

Mariana Alves Rodrigues

À SOMBRA DAS CHUTEIRAS VIRTUAIS:
futebol e lazer nas quatro linhas do jogo eletrônico

Belo Horizonte
Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional - UFMG
2011

Mariana Alves Rodrigues

À SOMBRA DAS CHUTEIRAS VIRTUAIS:
futebol e lazer nas quatro linhas do jogo eletrônico

Dissertação apresentada ao Programa interdisciplinar de Pós-Graduação – Mestrado em Lazer da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Lazer.

Orientador: Prof. Dr. Silvio Ricardo da Silva.

Co-orientador: Prof. Dr. José Alfredo Oliveira Debortoli

R696s Rodrigues, Mariana Alves
2011 À sombra das chuteiras virtuais: futebol e lazer nas quatro linhas do jogo eletrônico. [manuscrito] / Mariana Alves Rodrigues – 2011.
96 f., enc.

Orientador: Silvio Ricardo da Silva
Co-orientador: José Alfredo Oliveira Debortoli

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional.
Bibliografia: f. 88-96

1. Lazer - Teses. 2. Futebol - Teses. 3. Jogos eletrônicos - Teses. I. Silva, Silvio Ricardo da. II. Debortoli, José Alfredo Oliveira. III. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional. IV. Título.

CDU: 379.8: 794.85

Ficha catalográfica elaborada pela equipe de bibliotecários da Biblioteca da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da Universidade Federal de Minas Gerais.



Universidade Federal de Minas Gerais
Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional
Mestrado em Lazer
Área Interdisciplinar

Dissertação intitulada *À sombra das chuteiras virtuais: futebol e lazer nas quatro linhas do jogo eletrônico* de autoria da mestranda **Mariana Alves Rodrigues** defendida e aprovada em 25 de março de 2011, na Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da Universidade Federal de Minas Gerais e submetida à banca examinadora composta pelos professores:

Prof. Dr. Silvio Ricardo da Silva (Orientador)
Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional
Universidade Federal de Minas Gerais

Prof. Dr. José Alfredo Oliveira Debortoli (Co-orientador)
Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional
Universidade Federal de Minas Gerais

Prof. Dr. Giovanni de Lorenzi Pires
Centro de Desportos
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Dr. Victor Andrade de Melo
Escola de Educação Física e Desportos
Universidade Federal do Rio de Janeiro/UFMG

AGRADECIMENTOS

Ao Prof. Dr. Sílvio Ricardo da Silva, pela orientação e pelo carinho.

Ao Prof. Dr. José Alfredo Oliveira Debortoli, pela paciência e pelas sábias contribuições.

A Gino e Luciano, pelo incentivo e inspiração.

Ao Ludens, pelo conhecimento partilhado.

Ao GEFuT, por ser muito mais que um grupo de estudos.

A FLFD, especialmente ao Chapoka, pela parceria.

Aos colegas e professores do mestrado, pelo conhecimento partilhado e pelas amizades construídas.

A Neli e a Sr. Lima, pela revisão do texto.

A Bella e Lila, pelo acolhimento e pelas boas risadas.

A papai e mamãe, por acreditarem em mim.

A meus irmãos que amo, Gá e Maria.

Às irmãs que eu escolhi, por segurarem as pontas.

A Andrey, por ser mais que um amor.

*Somos os primeiros a entrar num espaço completamente novo.
Entramos no futuro que inventamos calcorreando o planeta.*
Pierre Lévy

RESUMO

Este trabalho teve por objetivo a investigação das relações que emergem do futebol no contexto do jogo virtual. Especificamente, buscou-se identificar, junto aos jogadores da Federação Luziense de Futebol Digital – FLFD, as vivências que circundam esse jogo, assim como as relações estabelecidas entre esses sujeitos e o futebol, virtual e não virtual. Para tanto, a pesquisa bibliográfica norteou este trabalho e, durante nove meses, realizou-se uma imersão na comunidade virtual da referida federação. O contato presencial se deu por meio de três visitas à sede da Federação em Santa Luzia-MG, além de acompanhar a Copa Sudeste de Futebol Digital e o Campeonato Mineiro de Futebol Virtual, eventos acontecidos em 2010 e que contou com a participação dos membros da FLFD. A pesquisa de campo foi realizada via acompanhamento de jogos esporádicos, treinamentos, trocas de experiência na comunidade virtual, contato com os membros da federação, bem como, eventos organizados por essa instituição e participação em outros eventos. Enfim, as mais diversas experiências compartilhadas entre os possíveis atores da rede constituíram-se como fontes de produção de dados para a pesquisa. O diário de campo foi o principal instrumento de registro dos dados, além do material textual produzido pela comunidade virtual. Foi possível constatar que os jogadores da FLFD mantêm uma relação com o futebol não virtual, que se expressa pela linguagem, pelo interesse pelos campeonatos atuais, pela rivalidade e pelo pertencimento clubístico. Quanto ao jogo virtual, percebeu-se que existe um sentimento de pertencimento e de rivalidade, além de manifestações do torcer, de paixão e de superstição. Finalmente, foi possível, também, verificar que o lazer permeia as vivências no contexto do futebol virtual na FLFD.

PALAVRAS-CHAVE: Futebol virtual. Jogo eletrônico. Lazer.

ABSTRACT

This study aimed to investigate the relationships that emerge from soccer in the context of virtual game. Specifically, we sought to identify, with players from the Federação Luziense de Futebol Digital – FLFD, experiences surrounding this game as well as the relations between these individuals and soccer, virtual and non-virtual. For this, the literature guided this work and, for nine months, an immersion in the virtual community of that federation was done. The face contact was made through three visits to the federation's building in Santa Luzia-MG, beyond monitoring the Copa Sudeste de Futebol Digital and the Campeonato Mineiro de Futebol Virtual, events occurred in 2010 that were attended by the members of FLFD. The field research was carried out by tracking sporadic games, training, experience exchanges in the virtual community, contact with members of the federation, as well as events organized by them and participation in other events. Anyway, the most diverse experiences shared among the possible actors in the network consisted as production sources of data for the research. The field record book was the main instrument for recording data, in addition to textual material produced by the virtual community. It was possible to establish that FLFD players maintain a relationship with non-virtual soccer, which is expressed through language, interest in the current championships, by rivalry and belonging to a club. As for the virtual game, it was noticed that there is a sense of belonging and rivalry, apart from manifestations of hope, passion and superstition. Finally, it was also possible to verify that leisure is imbued with the experiences in the context of virtual soccer on FLFD.

KEYWORDS: Virtual soccer. Electronic game. Leisure.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

1 Lista de Figuras

Figura 1 - Pac Man – 1980.....	39
Figura 2 - Assassin Creed - 2007	40
Figura 3 - Imagem de Leonel Messi no jogo Pro Evolution Soccer 2010.....	45
Figura 4 - Imagem de Leonel Messi no jogo Pro Evolution Soccer 2010.....	45

2 Lista de Gráficos

Gráfico 1 - Participação por jogador na comunidade virtual.....	62
Gráfico 2 - Participação por meses na comunidade virtual.....	63

LISTA DE SIGLAS

1	LUDENS – Laboratório de Estudos e Pesquisas em Lazer	11
2	GEFuT – Grupo de Estudos sobre Futebol e Torcidas.....	12
3	UFMG – Universidade Federal de Minas Gerais.....	12
4	CBFDV – Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual.....	12
5	PC – Personal Computer.....	14
6	CGI – Comitê Gestor da Internet no Brasil.....	14
7	TIC – Tecnologias da Informação e Comunicação.....	14
8	IBM – International Business Machine.....	14
9	ESA - Entertainment Software Association.....	15
10	MMORPG - Massive Multiplayer Online Role-Playing Game.....	17
11	PES – Pro Evolution Soccer.....	19
12	FLFD – Federação Luziense de Futebol Digital.....	19
13	W11 – Winning Eleven.....	19
14	EA – Eletronic Arts.....	19
15	CMC – Comunicação Mediada por Computador.....	21
16	WAN - World Área Network.....	28
17	MAN - Metropolitan Area Network.....	28
18	LAN - Local Área Network.....	28
19	TCP - Transmission Control Protocol.....	28
20	IP - Internet Protocol.....	28
21	CNPq - Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico.....	29
22	RNP - Rede Nacional de Pesquisas.....	29
23	MIT - Massachusetts Institute of Technology.....	37
24	CBL - Cyberathlete Professional League.....	41
25	CONMEBOL - Confederação Sul-Americana de Futebol.....	45
26	FIFA - Federação Internacional de Futebol.....	46
27	ONU – Organização das Nações Unidas.....	46
28	SMS - Short Message System.....	50
29	NBA - National Basketball Association.....	65
30	NLF - National Football League.....	65
31	CBF - Confederação Brasileira de Futebol.....	65

32 FMFV - Federação Mineira de Futebol Virtual.....	79
-----------------------------------------------------	----

SUMÁRIO

1	COM O CONTROLE NA MÃO E OS PÉS EM CAMPO: CONSIDERAÇÕES INICIAIS.....	11
2	A VIRTUALIZAÇÃO DA BOLA: CONSTRUÇÃO TEÓRICA.....	26
3	UM VIDEOGAME, UM JOGADOR E VINTE E DUAS CHUTEIRAS VIRTUAIS: APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS ELEMENTOS PESQUISADOS.....	56
3.1	Sobre a comunidade virtual.....	56
3.2	Sobre as possíveis relações com o futebol não virtual.....	64
3.3	Sobre o futebol virtual.....	73
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	85
	REFERÊNCIAS.....	88

1 COM O CONTROLE NA MÃO E OS PÉS EM CAMPO: CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Meu interesse pelos estudos sobre os jogos eletrônicos teve início há quatro anos. Durante minha graduação, iniciei minha participação no Laboratório de Estudos e Pesquisas em Lazer - LUDENS -, vinculado ao curso de Educação Física da Universidade Estadual de Montes Claros. Com as discussões acerca do lazer e da animação cultural, comecei a ficar instigada com o fato de as práticas às quais eu, e praticamente toda minha geração, estava tão acostumada, ligadas à internet e às novas tecnologias, pouco aparecerem nos estudos que fazíamos no grupo. Comecei então a procurar referências sobre o assunto, na época mais relacionadas à área dos estudos do lazer, e percebi que eram poucos os estudos quando comparados a outros temas relacionados. Já antecipo que, naquele momento para mim, a internet e os jogos eletrônicos estavam intrinsecamente ligados ao lazer, pois o uso dessas ferramentas no meu cotidiano sempre esteve diretamente relacionado a momentos de descontração e divertimento.

Nascida em 1986, sou de uma geração que cresceu com a oportunidade de, além de diversões na rua, o que me foi plenamente possível e explorado durante a infância por viver em cidades no interior de Minas Gerais, brincar com diversos brinquedos eletrônicos, de bonecas que falam e mexem a carrinhos de controle remoto. Aprendi a jogar *videogame*, navegar na internet... Lembro que meu dia super divertido, na minha concepção infantil, por um longo período da minha infância, se resumia a ir ao colégio (sim, eu adorava!), assistir a desenhos animados, brincar na rua com meu irmão e nossos amigos, mais uma sessão de TV depois do banho e de voltar para casa e, muitas vezes, jogar videogame, apesar de que minha mãe não nos deixava jogar todo dia. Jogávamos principalmente nos finais de semana e nas férias, quando os primos se reuniam. Não obstante, essa era uma prática mais comum na infância. Ainda hoje sempre jogo um jogo ou outro, sobretudo no computador. Aos 11 anos, já tinha acesso à internet em casa e, desde então, navegar na rede tornou-se uma prática rotineira. Cresci rodeada pela revolução que a tecnologia provocou e ainda provoca, nas mais diversas esferas da sociedade. Penso como os gráficos dos jogos do primeiro *videogame* que tive e a

televisão que eu usava para jogar são totalmente ultrapassados hoje, 15 anos mais tarde.

Minha história relaciona-se, portanto, com a contemporaneidade, um tempo de mudanças sociais, econômicas, políticas, tecnológicas, científicas o que possibilita dar novos significados às experiências cotidianas. Enfim, esses e outros motivos que carrego numa bagagem invisível me fizeram olhar para os jogos eletrônicos de um modo diferente e influenciaram meu interesse por pesquisar esse tema.

A escolha por estudar o jogo eletrônico de futebol não foi casual. Incluo-me na grande parcela dos brasileiros apaixonados por essa manifestação totalmente peculiar no País: o futebol. Talvez, por ser uma das poucas mulheres da família, tive que *aprender a gostar* (se é que existiu alguma falta de naturalidade no processo) de futebol também, talvez pela proximidade com meu irmão, apaixonado por futebol, talvez pela influência do meu pai para que todos os filhos fossem cruzeirenses desde muito cedo, talvez, talvez... Provavelmente a essa questão nunca terei resposta concreta, e não é meu objetivo entender o porquê do fato. No entanto, essa paixão foi, sem dúvida, motivante para o interesse pelo jogo de futebol virtual.

Durante o final da graduação, ao decidir que tentaria continuar a carreira acadêmica, uni o útil ao agradável e entrei no mestrado para estudar o mundo do jogo virtual de futebol. Nesse período, iniciei também minha participação no Grupo de Estudos sobre Futebol e Torcidas - GEFuT - , da Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG. Não mais importante que a formação acadêmica proporcionada, mas talvez mais tocante à minha formação pessoal, a participação no GEFuT abriu horizontes para vários aspectos do futebol que talvez tenham passado despercebidos ou pouco valorizados por mim ao longo dos tempos. Perceber o futebol do ponto de vista das ciências humanas e sociais foi de importância extrema para o desenvolvimento deste trabalho.

Após fazer uma breve pesquisa na internet e descobrir que existem muitas comunidades virtuais sobre esses jogos, com milhares de membros, uma Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual – CBFDV – várias federações estaduais e regionais, dentre outras entidades que organizam, discutem e vivenciam

essa prática, tanto na realidade *online* do ciberespaço¹, quanto na vida *offline*², pesquisar o contexto do jogo eletrônico de futebol parecia bastante pertinente. Com a descoberta desse contexto, comecei a pensar: por que as pessoas jogam futebol virtual? Por que existem tantas pessoas nessas comunidades virtuais? O que elas discutem? Por que existem federações no Brasil para o jogo de futebol virtual e, não, para outros jogos virtuais de esportes, como basquete ou golfe, por exemplo? Enfim, foram muitas as questões que me afloraram daquele momento em diante e acabaram, de uma forma ou de outra, norteando o desenvolvimento deste trabalho.

Diante disso e reconhecendo as condições da pesquisa em um espaço e tempo próprios, além do fato de que não pretendo aqui apresentar um trabalho conclusivo sobre o tema, espero contribuir de maneira qualificada sobre o assunto para os estudos nas ciências humanas e sociais, a fim de suscitar novos olhares e discussões.

Parto das primeiras palavras do francês Pierre Lévy, em sua obra *O que é o virtual?* para começar a expor as ideias que aparecerão ao longo deste trabalho. “Um movimento geral de virtualização afeta hoje não apenas a informação e a comunicação, mas também os corpos, o funcionamento econômico, os quadros coletivos da sensibilidade ou o exercício da inteligência” (LÉVY, 1996, p.11). Pensando sobre as ideias de Lévy, não é preciso muito esforço para lembrarmos de uma época em que, para se comunicarem, as pessoas utilizavam, sobretudo, cartas. Durante minha infância e adolescência, apesar da presença do computador e da internet, escrevi muitas cartas a mão, com desenhos coloridos e adesivos para os amigos que moravam em outras cidades. Nostálgica, lembro-me da máquina de escrever que minha mãe costumava usar para trabalhar, com a qual, várias vezes, brinquei de escrever, mesmo sem saber. A velocidade presente nos dias de hoje faz parecer que esse tempo ficou distante muitos anos, mais do que realmente está. No entanto, essa rapidez das mudanças é característica da contemporaneidade e,

¹ O ciberespaço é o novo “lugar” para a comunicação que surge a partir da interconexão dos computadores em nível mundial (LÉVY, 2000). Esta ideia será mais bem exposta no capítulo seguinte.

² O termo *online* significa estar conectado à rede mundial de computadores, à internet, e, portanto, refere-se às vivências virtualizadas. O termo *offline* significa estar desconectado da internet, ou seja, faz referência às vivências fora do ciberespaço, no contexto que costumeiramente é referenciado como *vida real* (a ser discutido posteriormente). Será também utilizada a expressão *não virtual* para indicar experiências do tipo quando necessário, justificando-me pela dificuldade de eleger uma palavra que sustente o antônimo de virtual.

apesar de parecer mais facilmente observada no que se refere à tecnologia, ela está presente em todas as outras esferas, como alerta Giddens (1991).

