualização do esporte / Ricardo Benevides Couto Oliveira. – Campinas, SP: [s.n.], 2007.

Orientador(a): Eduardo Fantato Rodrigues.
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas.

1. Esporte. 2. Ciberesporte. 3. Jogos Eletrônicos. 4. Cibercultura. I. Rodrigues, Eduardo Fantato. II. Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física. III. Título.

asm/fef

RICARDO BENEVIDES COUTO OLIVEIRA

CIBERESPORTE
A atualização do Esporte

Este exemplar corresponde à redação final do Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) defendido por Ricardo Benevides Couto Oliveira e aprovado pela Comissão julgadora em: 12 /12 / 2007.

Nome Completo do orientador
Orientador

Eduardo Fantato Rodrigues

Hermes Balbino

Jocimar Daólio

Campinas
2007

Dedicatória

"I know it's not much, but it's the best I can do
My gift is my song and this one's for you"[1]

Dedico este trabalho a todas as pessoas que lutam contra o preconceito do novo e dentre estes, em especial, aos que fazem parte do movimento do ciberespaço. Às pessoas que praticam os jogos eletrônicos para lazer ou no âmbito competitivo profissional, aos criadores e designers dos jogos e aos pesquisadores que se aventurarem a percorrer o caminho do virtual.

Aos meus amigos e descendentes.

[1] Trecho da música "Your Song" de Elton John onde a própria música é uma dedicatória.

Agradecimentos

"Um quadro só sobrevive, graças aquele que o olha"[2].

Primeiramente eu dedico este trabalho aos meus ancestrais, pelos seus erros e acertos cometidos, por ter participado da história humana, por ter criado mitos e lendas que ainda hoje ecoam, fazendo-me viajar em contos, histórias e mundos já perdidos.

Junto com eles agradeço aos meus parentes e amigos que acreditaram em mim e de alguma forma me deram suporte nesta minha pequena aventura pessoal em outras terras brasileiras.

*Agradeço ao **Eduardo Fantato** meu orientador que desde o início acreditou nesta proposta.*

*Agradeço ao **George Lucas** por ter criado **Star Wars**, um universo imaginário de fantasia como nenhum outro e por ter criado a Industrial **Light and Magic** que possibilitou a apresentação deste mundo e de milhares de outros no cinema. **Steven Spielberg** outro mago das fantasias no cinema que nos presenteou com histórias fantásticas e belíssimas nos fazendo, às vezes, querer ser criança de novo. À **ID Software** por ter criado um dos meus jogos favoritos o **Doom** e a **Lucas Arts** por outros tantos jogos esplêndidos que marcaram minha vida e aos criadores do jogo **Day of Defeat**.*

*À **coca cola** agradeço por ser este elixir sagrado, my precious, my freshious.*

*Agradeço ao mestre Jedi **Yoda** e **Gandalf** pelos ensinamentos, ao **Anakin Skywalker** (**Darth Vader**) por ser um exemplo de redenção.*

*Aos meus companheiros de basquete de Salvador e de Campinas que jogaram comigo e se possível jogaram mais algumas vezes, aos meus companheiros de **Day of Defeat** pelas mesmas coisas do basquete.*

*Agradeço nominalmente ao **Daniel & Isabela**, **Taka**, **Bruno Mortatti**, **Liniker**, **Heitor** e **Henrique** do basquete da Unicamp.*

*Da FEF agradeço ao **Henrique**, nos divertimos bastante jogando junto. Aos mentores **Robertão**, **Cesinha**, **Hermes**, **Jocimar** e **Edson** pelos ensinamentos. Ao **Tião** do ginasinho (obrigado pelas bolas de basquete e de outros esportes) e ao **Geraldinho** que sempre quebra os galhos das pessoas na FEF, eu não esqueci de vocês.*

*Aos amigos mais próximos de Salvador **Davi**, **Lau**, **Helton**, **Marco**, **Bruno "Grilo"**, **Alelê**, **Gabriel**, **Grandival**, **Colbert**, **Cid**, **Ricardo Pinheiro**, **Vitor** e **Xíter**, **Tiago Bugarin** e **Caio Mutti**.*

*Aos amigos que caminharam junto comigo em Campinas **Lucas Leo**, **Marcelo Japa**, **Ricardo "Caipira" Rivas**, **Betão**, **Rafael "Pink"** e **Luiz**.*

[2] Frase creditada a Pablo Picasso, pintor espanhol sobre a importância da apreciação de uma obra para dar razão à sua existência.

*Ao núcleo de amigos do basquete, **Alex**, **ED3**, **Eric**, **Peu** e **Camila Battle**, **Roberto**, **Belchior** e **Rodrigo**.*

*Aos meus irmãos e irmãs **Giba**, **Toni**, **Isa** e **Beta** e ao meu pai **Kaki** e minha mãe **Tia Yara** e à minha sobrinha **Katarina.** Ao melhor amigo canino que existiu **Jessa de Núrsia** e a todos os meus amigos cães, **Tinho**, **Lua**, **Cron** e **Creta.***

*E finalmente ao meu mestre e mentor **Kleber "Binho"**.*

*Em especial agradeço aos jogadores da NBA **Michael Jordan**, **Magic Johnson** e **Larry Bird** por terem me inspirado no basquete e aos **Beatles**, por trazer mais música à minha vida e por dar sentido em muitas as coisas que fiz e outras que hei de fazer. **John Lennon**, **Paul McCartney**, **Ringo Starr** e **George Harrison**, obrigado por terem existido.*

OLIVEIRA, Ricardo Benevides Couto. **Ciberesporte**: a atualização do Esporte. 2007. 38f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação)-Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2007.

RESUMO

Este trabalho consiste em analisar a influência e relação do esporte com este novo paradigma mundial do ciberespaço. Este novo espaço apontado por Lévy (1996, 2000, 2001) possui características próprias as quais influenciam todo o mundo alterando suas estruturas. O esporte moderno, se apropriando das estruturas da sociedade, acompanhou esta transformação influenciando e sendo influenciado simultaneamente por esta nova realidade. As transformações que estão acontecendo com práticas virtuais assemelham-se em muito à transformação ocorrida com as práticas físicas citadas por Betts (1969) e Guttmann (1978) no século XIX, assim como a metamorfose de outras práticas humanas, como a comunicação, ocorrida com a virtualização e digitalização, também está transformando o esporte moderno. Neste trabalho procurei explorar três frentes interligadas deste fenômeno: a virtualização do esporte; a esportivização do virtual; e as possibilidades pedagógicas.

Palavras-Chaves: Esporte; Ciberesporte; Jogos Eletrônicos; Cibercultura.

OLIVEIRA, Ricardo Benevides Couto. **Cybersport**: the actualization of sport. 2007. 38f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação)-Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2005.

ABSTRACT

This work is about the analysis of sport influence and relation on this new worldwide paradigm, the cyberspace. This new space described by Lévy (1996, 2000, 2001) have its own characteristics that influenced all the earth changing its structures. The modern sport, appropriating the society structures, followed this transformation influencing and being influenced at the same time by this new reality. The transformations that are occurring with this virtual practices is the same that occurred with the physical practices in the XIX century, cited by Betts (1969) e Guttmann (1978) as well the metamorphosis suffered by others human practices as communications that was virtualized and digitalized also changing the modern sport. In this work I tried to explore three interconnected fronts: the sport virtualization; the sportivization of the virtual; and the pedagogic possibilities.

Keywords: sport; Cybersport; Electronic Games; Cyberculture

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 -	Exemplo da adaptação de uma prática até seu estágio virtual	23
Figura 2 -	Imagem comparativa entre site de esporte e ciberesporte	24
Figura 3 -	Imagem captada do Jogo *Day of Defeat* pelo HLTV	25
Figura 4 -	*Hall of Fame* do jogo *Capitalism II*	28
Figura 5 -	*Challenger Tetris v1.5*	32
Figura 6 -	*Guitar Hero*	33
Figura 7 -	Correspondentes entre o esporte moderno e o ciberesporte.	35

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

3D	Tridimensional
CPL	Cyberathlete Professional League
ENIAC	Eletronic Numeric Integrator And Calculator
ESWC	Eletronic Sports World Cup
EVO	Evolution
FEF	Faculdade de Educação Física
FIFA	Fédération Internationale de Football Association
HLTV	Halflife TV
MCM	Meios de Comunicação de Massa
MMORPG	Massive Multiplayer Online Role-Play Game
NBA	National Basketball Association
SL	Second Life
UNICAMP	**Universidade Estadual de Campinas**

SUMÁRIO

1 Introdução 11
2 Objetivo 12
3 Procedimentos Metodológicos 13
4 Ensaio 14
4.1 Do virtual à cibercultura 14
4.2 Da pedra aos jogos eletrônicos 17
4.3 Esportivização das Práticas 19
4.4 Ciberesporte 20
4.5 Atualizações 22
4.6 Possibilidades Pedagógicas 31
5 Conclusões 34
Referências Bibliográficas 37

1 Introdução

Toda verdade inédita começa como heresia e acaba como ortodoxia[3].

