

Os Jogos na Sociedade Contemporânea: as Influências dos Avanços Tecnológicos

The Games in Contemporary Society: the Influences of Technological Advances

Gabriel Gonçalves Freire^{a*}; Daniel Guerrini^a

^aUniversidade Tecnológica Federal do Paraná, Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza.

*E-mail: gaba_sp06@hotmail.com

Resumo

A sociedade contemporânea influencia e é influenciada pelos constantes avanços tecnológicos, especificamente, por aqueles destinados à comunicação e ao alcance de informação. Os sujeitos, inseridos nesse contexto, precisam compreender como a cultura e as suas relações são modificadas por meio desses avanços tecnológicos, inclusive nos jogos que realizam. Decorrente disso, o objetivo da pesquisa foi identificar as influências dos avanços tecnológicos no mundo dos jogos. Para o alcance do objetivo proposto, elaborou-se um estudo de caráter bibliográfico a partir de temas como jogos populares, jogos eletrônicos, tecnologias de comunicação e informação, relações humanas, espaços sociais para o jogo e a produção cultural infantojuvenil. Os resultados mostraram que os avanços tecnológicos influenciam os jogos quanto a modificação, bem como os espaços utilizados para o ato de jogar, os tipos de relações humanas desenvolvidos, a profusão cultural dos jogos, o aumento da faixa etária dos jogadores, a produção crescente dos jogos eletrônicos e para o enfraquecimento da prática dos jogos populares. Assim, a escola é anunciada como instituição social, em que a compreensão dessas influências deve acontecer por meios dos processos de ensino-aprendizagem, em que a Educação Física por ser a área de conhecimento que, historicamente, assumiu o jogo como um conteúdo de ensino, necessita elaborar estratégias que contribuam com essa elucidação pelos estudantes.

Palavras-chave: Sociedade Contemporânea. Jogos. Tecnologias. Cultura.

Abstract

Contemporary society influences and is influenced by constant technological advances, specifically by those for communication and range of information. The subjects included in this context need to understand how culture and their relationships are modified by these technological advances, including the games they perform. Resulting from this, the objective of the research was to identify the technological advances influences in the gaming world. To achieve the objective proposed herein, a bibliographic study was elaborated from topics such as popular games, electronic games, information and communication technologies, human relationships, games social spaces and the Children and teenagers' cultural production. The results showed that technological advances influence the game regarding the spaces modification used for gaming, the types of human relations developed, the games cultural wealth, the players' age range increase, the growing production of electronic games as well as regarding the the weakening of popular games practice. Thus, the school is announced as a social institution where the understanding of these influences should take place by means of the teaching-learning processes in which Physical Education due to being the area of knowledge that historically took over the game as a teaching content, needs to elaborate strategies that contribute to this elucidation by the students.

Keywords: Contemporary Society. Games. Technologies. Culture.

1 Introdução

A sociedade global contemporânea é caracterizada pela velocidade com que os avanços tecnológicos acontecem. Esse processo tem influenciado os modos de ser e de agir das pessoas, na criação de diferentes formas de linguagens, comunicação e interação social.

O constante avanço das tecnologias, sobretudo, aquelas direcionadas para a informação e comunicação, denominadas de tecnologias da informação e comunicação - TIC têm influenciado também a cultura e as práticas culturais na sociedade. Compreender quais são essas influências e permitir, com isso, uma atuação mais consciente por parte dos professores perante aos estudantes, é uma necessidade quando se objetiva que ambos insiram-se no contexto de modo mais consciente.

Entre as diversas práticas culturais que os agentes culturais criaram ao longo do processo histórico e delas usufruíram

com sentidos e significados distintos, os jogos e o ato de jogar são elementos importantes.

A partir disso, o objetivo dessa investigação foi identificar as influências dos avanços tecnológicos no mundo dos jogos, por meio de um estudo aprofundado de autores, que abordam a temática dos jogos ao longo da história, suas práticas em diferentes espaços e a participação da escola no processo de compreensão dessas manifestações culturais com as aulas de Educação Física.

2 Desenvolvimento

2.1 Metodologia

Para o alcance do objetivo, constitui-se uma investigação descritiva, de caráter bibliográfico (TRIVIÑOS, 1987), em que se organizaram duas seções de estudos em livros e artigos científicos sobre as temáticas abordadas.

Na primeira seção, aprofundou-se a compreensão sobre

o jogo de modo geral (concepções e caracterizações) a partir de autores já consolidados cientificamente sobre o tema, visualizados no Quadro 1. São autores que possuem notoriedade científica, quando a temática é o jogo como manifestação cultural.