Nos dias de hoje, os processos de comunicação podem ser efetivados em fração de segundos, por intermédio de equipamentos tecnológicos capazes de atrelar os mais distintos pontos do planeta Terra. Dessa forma, por exemplo, o que se passa no Japão pode ser transmitido em tempo real para a América do Sul, graças à eficiência da tecnologia. Costumo brincar e dizer que não lembro como era a minha vida sem celular. O que as pessoas faziam quando se perdiam umas das outras em um *show* com milhares de pessoas, por exemplo? Como se encontravam se não tinham como ligar umas para as outras? Resguardada toda a brincadeira, faz algum sentido, às vezes, para mim e talvez para 59% da população brasileira que tem celular³. Atualmente, tenho dificuldades para idealizar minha vida, tanto acadêmica, quanto pessoal sem meu PC⁴. É por meio dele que realizo minhas pesquisas, escrevo, mantenho-me conectada à internet e à lista de discussão dos grupos de estudos. E, mais, *e-mail*, minhas redes sociais favoritas como Orkut, Facebook e Twitter⁵ onde me comunico com muitos dos meus amigos, além de me manter informada sobre as notícias dos mais diversos assuntos, e meu MSN Messenger e Skype⁶ que me ajudam a manter contato em tempo real com amigos. Faço uso diário de todas essas ferramentas. Percebi que passo mais de seis horas por dia em frente ao PC, tempo este intensificado com o trabalho da dissertação. E eu não sou a única. De acordo com o Comitê Gestor da Internet no Brasil – CGI.br (2010), 58% da população brasileira faz uso diário do computador, enquanto apenas 45% dos brasileiros já acessaram a internet. Da população que acessa a internet, 58% acessam diariamente e 90% declararam usar a internet para se comunicar. Estes são apenas alguns dados da pesquisa, mas que revelam a expressividade da revolução da tecnologia da informação, presente nas mais diversas esferas da vida humana, contribuindo para o momento da sociedade em que vivemos hoje. “É claro que a tecnologia não determina a sociedade. Nem a sociedade escreve o curso da

³ COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação no Brasil: TIC Domicílios e TIC Empresas 2009. Coordenação executiva e editorial: Alexandre F.Barbosa; São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2010. Disponível em: <http://www.cetic.br/usuarios/tic/index.htm> Acesso em: 17 set. 2010.

⁴ Personal Computer, nome dado ao primeiro microcomputador da IBM, em 1981, e que acabou se tornando um nome genérico para os microcomputadores (CASTELLS, 2002).

⁵ Para conhecer mais sobre essas e outras redes sociais, ver Recuero (2009).

⁶ São *softwares* que funcionam como chats para a comunicação *online*.

transformação tecnológica [...]” (CASTELLS, 1999: 43), mas nesse contexto, muitas manifestações sociais são ressignificadas em função das tecnologias como, por exemplo, se pararmos um pouco para pensar que, como demonstra os dados do CGI.org, 90% dos internautas brasileiros estão *online* para se comunicar.

Essa configuração social deu espaço à ressignificação de diversas manifestações já enraizadas na sociedade. Dentre essas ressignificações, os jogos passaram a ser, também, digitalizados, resultando nos conhecidos jogos eletrônicos que, de acordo com Mendes (2006), são *softwares* que funcionam necessariamente por meio de um *hardware*, ou seja, os *softwares* são os jogos e os *hardwares* são as plataformas usadas para jogar, como os PC's, *videogames*, celulares etc., que acompanharam os avanços tecnológicos e sociais.

Os jogos são significativos da cultura contemporânea: para quem os joga, para quem os produz, para quem idealiza cada personagem, cada imagem e animação, cada som do jogo. E, também, para quem os vende, para quem enxerga no jogo mais do que simplesmente entretenimento, enfim, há uma rede de significados que permeia o mundo dos jogos eletrônicos.

Além disso, vale ressaltar a popularidade que os jogos eletrônicos têm no mundo todo. A Entertainment Software Association - ESA -, associação norte-americana que presta serviços ao mundo dos jogos como, por exemplo, produzindo *softwares* antipirataria, pesquisas de consumo e mercado, intervindo nas relações governamentais e de proteção à propriedade intelectual revela que, apenas nos Estados Unidos, em 2009, o mercado de jogos eletrônicos movimentou cerca de 10,5 bilhões de dólares e que 67% das famílias americanas jogam algum tipo de jogo no computador ou *videogame*.

No Brasil, os aparelhos de jogos eletrônicos (os consoles) estão presentes em 16% dos domicílios (CGI.br, 2010), o que corresponde a mais de 30 milhões de residências. Essas residências correspondem a 17% da população urbana e 7% da população rural no Brasil, ainda de acordo com os dados da mesma pesquisa, o que revela números totalmente expressivos de uma nova configuração dos jogos na sociedade brasileira. Esse contexto dos jogos eletrônicos faz surgirem os *gamers*, ou seja, os jogadores desse tipo de jogo. A esse respeito, Alves e Hetkoski (2007) realizaram uma pesquisa *online*, entre novembro de 2006 a março de 2007, com o objetivo de traçar o perfil do *gamer* brasileiro e concluíram que a maioria dos jogadores são adultos, sendo apenas 20% com faixa etária abaixo dos

20 anos de idade, e mais de 50% dos jogadores são graduados, trabalham, preferem os jogos para computador e passam, em média, uma hora por dia jogando. Os resultados dessa pesquisa desfazem o estereótipo de que os interessados em jogos eletrônicos são apenas crianças e adolescentes e me fazem acreditar que ainda se tem muito a conhecer sobre o mundo dos jogos eletrônicos.

Outro dado interessante e de relevância para esta pesquisa é que 86% dos internautas brasileiros usam a internet com a finalidade de lazer e, dentre as atividades mencionadas, os jogos *online* aparecem com 43% de preferência (CGI.br,2010) o que confirma o significado desse elemento na cultura contemporânea. A partir disso, destaco outro aspecto considerado neste trabalho: o lazer. Como discente de um mestrado interdisciplinar em Lazer, é importante ressaltar que essa *dimensão da cultura* (GOMES, 2004) permeou todo o meu olhar enquanto pesquisadora. Influenciada por outros trabalhos⁷ que construíram uma aproximação do lazer com as novas tecnologias, de modo geral, busquei, nesta pesquisa, atingir os objetivos propostos considerando os jogos eletrônicos, em especial aqui o de futebol, como potencial para a vivência do lazer na contemporaneidade, tendo em vista, principalmente, a capacidade humana de brincar com a realidade, a ludicidade segundo Debortoli (2002), como um elemento fundamental do jogo e do lazer.

A partir de uma busca por bibliografias para o desenvolvimento desta pesquisa, percebi que o tema *jogos eletrônicos*, de modo geral, começou a ganhar espaço nas discussões acadêmicas das ciências humanas, na área da saúde e nas ciências sociais nos últimos anos, além das produções na área de desenvolvimento de jogos, mais voltadas às ciências exatas. Não raro, encontram-se trabalhos científicos⁸ que discutem os jogos eletrônicos na perspectiva das ciências humanas, em que muitos buscam entender o conteúdo e o discurso dos jogos, qual é a *mensagem* que o jogo passa ao jogador, o que o jogo ensina, análises dos jogos ditos *violentos* ou jogos educativos. Contudo, o contexto dos jogos eletrônicos é ainda pouco estudado no Brasil, se considerarmos a popularidade que eles ocupam.

⁷ Dentre muitas considerações acadêmicas acerca da relação lazer e tecnologias, de um modo geral, algumas me ajudaram a desconstruir algumas ideias e construir outras que permeiam este trabalho. Destaco Schwartz (2003) e (2007), Gama (2005), Feres Neto (2001), Alves (2004), Pires;Antunes(2007), Viana (2010), Reis;Cavichioli (2008), Pereira (2009a), além dos trabalhos do Laboratório e Observatório da Mídia Esportiva – LaboMídia (www.labomidia.ufsc.br/).

⁸ Alves, 2004; Alves; hetkowski, 2007; Clua; Bittencourt, 2004; Curi, 2005; Gama, 2005; Gee, 2005; Medeiros; Severiano, 2008; Moraes; Assis, 2009; Pereira, 2009a e 2009b; Reis; Cavichioli, 2008; Souza; Magalhães, 2008.

Portanto, são ainda necessários estudos para desvendar esse mundo tão peculiar e em crescimento.

Além disso, estudar as comunidades virtuais que se formam a partir dos jogos, principalmente *online* e em especial dos MMORPGs⁹, e a socialização que se estabelece, também, é tema de pesquisas. Portanto, o que observo é que os jogos eletrônicos são muito mais complexos do que se costumava pensar uma vez que se constituem de elementos estéticos, sociais, culturais, mercadológicos (SOUZA; MAGALHÃES, 2008) e, até mesmo, políticos e são representativos da sociedade e cultura contemporânea. Diante dessas ideias, o jogo eletrônico de futebol me parece um elemento interessante para se estudar, ressaltando, também, a representatividade social do futebol.

Tido como um dos esportes mais populares do mundo, o futebol é uma manifestação que contagia particularmente o povo brasileiro, visto como um dos maiores aficionados do futebol no planeta. No Brasil, como destaca Daolio (1997), o futebol está impregnado na sociedade. Talvez por isso, a prática dos jogos eletrônicos de futebol tem crescido nos últimos anos, de acordo com dados da CBF DV (2008b). O jogo eletrônico de futebol vem ganhando expressividade entre os jogos digitais praticados no País. Segundo CBF DV (2008b), o número de jogadores federados saltou de quatro mil, no primeiro campeonato no ano de 2006, para 10 mil em 2008. O número de Estados da Federação representados no campeonato brasileiro também aumentou, passando de 15, em 2006, para todas as 27 unidades federativas em 2008.¹⁰ Apesar de os dados relatarem apenas o número de jogadores ligados à Confederação, é possível observar que a quantidade de ciberatletas¹¹, como se autodenominam muitos jogadores, cresce a cada ano e, se isso acontece, um dos fatores é, com certeza, a popularização do jogo eletrônico de futebol.

O futebol digital, ou virtual, “[...] é a prática de jogar futebol em qualquer equipamento eletrônico de forma virtual, onde o atleta controla todo seu time através do comando eletrônico sem ter contato físico com seu adversário” (CBF DV, 2008a).

⁹ Massive Multiplayer Online Role Playing Games -MMORPG- são jogos os quais muitas pessoas jogam simultaneamente, conectados a internet.

¹⁰ Dados obtidos do projeto de mídia do 3º Campeonato Brasileiro de Futebol Digital - 2008, fornecido pelos dirigentes da CBF DV.

¹¹ Comumente, os jogadores de futebol virtual se autodenominam *atletas* ou, por vezes, *ciberatletas* que é um termo utilizado para referir-se aos jogadores de jogos virtuais. Neste trabalho, não coloco em discussão o uso desses termos e por isso optei por utilizar a palavra *jogador* para referir a quem joga futebol virtual.

Essa prática é uma atividade regulamentada no País pela CBF DV, que organiza anualmente, desde 2006, o Campeonato Brasileiro de Futebol Digital.

O jogo eletrônico de futebol normalmente é jogado *offline*¹², apesar de que muitas plataformas e algumas versões dos jogos eletrônicos de futebol permitirem que se jogue *online*¹³. Muitas vezes, o adversário nos gramados virtuais é o próprio jogo, uma vez que não é necessário jogar com outras pessoas. Então, o *software* se torna o oponente. É intrigante pensar como esse jogo é capaz de construir centenas de comunidades virtuais, algumas com mais de quatro mil pessoas¹⁴, que discutem e trocam experiências relativas ao futebol digital, de consolidar instituições que regulamentam sua prática em âmbitos regional, estadual e nacional. Também é capaz de reunir pessoas em suas próprias casas, escolas ou clubes, ou ainda, dos mais diversos cantos do país em um mesmo local, como nos campeonatos organizados pelas federações e CBF DV, para jogar.

Diante do exposto, entendo que o futebol que me proponho a estudar é o futebol que todos conhecem e com o qual estão mais acostumados, aquele esporte tradicionalmente disputado por dois times de onze jogadores nos gramados dos estádios e que prolifera por nossa sociedade em vivências diversas. No entanto, o olhar que pretendo dar parte de um lugar distinto, que é o contexto virtual, em especial, o jogo eletrônico. Ressalto que tal manifestação do futebol virtual só existe porque existe o futebol nos estádios, na televisão, nas discussões de botequim, na pelada na rua, na rádio, nos campos de várzea, no sentimento nacionalista em época de Copa do Mundo, nos álbuns de figurinhas, nas manifestações das torcidas, enfim, na nossa cultura.

Nesse sentido, o objetivo do presente trabalho se pauta pela investigação das relações que emergem do futebol no contexto do jogo virtual. Mais especificamente busquei identificar, junto aos jogadores da Federação Luziense de Futebol Digital, as vivências que circundam este jogo, assim como as relações estabelecidas entre esses sujeitos e o futebol virtual e não virtual.

Diante do exposto, este trabalho se justifica na proposta de um diálogo inovador entre o futebol e a cibercultura por meio do jogo eletrônico, manifestações

¹² O termo *offline* indica a indisponibilidade de acesso ou conexão à internet – rede mundial de computadores.

¹³ Jogar *online* significa jogar conectado à internet.

¹⁴ Comunidade virtual do Orkut da CBF DV – Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual (<http://www.orkut.com.br/Main#Community?cmm=8824088>)

expressivas na nossa sociedade e que instigam novos olhares. Acredito que este estudo possa, quem sabe, suscitar outras perspectivas e/ou questões a serem pesquisadas.

O jogo eletrônico de futebol, o qual me propus conhecer mais, é um jogo comumente jogado nos *videogames*, o Pro Evolution Soccer – PES¹⁵. Produzido pela Konami¹⁶, é um dos jogos de futebol mais populares do mundo, sucesso absoluto de vendas e popularidade entre os interessados nesse segmento dos jogos. Ao lado do FIFA Soccer¹⁷, ele está entre os mais famosos jogos de futebol virtual dos últimos tempos e foi o jogo eletrônico mais vendido no ano de 2009 no Brasil (MSN jogos, 2010).

Ao tomar o jogo eletrônico de futebol como um fenômeno a ser pesquisado, é necessário pensar sobre o processo da pesquisa, em como estudá-lo. Assim, é importante ressaltar que considero aqui este fenômeno permeado por relações e, portanto, é interessante pensar que “[...] as partes são formas particularizadas de um todo e de que o todo tem que ser considerado, quando do processo de conhecimento das partes” (GOMES, 2000:104).

Dessa forma, um referencial se torna imprescindível para o desenvolvimento da pesquisa empírica, ou seja, aquela que objetiva o conhecimento por meio da experiência (CHAUÍ, 2000). Diante das possibilidades e das opções que o campo permitiu, procurei estabelecer um caminho viável para a pesquisa. Entendi que era hora, então, de buscar uma aproximação com pessoas que jogam regularmente, que têm esse jogo como elemento comum à sua vida e, dessa forma, busquei uma aproximação com a Federação Luziense de Futebol Digital – FLFD. Essa busca teve início via internet, na qual encontrei muitos *sites* e diversas comunidades na rede social Orkut que tratavam do futebol virtual. Minhas buscas eram focadas em notícias, comunidades e *sites* de Minas Gerais, simplesmente por opção de restringir a pesquisa, escolhi o estado onde nasci, cresci e resido, além da proximidade geográfica que poderia facilitar as ações metodológicas da pesquisa. A FLFD, sediada em Santa Luzia, região metropolitana de Belo Horizonte, me chamou a atenção pela atividade no contexto brasileiro de campeonatos e eventos.

¹⁵ O Pro Evolution Soccer também é conhecido como Winning Eleven, abreviado para W11, nome ainda usado para o jogo no Japão.

¹⁶ Konami Corporation, empresa japonesa, uma das maiores produtoras e editoras de videogames do mundo.

¹⁷ Produzido pela Electronic Arts – EA, o FIFA Soccer é uma série de jogos eletrônicos que simulam partidas de futebol.

A Federação tem uma atuação relevante no contexto do futebol virtual, promovendo regularmente campeonatos, além de participar dos mais diversos campeonatos de futebol virtual no sudeste do País e de ter tido representação em todos os campeonatos nacionais. A federação também conta com uma comunidade virtual que serve, também, como ferramenta para a comunicação dos membros. Esses, além da facilidade de acesso à FLFD, foram os principais motivos da aproximação para a pesquisa.

O primeiro contato com a FLFD, depois de dois *e-mails* não respondidos, de uma ligação na caixa de mensagem e já passadas três semanas, finalmente aconteceu pela internet, via MSN, e foi animador para o desenrolar da pesquisa, uma vez que o responsável demonstrou total disponibilidade para colaborar. Estabelecido esse primeiro contato virtual, fui conhecer a loja e locadora de *videogames* dirigida por João, em Santa Luzia, e que funciona como sede da FLFD. Assim como os jogadores mantinham o contato virtual pela comunidade e se encontravam para jogar, senti a necessidade de estabelecer esses dois paralelos na pesquisa de campo a fim de aproximar-me do fenômeno do futebol digital.

Na primeira visita, além de conhecer muitos dos membros da Federação, presenciei o rachão, elemento importante na minha coleta de dados. O rachão é uma competição organizada pela própria FLFD para seus associados e convidados, com o intuito de se reunirem para jogarem juntos. Acontece muitas vezes por ano, normalmente aos domingos, tradicionalmente um dia de futebol no Brasil, e oferece um prêmio para o ganhador como uma quantia em dinheiro, arrecadada com a taxa de inscrição. Aquele rachão foi o componente decisivo para a pesquisa. Depois de um dia de domingo na sede, acompanhando os jogos, as emoções, as conversas, as apostas, a alegria da vitória e da derrota, fui para casa ciente de que, para realizar a pesquisa, não bastaria apenas ligar e desligar o *videogame*.