É sempre difícil começar a escrever ou desenvolver qualquer projeto, ainda mais quando se trata de um tema polêmico e novo. Estamos vivendo nas últimas décadas uma revolução tecnológica que está alterando nosso modo de ver e interagir com o mundo onde a informática tornou-se um componente real, ativo e comum. Esta revolução não está para acontecer, já aconteceu, está neste exato momento acontecendo, evoluindo, tomando caminhos múltiplos. No meio deste alvorecer tecnológico e revolucionário, ainda existem pessoas que negam esta realidade, seja por preconceito ou pela visão de uma possível vertente negativa da tecnologia, neste caso a informática.

Muito me interessa realizar este trabalho, para romper com esta visão preconceituosa para com as máquinas e a tecnologia. Esta é uma evolução que já esta em nossas vidas e, sem orientação, pode tomar rumos talvez desastrosos. Quanto mais fecharmos nossas mentes para este novo paradigma e não ousarmos trazer estes conteúdos para nossas práticas e discussões, corremos o perigo dele ser negligenciado e tomar rumos, talvez, não tão interessantes o quanto gostaríamos. Neste ensaio procuro fazer uma relação entre o surgimento do ciberesporte com o surgimento do esporte moderno, mostrando as semelhanças e diferenças dos dois fenômenos. Pretendo demonstrar a existência de torneios e campeonatos, a preocupação dos ciberatletas com alimentação, treino, ergonomia, fadiga e até o doping (GAMA, 2005). Demonstrar ainda as possibilidades de trabalho do educador e do profissional em treinamento, trabalhando com metodologias, preparação física, prevenção, nas situações de treino do jogo, nas questões educacionais, na organização estrutural dos festivais, jogos, torneios, equipes, nas possibilidades educacionais e de lazer.

[3] Frase creditada a Thomas Huxley que é uma crítica ao preconceito contra o novo.

2 Objetivo

Neste estudo, pretendo estudar e demonstrar a semelhança organizacional, estrutural, de prática e relações sócio-culturais entre o esporte moderno e esta nova prática dos jogos eletrônicos com seus torneios e campeonatos. Analisar a esportivização dos jogos eletrônicos (das práticas), suas estruturas, organizações e potencialidades na sociedade atual e a virtualização dos esportes.

Este trabalho é uma revisão bibliográfica e um ensaio sobre o fenômeno da esportivização e virtualização das práticas cruzando informações e revisões de diversas áreas, da informática até a educação física entendendo a multidisciplinaridade dos fenômenos esportivos, da virtualidade e da Educação Física em si tentando trazer a discussão para o campo das práticas, estruturas e relações sociais e econômicas do ciberesporte e o esporte moderno.

3 Procedimentos Metodológicos

Este trabalho foi realizado através da revisão de livros de autores nacionais e internacionais, artigos de revistas científicas de circulação nacional, de jornais eletrônicos, manuais de comitês de organizações esportivas e sites de organizações e de notícias sobre educação física, sociologia e informática, buscando informações sobre as origens e transformações das práticas esportivas e sobre o ciberespaço.

Foram consultadas bases de dados Acervus e a rede mundial de computadores (internet) localizando 14 livros, 9 endereços eletrônicos, uma revista, um manual do comitê olímpico internacional.

4. Ensaio

4.1 Do virtual à cibercultura

Antes mundo era pequeno porque Terra era grande
Hoje mundo é muito grande porque Terra é pequena
Do tamanho da antena parabolicamará[4].

> A palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência. Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado no entanto à concretização efetiva ou formal. A árvore está virtualmente presente na semente. Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes.
> Contrariamente ao possível, estático e já construído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização. (LÉVY, 1996, p. 15-16).

Muito comumente, a palavra virtual é associada à não realidade, ao irreal, à não existência mas este é apenas um dos sentidos desta palavra, a sua forma leiga, o sentido comum. Porém filosoficamente, ela designa um emaranhado de possibilidades, tendências ou forças que acompanham situações, objetos ou entidades, algo que existe em potência, mas não em ato, algo que existe sem estar presente, que ainda não se concretizou ou se realizou, igual à árvore que existe dentro da semente, ela existe só falta crescer, acontecer (LÉVY, 1996).

Neste sentido o virtual é facilmente confundido com o possível. O possível é como um potencial pré-determinado e estático, ele é exatamente igual ao real, faltando-lhe apenas a existência. Ele é como uma bola no topo de uma colina, que espera que alguma pequena força o tire da sua inércia para que corra ladeira abaixo e todo o seu potencial já construído e pré-determinado possa então se manifestar na existência material. A bola parada no topo do morro potencialmente é um projétil em alta velocidade que rola ao pé da colina. Diferente da gama de

[4] Trecho da música Parabolicamará de Gilberto Gil, músico baiano sobre a evolução tecnológica, em especial a telecomunicação, encurtando as distâncias.

possibilidades da virtualidade da árvore presente dentro da semente, nas suas possibilidades, e na sua construção e invenção respondendo às coerções impostas pelo meio (LÉVY, 1996).

A nossa sociedade vive virtualidades crescentes alterando o nosso espaço-tempo coletivo. A evolução do meio de transporte e comunicação alterou nossa percepção de tempo e distância, transformando viagens infinitamente longas no passado a apenas algumas horas de avião. Como exemplo disto, com avião Concorde é possível cruzar o oceano atlântico em menos de quatro horas atingindo a marca de 2.173 quilômetros por hora, menos que uma hora por cada fuso horário percorrido. Alguém que saísse de Nova Iorque e pousasse em Londres, por causa da diferença de fuso horário, chegaria no horário local antes do horário de partida (FOLHA ONLINE, 2003) Com ele seria possível dar volta ao mundo em vinte e quatro horas e, em um dia, celebrar vinte quatro festas de ano novo, uma em cada fuso, quando na antiguidade nem se conhecia a imensidão da terra quanto mais viajá-la por inteiro e há pouco mais de um século seria uma façanha circunavegar o globo terrestre em oitenta dias.

Novas tecnologias trouxeram novas velocidades, o que era necessário muito tempo para ser feito, agora pode ser feito com sucessivos cliques no computador. Quando, antes, era preciso andar até o rio, recolher a água com um balde, hoje esperamos apenas o tempo da torneira despejar água em nossas casas. Mensagens para o outro lado do planeta hoje é quase instantâneo, há muito tempo a tecnologia possibilitou o aumento da velocidade do envio destas mensagens, quando antes era preciso mandar uma mensagem escrita em um papel, hoje pode ser enviada por intermédio da internet em um e-mail, um telefonema, uma vídeo conferência ou com uma das primeiras tentativas de telecomunicação, o telégrafo. O próprio "Dinheiro não é a riqueza, mas a sua virtualidade" (LÉVY, 1996, p. 126), com a moeda fomos poupados de numerosos escambos diários e pudemos trocar nosso trabalho ou bens por algo que representasse o seu valor, que tivesse, potencialmente (sem estar presente), o valor relativo à riqueza atribuída àquela ação ou bem, embutida em um objeto.

Existe um terceiro uso da palavra virtual que está associada à realidade virtual que no sentido tecnológico é a interação e conexão entre os computadores e as redes informáticas. Este uso não quebra com a visão filosófica, apenas a atualiza na esfera da tecnologia. Com a criação e desenvolvimento das telecomunicações, criação dos computadores, das redes e da interconexão destas redes (a internet), surgiram novas possibilidades de interação

com o mundo criando desta forma o ciberespaço, que foi mencionado pela primeira vez em 1984 no romance de ficção científica *Neuromante* de Willian Gibson. No livro, o ciberespaço é o campo de confronto entre grandes empresas dentro das redes digitais (LÉVY, 2000). Ainda no campo da ficção temos o filme *Tron,* de 1982, onde a personagem viaja do nosso mundo material para dentro do computador, no mundo digital. Mesmo com as limitações tecnológicas da época, estas obras anteciparam o que está acontecendo neste presente momento. No filme *Tron,* igual ao filme mais atual Matrix, de 1999, a inserção do ser humano dentro do computador é semelhante à imersão que ocorre ou que se pretende que aconteça na realidade virtual, termo que designa uma total imersão sensorial dentro do ciberespaço devido à utilização de aparelhos como óculos, luvas, e sensores ligados ao corpo, que transmite as informações para dentro do espaço digital e recebe informações de dentro deste espaço para fora na forma de sensações visuais, auditivas e qualquer outro sentido.