Quadro 1: Autores e Temáticas Abordadas na primeira seção

Autores/ano da obra	Temáticas abordadas
Brougère (1998)	Jogo no processo educacional
Caillouis (1988)	O Jogo na dimensão do sagrado
Freire (2005)	Cultura infantojuvenil e o Jogo
Friedmann (2013)	Jogos Tradicionais
Huizinga (2000)	O lúdico e o Jogo
Kishimoto (1993)	Jogo no processo educacional

Fonte: Dados da pesquisa.

Nessa seção, identificou-se que os jogos integram o processo de organização social desde a mais distante idade. Nos processos civilizatórios elaborados no mundo todo, o jogo, ação cultural humana envolvida por sistemas de regras e competitividade, assumiu diversos sentidos e significados, desde a vivência na antiguidade para culto ao sagrado, passando por uma finalidade educativa até chegar aos dias atuais, em que os fins são os mais variados possíveis.

Na segunda seção de estudos, pesquisaram-se autores que trabalham com temáticas como sociedade contemporânea, cultura, avanços tecnológicos, jogos tradicionais e jogos eletrônicos, identificados no Quadro 2.

Quadro 2: Autores e Temáticas Abordadas na segunda seção

Autores e Ano	Temáticas abordadas
Santos (2009, 2012, 2015)	Caracterização dos Jogos Tradicionais e o Processo Civilizatório
Cardoso (2012)	Por onde andam as crianças?
Rodrigues (2009)	Tecnologias e Interações Humanas nos jogos
Reis e Cavichioli (2008)	Crescente número de adultos nos jogos e a indústria cultural
Santaella (2003)	Cultura das mídias e cibercultura
Moita (2006)	Games e contexto cultural
Gallo (2007)	Jogo como elemento cultural
Carvalho <i>et al.</i> (2014)	Os jogos eletrônicos mais vivenciados
Streck (2014)	Imersão no espaço virtual
Primo (2000)	Interações nos jogos eletrônicos
Haelsner (2010)	Jogos como patrimônio cultural
Carmo, Gushiken e Hirata (2013)	Franquia Pokémon
Koppe (2007)	Aumento da faixa etária no jogo
Bauman (2013)	Mundo moderno líquido e a cultura como produto de consumo

Fonte: Dados da pesquisa.

A partir da segunda seção com autores contemporâneos, verificou-se que os jogos foram se modificando ao longo dos anos, sendo necessária a classificação e caracterização deles para uma melhor compreensão. Assim, percebe-se que

as sociedades, por um longo período, vivenciaram os jogos populares, caracterizados pela transmissão das gerações mais velhas as mais novas, pela flexibilidade de regras e participação dos jogadores em suas elaborações, origem incerta, utilização dos espaços públicos para a realização entre outras. Porém, pode se identificar nos últimos 40 anos a ascensão dos jogos denominados eletrônicos, contemplados pelas tecnologias computacionais e utilização do espaço virtual ou ciberespaço.

Além da identificação dos diferentes jogos, ao longo dos tempos, classificados entre populares e eletrônicos, essa seção permitiu a reflexão sobre a sociedade contemporânea, a influência dos avanços tecnológicos nela e na própria manifestação humana e social de jogar.

Integrando a primeira seção com a segunda de autores e temáticas abordadas por cada um, chegou-se aos resultados dessa investigação. Tais resultados, a seguir, apresentam um panorama de algumas influências específicas do avanço em tecnologia no mundo dos jogos. Alerta-se para o fato da necessidade de os professores de Educação Física construir um panorama, que sustente o ensino crítico dos jogos aos estudantes, contemplando os avanços tecnológicos em curso na sociedade atual.

2.2 Discussão

Os resultados mostraram que os avanços tecnológicos ocorridos nos últimos setenta anos, especificamente, com os avanços dos computadores, celulares, tablets e dos videogames, influenciaram e influenciam o mundo dos jogos, significativamente, quanto a profusão cultural infantojuvenil, à modificação dos espaços utilizados para o ato de jogar, os tipos de relações humanas desenvolvidos, a produção crescente dos jogos eletrônicos, o aumento da idade das pessoas, que continuam jogando e no enfraquecimento da prática dos jogos populares.

Para melhor análise das influências identificadas no mundo dos jogos a partir dos avanços tecnológicos, cada uma é apresentada abaixo:

2.2.1 Profusão cultural dos jogos

Os avanços tecnológicos permitiram, nos últimos anos, uma abundância de manifestações culturais dos jogos. Essa profusão ganha força com a disseminação dos jogos eletrônicos por volta dos anos 1970 no mundo todo (RODRIGUES, 2009).