Iniciada a aproximação com a FLFD, busquei identificar quais relações permeiam esse jogo, o que os jogadores vivenciam nesse contexto. Nesse sentido, a comunidade virtual me pareceu um caminho pertinente para a pesquisa, tendo em vista que ela é um elemento unificador da FLFD e as comunidades virtuais contribuem para o engajamento das pessoas em discussões, formando teias de relações pessoais no ciberespaço (RHEINGOLG, 1996) contribuindo para a formação de uma inteligência coletiva (LÉVY, 2000). Além disso,

os espaços *online* oferecem um amplo leque de possibilidades para a apreensão e compreensão dos mais variados tipos de configurações sociais, dos mais simples aos mais complexos” (JOHNSON, 2010, p.59).

É importante ressaltar que os jogos eletrônicos tendem a formar comunidades virtuais próprias que discutem questões relacionadas ao jogo (ALVES; HETKOWSKI, 2007) e a comunicação mediada por computador é uma possibilidade para a coleta de dados em pesquisas sociais¹⁸, uma vez que pode se revelar vantajosa e produtiva (JOHNSON, 2010). Dessa forma, a comunidade virtual da FLFD apareceu como uma possibilidade real e viável para a coleta de dados neste trabalho.

No início da pesquisa, em outubro de 2009, a comunidade virtual da FLFD contava com quarenta e nove membros, número que persistiu até junho de 2010, durante os nove meses do processo de pesquisa. Todos os membros da comunidade receberão nomes fictícios neste trabalho a fim de preservar suas identidades, uma vez que, na comunidade da FLFD, os usuários não prezam pelo anonimato, como acontece em outras comunidades e/ou ambientes virtuais.

Ao assumir uma comunidade virtual como o ponto de partida para uma pesquisa, é interessante pensar em suas peculiaridades. Nesse sentido, é importante não perder de vista que essas comunidades fazem parte de um universo novo: o virtual. É relevante também pensar que as vivências estabelecidas nesse contexto são *adaptadas* às condições que ele oferece. As interações proporcionadas pelos ambientes virtuais, em especial pela Comunicação Mediada por Computador - CMC -, exigem uma improvisação dos atores que vivenciam as experiências nesse contexto, por exemplo, o uso de letras maiúsculas que significam grito ou desagravo e os *emoticons*¹⁹. Ao conversar face a face com um amigo, se eu sorrir ou gargalhar, ele logo entenderá que achei graça de alguma coisa. No contexto da CMC, o *emoticon* substitui a sorriso :-). Por outro lado, mesmo sem regras formalmente estabelecidas, existe uma expectativa de práticas sociais entre os indivíduos que se relacionam face a face. É como se estivesse implícito no nosso cotidiano como se portar em um grupo, ao telefone, ao escrever uma carta, ao falar com um velho conhecido, com o chefe, em um ambiente particular ou em uma palestra para várias

¹⁸ Os trabalhos de Recuero (2002) e Viana (2010) são bons exemplos de pesquisas mediadas por computador, e tiveram sua base de dados em comunidades virtuais.

¹⁹ Os emoticons são *carinhas* feitas com os símbolos gráficos usados na CMC para referir-se às emoções, como :) sorriso, feliz ou :(triste.

peças (BRAGA, 2006). Diante disso, as comunidades virtuais se inserem em um contexto recente e que usa formas peculiares para se apropriar das práticas sociais já enraizadas culturalmente. Dessa maneira, um conjunto de elementos na comunidade, expressos na escrita, em imagens, vídeos, sons, enfim, tudo aquilo que a comunidade compartilha ajuda a revelar elementos para a pesquisa.

O contato virtual com a comunidade, apesar de extremamente produtivo e de ter proporcionado aproximação única com o objeto da pesquisa que é o elo da união dessas pessoas na comunidade, não me dava toda a sustentação que eu pretendia para falar desse jogo, uma vez que, na FLFD, os jogadores se encontram para jogar. Sentam-se lado a lado. Estabelecem um contato presencial que, não menos importante que o contato na comunidade, ajuda a compor o universo de relações do fenômeno estudado. Diante dessa situação, senti a necessidade de conhecer, também, os encontros presenciais, as reuniões para jogar, os campeonatos, enfim, ver como era o momento do jogo. Pensando nisso, fiz a opção de me aproximar da comunidade virtual e dos encontros face a face, quando acontecem os jogos, especialmente considerando que a FLFD se reúne para disputas internas, além dos campeonatos. Portanto, minha coleta de dados aconteceu de duas formas: virtual e presencial, com o intuito de diversificar o trabalho de campo.

O trabalho de campo é uma etapa fundamental da pesquisa qualitativa (MINAYO, 2006). Considerando que esse universo ao qual me propus estudar é, relativamente, novo e desconhecido, portanto, olhá-lo sob diferentes focos talvez ajude a vislumbrar uma melhor, ou mais ampliada, compreensão dessa manifestação do fenômeno futebol. Dessa maneira, são pertinentes as ideias de Hine (2000) ao dizer que, para se conhecer as relações entre a vida *online* e *offline*, o estudo apenas dos contextos *online* não é suficiente.

Dessa forma, concomitantemente à imersão na comunidade virtual, fiz visitas à sede da FLFD, acompanhei rachões e dois campeonatos, nos quais a FLFD participou ativamente. No total, foram três visitas à sede em Santa Luzia, sendo duas destas para acompanhar o rachão, além de presenciar a Copa Sudeste de Futebol Digital e o Campeonato Mineiro, ambos de 2010. Durante essas minhas idas a campo, eu observava, conversava com as pessoas, ficava como uma expectadora, atenta ao contexto ali estabelecido. Não jogava o futebol virtual, não participava dos

campeonatos ou ativamente dos tópicos na comunidade²⁰, porém, acredito que minha presença possa ter influenciado o contexto, bem como meu olhar, enquanto pesquisadora tenha sofrido influência deste.

No entanto, compartilho da ideia de Minayo (2006) de que essa proximidade com o interlocutor, que a pesquisa qualitativa proporciona, é uma das virtudes deste tipo de trabalho, pois aproxima também o pesquisador do objeto estudado e, portanto, considero que a investida no campo não virtual para a coleta de dados foi imprescindível para o desenrolar do trabalho. Nesse sentido, é importante considerar que a pesquisa não é neutra, por mais que, enquanto pesquisadora, se objetive a imparcialidade do trabalho. Questões fundamentais para o delineamento da pesquisa, como “[...] o que observar? Como observar?, são questões influenciáveis pelos esquemas teóricos, preconceitos e pressupostos do investigador e pelas reações dos interlocutores em campo” (MINAYO, 2006:289).

No decorrer de todo o processo de pesquisa, em especial o período em que me dediquei a ir a campo, virtual e não virtual, registrei várias anotações sobre minhas impressões acerca dos acontecimentos: campeonatos, rachões, visitas, conversas por chat²¹ e sobre a própria comunidade, a fim de não perder as ideias pelo longo caminho da pesquisa. Laville e Dionne (1999) chamam de notas descritivas esses registros, tanto as notas mais descritivas quanto as mais analíticas, que revelam reflexões pessoais do pesquisador. Esse tipo de anotações que fiz durante o processo da pesquisa podem ser vistas ainda como uma espécie de diário de campo, que é um caderno em que o investigador anota suas observações e

nele devem ser escritas impressões pessoais que vão se modificando com o tempo, resultados de conversas informais, observações de comportamentos contraditórios com as falas, manifestações dos interlocutores quanto aos vários pontos investigados, dentre outros aspectos”(MINAYO, 2006, p.295).

Os avanços tecnológicos possibilitaram o surgimento de novas relações, do homem com o homem, do homem com a máquina. A internet, sem dúvidas, potencializa as mudanças no mundo atual e, dessa forma, novos espaços para

²⁰ Salvo as vezes em que fui questionada sobre alguma coisa ou para agradecer a atenção que a FLFD me deu em vários momentos. No entanto, não me posicionava a respeito das discussões ali estabelecidas.

²¹ Após conhecer alguns membros da FLFD e o próprio responsável, muitas vezes mantive contato com eles através de programas de comunicação *online*. Alguns jogadores se mostraram interessados com a pesquisa e, por vezes, vieram conversar comigo.

pesquisa surgem. Ressalto que o que busquei neste trabalho não foi compreender a relação do homem com a tecnologia, mas com o fenômeno futebol virtual que, inevitavelmente, para a presente pesquisa, está ligado à tecnologia, seja pela partida disputada no *videogame*, seja pela comunidade na internet. Partindo dessas ideias, é interessante pensar o ciberespaço como um espaço potencial para pesquisa e foi por isso que me aventurei pela comunidade virtual da FLFD, acreditando esse ser um caminho viável para a concretização dos objetivos aqui propostos. Nesse sentido, é importante não perder de vista que

[...] embora as tecnologias da informação e da comunicação tenham o potencial de mudar substancialmente as formas tradicionais de coleta, análise e representação dos dados, elas não rompem com a essência e a lógica da pesquisa científica na busca pela investigação e compreensão, reflexiva e responsabilmente, dos fenômenos sociais e do mundo empírico. (JOHNSON, 2010, p.39)

Dessa maneira, almejando conhecer melhor o futebol virtual, aproximar-me dos atores desse cenário foi o caminho escolhido, consciente de que não pretendo aqui estabelecer uma verdade plena e absoluta e de que a pesquisa não se esgota, sempre haverá outras sugestões e possibilidades. Portanto, os jogos esporádicos, treinamentos, as trocas de experiência na comunidade virtual da FLFD, contato com os membros da federação, bem como os eventos organizados por esta instituição e a participação em outros eventos, enfim, as mais diversas experiências compartilhadas entre os possíveis atores da rede constituíram-se como fontes de produção de dados para a pesquisa. Isso decorre do fato de entender que o conjunto de relações construído pelos indivíduos por meio de suas interações uns com os outros é unidade de análise válida para o estudo da estrutura social em que se inserem (MARTELETTO, 2001). Além disso, a pesquisa bibliográfica norteou todo o desenvolvimento do trabalho, recorrendo, principalmente, aos estudos da cibercultura, do futebol e dos estudos em torno dos jogos e do lazer.

Na tentativa de situar o leitor, esta dissertação se desenvolve em três etapas. Este primeiro capítulo buscou nortear a leitura, contextualizando a pesquisa, esclarecendo os objetivos, justificando-a e apresentando as ações metodológicas. A seguir, no segundo capítulo, procurei definir teoricamente o objeto do estudo, apresentando as ideias as quais adotei acerca da cibercultura, dos jogos, do futebol e do lazer para pensar este trabalho e buscando um diálogo entre elas. No terceiro

capítulo, apresento os dados encontrados durante a pesquisa, arriscando uma análise que dialogue com a literatura utilizada, a fim de responder os objetivos aqui propostos. Por fim, apresentei minhas últimas considerações e sugestões para possíveis trabalhos.

2 A VIRTUALIZAÇÃO DA BOLA: CONSTRUÇÃO TEÓRICA

Inicialmente, considero pertinente conhecer o contexto histórico das tecnologias e da internet nos últimos tempos, a fim de entender melhor a contemporaneidade na qual vivemos e onde se insere o objeto deste trabalho.

Não é novidade dizer que as invenções técnicas revolucionaram o planeta. Ao longo da história, o homem inventou e desenvolveu instrumentos para suprir suas necessidades e superar as dificuldades encontradas no cotidiano. Dessa maneira, “[...] o corpo nu é substituído por dispositivos híbridos, outros suportes: o martelo para a batida, a armadilha, o anzol ou a rede para a captura, a roda para o andar[...]” (LÉVY, 1996:74) e, dessa forma, no decorrer da história, o ser humano reinventou os costumes, o trabalho, a produção, enfim, o modo de viver. Nos últimos tempos, impulsionada pela indústria da eletrônica, foi a revolução na tecnologia da informação que trouxe as mudanças mais significativas para a sociedade contemporânea.

Os primeiros estágios da indústria eletrônica aconteceram ainda na primeira metade do século XX. Foi na década de 70, porém, que ocorreu um grande progresso nos Estados Unidos, baseado na tecnologia da informação. Esse progresso chegou a várias localidades rapidamente e essa propagação rápida foi sendo incorporada por diversas organizações e culturas, em diferentes países, e isso acabou por acelerar um processo de inovações e transformações tecnológicas, uma vez que as tecnologias explodiram em todos os tipos de aplicações e usos (CASTELLS, 2002).

No que tange à microeletrônica, foram muitas as descobertas que deram condições para o progresso dos computadores e das telecomunicações. A invenção do que conhecemos hoje como chip, os semicondutores, se deu a partir do transistor, inventado em 1947 e que possibilitou a codificação da lógica e da comunicação entre e com as máquinas. Com essa invenção, avanços aconteceram em um curto período de tempo, por meio da descoberta do transistor de junção, em 1951, e do circuito integrado em 1957 que se desenvolveu ao longo da década de 60 e se tornou, também, mais acessível. Mas foi em 1971 que a difusão da microeletrônica em todas as máquinas teve um enorme avanço, quando da invenção do computador em apenas um *chip*: o microprocessador. Para ilustrar como o

desenvolvimento dessa tecnologia foi imenso daí por diante, nos primeiros *chips*, do tamanho da cabeça de uma tachinha, cabiam cerca de 2.300 transistores e, em 1993, já cabiam cerca de 35 milhões. A especialização e queda nos preços dos *chips* permitiram que se tornassem mais populares e hoje fazem parte do nosso cotidiano, também, em aparelhos como os microondas, máquinas de lavar, automóveis e outros (CASTELLS, 2002).

Os computadores, ferramentas características da nossa contemporaneidade, surgiram nos Estados Unidos ainda na primeira metade do século XX com ajuda de investimentos militares. O primeiro computador para uso geral, surgido em 1946, pesava cerca de 30 toneladas e ocupava o espaço de um ginásio esportivo, mas foi aprimorado e, em 1951, sua primeira versão comercial alcançou sucesso ao processar os dados do censo norte-americano de 1950. Durante os anos seguintes, o desenvolvimento aconteceu na indústria dos computadores, mas foi apenas em 1971, com o advento do microprocessador e a capacidade de um computador caber em um *chip*, que as mudanças mais significativas ocorreram. Em 1975, foi construído um computador de pequena escala com um microprocessador, ferramenta que serviu de base para o primeiro sucesso comercial dos microcomputadores poucos anos mais tarde. Concomitante a esse processo, na década de 70, foi desenvolvido o *software* para PCs por Bill Gates e seu colega Paul Allen (CASTELLS, 2002).

Nos últimos vinte anos do século XX, o aumento da capacidade dos chips resultou em um aumento impressionante da capacidade dos microcomputadores. No início dos anos 90, computadores de um só chip tinham a capacidade de processamento de um computador IBM de cinco anos antes. Além disso, desde meados da década de 1980, os computadores não podem ser concebidos isoladamente: eles atuam em rede, com mobilidade cada vez maior, com base em computadores portáteis. Essa versatilidade extraordinária e a possibilidade de aumentar a memória e os recursos de processamento, ao compartilhar a capacidade computacional de uma rede eletrônica, mudaram decisivamente a era dos computadores nos anos 90, ao transformar o processamento e armazenamento de dados centralizados em um sistema compartilhado e interativo de computadores em rede. Não foi apenas todo o sistema de tecnologia que mudou, mas também suas interações sociais e organizacionais. Assim o custo médio do processamento da informação caiu de aproximadamente US\$75 por cada bilhão de operações, em 1960, para menos de um centésimo de centavo de dólar em 1990. (CASTELLS, 2002, p.80)

Outro aspecto importante para buscarmos compreender o panorama atual das tecnologias da informação é considerar as mudanças e desenvolvimento das

telecomunicações. O telefone e o rádio já existiam desde o século XIX, mas os comutadores eletrônicos, roteadores e tecnologias de transmissão revolucionaram a comunicação humana no século seguinte. Em 1969, foi produzido de forma industrial o primeiro comutador eletrônico e, já no início da década seguinte, o comutador digital que mostrava enormes avanços em comparação aos aparelhos analógicos. Tudo graças ao desenvolvimento dos circuitos integrados. Em 1995, os cabos de fibra ótica podiam transportar 85 mil circuitos de voz compactada, enquanto, em 1956, esse número não passava de 50 pelos cabos telefônicos transatlânticos. Esse progresso aconteceu graças aos avanços da transmissão por fibra ótica e laser e por pacotes digitais que, aliados a avanços de comutação e roteamento, são a base da internet (CASTELLS, 2002).

A internet, *International Network* ou Rede Internacional, é, sem dúvida, a ferramenta que mais trouxe mudanças para as formas de comunicação nos últimos tempos. Hoje em dia, a internet é entendida como a rede das redes, composta por redes mundiais (as WANs - World Área Network), redes metropolitanas (MANs – Metropolitan Area Network) e as redes locais (LANs – Local Área Network) que possibilitam interação de computadores e máquinas que possuem protocolos em comum via satélites, cabos coaxiais, fibras óticas, microondas e telefones (GAMA, 2005).

A rede mundial surgiu em 1969, nos Estados Unidos via incentivos do Departamento de Defesa Americano para pesquisas a fim de superar a tecnologia militar da União Soviética, em plena Guerra Fria. A primeira rede contava apenas com três nós nas universidades de Los Angeles e Santa Bárbara, na Califórnia, e na Universidade de Utah. Dois anos mais tarde, os grandes centros de pesquisas americanos estavam interligados, compartilhando informações. Até a década de 80, a internet serviu, praticamente, apenas aos fins militares e de pesquisa, estando extremamente restrita às universidades e ao governo americano. No entanto, a partir dessa época, a tecnologia da internet já estava sendo comercializada através dos computadores que incluíam o TCP/IP²² em seus protocolos e, em meados da década de 90, a internet privada ganhou espaço, serviços de internet montaram suas próprias redes e portas de comunicação. (CASTELLS, 2003).