Apesar da realidade virtual não ser possível em sua inteireza, existem, hoje, algumas comunidades virtuais e/ou jogos que recriam mundos virtuais como o *Second Life* (SL) da *Kaizen*. Dentro deste universo tudo é criado pelos cidadãos (os jogadores), eles criam as construções, objetos, boates, bares e lojas de diversos tipos. Neste ambiente existe até uma moeda própria, o *lidens* (L$) com que se pode comprar qualquer coisa e objetos criados por outras pessoas e etc. Dentro deste mundo, políticos reais fazem propagandas, empresas criam lojas, pessoas criam igrejas, fazem shows, enfim, realizam diversas ações sociais dentro do SL, que possui uma grande comunidade brasileira com sede na Ilha Brasil, onde existem lojas com produtos da cultura brasileira.

Para Lévy (2000, p. 92) o ciberespaço é "o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores". No ciberespaço, a presença física dos objetos, entidades ou sujeitos são transformados em signos representativos que simulam a sua existência e ações. O ciberespaço não se limita apenas à estrutura física da rede, aos computadores, ele não é apenas a infra-estrutura, é a produção de informação e não apenas a transmissão, são as pessoas que navegam nos seus bytes e bits, é o produto criado por estas pessoas e os processos.

Entendendo que "A cultura constitui o processo pelo qual os homens dão significado às suas ações através de uma manipulação simbólica que é atributo fundamental de

toda prática humana" (DURHAM, 1997, p. 34 apud DAOLIO, 2006, p. 93). A criação deste novo espaço fez com que a cultura evoluísse (tendo em vista que evolução não significa melhoria, apenas adaptação) para uma cultura de um mundo tecnológico, virtual, digital e desterritorializado, a cibercultura que segundo Lévy (2000, p. 17), é o "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" e que dão sentido às ações humanas.

4.2 Da pedra aos jogos eletrônicos

You gotta get gone, you gotta get going
Hey, the world ain't slowing down for no one[5]**.**

Há muito tempo a humanidade aprendeu a utilizar objetos para facilitar a vida e o trabalho, como pedras, pedaços de madeira, folhas de árvores etc. Com o tempo eles começaram a construir objetos para aprimorar-lhes as funções, as pedras viraram martelos e marretas, pedaços de pau viraram cajados, varas, pele de animal se utilizaram para diferentes itens como vestuário. Com a descoberta de materiais, nossos ancestrais puderam produzir objetos diferentes e mais aperfeiçoados como foices, facas, espadas, machados, tecidos para fazer roupa, copos de argila, vidro e qualquer outra ferramenta.

Com a evolução tecnológica, os seres humanos começaram a criar ferramentas e artefatos mais complexos e específicos e logo o homem aprendeu a controlar as forças para aproveitá-la melhor, introduzindo ao mundo a era das máquinas que era movida pela tração animal, pela força do vento, das águas, pelas energias térmicas e elétricas para movimentar suas máquinas e ferramentas. Com o passar do tempo, as antigas máquinas a vapor, engrenagens e outras peças mecânicas cederam espaço para as máquinas eletrônicas ou computacionais.

[5] Trecho da música "The world ain't slowing down" de Ellis Paul comentando sobre o mundo em constante movimento.

Ferramentas valvuladas e com sistemas de entrada de dados começaram a surgir como o *Eletronic Numeric Integrator And Calculator* (ENIAC) que possuía cerca de 18.000 válvulas e alguns creditam como o primeiro computador eletrônico, conseguindo fazer 500 multiplicações por segundo. Com o advento dos transistores, fez com que estes gigantescos computadores pudessem agora ter uma forma reduzida possibilitando a sua difusão.

A civilização humana engatinhava os primeiros passos para talvez uma das maiores quebras paradigmáticas, a informática em conjunto com a internet. Com a computação demos saltos gigantescos em termos de processamento de informações, logística, comunicação (telecomunicação). Não demorou para a utilização destas ferramentas eletrônicas para fins recreacionais e de lazer, surgindo os primeiros aparelhos (consoles) como o *Odyssey 100* e o *Atari 2600.* Com o desenvolvimento da tecnologia, novas gerações dos consoles foram surgindo, cada vez mais potentes e modernos, com esta evolução os jogos começaram a ser mais elaborados (ANDRADE, 2005).

O crescimento da adesão às práticas eletrônicas de entretenimento fez crescer um mercado de jogos eletrônicos que hoje é maior do que a indústria do cinema, sendo que o mercado nacional de jogos eletrônicos movimentou 120 milhões de reais em 2003 e a expectativa para 2007 para mercado internacional é de três bilhões de dólares (ANDRADE, 2005). Esta nova prática, junto com suas possibilidades de integração, expressão e comunicação, possibilitaram uma explosão na adesão e inserção na internet e em particular nos jogos eletrônicos e/ou on-line.

Baseado em minhas leituras e experiências, eu defino o jogo eletrônico como qualquer jogo que possua um aparelho eletrônico (console) que gera o jogo e faz a conexão do jogador com o jogo em si. Desde os *mini-games*, videogames, jogos de computador e jogos portáteis. Atualmente os consoles podem ser conectados à internet (jogo on-line) através de um modem o que possibilita a experiência de jogar com mais de uma pessoa ao mesmo tempo. Hoje em dia é possível a interação com mais de mil pessoas no mesmo jogo em um mesmo servidor (local onde o cenário, mundo ou campo de jogo) é executado como o *World of Warcraft* da *Blizzard*, um *Massive Multiplayer Online Role-Play Game* (MMORPG) ou jogo de interpretação de papéis massivo de muitos jogadores.

4.3 Esportivização das práticas

***Another turning point, a fork stuck in the road*[6].**

Tubino (2002, p. 38-39, grifo meu) cita sobre a teoria antropológico-cultural do esporte e da Educação Física que "embora os elementos constitutivos do esporte sejam o jogo, o exercício físico e a competição, **ele é fundamentalmente jogo em termos filosóficos e históricos**" e a Educação Física, o processo ou sistema para ajudar os indivíduos no desenvolvimento de suas possibilidades pessoais e de relação social pelo meio das suas capacidades físicas e de expressão.

Há muito tempo os homens jogam, competem, se divertem e organizam estes afazeres. Desde as culturas primitivas até a era moderna nós praticamos diversas atividades e algumas delas se enquadram em um conceito difícil de definir, porém facilmente observado: o conceito de esporte.

Nas sociedades primitivas, Guttmann (1978) disse que os esportes eram relacionados aos rituais e práticas religiosas, cultos aos deuses. Através das eras eles foram se transformando no esporte antigo (grego e romano), o medieval e o que conhecemos atualmente, o esporte moderno que foi sistematizado, hierarquizado, racionalizado, quantificado e burocratizado seguindo a lógica da sociedade industrial burguesa e capitalista. Ele é um sistema institucionalizado de práticas competitivas (com o predomínio do aspecto físico) delimitadas, reguladas, codificadas e regulamentadas convencionalmente, cujo objetivo é designar o melhor concorrente ou registrar o melhor desempenho. Este fenômeno se fixou com a consolidação do sistema capitalista e com o desenvolvimento da sociedade industrial, fazendo com que os jogos evoluíssem se institucionalizando e gerando, neste processo, a organização das regras, válidas para regiões, onde todos poderiam jogar o mesmo jogo sem variação.