Se antes prevaleciam os jogos populares, tradicionalmente conhecidos como *amarelinha*, *pião*, *pipa*, *bola queimada*, *bola de gude*, etc., ensinados da geração com mais idade para as gerações menores, na maioria das vezes, utilizando a comunicação oral para suas transmissões, os avanços tecnológicos permitiram a produção e disseminação dos jogos eletrônicos.

Os jogos eletrônicos distintos dos jogos denominados populares:

concentram vários tipos de arte diferentes, como cinema, quadrinhos, música e relaciona tudo isso com o uso da

computação gráfica de alta qualidade e diferentes formas de interação (RODRIGUES, 2009, p.5).

Desse modo, uma reflexão profunda sobre a influência dos avanços tecnológicos no mundo dos jogos, tem ao centro os jogos eletrônicos, principalmente, quando se pensa em tecnologias como computadores, tabletes, videogames, smartphones entre outras, relacionadas à informação, comunicação e outras formas de linguagens nos jogos.

Tal constatação não quer dizer que um tipo de jogo é melhor do que o outro, pois o sentido no jogo é cada pessoa que dará, porém ressalta-se que os avanços tecnológicos contribuíram com uma diversidade de oportunidades e escolhas para o ato de jogar. Essa diversidade também refletiu nos espaços para jogar.

2.2.2 Modificação dos espaços utilizados para jogar: o ciberespaço

As tecnologias em progresso também influenciaram na modificação dos espaços utilizados para o ato de jogar. Não só os jogos realizados foram modificados, como também os locais de convivência dos jogadores.

Verifica-se que os locais públicos como praças, parques, calçadas e ruas eram os locais predominantes da prática dos jogos. Quem não se lembra do esconde-esconde, bets, pega-pega, pique bandeira realizados nas ruas? Ainda, esses locais são utilizados para o ato de jogar, porém, cada vez menos pelas crianças e jovens, principalmente, nos bairros centrais das grandes cidades (CARDOSO, 2012).

O advento dos jogos eletrônicos por meio do avanço tecnológico criou um novo local da prática social dos games, o ciberespaço. É no ciberespaço que muitos jogadores se encontram. Nesse espaço, não necessariamente, os jogadores precisam ser vizinhos, morar na mesma rua, bairro, cidade, estado ou país.

Várias plataformas foram criadas e ainda são para que os jogadores adentrem ao mundo virtual. O computador e o Arcade, conhecido como fliperama, foram as primeiras plataformas utilizadas para isso. Em seguida, os videogames como Atari, Nintendo, Xbox, Playstation entre outras, ganharam relevância como plataformas utilizadas. Atualmente, os Smartphones são plataformas que passam por inúmeros avanços tecnológicos com o objetivo de permitir o jogo virtualizado.

Isso revela que as formas de ser e estar no espaço virtual vem sofrendo modificações aos longos dos anos, sobretudo por conta dos avanços tecnológicos dos próprios jogos eletrônicos e das plataformas, em que são realizados. A partir disso, a imersão, ou seja, sensação que o indivíduo tem de vivenciar uma realidade ficcional a qual está submetido no mundo virtual ocorre, na maioria das vezes, por meio de avatares.

Os avatares são personagens e personalidades virtuais adotadas pelos jogadores dentro do ciberespaço dos jogos eletrônicos (STRECK, 2014). A forma como esses avatares

têm depende da dinâmica de cada jogo. Alguns jogos como o *The Sims* distribuído pela produtora Maxis, inicialmente em 2000, permitem que os jogadores criem seus avatares em um cenário fictício e, em outros, como *Resident Evil* criado pela Capcom em 1996, os personagens já estão criados.

Além da imersão por avatares, afirma-se que ocorre com os avanços tecnológicos a globalização do ato de jogar, viabilizada no espaço virtual e pela internet, em que pessoas de diferentes regiões do mundo podem interagir, mesmo muito distantes. Esse processo de aproximação aparente, por meio do avanço tecnológico, permite que ocorra a modificação das formas de interação entre os jogadores. Um paradoxo entre proximidade e distanciamento. Esse paradoxo é alcançado por meio da internet, de seus avanços constantes de velocidade e alcance, além dos aparelhos eletrônicos utilizados no processo de interação nos jogos.

[...] A participação de jogos com outras pessoas via internet é cada vez mais comum, o que dispensa a dependência em relação a amigos ou grupos de amigos específicos que seriam indispensáveis à realização das muitas outras atividades de lazer (REIS; CAVICHIO, 2008, p.179).