²² O TCP (Transmission Control Protocol - Protocolo de Controle de Transmissão) e o IP (Internet Protocol - Protocolo de Interconexão) juntos dão origem a um conjunto de protocolos de comunicação entre computadores em rede.

Foram muitas as pesquisas e descobertas em torno da internet durante esses anos. No entanto, foi em 1990 que o primeiro programa navegador/editor foi construído por Bernes-Lee, em colaboração com Robert Cailliau, e denominou *world wide web* a rede mundial, que permitia aos computadores conectados à internet obter e acrescentar informações. Nos anos seguintes, esse sistema sofreu avanços e modificações, e o primeiro navegador comercial, o Netscape Navigator da Netscape Communications, surgiu em 1994, seguido do Internet Explorer, desenvolvido pela Spyglass para a Microsoft e que acompanhava o *software* Windows 95, da empresa de Bill Gates (CASTELLS, 2003). Daí em diante, a internet se popularizou, cresceu, se desenvolveu e tomou contornos mundiais.

Embora a internet tivesse começado na mente dos cientistas da computação no início da década de 1960, uma rede de computadores tivesse sido formada em 1969, e comunidades dispersas de computação reunindo cientistas e hackers tivessem brotado desde o final da década de 1970, para a maioria das pessoas, para os empresários e para a sociedade em geral, foi em 1995 que ela nasceu (CASTELLS, 2003, p 19).

De acordo com Recuero (2002), a internet começou a ganhar espaço no Brasil na década de 90, com a implantação, via Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico - CNPq, de uma Rede Nacional de Pesquisas – RNP – que unia instituições de pesquisa, organizações não-governamentais e as principais universidades do país. E foi, principalmente, após 1995 que a internet se difundiu pelo Brasil.

Em meados de 2010, avaliava-se a existência de mais de dez mil redes associadas em um emaranhado internacional conectando todo o planeta. A Organização das Nações Unidas estipulava que até o fim daquele ano, mais de dois bilhões de pessoas em todo o mundo teriam acesso à internet. O número de usuários é maior nos países desenvolvidos chegando a 71% da população nas economias ricas. Em países como Espanha, Finlândia e Estônia o acesso à internet é garantido como um direito da população (JORNAL FOLHA DE MINAS GERAIS, 2010). No Brasil, menos da metade da população já acessou a internet (CGI.br, 2010), mas esse número tende a crescer, uma vez que as tecnologias se tornam cada dia mais acessíveis e populares.

Enfim, todo esse desenvolvimento, desde o microprocessador à internet, todo este progresso da técnica e da tecnologia se manifesta no nosso cotidiano.

Assistimos na TV a um programa ao vivo, fazemos nossas pesquisas na internet, conversamos com os amigos pela *webcam*, esquentamos o almoço no microondas, usamos o telefone celular... A partir disso, é inegável que as tecnologias, de uma forma ou de outra, acabaram por se infiltrar em nossas vidas, dando margem a novas interpretações da cultura, da sociedade, da humanidade nos dias de hoje.

Aqui estamos. Nós. Os planetários. Conduzimos os mesmos veículos, tomamos os mesmos aviões, utilizamos os mesmos hotéis, temos as mesmas casas, as mesmas televisões, os mesmos telefones, os mesmos computadores, os mesmos cartões de crédito. (LÉVY, 2000, p.15)

O trecho acima do *Auto-retrato dos planetários* de Lévy (2000) nos ajuda a refletir sobre a contemporaneidade e pensar sobre a sociedade em que estamos inseridos. A conectividade, a interação, a facilidade da informação fazem pensar que as tecnologias acabaram por criar a possibilidade de aproximação das culturas. Sem muito esforço é possível encontrar vários exemplos de como a informática e a tecnologia contribuíram, e contribuem, para transformar as relações interpessoais e culturais contemporâneas: não é preciso sair de casa para visitar um museu, cursar uma faculdade, trabalhar, pagar contas, conversar com os amigos ou fazer compras. Práticas inimagináveis ainda no século passado hoje se tornaram cotidianas, como conversar em *chats* pela internet, usar o *e-mail* e o celular, jogar jogos virtuais, criar *sites* ou *blogs*... Nesse contexto, destaca-se a cibercultura. Lemos (2003) diz que

[...] podemos compreender a cibercultura como a forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base micro-eletrônica que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática na década de 70 (LEMONS, 2003, p. 11).

O conjunto de práticas, de técnicas materiais e intelectuais, de valores, atitudes e maneiras de pensar que, concomitante ao crescimento do ciberespaço, se desenvolve é o que Lévy (2000) compreende como cibercultura.

O termo cibercultura, portanto, refere-se às novas configurações e significados que a humanidade, em interação com as tecnologias, atribui à sua própria existência, considerando as experiências sociais e culturais. Não pretendo elaborar uma discussão sobre cultura, mas deixo exposto que a cultura aqui é entendida como uma construção fundamentalmente humana, aproximando-se das ideias de Lemos (2004), que considera como essência da cultura e base da

identidade cultural a apropriação criativa, que não se refere a plágio, mas as ideias foucaultianas, nas quais o autor é sempre receptor. Portanto, o ser humano constrói sua cultura pelo aprendizado com os outros, com o contexto, ao longo dos tempos, acumulando vivências e experiências.

A identidade e a cultura de um determinado povo são especificidades que emergem de mútuas influências. A música, a literatura, a culinária, o esporte, a economia, a ciência e a tecnologia são exemplos concretos de expressões culturais que se nutrem de fontes geográficas, ideológicas e sociais distintas (LEMOS, 2004, p. 3).

São muitas as ferramentas que possibilitam as trocas sociais que caracterizam, também, a cibercultura: fóruns, chats, blogs, redes sociais como o Orkut, jogos eletrônicos em rede, atividades acadêmicas... A cibercultura potencializa a distribuição, a cooperação, o compartilhamento e a apropriação dos bens simbólicos (LEMOS, 2004). O intercâmbio, a troca, a participação são características da cibercultura, pois, como nos lembra Primo (1997, p.3) “[...] no ciberespaço todos são atores, autores e agentes de interação”.

A interconexão, a criação de comunidades virtuais e a inteligência coletiva são princípios da cibercultura que orientaram o crescimento inicial do ciberespaço. Estar conectado é sempre preferível ao isolamento, no contexto da cibercultura e, dessa forma, a conexão via rede é fundamental para a comunicação nesse contexto. As comunidades virtuais, segundo princípio da cibercultura, se baseiam na interconexão, uma vez que elas são construídas no ciberespaço considerando os interesses comuns, independentemente da localização geográfica, o que torna a interconexão primordial para sua existência. O último princípio, a inteligência coletiva, pressupõe colocar em sinergia os saberes no ciberespaço (LÉVY, 2000). Nesse sentido, o ciberespaço tem caráter público, considerando que “[...] todas as pessoas que se conectarem a ele podem ali efetuar trocas, capturar informações ou mesmo acrescentar as suas próprias” (RECUERO, 2002, p.25).

Para pensar essas ideias sobre a cibercultura, é importante ressaltar que, apesar de notória a influência das tecnologias na sociedade, em seus mais diversos aspectos, muitas vezes, tecnologia, sociedade e cultura são colocadas em pontos paradoxais. Nesse sentido, Lévy (1999) diz que não é possível separar o ser humano de seu *ambiente material* ou este ambiente das pessoas e ideias responsáveis por sua criação, produção e utilização. Nessa perspectiva, o autor

propõe pensar que as tecnologias são obra de uma sociedade e de uma cultura, considerando que as verdadeiras relações que se estabelecem partem de atores humanos que interpretam, inventam, produzem e utilizam diferentes formas as técnicas (LÉVY, 1999). A cibercultura não é um aspecto estanque, distante dos dilemas e angústias da existência humana, muito pelo contrário, dialoga com a vida cotidiana. Somos nós, atores e autores de nossas vidas, que interpretamos e damos significados às relações com as tecnologias, com o ciberespaço e, assim, esse contexto é totalmente conectado à realidade contemporânea.

Dando continuidade ao assunto, é necessário esclarecer que o que é virtual é extremamente real. A cibercultura e as singularidades que ela acaba por proporcionar nos mais diversos aspectos são reais. Diferentemente do que muitas vezes costumamos ouvir, a realidade não é antônimo de virtualidade. Como nos adverte Lévy (1996), a atualização é processo que tende a acompanhar o virtual, sem ser efetiva ou formalmente concretizada. Nesse sentido,

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 (LÉVY, 1996, p.15).

Então, o atual responde ao virtual. Nesse contexto, a virtualização como dinâmica se caracteriza como a passagem do atual para o virtual. Uma empresa que passa pela virtualização pode não ter mais seus empregados em postos de trabalhos específicos em um prédio-sede e horários regulados pelo livro de pontos, por exemplo, mas uma participação em rede de comunicação eletrônica que tende a eliminar a presença física dos empregados nesse prédio (LÉVY, 1996). Ampliamos o exemplo para um grupo de amigos que criam uma comunidade virtual para conversarem, trocarem experiências. Ou pensemos em uma partida de futebol: o estádio, a torcida, os jogadores, árbitros... a virtualização desse contexto pode dar origem ao jogo eletrônico de futebol sem, no entanto, eliminar a existência física da partida, mas criando possibilidades de novas vivências.

A partir do exposto, é fundamental para o desenrolar deste trabalho compreender e aceitar, sem preconceitos, que a vivência virtual é uma vivência real. Dito isso, continuemos a considerar as ideias acerca da virtualização, apontando o *desprendimento do aqui e agora* como uma de suas principais modalidades. Considerando que não existe um espaço definido, a desterritorialidade é

característica fundamental desse contexto em que não estar presente é comum (LÉVY, 1996).

Quando uma pessoa, uma coletividade, um ato, uma informação se virtualizam, eles se tornam 'não-presentes', se desterritorializam. Uma espécie de desengate os separa do espaço físico ou geográfico ordinários e da temporalidade do relógio e do calendário (LÉVY, 1996, p.21).

No entanto, como adverte o autor, apesar de não se saber onde, a comunicação telefônica tem um "lugar", por exemplo, bem como a empresa que se virtualizou e tende a eliminar a presença física dos empregados em um prédio, ainda assim tem um lugar. O lugar onde as coisas acontecem na era da informação, da internet, é chamado de ciberespaço, um espaço novo, desterritorializado, livre do tempo convencional e caracterizado por um emaranhado das redes mundiais de computadores (GAMA, 2005).

Lévy (2000, p.92) define o ciberespaço "[...] como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores". Ele deixa claro que esse conceito inclui os sistemas de comunicação eletrônicos uma vez que podem transmitir informações oriundas ou destinadas às fontes digitais, considerando que estas condicionam o caráter virtual da informação que o autor aponta como caráter peculiar do ciberespaço. Acredita, portanto, que o ciberespaço surge em decorrência de uma virtualização dos computadores, e que esse espaço dispõe de "[...] objetos que rolam entre os grupos, memórias compartilhadas, hipertextos comunitários para a constituição de coletivos inteligentes" (LÉVY, 1996, p.129).

O termo ciberespaço, originalmente do inglês *cyberspace*, foi criado por Willian Gibson em sua obra de ficção científica intitulada *Neuromancer*. É usado para denominar o espaço onde pessoas exprimem palavras, relações humanas, informações, riqueza e poder por meio da Comunicação Mediada por Computador – CMC, de acordo com o entendimento de Howard Rheingold (1996).

Temos uma idéia do cyberespaço como o conjunto de redes de telecomunicações criadas com o processo digital das informações. John Perry Barlow (um dos fundadores da "Electronic Frontier Foundation"), por exemplo, define o cyberespaço como o lugar em que nos encontramos quando falamos ao telefone. Se essa definição nos dá uma imagem do que venha a ser o cyberespaço, ela não ajuda a compreendermos todas as suas facetas. Como a fronteira pela qual a sociedade redefine noções de espaço e de tempo, de natural e de artificial, de real e de virtual, o cyberespaço é

uma das grandes questões do século que se aproxima. Daí a urgência em compreender suas estruturas internas. [...] Hoje entendemos o cyberspaço à luz de duas perspectivas: como o lugar onde estamos quando entramos num ambiente virtual (realidade virtual), e como o conjunto de redes de computadores, interligadas ou não, em todo o planeta (BBS, videotextos, Internet...) (LEMOS, 1996, s/p).

Esse espaço se compõe de seres humanos, informações, programas (*softwares*) que se encarregam de fazer com que os processadores executem tarefas e matérias (LÉVY, 2000). O ciberespaço comporta a interatividade, troca de informações, compartilhamentos, dando margem a novas possibilidades de relações individuais e coletivas, independentemente da localização geográfica. Esse espaço é pensado por Lemos (2005, p.5) como

[...] um ambiente midiático, como uma incubadora midiática onde formas comunicativas surgem a cada dia (*chats, ICQ, fóruns, e-mail, blogs, web, etc...*). A partir deste ponto de vista, podemos afirmar que o ciberespaço é, ao mesmo tempo, forma e conteúdo cultural, modulador de novas identidades e formas culturais.

O ciberespaço é fundamentado na interação e interatividade, considerando que, apesar das discussões acerca dos dois termos, entendo que ambos remetem a relações, trocas, cooperação, enfim, a um intercâmbio que, no ciberespaço, acontece em um ciclo que envolve pessoas e máquinas.

O ponto fundamental é que o ciberespaço, conexão dos computadores do planeta e dispositivo de comunicação ao mesmo tempo coletivo e interativo, não é uma infra-estrutura: é uma forma de usar as infra-estruturas existentes e de explorar seus recursos por meio de uma inventividade distribuída e incessante que é indissociavelmente social e técnica (LÉVY, 2000, p.193).

Potencial para novas vivências que surgem no contexto das novas tecnologias, o ciberespaço contribui, também, para dar novos significados e padrões às relações humanas. O encontro, a presença física em uma construção civil convencional tornou-se opcional em muitos aspectos. Defendo que as relações convencionais, bem como manifestações culturais das mais diversas, essências do ser humano, são preservadas fora do ciberespaço. A cibercultura virtualiza muitos aspectos da vida, mas não os extingue. Não acredito que essa configuração contemporânea e os prováveis desenvolvimentos das tecnologias tendam a eliminar as conversas de botequim, as festas de família, a pelada na rua, a excursão do

colégio... Deixo clara essa ideia, que permeará o trabalho, para conversarmos sobre as comunidades virtuais. Como ressalta Recuero (2002), é no ciberespaço que as relações que determinam uma comunidade virtual se desenvolvem.

O ciberespaço, em função da rapidez da informação e da comunicação proporcionadas, acaba por possibilitar novas experiências. Independentemente da localização geográfica das pessoas, elas podem se reunir virtualmente, compartilhar ideias e interesses até mesmo simultaneamente. O tempo e o espaço das relações humanas, então, são ressignificados nesse contexto do qual uma nova condição de comunidade emerge: as comunidades virtuais apontadas por Lévy (1996) como um dos princípios da cibercultura.

Na dificuldade de definir em poucas palavras uma comunidade virtual, trago algumas ideias para refletir sobre esse fenômeno e tentar entendê-lo. Na certeza de que não pretendo elaborar uma discussão acerca do entendimento de comunidade pelos tradicionais estudos das ciências humanas e sociais que já vem, há tempos, debatendo a questão, arrisco apenas dizer que uma comunidade tem como característica fundamental a união de pessoas que partilham interesses, cultura, história, enfim, são pessoas que apresentam, pelo menos, um elo que as une. O termo comunidade, do ponto de vista sociocultural, pode ser entendido como um

conjunto de indivíduos que, em razão de fatores de natureza social (geográficos, históricos, culturais, raciais etc.), têm em comum certas características que os distinguem de outros grupos no mesmo meio e na mesma ocasião”(HOUAISS; VILLAR, 2001, p. 752).

A localização geográfica sempre foi requisito fundamental para se pensar em uma comunidade, uma vez que a proximidade física das pessoas era essencial para criar os laços sociais que amarram a comunidade por meio da linguagem oral, escrita, visual e corporal que sempre foram os meios que a humanidade utilizou para se comunicar, estabelecer relações e construir afinidades. Dessa forma, pensar uma comunidade na qual seus membros estivessem, permanentemente, distantes geograficamente era impossível em tempos remotos. A partir do surgimento, popularização e apropriação do ciberespaço e da comunicação mediada por computador como possibilidade para unir pessoas de interesses comuns, onde quer

que elas estejam no planeta, potencializando a inteligência coletiva e dando força à cibercultura, as comunidades tomaram, também, contornos virtuais.

O americano Howard Rheingold, estudioso da cibercultura que deu início ao uso da expressão comunidade virtual, compreende que estas são agregações sociais que emergem da internet quando, durante um tempo aceitável, um número suficiente de pessoas se engaja em discussões públicas abastecidas de sentimento humano bastante para formar teias de relações pessoais no ciberespaço (RHEINGOLD, 1996). Em sua obra *A comunidade virtual* publicada pela primeira vez em 1993, resultado de uma imersão em uma comunidade virtual iniciada em 1985, o próprio autor diz que começou a escrever sobre a vida na sua comunidade virtual e acabou com um livro sobre os impactos culturais e políticos de um novo meio de comunicação (RHEINGOLD, 1996). O autor revela que, ao longo dos anos de observação direta do comportamento *online* mundial, pode concluir que onde esteja disponível a CMC, inevitavelmente, as pessoas criarão comunidades virtuais. Além disso, Rheingold suspeita que a atração por novos meios de comunicação se dá pelo fato de eles possibilitarem novas formas de interação, bem como a diminuição de espaços informais e de encontros na vida real (*offline*).