Nesta época o esporte possibilitou uma forma das pessoas estarem presente nas práticas sociais e culturais livres do estado para desenvolver atividades comuns com finalidades específicas de saúde. Através dos clubes o esporte contribuiu para a consolidação das práticas associativistas que eram coibidas pelo estado. A organização das regras possibilitou o

[6] Verso da canção "Time of your life" da banda Green Day que narra uma mudança de percurso.

aparecimento de ligas, federações e comitês, possibilitando a competição entre estes diversos grupos, potencializando o surgimento dos campeonatos e festivais. Logo as corporações começaram e competir entre si nestes torneios e não demorou para a influência dos processos de produção da época fazer com que estas práticas tivessem características bastante semelhantes à forma de produção nas fábricas, com metas, rendimento e a competição entre as empresas. As horas de trabalho dos melhores jogadores foram transferidas das máquinas e do sistema de produção, para treinos específicos das modalidades em questão.

Com o passar do tempo o esporte ganhou força e as esferas de influência destas federações ou instituições foram se ampliando, atingindo hoje, em muitos casos, níveis mundiais como a *Fédération Internationale de Football Association* (FIFA) e ele, o esporte, está presente em diversos setores, desde o lazer, a educação, até o marketing e propaganda, passando pela sua virtualização dentro dos videogames, com sua simulação dentro dos consoles e aparelhos eletrônicos.

4.4 Ciberesporte

Que veleje nesse infomar, que aproveite a vazante da infomaré[7].

A sociedade está cada vez mais inserida nas comunicações digitais que diferente dos meios de comunicação em massa (MCM), onde a mensagem limita-se em apenas uma via, esta nova forma virtual de comunicação adentrando o ciberespaço, colocou as pessoas em vias de mão dupla na comunicação, a comunicação tem agora a possibilidade de ser interativa. O desenvolvimento tecnológico com o surgimento do ciberespaço trouxe a possibilidade das práticas serem desterritorializadas. As conversas telefônicas ou pela internet não estão presentes em nenhum lugar na terra e pode mesmo assim estar em todos os lugares ao mesmo tempo. Os produtos, informações, vídeos, jogos podem existir apenas no ciberespaço sem pertencer exatamente a nenhum lugar, pode-se jogar daqui do Brasil com pessoas da Indonésia,

[7] Música de Gilberto Gil intitulada “Pela internet”, que mostra possibilidades da internet.

Cingapura, Malásia e outras localidades, pode-se ainda formar equipes competitivas com pessoas de outras nacionalidades. A inovação tecnológica trouxe novas formas de se interagir livre da territorialidade. (LÉVY, 1996, 2000, 2001; CASTELLS, 2004).

O esporte é um reflexo da sociedade, mimetizando suas estruturas, adquirindo e influenciando seus valores. Não diferente, as práticas esportivizadas dos jogos eletrônicos seguem as mesmas tendências na forma de se estruturar, nos valores e essências. O esporte como um produto cultural, reflete a cultura à qual ele faz parte e o ciberesporte é a manifestação da sociedade virtual, ele é a manifestação da cibercultura.

Jogo eletrônico não foge à regra dos jogos, possuindo os mesmos elementos de ludicidade e livre adesão. O que começou com uma prática de lazer evoluiu para práticas de rendimento, com o intuito de obter o melhor resultado, com a espetacularização e a transformação em mercadoria da prática e dos elementos ligados a ela. Os melhores clãs (times) de jogos eletrônicos do mundo, são patrocinados por grandes empresas do ramo da informática onde as equipes chegam a ganhar 100 mil dólares no ano e tem treinos diários de até doze horas. Ainda que no Brasil esta não seja uma realidade, temos há muito tempo aqui estes mesmos fenômenos em escala reduzida na forma de participantes amadores onde eles são patrocinados por *Lan Houses* (casas de jogos eletrônicos) e as representam perante os torneios. Estas práticas associativistas lembram a gênese do esporte moderno, quando, com objetivos específicos, as pessoas se reuniam para desenvolver atividades em comum livres do estado.

Assim como o esporte moderno evoluiu com a melhoria dos meios de comunicação e transporte para fazer com que as pessoas o consumissem e que as equipes representativas das corporações pudessem viajar e vencer as distâncias para enfrentar equipes de companhias rivais, perpetuando e mimetizando assim o sistema capitalista, o ciberesporte também, só é possível pela virtualização das práticas, pela melhoria e desenvolvimento dos meios de comunicação principalmente.

O ciberesporte é a institucionalização dos jogos eletrônicos e os ciberatletas são os participantes "ativos", são as pessoas que jogam seja no âmbito amador ou profissional. Existem, atualmente, ligas organizadas como a *Cyberathlete Professional League (CPL)* que reúne os melhores jogadores do planeta e alguns possuem patrocínio de grandes empresas da área como a *McIntosh.* São realizados torneios internacionais que premiam em até 100 mil dólares em um campeonato e em 2004 ocorreu uma edição da *Eletronic Sports World Cup* (ESWC), a copa

mundial dos esportes eletrônicos que distribuiu 200 mil dólares entre os vencedores e países como a Coréia do Sul a arrecadação anual dos melhores jogadores profissionais ultrapassa os 100 mil dólares. A importância deste fenômeno é tanta que na Rússia, na China e na Inglaterra, que são tradicionais potências olímpicas e esportivas, os ciberatletas são considerados oficialmente esportistas (AZEVEDO, 2004 apud GAMA, 2005).

4.5 Atualizações

Whatever happened to the life that we once knew[8]?

Neste capítulo não pretendo julgar estas práticas como melhor ou pior, apenas pretendo demonstrar as similaridades e diferenças das práticas virtuais digitais com a das práticas físicas. Não apenas as semelhanças no processo, mas as semelhanças das estruturas e características destes fenômenos. Entendendo que o esporte se virtualiza enquanto as práticas digitais se esportivizam, sendo estes dois processos simultâneos.

Betts (1969) aponta dentre os fatores que foram responsáveis pela direção tomada pelo esporte moderno e pelo seu desenvolvimento nos Estados Unidos (evolução dos meios de transporte, da comunicação, o comércio, a urbanização e a industrialização), a urbanização e industrialização, foram os maiores responsáveis pela transformação e desenvolvimento do esporte moderno. A urbanização criou o ambiente propício para o surgimento das fábricas com mão de obra abundante e barata. Nestes ambientes os prazeres das atividades rurais transformadas em atividades esportivas. Efeito similar pode ser observado com o desenvolvimento dos jogos e dos esportes eletrônicos com algumas particularidades. Onde a urbanização teve papel fundamental para o surgimento do fenômeno esportivo moderno, a virtualização teve este papel para o surgimento e desenvolvimento do ciberesporte. Da mesma forma como o surgimento de aglomerados urbanos possibilitou estas transformações sociais, o surgimento do ciberespaço trouxe a transformação da necessidade da apreciação esportiva convencional e da atividade física pela prática e apreciação dos jogos eletrônicos e não só por

[8] Parte da canção da música “Free as a bird" de John Lennon.

eles, a própria virtualização gerou espaços dentro destas comunidades para os esportes, podendo o usuário ser o espectador, comentador, "jornalista", crítico e interagir de milhares de formas possíveis. Não quero dizer aqui, que a prática digital é melhor ou pior ou que ela deva e vá substituir o esporte e as atividades físicas. Da mesma forma como a caça da raposa, andar a cavalo, arqueria e as outras práticas campestres não deixaram de existir, elas apenas não encontraram na cidade um ambiente propício para isso. Assim como em muitos casos criaram-se modalidades que tinham origens em práticas rurais os jogos eletrônicos adaptaram, na medida do possível, estas práticas aos seus modos (Fig. 1).

Figura 1 – Exemplo da adaptação de uma prática até seu estágio virtual. [9]

O esporte espetáculo encontra nas cidades o que o ciberesporte encontra na internet, o meio ideal para sua propagação, promoção, divulgação e assimilação devido aos fatores citados neste texto e por mais que algumas práticas não sejam potencializadas no ambiente urbano, criaram-se espaços artificiais para estas práticas bucólicas, como clubes de equitação, parques aquáticos, clubes de tiro entre outras instalações. Efeito similar acontece em relação do mundo virtual com o mundo "real", nele também se constroem aparelhos, implementos, locais para as práticas urbanas e campestres. Por exemplo, existem controles de jogos eletrônicos que simulam pistolas, guitarras, raquetes, baterias, carros, bolas, tapetes de dança (implemento que marca os locais no chão onde a pessoa pode dançar acima, executando os comandos com os pés) e outras práticas.