Os jogos via internet cada vez mais ganham espaços no mundo dos jogos. Entretanto, percebe-se que a falta de acesso à internet e de aparelhos eletrônicos impedem a formação de novos jogadores e a imersão no espaço virtual. Uma forma encontrada pelas pessoas, mesmo sem internet, de adentrar no mundo virtual e vivenciar os jogos eletrônicos que não necessitam de internet para o funcionamento, diz respeito a vivência de jogos como *Candy Crush*, produzido pela King Digital Entertainment, em 2012.

As modificações de espaços utilizados para o jogo, bem como a forma de imersão neles também influenciarão, unidos aos avanços tecnológicos, nos tipos de relacionamento efetivado entre os jogadores. Não só os espaços foram alterados, mas a própria forma de relacionamento das pessoas.

2.2.3 Relações humanas nos jogos: do homem-homem, da máquina-homem, para o homem-máquina-homem

Percebe-se que as tecnologias desenvolvidas, historicamente, pouco a pouco, passaram a ser instrumentos mediadoras das relações entre os seres humanos. O mundo dos jogos também foi influenciado e influencia o surgimento de novas formas de relacionamento dos jogadores por conta da mediação tecnológica.

Com o advento dos jogos eletrônicos, a interação do ser humano no ato de jogar foi direcionada para a máquina. Verifica-se que os primeiros jogos nos computadores e videogames permitiram que ocorresse uma relação direta entre ser humano e máquina, no qual um compete com o outro. Se antes, nos jogos populares com poucos avanços tecnológicos como o pique bandeira, os jogadores precisavam de uma interação entre seus pares em um mesmo espaço real, com os jogos eletrônicos isso é modificado. Pode-se escolher jogar sozinho em grande medida.

Mesmo que se entenda que em ambos os tipos de jogos, eletrônicos e populares, há de fato práticas sociais, nas quais os jogadores interagem com todo o trabalho acumulado de inúmeras pessoas na produção e transmissão dessas manifestações, concebe-se uma modificação nas formas de relacionamentos entre os participantes.

Assim, no início dos jogos eletrônicos, não se trata de vencer o colega, mas a inteligência artificial do jogo. Os primeiros jogos da franquia *Super Mário*, da produtora Nintendo, lançado em 1985, é um exemplo dessa disputa homem versus máquina. Essa forma de relacionamento (homem-máquina) é influenciada pelos primeiros jogos eletrônicos lançados, em que o jogador segue determinadas regras existentes na programação do game.

O limite imposto por uma programação estabelecida das regras e do formato do jogo faz com que se efetive a interação homem-máquina que Primo (2000) denomina *interação reativa*. Outro jogo que influenciou e influencia esse tipo de interação é o *Tetris*, criado por Alexey Pajitnov, Vadim Gerasimov e Dmitry Pavlovsky em 1984, no qual consiste em montar blocos com formas geométricas.

Pode-se dizer que nesses jogos poderiam dois participantes realizar as ações, como no caso do Super Mário, em que um pode ser o personagem Mário e, o outro, o Luigi. Entretanto, percebe-se que são interações mais voltadas para a máquina, cada jogador cumprindo individualmente as fases.

Verificada a pouca interação entre jogadores nos primeiros games lançados, em um segundo momento, a produção de novos jogos eletrônicos permitiu que os participantes interagissem mais uns com e contra os outros. Um exemplo desses jogos encontra-se na franquia do gênero luta *Street Fighter* da produtora Capcom. Nesse jogo, desde seu lançamento em 1987, os jogadores interagem uns com ou contra os outros, não apenas com a máquina.

Um dos fatores desenvolvidos e que também contribuiu com essa mudança de direcionamento de relação foi à criação, disseminação e utilização da internet nos jogos. O sistema *on-line* trouxe para o mundo dos jogos uma maior interação entre os jogadores, tanto para duelarem entre si, quanto na formação de times dependendo do jogo.

Atualmente, jogos como *Hearthstone* da produtora Blizzard Entertainment, lançado em 2014 e *League of Legends* da produtora Riot Games, ofertado em 2009, são exemplos de games mais vivenciados na internet atualmente no mundo. A oportunidade de relacionamento com outros jogadores e a criação de grupos permite o tipo de interação, que Primo (2000) chama de *interação mútua*.