A interação em grupos virtuais pode ser organizada com base em sistemas de comunicação telemáticos, levando em consideração as afinidades, os interesses e/ou problemas em comum dos integrantes, ignorando o espaço geográfico. A virtualização transforma as interações sociais tornando as relações mais dinâmicas (LÉVY, 1996).

Apesar de não presente, essa comunidade está repleta de paixões e de projetos, de conflitos e de amizades. Ela vive sem lugar de referência estável: em toda parte onde se encontrem seus membros móveis...ou em parte alguma (LÉVY, 1996, p. 21).

Essas considerações acerca das comunidades virtuais são relevantes para este trabalho, na medida em que se considera o fato de que grande parte dos jogos eletrônicos dá origem a comunidades virtuais, local em que o jogo é o elo principal entre os atores sociais: os jogadores. Os jogos eletrônicos podem ser vivenciados isoladamente, apenas o jogador e o jogo e interativamente, quando o jogo acontece em rede ou em parceria com outro jogador. De qualquer maneira, é certo que o interesse no jogo e as afinidades em relação a ele possibilitam o

surgimento de uma comunidade virtual, seja essa comunidade estabelecida no próprio jogo²³ ou em algum portal da internet, por intermédio das comunidades virtuais, caracterizando o jogo virtual como um instrumento comunitário de aproximação social. É importante, também, considerar que o jogo eletrônico de futebol, objeto deste trabalho, é potencial para diversas comunidades virtuais.

Alves e Hetkowski (2007) afirmam que as comunidades virtuais de jogos eletrônicos são espaços em que os jogadores discutem questões pertinentes ao jogo, tais como qualidade, interface gráfica, jogabilidade e originalidade do jogo dentre outros assuntos. As autoras citam o exemplo de uma comunidade virtual no *Orkut* do jogo *Metal Gear Solid*, na qual, além de discutirem estratégias, diversos outros assuntos que estão implícitos no jogo, como terrorismo internacional e clonagem, são debatidos.

Não fugindo do foco deste trabalho, passo a fazer algumas considerações sobre os jogos eletrônicos. É importante não perder de vista que os jogos eletrônicos são jogos e, por hora, considero relevante a ideia de que

[...] o jogo, bem como a arte, a literatura, o culto e o ascetismo religioso, alavanca criações de sentidos que escapam a qualquer explicação racional ou utilitária, pois nele o indivíduo transita entre o real e o imaginário, muitas vezes transgredindo normas e convenções preestabelecidas (GAMA, 2005, p. 63).

Atentemos aos jogos eletrônicos como artefatos característicos da sociedade contemporânea. Eles tiveram origem no início da década de 60 nos Estados Unidos, com a criação do jogo *Space War* pelos engenheiros do Massachusetts Institute of Technology - MIT- (GAMA, 2005). Alguns anos mais tarde, em 1966, surge a concepção de console, ou *videogame*, quando foi criado o primeiro protótipo para ser conectado a uma televisão (ALVES, 2004). Desde então, os jogos eletrônicos se tornaram cada vez mais populares, acompanharam os avanços tecnológicos e sociais e têm representatividade significativa na sociedade contemporânea.

O jogo eletrônico é apenas um *programa*, um *software* e, por isso, precisa de um *hardware* para funcionar e possibilitar a interação do sujeito, o jogar de fato. As máquinas que suportam esse tipo de jogo são os fliperamas e os simuladores,

²³ Em jogos de MMORPG é comum criar comunidades dentro do jogo, aliar-se a pessoas com as quais se interage mais, pertencer a um grupo (*Guild*) que realiza tarefas em conjunto e se ajudam mutuamente no jogo.

mais utilizados em espaços como lojas de entretenimento, *shoppings*, *game* cafés e lojas especializadas, ou seja, espaços com circulação de pessoas. Além destes, quando se trata de jogar em casa, os consoles e os PCs são mais difundidos e oferecem a possibilidade de se jogar individualmente (contra a máquina) ou em grupos de, no mínimo, dois jogadores. Existem, ainda, os *minigames* ou *videogames* portáteis que são pequenas máquinas de uso individual (MENDES, 2006).

Durante as décadas seguintes ao surgimento dos jogos eletrônicos, esse mercado sofreu altos e baixos, até que, em 1982, a Atari²⁴, empresa que competia com mais de vinte outras pelo mercado em potencial, começa a comercializar uma versão doméstica de Pac Man²⁵ e do Space Invaders, uma versão limitada do Space War, o que ampliou largamente as vendas da Atari e deu início à cultura dos *videogames*. Com o aparecimento dos PCs, os consoles voltaram a cair no mercado, porém, ainda na década de 80, a Nintendo²⁶ reacende o mercado com a competição com a Sega²⁷ criadora do console Megadrive, que competiu com Famicom e os jogos que já estavam no mercado da Nintendo, em especial, Mario, símbolo da empresa (ALVES, 2004). Com o passar dos anos, novos consoles surgem, e empresas passam a investir cada vez mais nesse mercado. Destaque para a Sony Corporation, com o Playstation, a Microsoft Corporation, com o Xbox e a Nintendo Company com o Wii, empresas e seus respectivos consoles para uso doméstico, líderes de mercado atualmente. Dentre os consoles de grande expressividade no mundo dos *games*, destaco o Playstation3000 - PS3 -, terceira geração do Playstation, que é hoje o console preferido pelos jogadores da FLFD e utilizado em grande parte dos eventos de futebol virtual.

Os lançamentos mais recentes de *videogames* são extremamente avançados em termos tecnológicos. Grande capacidade de processamento e geração de recursos gráficos contribuem para imagens impressionantes, semelhantes às reais e tornam os jogos mais atrativos (REIS; CAVICHIOLLI, 2008). Hoje em dia, os PCs e muitos *videogames* proporcionam aos seus usuários, por exemplo, a possibilidade de jogar na internet ou em redes particulares (MENDES,

²⁴ Empresa americana do mercado de *games*, surgida em 1972, teve papel importante na popularização dos *videogames*.

²⁵ Jogo para salão recreativo criado pelos japoneses (ALVES, 2004)

²⁶ Nintendo Company, Limited. Empresa japonesa fabricante de videojogos.

²⁷ Empresa japonesa desenvolvedora de *softwares* e *hardwares* para *videogames*.

2006). O PS3 é um desses videogames: com wi-fi²⁸ integrado que possibilita jogos *online* e acesso a outros serviços oferecidos pela empresa, desde aplicativos de notícias a atualizações do sistema operacional, possibilita armazenamento em disco rígido para músicas, fotos, vídeos e jogos, e oferece leitor de Blu-ray²⁹.

Os avanços e desenvolvimento da indústria de jogos eletrônicos a cada nova versão dos consoles e dos jogos e a consequente qualidade desses produtos criam uma aproximação com o cinema. Os jogos, no entanto, são produtos interativos e podem apresentar narrativas complexas, planos, montagem, ritmo e enquadramentos dentre outras características de modelos cinematográficos (ALVES, 2004). A consideração da autora ilustra a intimidade dos jogos, atualmente, com as imagens e situações da realidade não virtual.

As figuras 1 e 2 apresentam imagens de dois jogos bastante conhecidos: o primeiro Pac Man, sucesso na década de 80, produzido pela Namco e o jogo Assassin Creed, da Ubisoft, lançado em 2007. Em uma comparação apenas pelas imagens, percebe-se o quanto os *videogames* e os jogos eletrônicos evoluíram em um período de menos de 30 anos.

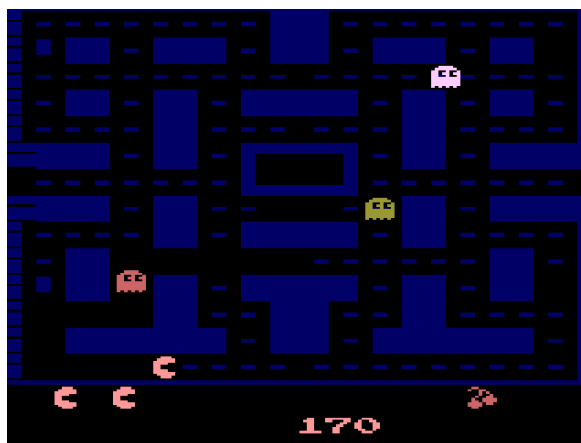


Figura 1: Pac Man – 1980

Fonte: <<http://www.itubainagames.com.br/index.php/2010/06/18/os-10-games-que-fizeram-a-sua-infancia/?pagenome=itubaina-mapas>>

²⁸ O wi fi (Wireless Fidelity) é uma tecnologia que permite a conexão entre vários dispositivos sem fio usando o protocolo IEEE 802.11.

²⁹ O blu-ray é um formato de disco óptico da nova geração de 12 cm de diâmetro, sucessor do DVD e que possibilita vídeo de alta definição e armazenamento de dados de alta densidade.



Figura2: Assassin Creed – 2007

Fonte: < <http://workgamesbrasil.blogspot.com/2011/02/perolas-assassins-creed.html>>

Para se ter uma ideia do crescimento e da popularização dos jogos eletrônicos, dado interessante é o de que o número de revistas sobre *games* é superior a qualquer outro título de tema específico. Além disso, o faturamento anual da indústria mundial de jogos computadorizados passou de US\$ 10 bilhões, em 2000, para o equivalente a US\$ 28,8 bilhões apenas três anos mais tarde, faturamento superior ao da indústria cinematográfica (CLUA; BITTENCOURT, 2004). Ainda segundo os autores, anualmente são lançados mais de duas centenas de títulos nos Estados Unidos, e as empresas gastam milhões de dólares na produção de seus jogos.

Os jogos eletrônicos são muito mais do que simples ferramentas para o entretenimento. Atualmente, são utilizados em treinamentos profissionais, por meio dos chamados simuladores, que auxiliam no treinamento de médicos, engenheiros, aviadores, *designers* e outros. Cabral, Pretti e Gallo (2009) exemplificam jogos que podem ser utilizados em situações corporativas. Os chamados pelos autores de *jogos sérios* são os simuladores de voo, por exemplo, que ajudam no treinamento de pilotos. Também os jogos que simulam cadeias de produção e são muito utilizados em cursos de administração; jogos de cunho jornalístico, nos quais o jogador é um jornalista que corre atrás das notícias, simulando o trabalho do jornalista, além daqueles jogos que ajudam os profissionais dessa área a entenderem os contextos dos conflitos de países como o Sudão, com o jogo *Darfur is Dying*, da empresa *Persuasive Games* e, até mesmo, a conjuntura que se estabeleceu nos Estados Unidos e na Espanha, após os atentados terroristas de 2001 e 2004, respectivamente, com os jogos *12th September* e *Madrid* desenvolvidos por Gonzalo Frasca. Jogos eletrônicos que retratam questões políticas são comuns, bem

comercializados e diversificados, vão desde aqueles em que o jogador assume o papel de um político municipal e têm o objetivo de cuidar da infraestrutura da cidade preocupando-se com a educação, transporte público, saúde, segurança emprego, como o *Sim City 4*³⁰ aos mais estratégicos e ideológicos, como *Republic: The Revolution*³¹ no qual o jogador é o novo presidente das repúblicas decorrentes da queda da ex-União Soviética.

Os jogos eletrônicos são, também, ferramentas usadas na educação. Muitas vezes não aceitos e até criticados por educadores. É inegável, e já comprovado em muitas pesquisas, que diversos jogos contribuem para o aprendizado. James Paul Gee, pesquisador americano, defende a ideia de que os bons jogos eletrônicos oferecem princípios eficazes de aprendizagem que se apoiam em estudos da cognição, princípios talvez mais eficazes do que métodos convencionais e que devem ser estudados. Contudo, o autor mostra-se intrigado com as implicações que os bons jogos eletrônicos devem ter para a aprendizagem dentro e fora da escola (GEE, 2005).

Reflexos da sociedade em muitos aspectos, os jogos não escapam do mercado capitalista, como demonstra Gama (2005b) em estudo realizado no ano de 2005, o qual, além de evidenciar o crescimento e a popularização dos jogos eletrônicos e em rede no mundo, diz que

[...] nos EUA, vigora uma entidade conhecida como Cyberathlete Professional League (CPL). Ela reúne a nata dos mais habilidosos jogadores de Muds³² do planeta e os mais bem colocados em seu ranking são patrocinados por megaempresas de informática (Apple, McIntosh etc.) ou fabricantes de games para disputas de torneios e campeonatos, cujas premiações chegam à casa dos 100 mil dólares. Em 2004, na França, houve a mais recente edição da Electronic Sports World Cup (ESWC), a competição internacional mais representativa dos ciberatletas, que distribuiu 200 mil dólares aos vencedores (GAMA, 2005b, p.61).

Além dessas constatações, o autor verificou que empresas transnacionais de jogos digitais aparecem como patrocinadoras exclusivas de grandes eventos esportivos na atualidade e que os ciberatletas, como são comumente chamados os praticantes de jogos eletrônicos, são oficialmente considerados esportistas em grandes potências olímpicas como Rússia, China e Inglaterra e que existem países

³⁰ Jogo desenvolvido pela Máxis, subsidiária da Electronic Arts.

³¹ Jogo produzido pela Elixir Studios.

³² *Multi user dungeon*, os *Muds*, são jogos em rede tridimensionais, os quais muitos jogadores jogam simultaneamente em tempo real.

como a Coreia do Sul, por exemplo, em que os ciberatletas chegam a treinar 12 horas diariamente e receber até 100 mil dólares por ano, além de serem acompanhados por clubes de adoradores.

Algumas empresas utilizam jogos eletrônicos *online* originais que objetivam a interação do jogador/cliente com a marca como uma estratégia de publicidade. Por exemplo, a Nike, grande fabricante de produtos esportivos, disponibiliza um jogo *online* onde o jogador pode customizar, com a ajuda de um *designer*, seu próprio tênis (CABRAL; PRETTI; GALLO, 2009). No entanto, apesar de indícios de sucessos de *marketing*, algumas iniciativas podem resultar em fracasso, como aponta Alves e Hetkowski (2007) ao se referirem às propagandas de grandes empresas no *Second Life*³³:

empresas como Coca-Cola, IBM e Toyota, presentes na sociedade virtual já estariam repensando se vale a pena o pagamento mensal de US\$ 295 para ocupar uma ilha no jogo, já que as vendas não atingem os índices esperados” (ALVES; HETKOWSKI, 2007, p. 3)

Os jogos eletrônicos que tratam de música, apesar de terem começado a aparecer no mercado a partir de 2005, são uma das sensações no mundo dos *games* atualmente e tornaram-se espaços para grandes bandas divulgarem suas músicas, segundo Kisser (2009) que afirma:

[...] o formato de maior sucesso e rentabilidade nos dias de hoje, para a surpresa de todos é o videogame. O que mais vende não são CDs, downloads, LPs ou qualquer outro formato mais óbvio para escutar música, e sim os jogos da linha ‘Guitar Hero’ e ‘Rock Band’³⁴ (KISSER, 2009, s/p).

Além da propaganda comercial, os jogos eletrônicos são palco, também, de todo tipo de publicidade. No ano de 2008, quando da eleição presidencial dos Estados Unidos o então candidato, hoje eleito presidente, Barack Obama, utilizou-se de um jogo para promover sua campanha eleitoral. De acordo com reportagem de O Globo (2009, s/p), “[...] o atual presidente Barack Obama colocou outdoors no jogo

³³ O *Second Life* é um jogo *online*, no qual, como o nome sugere, o jogador pode ter uma *segunda vida*: trabalha, paga contas, adquire bens, constrói relações sociais etc. Para conhecer mais sobre este jogo veja o trabalho de Pereira (2009a), Avatares no Second Life: corpo e movimento na constituição da noção de pessoa on-line.

³⁴ Os jogos “*Guitar Hero*” e “*Rock Band*”, desenvolvidos pela Harmonix Music Systems são os primeiros jogos no estilo musical, jogos em que o *joystick*, controle utilizado para jogar, pode ser em forma de guitarra, microfone ou de bateria e o *gamer* joga “tocando”no ritmo da música, simulando um show, onde ele é o astro.

Burnout Paradise pedindo votos aos eleitores americanos”. Outra característica da campanha de Obama foi a utilização de outras ferramentas da rede mundial de computadores: a internet, como *blogs* e vídeos, e o sucesso foi tanto que o candidato conseguiu fãs que fizeram muitos vídeos e ajudaram a publicidade da campanha. Propagandas no contexto dos jogos eletrônicos são muito comuns, uma vez que estes se caracterizam como uma mídia divulgadora que aparece nos mais diferentes cantos do planeta. Dessa forma, as propagandas, muitas vezes, aparecem em idiomas distintos no intuito de atingir diretamente certo público, e os produtos são os mais variados possíveis.