A própria necessidade dos meios de comunicação para fazer a cobertura dos eventos para saciar o público consumidor foi transformada na realidade dos jogos eletrônicos. O meio (internet) se encarrega de propagar as informações (textos, vídeos, fotos e etc.), até a televisão para assistir aos jogos pode ser copiada com melhorias possíveis devido à característica dos meios de comunicações digitais. A *Valve* (empresa criadora do jogo *HalfLife*) criou em 2001

[9] Todas as imagens e quadros deste trabalho são de autoria própria. As exceções serão citadas.

um veículo de transmissão dos jogos pela internet chamado *HalfLife TV* (HLTV) que possui um endereço eletrônico onde é possível consultar a tabela dos jogos, igual aos sites de outras organizações esportivas, como os do futebol. (fig. 2).

Acessando este veículo você pode assistir a um jogo do outro lado do mundo igual à televisão, porém, diferente dos meios de comunicação de massa onde o usuário quase não interage com a informação, a HLTV (fig. 3) possibilita ao usuário uma completa imersão no papel de espectador, podendo, ele, escolher qualquer ângulo ou visão que escolher. Ele pode escolher a visão de um jogador em particular, pode ficar assistindo em terceira pessoa ou em primeira pessoa ou ainda pode navegar livremente pelo cenário tendo o controle total da "câmera".

Figura 2 – Imagem comparativa entre site de esporte e ciberesporte (UNION OF EUROPEAN FOOTBALL ASSOCIATIONS, 2007; HLTV.ORG, 2007).

Figura 3 – Imagem captada do Jogo *Day of Defeat* pelo HLTV.

As similaridades não cessam neste quesito, Guttmann (1978, p. 16) citou em seu livro "*FROM RITUAL TO RECORD: The nature of modern sports"* sete características que estão presentes no esporte moderno.

> Secularismo,
> Igualdade de oportunidade de competir e nas condições da competição,
> Especialização das funções,
> Racionalização,
> Organização burocrática,
> Quantificação,
> A busca dos recordes.

Sobre o secularismo Guttmann (1978) discorre sobre a origem sagrada dos jogos, das atividades físicas e dos esportes, quando as práticas eram rituais para algum deus ou deuses, eram homenagens como as olimpíadas dos gregos estavam relacionada com os seus deuses. No esporte moderno aconteceu das práticas serem ligadas à tradição que em algum momento foi separada do caráter religioso transformando o esporte em si mesmo sua própria religião, no sentido de que ele tem agora significado próprio, as práticas se justificam não sendo necessário nenhuma outra desculpa para jogá-lo o que ocorre também com os jogos eletrônicos,

porém como estamos ainda em sua gênese, talvez não seja possível nem observar nem afirmar a secularidade do ciberesporte.

A igualdade também é partilhada pelos jogos eletrônicos na forma de que os dois lados, em teoria, possuem as mesmas condições. As diferenças iniciais conquistadas por melhores equipamentos esportivos (calçados, vestimentas, tacos, raquetes ou qualquer outro implemento esportivo) também é possível nas práticas digitais quando jogadores possuem uma melhor conexão com a internet (melhorando o tempo de resposta entre o seu computador ou console com o aparelho servidor ou o outro concorrente em caso de conexão direta), mouse, periféricos, processadores, controles e etc. Em teoria, nos dois casos, os dois lados podem ter acesso à este equipamento o que não se torna verdade por questões econômicas.

A especialização das funções que existe nos esportes também ocorre nas práticas eletrônicas. Geralmente os jogadores treinam determinado jogo (modalidade) ou função (posição) dentro do jogo. Em um jogo de tiro em primeira pessoa como *Day of Defeat*, cada jogador tem funções em geral pré-definidas pelo time, alguns treinam para jogar com rifles (*light weapons*), metralhadores leves (*assault weapons*), armas com mira telescópica (*snipers*) ou metralhadoras pesadas (*heavy weapons*), cada uma destas classes tem prioridades, funções e posicionamentos próprios assim como os zagueiros, laterais, atacantes e etc. tem no jogo do futebol.

Como citado acima, a especialização não ocorre dentro de um jogo específico, também ocorre com cada tipo de jogo. Em geral um ciberatleta compete em um tipo de jogo como dificilmente podemos observar um jogador de futebol competindo profissionalmente pelo basquete ou vôlei, um nadador competindo em futebol ou atletismo, ainda que ele nade vários estilos ou que um jogador de vôlei se transforme em jogador de vôlei de praia.

Um atleta virtual pode até jogar mais de um tipo de jogo de tiro em primeira pessoa, mas raramente ele concorre em um jogo de estratégia. Similarmente a um atleta que nada mais de uma prova. Nestes dois casos, apesar de participar de múltiplas práticas, os jogadores tem sua especialidade sendo todos os jogos de estratégia como se fosse uma modalidade e os jogos específicos como *War Craft* (*Blizzard*) ou *Age of Empires* (desenvolvido pela *Ensemble* e distribuído pela *Microsoft*) sua prova específica.

A racionalização é entendida na forma de elaboração das regras, Guttmann (1978, p. 41) comenta que o jogo basquetebol "[...] foi uma invenção consciente, um artefato

cultural para ser criado, usado e recriado. Basquetebol representa o triunfo da racionalidade lúdica". A racionalização afeta o jogo com a criação de regras para o jogo com uma relação lógica entre os meios e os fins. Neste processo novas regras são criadas e antigas se adaptam às exigências atuais, seja da mídia ou do jogo em si. Certamente hoje o jogo de basquete é bastante diferente do jogo quando criado. Esta mutação das regras ocorre nas organizações dos torneios dos jogos eletrônicos e os jogos em si mudam de uma versão para outra, inserindo comandos novos, retirando algumas partes do jogo que não agradou. Esta racionalização também possibilitou a universalização das regras. As modalidades jogadas em um país são quase iguais às praticadas em outros, como o basquete jogado nos Estados Unidos é basicamente semelhante ao brasileiro ou com qualquer outro lugar do mundo, mudando apenas algumas regras.

Na maioria das atividades humanas existe algum nível de burocracia. **A burocratização** faz com que o sistema funcione e garante a organização e andamento dos eventos. Como a maioria das práticas, passos precisam ser seguidos para ser realizar algumas tarefas, nos campeonatos virtuais uma série de medidas precisam ser tomadas como a inscrição prévia dos participantes, medidas de prevenção de fraudes ou atos ilegais no jogo (o qual citarei mais tarde neste capítulo), a escolha do controle, escolha do lado de campo de jogo o qual se começar, a necessidade de ter uma configuração padrão do jogo e etc. (EVO, 2007; CAMPEONATO BRASILEIRO DE *DAY OF DEFEAT*, 2007; CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL VIRTUAL; 2007).

A quantificação e a busca dos recordes, encaro como fenômenos interligados que remetem ao sistema produtivo vigente. Os jogadores buscam o milésimo gol devido ao fato de que as ações do jogo são quantificadas, na Liga Americana de Basquetebol em inglês a *National Basketball Association* (NBA) todos os dados dos jogadores são quantificados e divulgados na mídia. Os passes, assistências, rebotes e qualquer outra ação. A vontade de se alcançar alguma marca, ou a melhor marca só é possível por causa da anotação desta marca, da quantificação dos resultados. Nos jogos eletrônicos esta própria prática já foi copiada com a pontuação interna dentro dos jogos e com a tabela dos melhores resultados (*Hall of fame, best scores, rank* e etc.) como exemplo a figura 4.