[...] Os sistemas interativos mútuos estão voltados de uma maneira geral para a evolução e desenvolvimento já que esse fluxo de informação faz com que tudo evolua a partir de um processo de negociação entre as partes. Dentro dos jogos on-line as ações se dão de maneira interdependente, de modo que cada um faz o que quer influenciando a ação dos outros e também sendo influenciado (RODRIGUES, 2009, p.7).

Assim, percebe-se que há uma modificação das relações humanas no ato de jogar com o processo de avanço tecnológico na sociedade. Primeiro, a necessidade de uma interação humana direta com outra pessoa, em jogos populares como bola queimada, esconde-esconde. Depois, a interação passa a ser entre homem e máquina, especificamente, nas primeiras plataformas dos jogos eletrônicos como os videogames.

Atualmente, se têm a possibilidade de uma nova interação com as pessoas, mediadas pelas máquinas, com o avanço da plataforma do videogame e computadores, com a ascensão de outras plataformas como os tablets, smartphones e, com o acesso e desenvolvimento da internet.

2.2.4 Os jogos eletrônicos e o mercado mundial

Na sociedade contemporânea, marcada por grande movimentação monetária, a cultura é cada vez mais reconhecida como mais um objeto a ser consumido pelas pessoas. Assim, a produção cultural também tem como finalidade a geração de riqueza, por meio de um constante consumo (BAUMAN, 2013).

Os avanços em tecnologias nos games, visualizados principalmente nos jogos eletrônicos, têm dominado o mercado econômico mundial do entretenimento. O predomínio dos jogos eletrônicos na cultura pode ser explicado de várias formas, a partir de diferentes fatores como a crescente violência urbana nos bairros e centros, diminuição de espaços públicos para lazer, o próprio avanço tecnológico já destacado, entre outros, porém, o que mais tem chamado atenção diz respeito ao seu potencial econômico.

De acordo com a empresa de pesquisa de estratégia em mercados consumidores, Euromonitor, do ano de 2009 a 2015, o valor econômico alcançado dos jogos eletrônicos no mundo do entretenimento aumentou 780%, chegando a gerar um fluxo de 66 bilhões de reais em todo o mundo. A constatação de que os jogos eletrônicos influenciam, significativamente, o mercado mundial do entretenimento na sociedade atual completa quase uma década.

Hoje a indústria ligada aos dos jogos eletrônicos e os videogames já é considerada como a maior indústria de entretenimento no mundo, ultrapassando o faturamento da indústria do cinema (REIS; CAVICHIOLLI, 2008, p.166).

Os avanços nos gráficos dos jogos, o nível de jogabilidade, as mais diversas possibilidades de gêneros de games e do sentimento de pertencimento a um grupo específico de jogadores têm atraído um vasto número de consumidores. A indústria cultural apropria-se dessa procura e, ano após ano, cria a necessidade de consumo do novo, avançado, mais atualizado.

Um exemplo disso é evidenciado em jogos de gênero esportivo como o *Pro Evolution Soccer - PES*, da produtora japonesa Konami, iniciado no ano de 2007 com o nome de *Winning Eleven*. Desde então, o jogo eletrônico futebolístico passa por reformulações ano a ano, lançando uma nova versão entre os meses de outubro e novembro. A proposta é avançar

o game quanto aos aspectos de jogabilidade, os gráficos, bem como em atualizar os times, tornando-o mais próximo do real possível. A publicidade para lançamento gira em torno desses elementos.

A constante atualização dos jogos é uma necessidade que a indústria dos videogames vem enfrentando com o advento dos jogos eletrônicos. Isso é verificado, quando o PES está entre os cinco mais jogados nas diferentes faixas etárias (CARVALHO *et al.*, 2014). Continuar com o mercado consumidor gerando lucro é um desafio que as produtoras de games enfrentam por meio de lançamentos anuais.

Nesse sentido, a versão do ano anterior passa a ser considerada ultrapassada por não possuir tais elementos avançados e atuais. A cultura do constante consumo dos jogos eletrônicos se mantém, atualmente, nessa dinâmica, ou seja, avanço tecnológico e game atualizado.

Se a produção dos jogos eletrônicos vem crescendo, anualmente, pelo mundo, muito se deve a dois fatores que se ligam: o avanço em tecnologia e a oferta para novos mercados e sujeitos consumidores. Criar jogos que atendam as necessidades de um maior número de pessoas têm sido objetivo das produtoras, uma vez que um maior número de consumidores sugere maior lucratividade.