Essa publicidade presente nos *games* se justifica pelo fato de atingirem um grande público. Cada vez mais popular entre um público diversificado, o mercado dos jogos eletrônicos, somente no primeiro semestre de 2010, arrecadou um total em vendas de jogos novos em mídia física correspondente a US\$ 3,7 bilhões, e cerca de US\$ 2,6 a US\$ 2,9 bilhões referentes a venda digital de jogos completos (jogos em que se faz o *download* via internet), bem como jogos usados, locação, jogos em redes sociais e vendas de conteúdo adicional para *download* (UOL Jogos, 2010). Dados sobre os jogos em redes sociais também mostram a expressividade desse contexto: 53% dos usuários do Facebook, o que representa cerca de 265 milhões de pessoas, passam 927 milhões de horas por mês jogando os jogos disponibilizados na rede social (FOLHA.com, 2010).

O jogo eletrônico de futebol, bem como o jogo não virtual e o contexto que o envolve, atrai produtos interessados em estampar suas marcas nas laterais do gramado, nas camisas dos times, na tela das transmissões durante os jogos, nas vestimentas e calçados usados pelos jogadores. O jogo eletrônico ilustra virtualmente a realidade não virtual de uma partida de futebol: o estádio, o gramado, os campeonatos, os jogadores, os sons que ouvimos ao assistir uma partida no estádio ou na televisão, os patrocínios e propagandas, as comemorações características de cada jogador. Nessa virtualização há, porém, a possibilidade de interação, uma vez que as ações dos jogadores em campo podem ser controladas e, dessa forma, o sujeito do lado de cá do *joystick* é protagonista. É esse jogo de futebol que ganha a cena aqui.

No jogo eletrônico de futebol, o jogador joga contra o jogo ou contra seu adversário que está sentado, normalmente, ao lado. As ações no jogo são virtualmente transmitidas na tela, o jogador sentado em frente à tela, com um

*joystick*³⁵ na mão, comanda seu time dentro de campo, controla as ações de seus jogadores: se vão chutar ao gol, cruzar a bola na área, dar um passe curto ao companheiro de equipe, marcar o adversário, se vão jogar mais à frente ou mais recuados, a formação tática da equipe etc. Tem-se a opção de escolher o que os jogadores farão em campo.

E os jogadores no jogo eletrônico de futebol não são simples avatares³⁶ virtuais que são programados para seguir o comando no *videogame*. Eles são representações similares, para não dizer idênticas, dos jogadores da atualidade, aqueles que vemos jogar nos principais clubes, disputar os campeonatos defendendo sua equipe e seu país nas mais famosas seleções do mundo. Essas representações virtuais dos jogadores não apresentam apenas o corpo e traços do rosto, além das camisas dos clubes, como características semelhantes aos jogadores não virtuais, mas também as características do jogo de cada um e até mesmo a maneira própria de comemorar as emoções vivenciadas durante uma partida, como o gol marcado ou perdido.

Graças à tecnologia, as imagens são cada vez mais próximas às reais e, muitas vezes, há a contribuição do jogador para que sua imagem e ações na tela dos *videogames* fiquem parecidas com as de um jogo transmitido pelas emissoras de televisão. Muitos craques como Ronaldinho, David Villa e Wayne Rooney, por exemplo, já tiveram seus movimentos digitalizados para as telas dos jogos virtuais. O argentino Lionel Messi³⁷ utilizou uma roupa especial para que seus movimentos pudessem ser capturados nos mínimos detalhes, o que contribuiu para o trabalho na produção do jogo PES.

³⁵ Os *joysticks*, manetes ou simplesmente controles, são periféricos para *videogames* ou computadores que funcionam como um dispositivo para controlar as ações no jogo eletrônico. Os *joysticks* são ainda utilizados para controlar algumas máquinas.

³⁶ Avatar é a representação visual de um utilizador em um ambiente virtual, como um jogo eletrônico, por exemplo. < http://pt.wikipedia.org/wiki/Avatar_%28realidade_virtual%29>

³⁷ Vídeo disponível em: < <http://www.youtube.com/watch?v=zGZcPEv88as> >

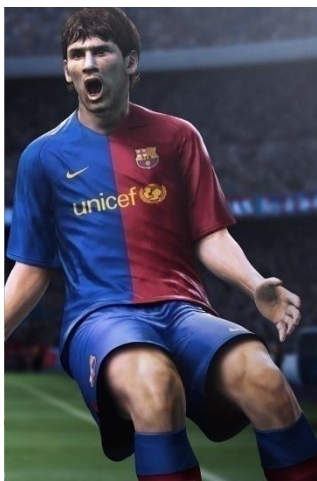


Figura 3



Figura 4

Fonte: < <http://www.konami.com/games/pes>>

Esse jogo, como dito, traz uma enorme possibilidade de interação, desde as formações táticas em relação aos esquemas de jogo, que podem ser escolhidas e editadas, até escalação dos jogadores e as ações durante a partida. O PES ganha uma nova versão a cada ano, e essas versões são atualizadas de acordo com a contemporaneidade do futebol e dos campeonatos que a empresa tem o direito de apresentar no jogo eletrônico. Por exemplo, na versão 2011 do PES, a Konami adquiriu os direitos sobre a Copa Santander Libertadores da América³⁸ e, então, todos os times e seus respectivos jogadores que a disputaram, quando da aquisição dos direitos, estão nessa versão do jogo virtual. Os times que disputaram a Copa aparecem como réplicas virtuais no jogo, os mesmos jogadores, a mesma camisa e os respectivos patrocinadores.

Considero fundamental para esta pesquisa a ideia de Pereira (2009b) ao dizer que “[...] a dinâmica do jogo eletrônico está intimamente associada não apenas às relações que os sujeitos estabelecem com o aparelho eletrônico, mas também com o próprio futebol, manifestação cultural.” (PEREIRA, 2009b, p.90) e, a partir disso, penso que para tratar do jogo eletrônico de futebol é relevante fazer algumas considerações acerca do futebol, buscando compreender sua representatividade na nossa cultura e sociedade.

Esporte, jogo, espetáculo: são palavras facilmente associadas ao futebol. Fenômeno na contemporaneidade, o futebol não se resume a nenhuma das três

³⁸ Principal competição de futebol entre clubes profissionais da América do Sul, organizada pela Confederação Sul-Americana de Futebol – CONMEBOL.

palavras, como já sugeriu Souza (1996). Pensemos nas milhares de pessoas que saem de suas casas, muitas vezes, viajam horas para ir ao estádio assistir ao jogo e torcer pelo seu time; nas milhares de pessoas que se sentam em frente à televisão, sozinhas ou com os amigos, para assistir a partidas de futebol, mesmo que não seja seu time preferido que esteja jogando. Atentemos para a quantidade de pessoas que vestem os uniformes e/ou usam acessórios dos seus times pelas ruas, especialmente em dias próximos aos jogos. *Peladas* na rua, nos campos de várzea, nos estádios monumentais, no intervalo na escola, no fim do expediente de trabalho, o futebol ganhou espaço e acabou extrapolando o campo. Quem nunca ouviu falar, ou mesmo já fez alguma mandinga, uma oração ou tem uma superstição para seu time ganhar? Em época de Copa do Mundo, a pauta do dia se torna o futebol, mesmo entre aqueles que não o acompanham no intervalo dos quatro anos entre as edições do mais famoso campeonato de futebol do mundo. É só observar como os torcedores sofrem e se alegram diante de uma partida para perceber que o futebol tem qualquer coisa de inexplicável, provoca emoções extremas entendidas por quem joga, quem assiste, quem torce, enfim, quem se envolve de alguma maneira.

O futebol é conhecido em praticamente todos os cantos do planeta. Existem mais países ligados à Federação Internacional de Futebol – FIFA, do que às Organizações das Nações Unidas – ONU (MELO, 2006). Em 2006, a Copa do Mundo da Alemanha foi transmitida para 214 países e, no somatório das transmissões, mais de 26,3 bilhões de pessoas assistiram aos jogos por todo o planeta, e em 2010, já nos primeiros dois dias do mundial, a China, país sem tradições nesse esporte, já havia quebrado o recorde de audiência com mais de 24 milhões de expectadores (G1, 2010).

No Brasil, especialmente, o futebol criou raízes e tornou-se parte da cultura. São diversos clubes, milhares de torcedores, um calendário de campeonatos que dura, praticamente, o ano todo, *peladas* por todo canto e conversas sobre futebol dentre outras manifestações. Chegado ao Brasil no final do século XIX, inicialmente mais difundido entre a elite, ele ganhou popularidade nas décadas seguintes e hoje tomou proporções tamanhas que, atualmente, “[...] atinge direta, ou indiretamente, toda a população brasileira” (DAOLIO, 1997,p.101) e é o esporte mais praticado no País (DACOSTA, 2005).

Para muitas pessoas, o que se experimenta e se vive durante uma partida de futebol não fica restrito àquele acontecimento, pois “[...] apreciar o futebol como

um todo não basta, é preciso torcer por um clube” (DAMO,1998, p.09). Nesse sentido, há quem diga que o futebol apresenta características sagradas, é, praticamente, uma religião. “[...] muita gente parece substituir as antigas divindades por clubes de futebol.[...]Os jogadores são ‘ídolos’, a camisa e a bandeira do clube, ‘manto sagrado’, os gols aparentemente ilógicos, ‘espíritas’[...]”(FRANCO JUNIOR, 2007, p.258). Destaca-se, então, a figura do torcedor, um dos atores principais do futebol. Sujeito que sofre e se alegra, que acompanha seu time, que carrega consigo uma identificação forte com o clube e manifesta essa relação no torcer.

Como lembra Daolio (1997), sem exageros, no Brasil, quando nasce uma criança, ela recebe um nome, uma religião e um time de futebol para torcer. Dessa maneira, são muitas vezes iniciadas as relações com os clubes. Tendo em vista a pesquisa de Silva (2001) sobre a torcida do Clube de Regatas Vasco da Gama, que sinaliza os vínculos familiares como um dos motivos que leva o torcedor a se interessar por um clube, além dos vínculos de amizade, da identificação com a história e, ou, origem do clube, acompanhar momentos gloriosos ou de fracassos do clube durante a fase de escolha, além de morar próximo à sede do time o fato é que muitos são os clubes brasileiros e imensas e apaixonadas são suas torcidas.

Enraizado na sociedade, o futebol também tem espaço na academia como revela trabalho realizado pelo GEFuT que levantou as produções acadêmicas brasileiras das ciências humanas e sociais do período de 1980 a 2007 que trataram do futebol. O trabalho apontou uma ampla produção acadêmica dividida entre teses, dissertações, artigos e livros dos mais variados assuntos (SILVA et al, 2009).

O futebol estabelece uma dialética social que o torna característico na cultura brasileira, “[...] o futebol brasileiro, como qualquer outro fenômeno nacional é e sempre será aquilo que a sociedade fizer dele, aquilo que os atores envolvidos - torcedores, dirigentes, imprensa etc. - forem constantemente atualizando nele e com ele” (DAOLIO, 1998, s/p). Nesse sentido, o Brasil incorporou o futebol às suas tradições, seus costumes e fez com que esse fenômeno, ultrapassando as quatro linhas do gramado, se tornasse adjetivo para caracterizá-lo. Damo (1998) considera o futebol, especialmente para o gênero masculino, tão natural como vestir-se, ao dizer que

[...] salvo raras exceções, o futebol está inserido na esfera das necessidades, tal qual o uso do vestuário. Embora por vezes se apresentem

como natural ou necessário, ambos são imposições sociais de ordem cultural e, portanto, plenos de significados” (DAMO, 1998, p.9).

Não obstante, diante da história do Brasil, o que, certamente, se pode afirmar é que “[...] nenhum esporte gozou, em tempo algum, de tanta popularidade no Brasil como o futebol. Qualquer cidade brasileira, grande ou pequena, possui nos campos de futebol um referencial em sua paisagem” (SOUZA, 1996, p. 17). Construídos para comportar milhares de expectadores, em muitas cidades, os monumentais estádios também compõem a paisagem. Em dias de jogo, ficam lotados. Dezenas de milhares de torcedores vestem suas camisas e vão torcer e incentivar seus times, além dos torcedores que ficam em casa ou vão para os bares para assistir ao jogo televisionado e, ainda, aqueles que preferem acompanhar pela locução via rádio. Então, sem muitos esforços pode-se pensar que o futebol, bem como o esporte de forma geral, estreitou as relações com a mídia ao longo dos tempos.

A apropriação midiática dos fatos esportivos perpassa mesmo a experiência direta de assistir a um jogo de futebol no próprio estádio, onde muitos torcedores acompanham a partida com os olhos no gramado e com um radinho de pilha colado ao ouvido, acrescentando à própria experiência a autoridade do discurso do locutor e dos comentaristas, dizendo o que, afinal de contas, o espectador está vendo, ou seja, definindo a realidade dos fatos do jogo. (GASTALDO *et al.*, 2005, p.2)

Desde muito cedo, preocupou-se em transmitir os jogos de futebol nas mais diversas mídias. Na década de 30, os jogos de futebol ganharam maior espaço nas rádios pelo mundo a fora e em 1938 o mundial foi transmitido pela primeira vez para o Brasil via rádio. Em 1936, com o surgimento da televisão, o esporte, como espetáculo, começa a ganhar espaço em vários países e, 14 anos mais tarde, as emissoras de televisão incluem em suas grades de programação os eventos esportivos. Na década seguinte, houve um aumento das transmissões dos eventos esportivos ao vivo (ALVES JÚNIOR; FERES NETO; AZEVEDO, 2008) e isso, com certeza, contribuiu para a popularização dos esportes enquanto espetáculo. Na Copa de 58, os vídeos dos jogos eram transmitidos dias depois em um compacto e nos mundiais seguintes passou-se a transmitir os jogos na íntegra, mas com o atraso de, pelo menos, um dia. Foi apenas na copa de 70 que o país assistiu à Copa em tempo real.

De fato, o futebol profissional é um tipo de produção televisiva onde há um grande investimento de capital, e um efetivo aprimoramento técnico do produto, tendo cativo um mercado mundial de grandes proporções. O futebol também pertence ao mundo do Show Business. Como a mensagem perpassada pelo futebol utiliza símbolos que dizem respeito não só aos brasileiros, mas também a pessoas de todo mundo, o merchandising via TV tem uma função fundamental, pois o futebol, enquanto bem simbólico, anuncia subliminarmente outros bens, além de vender sua audiência a produtores de espetáculos de massa. Por estar também inserido na “Lógica do mercado”, não é a toa que o esporte, e o futebol, tenham surgido e se desenvolvido paralelamente ao desenvolvimento dos meios de comunicação de massa (SOUZA, 1996, p.26).

A televisão é, sem dúvida, uma das mídias que mais contribui para a disseminação dos esportes. “A televisão, enquanto fonte inesgotável de formação e informação está presente na maioria das casas do Brasil e do mundo[...]” (ALVES JÚNIOR; FERES NETO; AZEVEDO, 2008, p.127). Em função do enorme alcance, a televisão é uma das mídias mais populares no mundo, e no Brasil, está presente em todos os cantos, considerando que 98% dos lares brasileiros possuem televisão (CGI.br, 2010). Logo, quando o assunto é futebol, a relação com a televisão é notória, especialmente em época de Copa do Mundo, como ressaltam Gastaldo *et al.* (2005), uma vez que, além da construção do *país do futebol*, existe uma audiência real de milhões de telespectadores.

O interesse social pelo futebol no Brasil durante a Copa é apropriado pela mídia, que, em princípio, atende a uma demanda social pré-existente, produzindo peças de comunicação e criando um circuito de produção e consumo motivado pelo evento em curso, no qual se inserem, além da cobertura dos jogos, cadernos especiais nos jornais e revistas, longas matérias nos telejornais, programas diversos com a temática da Copa, anúncios publicitários, etc., colaborando de modo ativo para definir a realidade nos termos ideológicos do Brasil como o país do futebol. (GASTALDO *et al.*, 2005, p.4)

O futebol, desde esse início até os dias atuais, é o assunto principal e preferido desses meios de comunicação (SOUZA, 1996). Sem dificuldades, nota-se a quantidade de programas esportivos que tratam de futebol, além dos que têm esse tema como exclusividade, tanto nas grades de programação das emissoras de televisão quanto nas rádios. O futebol tornou-se um esporte “virtual, pois a maioria de seus expectadores acompanham as partidas pela TV ou pelo Rádio”(SOUZA, 1996, p.27)

Como mencionado anteriormente, as tecnologias da informação revolucionaram a cultura e as relações sociais contemporâneas e o futebol,

enquanto manifestação da cultura, também reflete mudanças em função das tecnologias. Desde as mídias convencionais, como o rádio, a televisão, às mídias avançadas, ciberespaço e a rede mundial de computadores (COLETIVO NTC, 1996) mostram suas estreitas relações com o futebol, fazendo dele um novo modelo de espetáculo.

Hoje em dia, a internet ganhou a cena e caracteriza-se como uma das ferramentas mais utilizadas, quando o assunto é comunicação. Nos dias atuais, se quero falar com um amigo posso ligar para ele por telefone, fixo ou celular, posso mandar um *e-mail*, um SMS³⁹, posso ligar pelo skype ou outro programa de *chat* tanto para um telefone quanto para um computador, posso mandar um recado no Orkut, Facebook, posso apenas *twitter* uma mensagem privada para ele... Enfim, são muitas as opções e tudo isso posso fazer pelo computador, pelo celular, pelo *i-pod*, por qualquer dispositivo que me possibilite acesso à internet. Na internet é possível encontrar filmes, exposições virtuais de arte, informações das mais variadas possíveis, rádios ao vivo que têm transmissões *online*, rádios em que se escolhe seu próprio repertório de músicas. Nesse contexto informacional, o futebol também tem espaço.