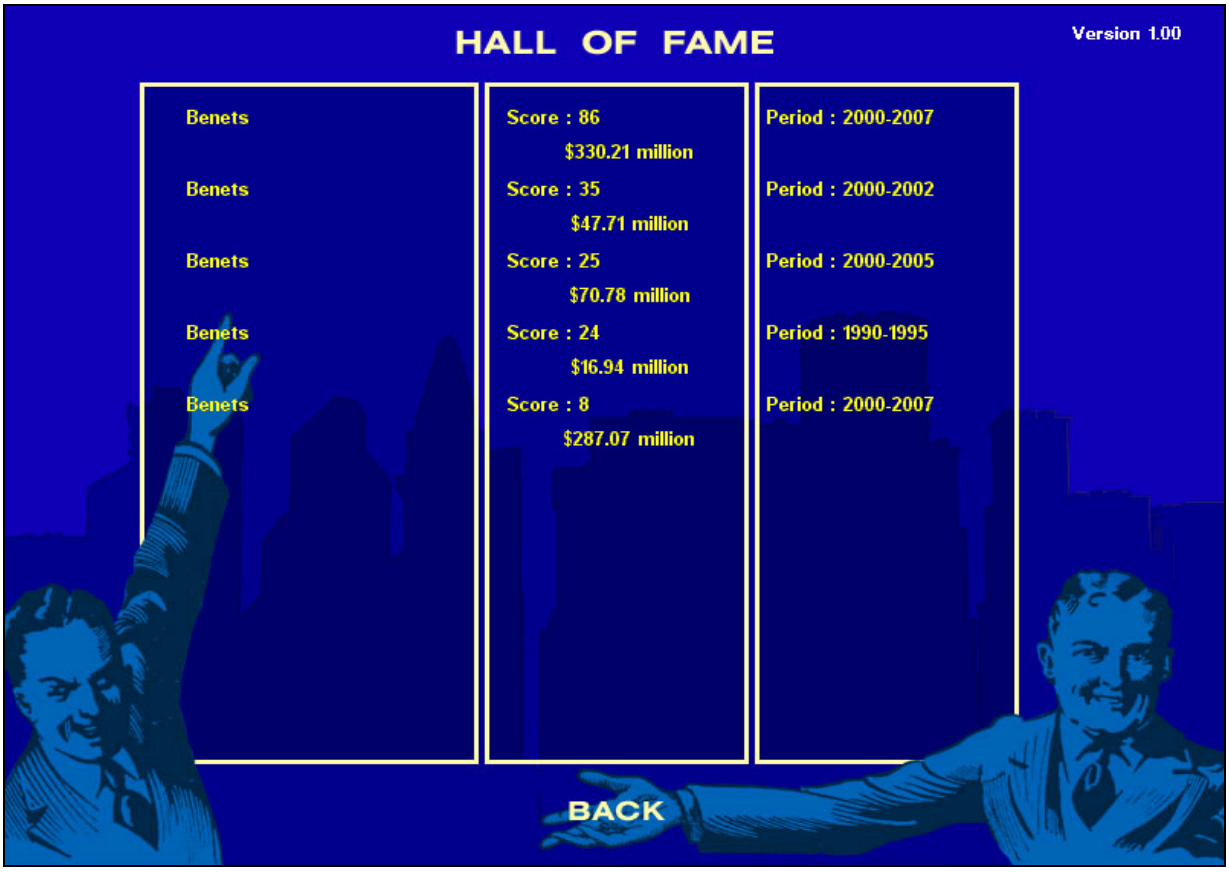

Figura 4 – *Hall of Fame* do jogo *Capitalism II*

Fora do domínio do jogo, esta prática de mensurar os resultados também é real com a marcação dos melhores tempos nos jogos e com as pessoas tentando realizar as mesmas tarefas em tempo menor. Ainda quem faz mais ponto em um determinado jogo ou quem acerta mais vezes o adversário.

No campo das similaridades, até os efeitos sociais negativos citados por Tubino (1992, pp. 40-41) são possíveis no esporte digital. Ele lista no seu texto alguns dos possíveis efeitos negativos:

a) a reprodução compulsória do esporte-performance na educação;
b) as violências de esporte-performance;
c) a discriminação contra a mulher no esporte;
d) o uso ideológico-político do esporte;
e) a preponderância da lógica do mercantilismo no esporte,

Apesar de alguns destes fatores ainda não se mostrarem, ou não estarem tão evidentes, eles podem vir a tornar-se uma realidade incômoda igual à existente no esporte

competitivo. É possível que a mitificação, derivada da espetacularização e o apelo gerado pelos meios de comunicação do alto nível, promova técnicas ditas ideais de jogar, fazendo com que os praticantes no âmbito recreacional imitem estas formas de jogar limitado, assim, toda a sua potencialidade de técnicas pessoais. Desta forma, o indivíduo pode estar assumindo uma prática tecnicista limitando-se a **reprodução** do gesto pelo gesto, esquecendo de todo o significado por trás daquela ação (TUBINO, 1992).

Apesar de parecer um fator positivo, e realmente o é, a **violência física**, na maioria dos casos, pouco existe no jogo eletrônico e é inexistente nos jogos conectados pela internet, contudo esta é apenas uma das formas de violências possíveis. Dentro do jogo é possível uma violência que pode ser até pior, a **violência verbal e simbólica** (TUBINO, 1992) o que pode causar, em alguns casos, feridas mais profundas do que um ato físico. Contudo, similarmente aos esportes, esta violência é proibida na forma de regra onde em alguns jogos os oponentes não podem trocar mensagens entre si, ou comportamentos antiéticos são punidos com advertência e até cartão amarelo e vermelho. No torneio realizado pela *Evolution* (EVO) o cartão amarelo pode ser aplicado nas condições de uma violação de conduta durante o torneio (ex. socar, bater na tela ou *joystick*, ameaças de violência física etc.) e o cartão vermelho pode ser deferido quando o jogador recebe o segundo cartão amarelo, agride fisicamente outro participante do torneio e conduta ilegal excessiva, podendo ser estas condutas roubo ou o não cumprimento das regras, comentários raciais ou o uso excessivo de linguagem imprópria.

A discriminação feminina muitas vezes não é observada pelo fato de que se pode não saber quem joga do outro lado (se for uma partida realizada pela internet) mas, não observar é diferente de existir. Muitas vezes o jogo eletrônico é associado ao mundo masculino e quando uma mulher joga muitas pessoas acham estranho (principalmente as pessoas que tem aversão aos jogos eletrônicos) e, pelo pensamento que se imagina lógico, muitas vezes as mulheres são ditas como menos aptas, contudo, antagonicamente a este fato, no ciberesporte é possível as mulheres competirem no mesmo ambiente dos homens não ocorrendo a distinção de categoria de gênero nos torneios ainda que a participação feminina seja menor.

Apesar da desterritorialização, a **utilização política** poderá acontecer se os jogos eletrônicos atingirem uma importância econômica e social similar a do fenômeno esportivo moderno fazendo com que nações, ideologias compitam entre si, não obstante este fato poder acontecer, ele acontece de outra forma quando dentro dos jogos são colocados valores políticos

como jogos de guerras onde os soldados de uma nação invadem outra, ou quando o jogo em si é uma simulação de práticas esportivas fazendo com que os jogadores escolham seleções nacionais para competir entre si, ou deixem de escolher alguma em especial.

O choque entre o profissionalismo e o amadorismo colocou em abrasão os ideais esportivos com a **lógica mercantilista** capitalista.

> Os valores esportivos, desenvolvidos desde a Antiguidade e consolidados no associacionismo e no "fair play", vão sendo, gradualmente, destroçados pelos aspectos pragmáticos do lucro. As justificativas apresentadas em estudos de viabilização financeira, o deslocamento do foco principal para a lucratividade e produtividade em detrimento do próprio homem e dos interesses reais coletivos, muitas vezes até aproveitando a vulnerabilidade da sociedade aos meios de comunicação de massa tem levado este novo quadro esportivo a perspectivas completamente diversas das anteriores. Definham modalidades clássicas, que não provocam espetáculos para a televisão, ou que não prometem lucros em suas disputas. (TUBINO, 1992, p. 48 - 49).

Esta é uma faceta que também merece uma atenção, pois a mercantilização já esta acontecendo com ciberatletas sendo patrocinados por grandes multinacionais e em alguns países eles já são reconhecidos como esportistas (AZEVEDO, 2004 citado por GAMA 2005). Existem empresas que exploram a imagem do ciberatleta e vende equipamentos ligados com os nomes deles. Assim como Ronaldo Gaúcho e Michael Jordan, entre outros atletas, utilizam calçados que levam o seu nome, ciberatletas utilizam mouses próprios.

Outro fator que gostaria de destacar é a pratica do **doping**, segundo o Comitê Olímpico Internacional (COI, 2006) o doping é caracterizado pela "ocorrência em uma ou mais violações das regras de anti-doping". As regras de anti-doping são "presença de substâncias proibidas ou seus metabólitos ou marcadores nas amostras corporais do atleta". Se mudarmos a sentença para a "violação das regras de jogo na forma da presença de **softwares** e ações ilegais pré-definidas", talvez faça mais sentido nos jogos virtuais. Assim como o doping fere a característica da igualdade inicial dos participantes, o uso de programas e ações ilegais caracteriza-se *cheat* (trapaça em inglês). Muitos jogadores usam programas especiais para se ver através das paredes do jogo (*WallHack*) ou melhorar a mira (*AimHack*), por exemplo para ter vantagens ilícitas na partida. Assim como existe órgãos para inibir e coibir o doping, existe medidas **burocráticas** para assegurar (ou tentar) o *fair-play.* Geralmente quando é atestado o uso dos programas ilegais (*cheats*), o usuário trapaceiro (*cheater*) recebe punições podendo até ser banido do torneio e perder o registro do seu jogo fazendo com que ele seja impedido de jogá-lo

on-line. O não cumprimento das exigências burocráticas também pode acarretar em punições, geralmente a impossibilidade de jogar um número de jogos pré-estabelecido pelo regulamento.