2.2.5 Avanço tecnológico e a permanência no ato de jogar

Há muito tempo tem se a falsa e, até preconceituosa, ideia de que o ato de jogar é coisa de criança. É verdade que nos primeiros anos de vida, o jogo tem uma contribuição significativa com o próprio desenvolvimento das pessoas. Concorda-se que o caráter lúdico nos jogos é buscado pelas crianças, em vários momentos cotidianos, por exemplo, quando criam avião com a colher na hora de se alimentar. Porém, a ludicidade e o entretenimento não são buscados apenas pelos menores.

[...] o videogame, antes considerado entretenimento apenas de crianças e adolescentes, está atingindo um público cada vez mais amplo e que é, portanto, um importante instrumento de lazer para diversas faixas etárias (REIS; CAVICHIOLLI, 2008, p.208).

Em estudo realizado por Koppe (2007), se apresenta um crescente aumento da idade das pessoas que realizam diversos jogos no mundo todo, verificando que os adultos jogavam o mesmo tanto de minutos ou mais que as crianças e adolescentes.

Essa permanência dos adultos nos jogos pode ser explicada a partir da busca pelo entretenimento e do lúdico. Outra explicação, que requer atenção, diz respeito ao próprio avanço da tecnologia e a oferta de novas plataformas e jogos cada vez mais atraentes em relação ao nível de dificuldade, dos gráficos de alta proximidade com a realidade, e com uma vasta diversidade de gêneros para os consumidores dessa faixa etária.

A preocupação dos jogos, que atraíssem as pessoas com mais idade, fez com que muitos jogos eletrônicos

apresentassem alto nível de dificuldade, grau de violência e sexualidade, necessitando a classificação por faixa etária como ocorre com os filmes, por exemplo. Jogos eletrônicos classificados para maiores de 18 anos de idade podem apresentar, resguardando os variados gêneros, violência de forte impacto, sexo explícito e apologia ao uso de drogas ilícitas. O objetivo não é refletir sobre o uso ou proibição desses jogos, mas mostrar que a indústria cultural dos jogos eletrônicos preocupa-se com todos os tipos de jogadores em relação à faixa etária, na qual os consumidores adultos têm demonstrado forte impacto econômico.

Se os avanços tecnológicos permitem uma permanência dos jogadores nos jogos eletrônicos, o mesmo não pode ser afirmado no que diz respeito aos jogos populares. Busca-se, atualmente, o elo perdido entre as pessoas e os jogos populares (SANTOS, 2009).

2.2.6 Jogos populares e prosseguimento tecnológico: o enfraquecimento de um patrimônio cultural

Os jogos populares, com o passar dos anos, se apresentam enfraquecidos na sociedade atual. Os fatores para isso são muitos e complexos, como o aumento da violência urbana, a modificação de transmissão dos jogos, dos mais velhos para os mais novos anteriormente com os jogos populares e, agora, em muitos casos, dos mais novos para os mais velhos no caso dos jogos eletrônicos. Ainda, nessa teia complexa de fatores, insere-se a diminuição dos espaços de lazer nos centros urbanos, que aglomeram um maior número de habitantes (CARDOSO, 2012) e o próprio avanço tecnológico.

É com o olhar atento no prosseguimento tecnológico na sociedade atual que a análise do enfraquecimento dos jogos populares deve ser realizada. Esse olhar leva à reflexão de dois pontos em particular. O primeiro diz respeito à própria modificação cultural que a sociedade contemporânea passa como integrante de um processo histórico, no qual as tecnologias assumem papel relevante. A história mostra que a cultura e as práticas culturais são dinâmicas e, atualmente, muito se deve ao avanço tecnológico. O segundo refere-se ao domínio dos jogos eletrônicos nas sociedades, em que a era digital é uma realidade, tanto nas formas de comunicação quanto para o ato de jogar.

Os jogos populares, tradicionalmente conhecidos por milhares de pessoas e sociedades, reconhecidos como um patrimônio cultural (HAELSNER, 2010) têm sido deixados de lado com a modificação cultural na era digital. É verdade que a prática de jogos como pega-pega, amarelinha, pipa, esconde-esconde, ainda são praticados por muitas crianças. Entretanto, jogos como bets, pião, bola de gude, bugalha, elástico, pé na lata, entre outros, cada vez mais são esquecidos ou não são ensinados e aprendidos. Também, a atratividade dos jogos populares pode ser um elemento questionado para o enfraquecimento de suas práticas. A atração pela amarelinha em uma criança de seis anos de idade é diferente para outra com quatorze. No entanto, no que reside a diminuição da

atração?