Comumente, assisto aos jogos televisionados do meu time, tendo em vista que não é sempre que tenho oportunidade de ir ao estádio, pois o mais próximo da minha cidade fica a algumas centenas de quilômetros. Dessa forma, quando não assisto ao jogo por algum motivo e não escuto a transmissão via rádio, a internet é o meio que mais utilizo para me informar sobre a partida. Os *sites* dos clubes atualizam suas notícias frequentemente, em especial, durante as partidas. Além disso, as redes sociais, comunidades virtuais e *sites* de notícias são fonte de muita informação sobre os jogos de futebol, quase que em tempo real. Para Rocco Júnior (2005), a internet é uma ferramenta poderosa para os clubes nos dias de hoje, entendendo que, por meio dela, estreitam-se e criam-se novas possibilidades de relações com o torcedor, onde quer que ele esteja.

Para muitas equipes (sociedades anônimas em sua maioria), sua página de Internet é um veículo oficial e idôneo para dar a conhecer não somente o relato da última partida que o clube jogou e dos detalhes de sua história, mas também, e, sobretudo, para tratar de outros assuntos, incluídos os mais importantes e atuais, aqueles que fazem a saúde do clube (ROCCO JÚNIOR, 2005, p.177).

³⁹ Short Message System - SMS

Os clubes de futebol são, em grande parte, a energia que mantém o futebol funcionando. Praticamente todos os clubes que se prezam hoje em dia mantêm um *site*. Além de funcionar como um canal oficial para a história e as principais notícias do clube, os *sites* oferecem também promoções, lojas virtuais, espaços exclusivos para os torcedores. Apenas a título de ilustração, Associação Atlética Anapolina⁴⁰, da cidade de Anápolis, em Goiás, e que disputa a série D do Campeonato Brasileiro, e o Arsenal Football Club⁴¹, clube inglês conhecido mundialmente, possuem *website* com diversas ferramentas de interação com o torcedor. O Chelsea⁴², tradicional time inglês, disponibiliza em seu *site* a ChelseaTV, canal exclusivo de televisão que oferece a programação dedicada à equipe (ROCCO JÚNIOR, 2005). Nesse sentido, talvez a internet seja a grande propulsora no processo de convergência dos meios de comunicação. Fazendo uso das ideias de Henry Jenkins (2008)

Por convergência refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando (JENKINS, 2008, p.27).

Além de uma ferramenta de interação e compartilhamento de informações, a internet contribui para ressignificar as relações e o futebol, como elemento da cultura contemporânea. Para tornar mais concretas minhas observações acerca da popularidade do futebol no contexto do ciberespaço, constatei que, no Google Brasil⁴³, quando buscada a palavra *futebol*, cerca de quinze milhões e cem mil ocorrências são encontradas, enquanto que, quando se buscam outros esportes, também populares, como *basquete*, *vôlei* ou *handebol*, as ocorrências não passam de quatro milhões para cada. É uma busca simples, mas que aponta o quanto o futebol também está presente no ciberespaço. O cenário não é diferente quando buscado nas redes sociais Orkut, Facebook e Twitter. São milhares de ocorrências, comunidades de todos os tipos, pessoas que amam

⁴⁰ <http://www.aaanapolina.com.br>

⁴¹ <http://www.arsenal.com>

⁴² <http://www.chelseafc.com/>

⁴³ <http://www.google.com.br/>

futebol, homens e mulheres, pessoas que se reúnem porque torcem pelo mesmo clube, fãs de um jogador, profissionais, pessoas que jogam futebol em um mesmo local. Enfim, pessoas que estabelecem laços e vínculos, compartilham ideias a partir de um interesse comum: o futebol, e que criam redes de afinidades, inteligências coletivas a partir dele.

O número de *websites* e *blogs* exclusivos sobre futebol é amplo, mesmo excluindo os diretamente ligados aos clubes. Poderia citar vários *blogs* e colunas de jornalistas esportivos que sempre trabalharam na televisão e/ou nos jornais impressos e acabaram se rendendo à popularidade da internet, fazem suas crônicas diárias ou *twittam* seus comentários sobre o assunto. Além disso, pode-se ouvir a maioria das rádios pela internet, ler muitos jornais que, além de impressos, são, também digitalizados e disponibilizados *online* e assistir a vários programas de televisão. Essa capacidade de integração de informações caracteriza a convergência das mídias.

O futebol, portanto, vai muito além dos jogadores profissionais que entram em campo para defender um clube, treinam e ganham dinheiro para isso. O futebol é também aquele jogado no campo de várzea, nas ruas, nas garagens, nas favelas, nas escolas. O futebol é o torcedor que sofre, que chora, que se alegra, que acompanha seu time, seja no estádio, na televisão, na rádio, na internet, nos jornais. O futebol é aquele disputado por grandes redes de televisão, por patrocinadores. O futebol é também aquele jogo antigo, de prego ou de botão que meu pai costumava jogar. É aquele que escutamos na rádio, que jogamos no *videogame*, que está nas primeiras capas dos jornais, no ciberespaço, nas universidades, nas conversas em mesas de bares. Futebol é também arte. Está nas palavras de Nelson Rodrigues, na poesia de Vinícius de Moraes, nas canções de Chico Buarque. O futebol está repleto de tradição e de modernidade, de emoção, de superstição, de subjetividade e de coletividade. Um fenômeno cultural que envolve e mobiliza uma teia de relações e interesses sociais.

Pensando nisso, trago para a discussão outro item que, no meu entendimento, permeia toda essa pesquisa: o lazer. Salles (1998) já apontou o futebol como referencial de lazer no Brasil, seja na condição de praticante ou de torcedor. “No universo sociocultural brasileiro há um consenso sobre a posição central do futebol no lazer. Este vínculo manifesta-se em todas as instâncias sociais, atingindo qualquer classe, faixa etária, raça e sexo” (SALLES, 1998, p. 11).

É relevante ressaltar também que, como foi dito, a ludicidade, elemento fundamental da vivência do lazer, é também imprescindível para o jogo, no caso, para o jogo eletrônico. A singularidade humana e suas interações sociais e culturais são ressignificadas e novas práticas também emergem no contexto contemporâneo, com o advento das novas tecnologias que contribuem para atribuição de novos sentidos para o lazer, assim como para outras esferas da vida humana.

Dessa forma, mesmo se colocados isoladamente o futebol e os jogos eletrônicos, aspectos fundamentais do objeto de estudo deste trabalho, entendo que ambos dialogam com o lazer, o que me leva a pensar o jogo eletrônico de futebol como potencial para a vivência do lazer. Nesse sentido, algumas considerações acerca do lazer se fazem necessárias.

Lazer é palavra recorrente no cotidiano e, apesar dessa aparente familiaridade com o lazer no senso comum, na academia há controvérsias quanto à discussão do tema. Não há consenso entre os estudiosos da área em relação à história do lazer e sua concepção, por exemplo, (GOMES, 2004). Não é objetivo deste trabalho discutir os diferentes pensamentos em relação ao lazer, mas cabem algumas considerações no intuito de melhor compreendê-lo.

Nome expressivo na área do lazer, o sociólogo francês Joffre Dumazedier teve forte influência nas produções sobre o lazer no Brasil e é, ainda hoje, referência de grande parte dos trabalhos a esse respeito desenvolvidos no País. Observa-se nos trabalhos de Dumazedier uma tentativa de sistematização do lazer em uma sociologia do lazer recheada de classificações e conceitos. Para o autor, o lazer

é um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se ou, ainda, para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais. (DUMAZEDIER, 1973, p.34)

Muitos são os estudos que consideram o lazer relacionado ao *tempo*, assim como Joffre Dumazedier, que deve ser livre das obrigações e referindo-o, ainda, ao aspecto *atitude* que caracteriza a satisfação provocada pelo lazer. Para alguns autores, esse aspecto independe do tempo em que acontece. Atualmente, vários estudiosos consideram os dois aspectos – tempo e atitude – para caracterizar o lazer.

O lazer como atitude se caracteriza principalmente pela busca de atividades prazerosas. O aspecto tempo está relacionado ao lazer, considerando-se que este só acontece no tempo livre das obrigações profissionais, sociais, domésticas e religiosas (MARCELLINO, 2006). Ainda pensando nessa ideia de não obrigação, é interessante considerar que

[...] grande parte dos autores que estudam lazer atribui ao *tempo livre* a idéias de um tempo em que não se faz nada por obrigação; é, então, um tempo liberto das obrigações no qual se pode optar por fazer alguma atividade prazerosa, descansar ou simplesmente não fazer nada (PADILHA, 2004, p. 220).

A partir desses pensamentos e da correlação entre tempo e atitude, uma mesma atividade pode caracterizar lazer para algumas pessoas e, para outras, não. As relações com o lazer, portanto, são peculiares e muito particulares, uma vez considerado o envolvimento direto do sujeito - ser social e cultural, repleto de desejos, costumes, crenças etc - com a vivência do lazer. Nesse sentido, destaco a concepção de Gomes (2004, p.125) que compreende o lazer como

[...] uma dimensão da cultura constituída por meio da vivência lúdica de manifestações culturais em um tempo/espaço conquistado pelo sujeito ou grupo social, estabelecendo relações dialéticas com as necessidades, os deveres e as obrigações, especialmente com o trabalho produtivo.

A vivência lúdica presente na concepção de lazer da autora é, segundo Bramante (1998), uma das poucas características unânimes do lazer entre os estudiosos da área como Marcellino (2006), Bramante (1998), Gomes (2004), Pinto (1998) e outros.

A partir da reorganização e reconstituição das possibilidades de estabelecer interações sociais em função da informação e da tecnologia na contemporaneidade, Schwartz (2003) sugere um novo conteúdo cultural no lazer: o conteúdo virtual, que acrescenta à classificação inicial de Dumazedier (1979) que propôs cinco conteúdos - físico, manual, artístico, social e intelectual - e o conteúdo turístico proposto posteriormente por Camargo (1998). A autora diz que “uma das vertentes de maior demanda, no que concerne aos interesses do âmbito do lazer, está relacionada à utilização de tecnologias computacionais e do ambiente virtual [...]” (SCHWARTZ, 2007, p.150). Pires e Antunes (2007) atentam para reorientações conceituais e metodológicas para a vivência e produção do conteúdo intelectual,

inicialmente proposto por Dumazedier, tendo em vista a conjuntura histórica social contemporânea no que tange às tecnologias da informação e comunicação e à cultura midiática. Diante disso, pretendo apenas demonstrar que as tecnologias e sua influência na contemporaneidade perpassam também as vivências de lazer e merecem atenção acadêmica.

3 UM VIDEOGAME, UM JOGADOR E VINTE E DUAS CHUTEIRAS VIRTUAIS: APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS ELEMENTOS PESQUISADOS.

A partir deste momento, inicio a apresentação dos dados que coletei durante o processo de pesquisa, tanto na comunidade virtual quanto nas visitas à sede da FLFD e aos campeonatos. Tentarei expor minhas percepções e análises dos dados tendo em vista o referencial que foi apresentado anteriormente. A fim de situar o leitor para as considerações seguintes, primeiramente, darei atenção especial à comunidade virtual, sua constituição e peculiaridades que ajudam a entender as relações e vivências construídas no contexto do jogo eletrônico de futebol virtual da FLFD. Em um segundo momento, o futebol ganha a cena. Tendo como base todo o material coletado durante a pesquisa, seja no contato virtual ou presencial com a FLFD, apresento as observações quanto ao futebol não virtual e virtual.

3.1 Sobre a comunidade virtual

A FLFD mantém uma comunidade no Orkut, que conta com seus membros associados, todos do sexo masculino, e pessoas relacionadas a eles, como namoradas de membros, integrantes de outras federações parceiras e pessoas conhecidas que se interessam pelo futebol virtual, além de mim, que fui integrada à comunidade após o primeiro contato e autorização para a realização da pesquisa. Acompanhei os tópicos da comunidade de outubro de 2009 a junho de 2010, o que me possibilitou um contato intenso com as vivências proporcionadas pelo futebol virtual daquele grupo de pessoas que ali se reúnem. Durante os nove meses de imersão na comunidade virtual, compilei um conjunto considerável de material que totalizou 1122 *posts*⁴⁴ registrados em 333 páginas. Como dito anteriormente, além do material da comunidade, as anotações feitas durante todo o processo de pesquisa foram também agrupadas ao material coletado.

⁴⁴ O *post* é a mensagem enviada pelo usuário para a comunidade.

Corroborando as ideias de Palacios (1996) e Recuero (2002) acerca das características das comunidades virtuais, apresentarei a seguir considerações que resultaram da experiência na comunidade virtual da FLFD. Vale destacar que não é meu objetivo fazer uma análise minuciosa da comunidade, penso, porém, ser válido tentar conhecer mais esse elemento que contribui para subsidiar este trabalho.

Como apresentado no capítulo anterior, as comunidades virtuais são fruto da revolução tecnológica e da comunicação mediada por computador. Fenômeno surgido, portanto, nas últimas décadas, ganhou espaço no cenário virtual e estabelece uma ligação direta com a sociedade, os interesses culturais, costumes, enfim, com a nossa contemporaneidade.

As comunidades virtuais são grupos de pessoas que se unem por um elo comum: por se interessar por filmes ou por gostar de cozinhar, torcer pelo mesmo time, estudar um conteúdo comum, enfrentar o mesmo problema ou simplesmente querer conversar e conhecer outras pessoas, por exemplo. É na comunidade virtual que as pessoas compartilham ideias, experiências, vivências em torno desse interesse mútuo e, comumente, de outros, estabelecendo relações pessoais.

Palacios (1996) em estudo relativo ao cotidiano e à sociabilidade no ciberespaço, assinala elementos que caracterizam as comunidades clássicas: o sentimento de pertencimento, uma territorialidade (geográfica e/ou simbólica), a permanência, a ligação entre sentimento de comunidade, caráter cooperativo e emergência de um projeto comum, a existência de formas próprias de comunicação e a tendência à institucionalização. Recuero (2002) assinala que

[...] são características da comunidade virtual a existência de relações sociais (que podem ser concretizadas sob a forma de amizade, hierarquia e etc., que permanecem no tempo e no espaço de forma a constituir um “corpo”, ou seja, não carregadas de efemeridade); a existência de um *virtual settlement* (onde a comunidade encontra-se ou reúne -se); e a existência de um corpo organizado (aqui entendido como um conjunto de elementos habituais – pessoas que participem com frequência da comunidade, hierarquia ou organização social). (RECUERO,2002, p.54)

A partir dessas ideias dos referidos autores, busquei olhar para a comunidade virtual da FLFD, a fim de estabelecer relações e análises com o conteúdo coletado e minhas percepções durante o período de pesquisa de campo, como será apresentado a seguir.

As comunidades virtuais levam um tempo para se constituírem, pois é necessário surgir sentimento humano suficiente nas discussões para que se estabeleçam as teias de relações, como lembra Rheingold (1996) Concretizadas as relações sociais, a comunidade virtual tende a contradizer a efemeridade, uma vez que, a cada conexão, as relações sociais podem ser retomadas. Desse modo, a permanência seria predicado da comunidade virtual (RECUERO, 2002), pois uma comunidade, seja ela virtual ou não, necessita de pessoas, permanentemente presentes, para que, de fato, exista. Essa presença garante a constituição de relações que não se perdem, quando as pessoas estão desconectadas da rede, ou seja, não é preciso reconstruir as relações cada vez que se conecta a comunidade virtual. “A permanência é, portanto, uma característica das relações sociais, pois são elas que efetivamente sustentam a comunidade, e não possuem a característica da efemeridade” (RECUERO, 2002, p.51).

Essa permanência talvez se explique pelo fato de as pessoas se sentirem pertencentes àquele grupo, responsáveis por ele, integrantes, efetivamente. É o sentimento de pertencimento que permite referir-se a um grupo como uma comunidade. Em caso contrário, trata-se apenas de um grupo de pessoas (PALACIOS, 1996). O autor ainda salienta duas peculiaridades das comunidades contemporâneas em relação ao pertencimento. Levando em consideração a noção de desencaixe de Giddens (1991), uma das peculiaridades tem relação com a territorialidade, pois, nas comunidades virtuais, o pertencimento é sempre a distância. A outra peculiaridade considera que existe uma possibilidade muito grande de escolha nos dias atuais se comparada às sociedades mais remotas, o que garante aos indivíduos a opção de participar de uma comunidade, ou de diversas, por quanto tempo estiver interessado. “No caso das comunidades virtuais, esse pertencimento é sempre plenamente eletivo: o indivíduo só pertence se, quando e por quanto tempo estiver, efetivamente, interessado em fazê-lo” (PALACIOS, 1996, p.13). A rede mundial de computadores oferece uma diversidade enorme de comunidades virtuais, sobre os mais distintos temas, e as pessoas escolhem participar ou não delas quando lhes é conveniente.

A comunidade virtual da FLFD, na qual busquei fontes para a concretização deste trabalho, apresenta esses dois elementos bem característicos. Durante os nove meses em que acompanhei a comunidade, não houve desligamento de membros, o que demonstra a permanência e o consequente

sentimento de pertencer à comunidade. Esses elementos ficaram claros nas falas dos integrantes da comunidade que, muitas vezes, falam por todos os membros, demonstrando a união e um sentimento de coletividade.