4.6 Possibilidades Pedagógicas

O pessimista queixa-se do vento. O otimista espera que ele mude. O realista ajusta as velas[10]

Além das possibilidades mercadológicas claras e evidentes, o jogo eletrônico pode ser uma fonte riquíssima de estímulos. Os jogos podem estimular diferentes inteligências humanas como a inteligência espacial que para Gardner (1995, p. 15) é "a capacidade de formar um modelo mental de um mundo espacial e de ser capaz de manobrar e operar utilizando esse modelo". Dentro dos jogos eletrônicos, as personagens (avatares) ocupam uma área, e volume em caso de um jogo tridimensional (3D), e possuem sua movimentação dentro do ciberespaço (que, em um exercício de neologismo, vou chamar aqui de cibermotricidade), interagindo com elementos do mundo, correndo, abaixando, deitando e tendo qualquer outra ação possível dentro daquele universo específico. Ao simular ambientes espaciais faz com que o jogador acesse esta inteligência tentando assimilar este mundo imaginário e resolver problemas referentes ao posicionamento do seu avatar ou de um objeto. Um jogo clássico no quesito do desenvolvimento da noção espacial é o *Tetris* (fig. 5) e *Blockout* (*Tétris* 3D), onde o jogador tem que organizar peças com diversas formas.

As diversas inteligências citadas por Gardner (1995) podem ser observadas nos jogos eletrônicos. Jogos como *Guitar Hero* (fig. 6), onde o jogador tem que acertar os tempos da música apertando os botões indicados numa simulação de guitarra, possui componentes da inteligência. Toda uma questão rítmica e musical esta envolvida neste jogo além da coordenação das mãos e dedos. Outros jogos também contêm manifestações de diversas inteligências evidentes e poderia ficar citando-os aqui por um longo período.

[10]Frase de Willian George Ward sobre a necessidade da adaptação à realidade.

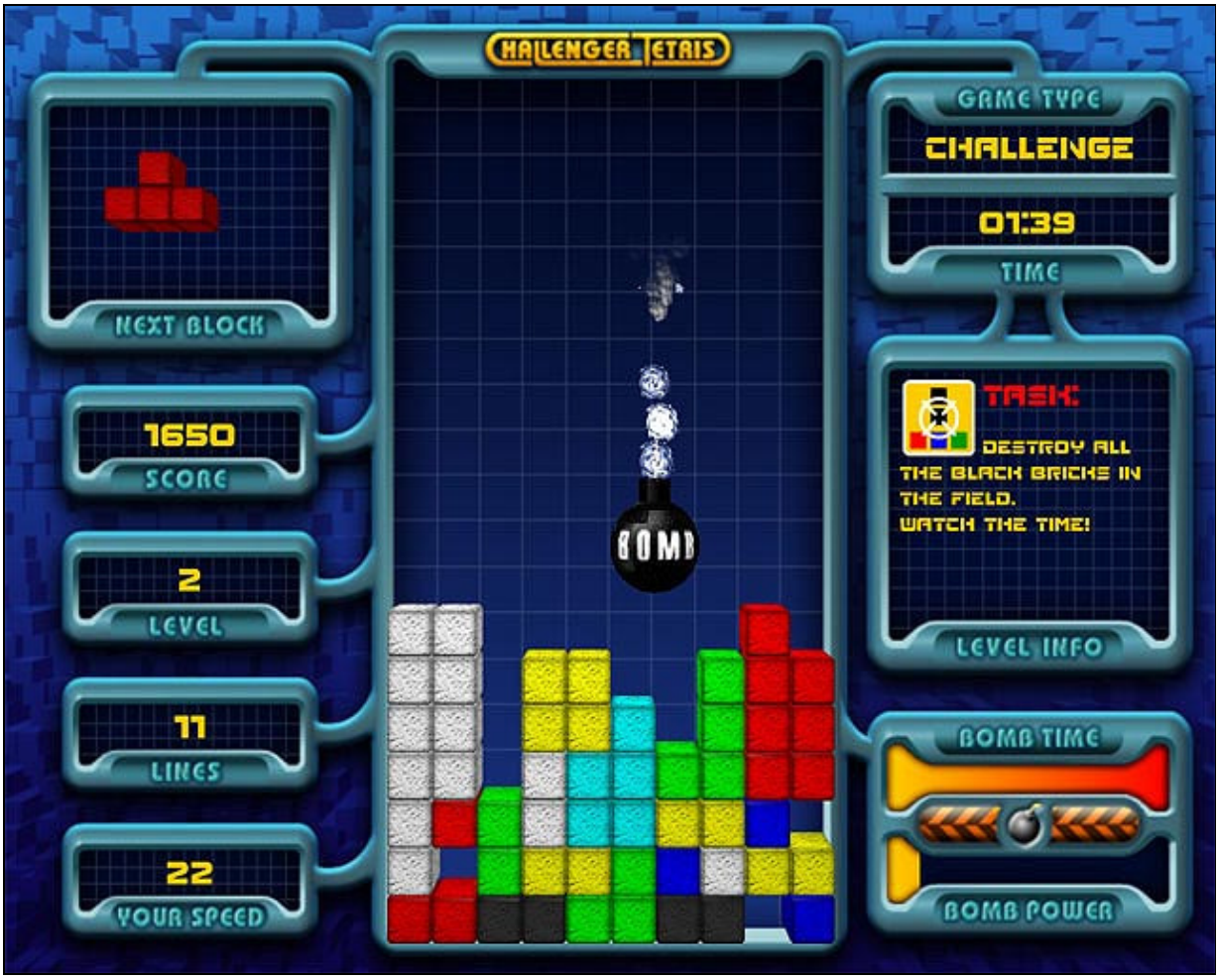

Figura 5 – *Challenger Tetris v1.5*

Até a inteligência corporal-cinestésica está presente nos jogos digitais com a presença de controles e consoles cada vez mais físicos, como os tapetes de dança e o videogame *Wii* que o controle é baseado no movimento do *joystick* e não apenas na utilização de botões. Diversos jogos podem trabalhar coordenação motora fina como o jogo (*Guitar Hero*) citado acima ou outros jogos coordenativos. Ainda é possível com jogos com o videogame *Wii* ou com os tapetes de dança que além de trabalhar questões de ritmo trabalha também a coordenação global. Diversos jogos de tiro podem trabalhar além da tomada de decisão a coordenação entre o estímulo visual e a ação voluntária.

Figura 6 – *Guitar Hero.*

Outras possibilidades dos jogos é o trabalho com a tomada de decisões dentro do jogo, perspectiva de êxito e medo do fracasso, questões de cooperação e competição, socialização e etc. Com os jogos eletrônicos baseados em esportes as pessoas podem aprender bastante sobre o jogo como a lógica de passe, defesa, ataque, preservação da bola, cooperação ser explorada na forma de jogos eletrônicos sobre esportes como jogos de basquete, futebol ou outra modalidade.

Alguns jogos podem estimular diferentes matérias como o *Carmem SanDiego* que faz com que o jogador procure ladrões ao redor do mundo recebendo pistas (cores da bandeira, moeda e outras informações) da localização do criminoso sendo este é um exemplo clássico onde um jogo pode ajudar em Geografia e História.

5 Conclusões

Emancipate yourselves from mental slavery, none but ourselves can free our minds[11].

Procuramos neste trabalho demonstrar as similaridades e diferenças encontradas entre o ciberesporte e o esporte moderno. Neste estudo bibliográfico levantei as questões acerca do surgimento do esporte virtual e suas características comparando com o surgimento do esporte moderno (quadro 1).