Verificou-se, anteriormente, que os jogos eletrônicos têm atraído as mais diversas faixas etárias, potencialmente os adultos, por meio das constantes atualizações dos jogos e plataformas. O mesmo não ocorre com os jogos populares como a amarelinha, por exemplo. Embora a presença de várias formas de se jogar o mesmo jogo seja uma característica daqueles ditos populares (várias formas de amarelinha, pipa, pião etc.), a dinâmica desses não é alterada com avanços tecnológicos.

Um exemplo de como os jogos eletrônicos são atualizados, e que isso fortalece a sua presença social, verifica-se com o jogo *Pokémon* da Nintendo. Criado por Satoshi Tajiri teve a primeira versão lançada em 1996 para a plataforma portátil Game Boy. Logo, este jogo alcançou notoriedade entre os jogadores, sendo a segunda maior franquia da Nintendo, perdendo apenas para a franquia Super Mario (CARMO; GUSHIKEN; HIRATA, 2013).

Com o passar dos anos, o *Pokémon* foi estruturado para outras plataformas, atualizando também sua jogabilidade, principalmente, no formato Role Playing Game (RPG) caracterizado pela interpretação de papéis em um cenário fictício, com objetivos paralelos e independentes entre si. Este jogo alcançou 200 milhões de cópias vendidas desde o seu lançamento até o ano 2012. Entretanto, a jogabilidade precisou de uma reformulação considerável para continuar em alta entre os jogos eletrônicos. Isso ocorreu com o lançamento do *Pokémon Go* em julho de 2016 para os smartphones, nos sistemas operacionais IOS e Android.

De acordo com App Annie, empresa californiana que produz ferramentas de inteligência de negócios e de relatórios de mercado para a indústria, em menos de um mês o jogo foi baixado por 100 milhões de usuários. Esse exemplo mostra como os avanços tecnológicos contribuem para que os jogos sejam ou continuam sendo realizados.

Como destacado anteriormente, a utilização dos locais públicos para o jogo como praças e ruas vêm diminuindo com o passar dos tempos. Nesse sentido, o jogo *Pokémon Go* oportuniza que os jogadores utilizem esses espaços novamente a partir da atualização de uma tecnologia criada em 1962, a realidade aumentada (RA). A RA une a realidade real com a virtual, contemplando três procedimentos: 1) um objeto real com algum uma marca de referência, que possibilite a interpretação e criação de objetos virtuais, como as praças, museus, ruas etc.; 2) um dispositivo capaz de transmitir a imagem desse objeto, por exemplo, os smartphones; 3) um software capaz de interpretar o sinal transmitido pelo dispositivo, adicionando objetos virtuais.

Nesse sentido, o crescente aumento da prática dos jogos eletrônicos, tanto no ciberespaço quanto na RA, também reflete a diminuição, aos poucos, da vivência dos jogos populares. Entretanto, a utilização de novas tecnologias apresenta-se como uma possibilidade dos jogos populares reintegrarem as práticas cotidianas das pessoas. Uma forma

de buscar nos avanços tecnológicos a prática dos jogos populares é visualizada com a criação do jogo *Pipa Combate*, no ano de 2015 pelo brasileiro Rafael Mayworm. Esse jogo leva a disputa entre pipas para o ciberespaço, sendo baixado por mais de 4 milhões de jogadores em 40 dias.

Por fim, as influências apresentadas no mundo dos jogos com os avanços tecnológicos nos últimos anos evidenciam que as formas de organização social, com suas variadas manifestações culturais refletem o próprio domínio das técnicas e tecnologias por essa mesma sociedade.

[...] em cada período histórico, a cultura fica sob o domínio da técnica e tecnologia de comunicação mais recente. Contudo, este domínio não é suficiente para asfixiar os princípios semióticos que definem as formações culturais preexistentes (SANTAELLA, 2003, p.14).

Os jogos, de modo geral, refletem o processo de desenvolvimento tecnológico das sociedades em que estão inseridos. Nesse sentido, embora atualmente os jogos eletrônicos ganhem espaços nas práticas cotidianas, os jogos populares também integram as manifestações culturais atuais, embora para isso, a efetivação de um processo pedagógico que os ensine seja uma necessidade.

A Educação Física como componente curricular tem, na intervenção dos professores, a oportunidade de desenvolver um processo pedagógico que auxilie os estudantes na compreensão das influências tecnológicas ao mundo dos jogos.

3 Conclusão

A necessidade de um processo no qual as pessoas compreendam as influências dos avanços tecnológicos para o mundo dos jogos faz com que a escola se apresente como espaço educacional privilegiado. É na escola, por meio de um processo pedagógico consistente, consciente que, professores e estudantes compreenderão que as tecnologias em desenvolvimento influenciam seus atos no contexto dos jogos que realizam.