Quadro 1 - Comparação entre o esporte moderno e o ciberesporte

Fatores	Esporte moderno	Esporte Eletrônico
Locais de treino	Ginásios, quadras, pistas, campos e etc.	*Lan House*, casa (internet)
Uso de meios ilícitos para obtenção de resultados	Doping, configuração ilegal de implemento	*Cheats*, configuração e uso ilegal de softwares
Locais de Jogo	Ginásios, estádios, pistas e quadras e etc.	*Lan House*, casa (internet)
Desenvolvimento Tecnológico	Melhoria de vestuário, calçado, implementos, materiais	Melhoria de periféricos (mouse, teclado, microfone)
Implementos	Bola, raquete, taco e etc.	Mouse, teclado, microfone.
Equipamentos	Uniformes, bolas, calçados, implementos em geral	Placas de vídeo, som, monitor, placas e conexão de rede.
Eventos	Festivais, torneios, campeonatos, práticas lúdicas isentas de obrigações e etc.	Festivais, torneios, campeonatos, praticas lúdicas isentas de obrigações

[11] Verso da música "Redemption Songs" de Bob Marley sobre a emancipando da escravidão mental. Que eu usei no sentido da mudança de prisma, para que as pessoas tentem ver o mundo com outros olhos.

Podemos pensar que a internet está para o ciberesporte como a cidade e os meios de comunicação de massa (MCM) estão para o esporte moderno. A mesma importância que a cidade teve para o esporte moderno a internet assume, como se fosse uma única e grande cidade, com as diferentes comunidades assemelhando aos bairros de uma metrópole que possui espaços específicos para suas práticas culturais e ao mesmo tempo seu veículo de comunicação, transporte e informação (fig. 7).

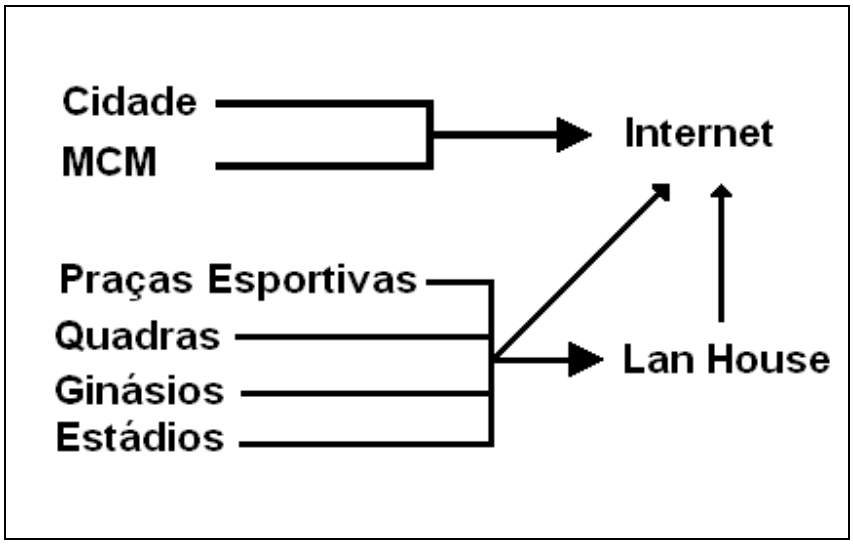

Figura 7 – Correspondentes entre o esporte moderno e o ciberesporte.

A virtualização dos esportes e a esportivização do virtual são fenômenos simultâneos e não acho que eles sejam exclusivos da Educação Física, mas podem se transformar em um conteúdo e uma ferramenta rica em qualquer área da educação, inclusive a Educação Física que, na questão da organização de torneios e eventos, sua participação é de extrema importância dando respaldo como uma manifestação esportiva de uma nova geração que está se formando e com ela novos espaços, instrumentos e práticas estão se criando, carentes de assistência profissional, visto que no Brasil esta ainda é uma prática pouco estudada e planejada.

Aceitando a presença desta nova realidade, é necessário repensar a educação nos novos tempos. Com esta realidade vigente é possível educar pelos jogos digitais e para os jogos digitais, para esta prática não ficar envolta em um manto de preconceito, banalizada e mal preparada, podendo ser uma prática que venha a **somar sem substituir** nenhuma outra.

Gostaríamos que este trabalho servisse de alerta para este fenômeno, que não pode passar despercebido. A falta de investimento e de estudos na área pode acarretar em efeitos

inesperados tanto no parte do espetáculo quanto nas questões educacionais criando usuários alheios às questões de saúde como postura, alimentação e a necessidade de outras práticas que não apenas as virtuais. Este não nos parece ser um fenômeno totalmente novo e isolado, mas sim a atualização, evolução do fenômeno esportivo em uma nova realidade, a internet.

Referências Bibliográficas

ANDRADE, C. E. de. **O mercado de jogos eletrônicos no Brasil**. Campinas: UNICAMP, 2005. In: SEMANA NACIONAL DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA, Inconfidente, 05 out. 2005.

AZEVEDO, T. Jogadores viram profissionais com a rede. **Folha de São Paulo**, 18 fev. 2004, p F. 4 apud GAMA, Dirceu Ribeiro Nogueira da. Ciberatletas, cibercultura e jogos digitais: considerações epistemológicas. **Revista brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 26, n. 2, p.163-177, jan. 2005.

BETTS, J. R. The technological revolution and the rise of sport, 1850-1900. In: LOY JUNIOR, J. W.; KENYON, G. S. (Org.). **Sport, culture, and society:** A reader on the sociology of sport. London: Macmillan, 1969. p. 145-166.

CAMPEONATO BRASILEIRO DE DAY OF DEFEAT. **Regras.** Disponível em: <http://www.cbdod.com/regras.asp>. Acesso em: 07 out. 2007.

CASTELLS, M. **A galáxia internet:** reflexões sobre internet, negócios e sociedade. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL VIRTUAL. **Regras:** CBFV. Disponível em: <http://www.cbfvirtual.com.br/index.php?pid=60>. Acesso em: 07 out. 2007.

CYBERATLHETE PROFESSIONAL LEAGUE. **News headline.** Disponível em: <http://www.thecpl.com/index.php?cat=1>. Acesso em: 16 nov. 2007.

DAOLIO, J. **Cultura:** Educação Física e Futebol. 3. ed. Campinas: Unicamp, 2006.

DURHAM, E. R. **A dinâmica cultural na sociedade moderna:** ensaio de opinião, 1977 p. 32-35, v. 4.

EVO CHAMPIONSHIP SERIES. **Tournament rules.** Disponível em: <http://www.evo2k.com/playerGuide/rules.php>. Acesso em: 30 out. 2007.

FOLHA ONLINE. **Concorde pousa em Londres em seu último vôo comercial.** Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/mundo/2001-concorde.shtml>. Acesso em: 30 out. 2007.

GAMA, D. R. N. da. Ciberatletas, cibercultura e jogos digitais: considerações epistemológicas. **Revista brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 26, n. 2, p.163-177, jan. 2005.

GARDNER, H. **Inteligências múltiplas:** A teoria na prática. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

GUTTMANN, A. **From ritual to record:** the nature of modern sports. New York: Columbia University Press, 1978.

GUTTMANN, A. **Games and empires:** modern sports and cultural imperialism. New York: Columbia University Press, 1994.

HLTV.ORG. **Today maches.** Disponível em: < http://www.hltv.org/?pageid=2>. Acesso em: 4 nov. 2007.

HUIZINGA, J. **Homo ludens:** o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE. **Anti-doping rules:** applicable to the XX Olympic Games in Turin. 2006. Disponível em: <http://www.olympic.org/uk/organisation/commissions/medical/full_story_uk.asp?id=1718>. Acesso em: 28 out. 2007.

INTERNET MOVIE DATABASE. **The internet movie database.** Disponível em: <www.imdb.com>. Acesso em: 1 out. 2006.

LÉVY, P. **A conexão planetária:** O mercado, o ciberespaço, a consciência. São Paulo: 34, 2001.

LÉVY, P. **Cibercultura.** 2. ed. São Paulo: 34, 2000.

LÉVY, P. **O que é o virtual.** São Paulo: 34, 1996.

MAINLAND BRASIL. **Mainland Brasil:** Second life grid. Disponível em: <http://www.mainlandbrasil.com.br/>. Acesso em: 10 out. 2007.

TUBINO, M. **As teorias da educação física e do esporte:** uma abordagem epistemológica. Barueri: Manole, 2002.

TUBINO, M. **Dimensões sociais do esporte.** São Paulo: Cortez, 1992.

TUBINO, M. **O que é esporte.** 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 2006.

UNION OF EUROPEAN FOOTBALL ASSOCIATIONS. **Machcentre.** Disponível em: http://www.uefa.com/live/competitions/ucl/matchday=4/day=2/match=-1/index.html. Acesso em: 4 nov. 2007.