Na escola, a área de conhecimento que historicamente assumiu o ensino do conteúdo jogo é a Educação Física. Desse modo, os professores que intervêm na área podem viabilizar um ensino que promova nos estudantes o entendimento dos jogos que vivenciam e, em que medida, esses são influenciados pelas tecnologias utilizadas e em constante atualização.

Também, esse percurso pedagógico na Educação Física com estratégias de ensino e aprendizagem coerentes precisa evidenciar que as manifestações culturais dos jogos passaram por modificações, ao longo dos anos, nas quais as práticas dos jogos populares e eletrônicos são elementos fundamentais de constituição de suas identidades como agentes culturais. Modificaram não só as formas de jogar e os jogos ao longo da história, mas a comunicação e interação entre as pessoas.

Os jogos, independente das classificações deles realizadas, são patrimônios culturais, frutos do acúmulo de conhecimento produzido pela humanidade. Portanto, é direito dos estudantes

aprenderem a respeito dos jogos, inserindo-os no contexto em que vivem. Espera-se que outros estudos debatam a temática proposta nessa investigação, enriquecendo o ensino do conteúdo jogos.

Referências

- BAUMAN, Z. *A cultura no mundo líquido moderno*. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.
- BROUGÈRE, G. *Jogo e educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- CAILLOIS, R. *O homem e o sagrado*. Lisboa: Edições 70, 1988.
- CARDOSO, B.B. *Por onde andam as crianças? Da estrutura sócio-espacial às práticas cotidianas em Porto Alegre*. Dissertação (Mestrado em Planejamento Urbano) - Universidade Federal de Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2012.
- CARMO, J.P.O.; GUSHIKEN, Y.; HIRATA, T. *Os preceitos imagéticos de Pokémon como difusores da cultura japonesa*. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO CENTRO-OESTE, 25 jun. 2013.
- CARVALHO, A.A. et al. *Os jogos mais jogados pelos alunos do ensino básico ao ensino superior*. In: ENCONTRO SOBRE JOGOS E MOBILE LEARNING, 2., Braga: CIEEd, 2014.
- FREIRE, J.B. *O jogo: entre o riso e o choro*. Campinas: Autores Associados, 2005.
- FRIEDMANN, A. *Jogos tradicionais*. 2013. Disponível em: www.crmariocovas.sp.gov.br. Acesso em: 10 fev. 2016.
- GALLO, S.N. *Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar*. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2007
- HAELSNER, T. *Vozes do passado, saberes no presente: heranças culturais sobre brinquedos e brincadeiras*. Dissertação. (Mestrado em Patrimônio Cultural e Sociedade) - Universidade da Região de Joinville. Joinville, 2010.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- KISHIMOTO, T.M. *Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação*. Petrópolis: Vozes, 1993.
- KOPPE, J. Coisa de gente grande. *Gazeta do Povo*, Curitiba, maio 2007.
- MOITA, F.M.G.S.C. *Games: contexto cultural e curricular juvenil*. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal da Paraíba. Paraíba, 2006.
- PRIMO, A. Interação mútua e interação reativa: uma proposta de estudo. *Rev. Famecos*, n.12, p.81-92, 2000.
- REIS, L.J.A.; CAVICHIOLLI, F.R. Jogos eletrônicos e a busca da excitação. *Movimento*, v.14, n.3, p.163-183, 2008;
- RODRIGUES, G.D. *Interatividade e virtualização nos jogos eletrônicos*. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 28., 2009. Rio de Janeiro. *Anais...* Rio de Janeiro: UERJ, 2009.
- SANTAELLA, L. *Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.
- SANTOS, G.F.L. *Origem dos jogos populares: em busca do “elo” perdido*. In: CONGRESSO NORTE PARANAENSE DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR, 4. 2009. Londrina. *Anais...* Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2009.
- SANTOS, G.F.L. *Jogos tradicionais e a educação física*. Londrina: EDUEL, 2012.
- SANTOS, G.F.L. *Jogo e civilização: história, cultura e educação*. Londrina: EDUEL, 2015.
- STRECK, M. *O jogador e seu avatar: uma perspectiva do jogador como um ser dualista entre o mundo real e o mundo virtual*. In: SEMINÁRIO DE GAMES E TECNOLOGIAS. Novo Hamburg: Universidade Feevale, 2014.
- TRIVIÑOS, A.N.S. *Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação*. São Paulo: Atlas, 1987.