“ É uma brincadeira nossa com o Matheus..... ponto. Aqui não temos censuras sobre piadas e zuações, sejam elas destinadas a quem for.....” (Jogador 1)

“Lembrando que aqui somos democracia, cada um escreve o que quer e lê o que não quer...” (Dirigente)

“Muito obrigado a todos que mais uma vez nos ajudaram pra mais uma realização desse rachão” (Dirigente)

Outra peculiaridade apontada por Palacios (1996) é o fato de que, nas comunidades virtuais, o pertencimento é sempre a distância, entendendo que as situações acontecem num plano virtual e não face a face. No entanto, “[...] o sentimento de pertencimento está associado à comunidade e não ao território” (RECUERO, 2002, p.51). O que nos remete a outro elemento das comunidades que é a territorialidade seja ela geográfica e/ou simbólica. Essa territorialidade representa a ocupação territorial da comunidade. Sendo assim, seria pleonástico dizer que as comunidades virtuais são de territorialidade simbólica, uma vez que se estabelecem num espaço sem fronteiras: o ciberespaço. Contudo, a FLFD apresenta uma configuração diferenciada nesse aspecto. Além da comunidade virtual, território simbólico, a federação, também, mantém um espaço físico, um estabelecimento comercial que funciona como sede e está associado à territorialidade geográfica. A comunidade virtual está em um espaço sem fronteiras, em que qualquer pessoa em qualquer lugar do planeta com acesso a internet tem a possibilidade de pertencer àquela comunidade e nela permanecer. Por outro lado, a sede da FLFD está localizada em Santa Luzia, Minas Gerais, Brasil, o que reduz as possibilidades de acesso às proximidades geográficas. Apesar de pertencer à comunidade virtual, não implica, necessariamente, ser jogador dessa federação. Ser jogador da FLFD significa participar de atividades *offline*, como os rachões e campeonatos que, muitas vezes, acontecem no espaço físico que representa a sede da federação. Tendo em vista que o futebol virtual é mais comumente jogado no *videogame*, sentado ao lado do adversário, a presença face a face é entendida por muitos membros como requisito para o bom desempenho nos campeonatos, e a

sede da Federação é local escolhido para isso. Portanto, as territorialidades geográfica e simbólica caracterizam a FLFD.

A comunidade virtual da FLFD ainda apresenta um corpo organizado que representa os membros que participam com frequência da comunidade virtual. As relações sociais são fundamentais para a concretização desse corpo organizado, como lembra Recuero (2002), sejam elas de amizade, de conflito, de hierarquia, desde que não sejam efêmeras. Existe, então, uma hierarquia ou organização social que se materializa na figura do presidente da FLFD, dono da loja onde funciona a sede da mesma. Existe, também, uma tendência à institucionalização, entendida aqui pela constituição de uma federação.

Durante o período de pesquisa na comunidade virtual, foram muitos os momentos em que percebi grande intimidade entre os membros, quer seja por meio de brincadeiras nos fóruns ou pelos encontros *offline* que não são apenas para jogar.

“Pra não passar em branco irei fazer uma despedida dia 25/10 num sítio aqui próximo. Iremos pra lá no sábado e ficaremos todo o domingo lá jogando um ps3 (quem sabe até lá já no PES 2010?) , queimando um churrasco e aproveitando para disputar outras modalidades como sinuca, totó, ping pong, truco, será uma despedida, mas acima de tudo mais uma oportunidade pra nós nos reunirmos para mais uma vez pra mais uma festa do PES” (Dirigente)

Os encontros *offline* são usuais para os membros de diversas comunidades virtuais. Isso acontece porque os laços e relações construídas no plano *online*, muitas vezes, permutam para o *offline*, como lembra Recuero (2002) dando subsídios para as experiências descritas por Rheingold (1996) ao dizer que sua comunidade virtual se infiltrou em seu mundo real. O que também deve ser lembrado é que, nos dias atuais, talvez pela facilidade de acesso e pela rapidez e interatividade das trocas de informações e experiências permitidas nas comunidades virtuais, muitas vezes as pessoas constroem essas comunidades a partir de laços já estabelecidos no plano *offline*. Como exemplo, menciono o que ocorre com alunos de uma mesma escola, colegas de trabalho em uma empresa ou até mesmo com frequentadores de uma mesma academia que constituem uma comunidade virtual a partir dos laços *offline* preexistentes.

No âmbito da comunidade FLFD, podemos observar que os laços *online* e *offline* compõem um emaranhado de relações que caracterizam a comunidade, pois, como dito, as relações virtuais se materializam também no plano *offline*, durante os encontros presenciais para jogar, principalmente. Dessa forma, como as vivências *online* e *offline* são marcas da FLFD, frequentemente as discussões na comunidade virtual giram em torno de experiências nos encontros *offline*.

“Foi fino mesmo ... Sitiozinho show, Sinuca, Totó, Piscina (que inclusive foi essencial, pq PQP que calor !!!), e muito Pes na cabeça (cof*lixo de jogo*cof) ... Sem falar na zueira e nos insetos importados da região de Chernobyl.E era pra eu ter ido pra final ... Maldito 2 ou 1 !!! kkkkk. Meu destaque vai pro caseiro do sítio, que teve a manha total ao matar uma cobra sucupira ... kkkkkkkk” (Jogador 2)

“Agradeço a todos pela presença em mais um Rachão. Até sábado lá na seletiva, encontro todos vc’s lá.” (Dirigente)

A participação dos membros na comunidade reflete os outros elementos indicados por Palácios (1996) na medida em que os membros jogam juntos, organizam eventos e ações pela comunidade. Além de encontros *offline*, estabelecem formas próprias de comunicação por meio da escrita e das representações imagéticas na comunidade e de expressões características próprias.

O rachão, expressão utilizada pelos jogadores da FLFD para caracterizar os campeonatos internos, e a Resenha, versão dos acontecimentos feita pelo João após os principais eventos, são exemplos da peculiaridade da comunicação na comunidade virtual da FLFD.

“Desde os meus primeiros campeonatos que sempre faço a resenha que é um relato dos fatos observados por mim sobre a competição em geral, na resenha eu saio da condição de anfitrião e analiso tudo de bom e de ruim que aconteceu até pra que não haja conversas atravessadas, para que no próximo a gente não cometa os mesmos erros. Aqui em Minas todos os membros da “comu” já sabem como funciona e minhas observações são inerentes ao campeonato e de maneira nenhuma pessoal ou pra denegrir ou depreciar alguém, espero que entendam isso. Outra coisa importante, todos da comunidade tem o direito de se expressar da forma que quiser pois é aqui que de certa forma conseguimos discutir e consertar o que por ventura deu

errado. Qualquer membro da comunidade que se sentiu ofendido com meu relato gostaria que entendesse que não é pessoal e sim um relato do que aconteceu segundo a minha visão. Cada um tem a sua visão e versão dos fatos, então se quiserem postar também sobre, sintam-se à vontade para fazê-lo.” (Dirigente)

A participação é observada neste trabalho pelo número de *posts* de cada membro durante o período de coleta de dados, na tentativa de visualizar o engajamento desses atores na rede da comunidade. O gráfico 1 mostra os dez jogadores mais participativos na comunidade, ou seja, os jogadores que mais vezes postaram nos nove meses de pesquisa na comunidade virtual da FLFD.

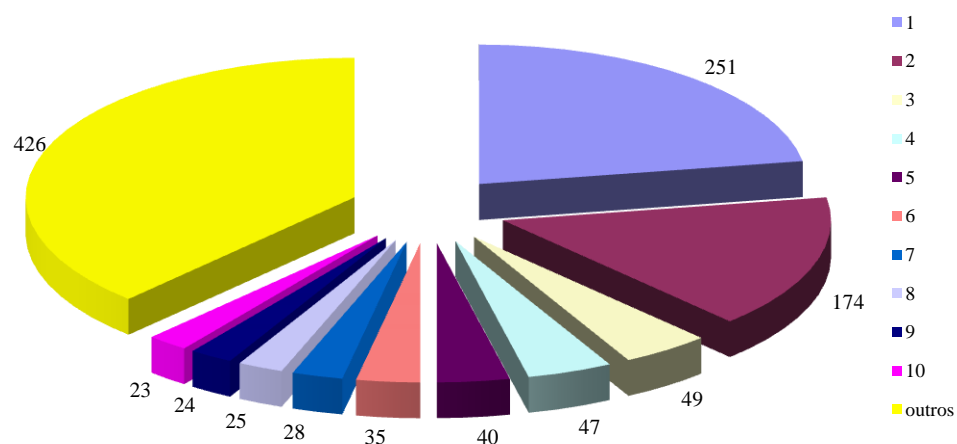


Gráfico 1 - Participação dos jogadores na comunidade virtual.

Notamos que cerca de 62% (696) do total de *posts* foram feitos por apenas dez dos quarenta e nove membros da comunidade virtual, enquanto a maioria dos membros da comunidade FLFD contribuíram por meio de 426 *posts* para a produção e compartilhamento na comunidade. No entanto, é importante ressaltar que todos os membros postaram na comunidade em algum momento do período da pesquisa. A seguir, o gráfico 2 demonstra a participação em número de *posts* relacionados por mês.

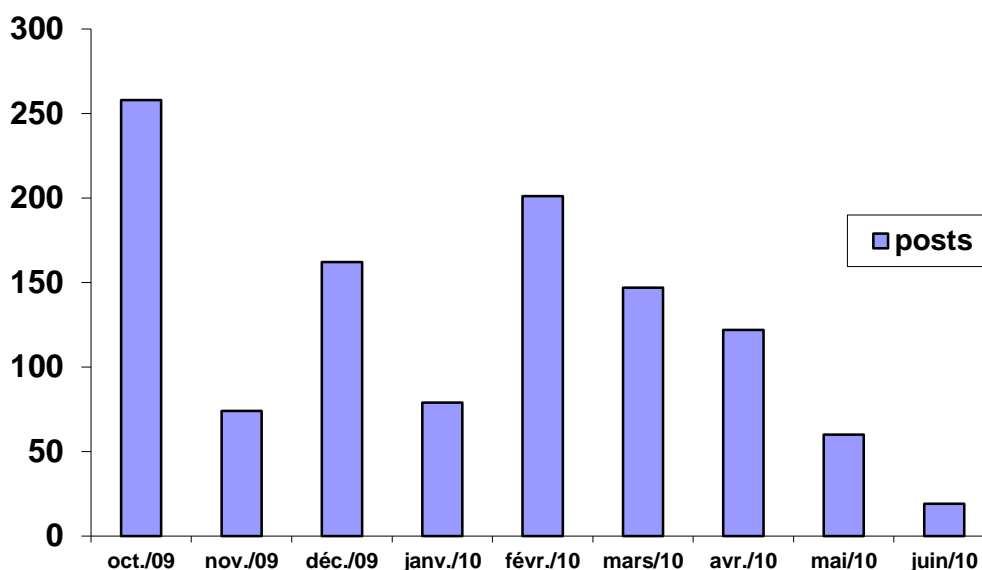


Gráfico 2 - Participação por meses na comunidade virtual

A participação na comunidade oscilou durante os meses da pesquisa. Os meses de maior participação na comunidade virtual foram também os meses que contaram com outros eventos, além dos rachões. A despedida de um dos membros da FLFD e o lançamento da versão 2010 do PSP, em outubro de 2009, parece justificar a grande participação na comunidade neste mês, assim como o Campeonato Luziense, ocorrido em dezembro de 2009 e a Copa Sudeste, que aconteceu em março, mas foi organizado pela FLFD, portanto, em fevereiro, observou-se um engajamento na comunidade para a organização do evento. Diante disso, percebemos que existe um engajamento dos membros da federação na comunidade virtual, especialmente quando em época de algum evento não virtual específico.

Essas primeiras observações sobre a comunidade ajudam a vislumbrar, de forma geral, a teia de relações na FLFD. Prossigo, a partir daqui, mais detidamente com as considerações acerca do futebol, a fim de responder os objetivos previamente apresentados. Diante de toda a minha ida a campo, buscando conhecer melhor esse contexto do jogo virtual de futebol, construí duas vertentes para as minhas considerações que apresentarei a seguir: a primeira levando em conta o futebol a que estamos mais acostumados, o não virtual e, a segunda, o jogo eletrônico de futebol. Ao entender estes dois aspectos como diferentes maneiras de se vivenciar o futebol enquanto manifestação social e cultural, ressalto que essa

opção trata apenas de um método escolhido para olhar os dados coletados. Não pretendo estabelecer diferenças ou uma comparação entre o jogo eletrônico e o futebol não virtual.

3.2 Sobre as possíveis relações com o futebol não virtual

“Me pareceu ser o jogo dos contra ataques.... quem encaixa um contra ataque bem organizado, quase sempre chega dentro do gol.... as enfiadas de bola em velocidade e as inversões de lado deixa as zagas paralisadas e os atacantes sempre levam vantagem.....” (Jogador 1)

O fragmento acima poderia ser um trecho do comentário de um grande clássico como Cruzeiro e Atlético em Minas Gerais ou Internacional e Grêmio no Rio Grande do Sul, mas trata-se de um comentário sobre um jogo virtual. Os termos usados e a sequência das ideias por si só já demonstram as semelhanças com o jogo não virtual. Logo, quem joga futebol virtual mantém uma relação, de alguma maneira, com o contexto do futebol não virtual.

Uma das primeiras constatações que fiz ao conhecer o jogo eletrônico de futebol foi a de que os jogadores conhecem futebol e dele entendem, especialmente do futebol no contexto contemporâneo. O formato do jogo, que possibilita caracterização da equipe quanto à formação tática e escalação, além do esforço da empresa criadora do jogo em fazer com que as representações virtuais dos jogadores sejam, extremamente, parecidas com os jogadores que vemos jogando no estádio, ajudam a criar uma aproximação com a atualidade do futebol. Outro fato que contribui para essa constatação é que o PES lança uma versão atualizada a cada ano de acordo com a presente conjuntura do futebol no que diz respeito aos clubes e aos seus respectivos jogadores naquela temporada que disputaram os torneios virtualizados que esse jogo apresenta.

“Agora me parece que a Konami se preocupou menos com a diversão e colocou o jogo o mais perto da realidade, o que no final se converte em diversão do mesmo jeito.... o jogo é mais simulador do que qualquer outro do gênero e isso dividirá os atletas virtuais em 2 categorias - os que conhecem de futebol e

que por isso irão desenvolver as habilidades baseadas em coisas lógicas e que tendem a dar certo e aqueles que irão tentar de toda maneira se prender ao estilo antigo de manhas e bugs como em versões anteriores.... ” (Jogador 1)

Como o jogador deixa claro no trecho acima, em tópico acerca do lançamento do PES 2010, a intimidade com o futebol é imprescindível para o jogo virtual. Outros dados ajudam a revelar a intimidade dos jogadores com o futebol contemporâneo, como o fato de assistirem a jogos, algumas vezes juntos, a criação de uma liga no Cartola⁴⁵ e a linguagem que apresenta expressões evidenciadas pelo futebol dentre outros, que serão explorados à frente.

Durante a imersão na comunidade, observei vários momentos em que os jogadores combinaram ou deixavam clara a necessidade de assistir a determinado jogo. Em algumas situações, eles se reuniram para assistir juntos aos jogos, em outras deixaram transparecer que assistiram ou que desejaram assistir ao jogo. Por exemplo, um dos rachões de 2010, que aconteceu durante a Copa do Mundo de Futebol - FIFA⁴⁶, foi interrompido para que os jogadores da FLFD pudessem assistir ao jogo que aconteceria no mesmo horário do rachão. Outro rachão, em 2010, aconteceu em um domingo de clássico do futebol em Minas Gerais, Cruzeiro e Atlético, e o responsável pela FLFD, que organiza os rachões, mostrou na comunidade a preocupação com o horário para assistir ao jogo.

“Antes que alguém diga que é no mesmo dia do clássico, um recado...

Do lado da minha loja tem um restaurante com uma TV LCD de 52". Se o rachão se estender até o horário do jogo, faremos uma pausa pra poder assistir e depois retornaremos ao rachão. Até porque sabemos que os finalistas são quase os mesmos com pouquíssimas alterações...

⁴⁵ O Cartola FC é um tipo de *Fantasy Game* ou *Esporte Fantasy*, estilo de jogo eletrônico *online* que possibilita montar um time fictício com os jogadores da atualidade do esporte em questão, e o desempenho do time é medido de acordo com o desempenho dos jogadores escolhidos a cada rodada do campeonato não virtual. Um time no Cartola FC pode ter qualquer jogador inscrito oficialmente na Série A do Campeonato Brasileiro de Futebol, dos mais diversos clubes, por exemplo, e a cada rodada do Campeonato Brasileiro o desempenho dos atletas é computado no Cartola FC. Fica no topo do *ranking* do Cartola FC aqueles times compostos pelos jogadores de melhor desempenho no Campeonato Brasileiro. Inspirado nos *Fantasy Games* das ligas americanas de basquete e de futebol americano (*National Basketball Association - NBA* e *National Football League - NFL*), o Cartola FC utiliza os *scouts* oficiais da Confederação Brasileira de Futebol – CBF para gerar os resultados de desempenho de cada jogador.

⁴⁶ A Copa do Mundo FIFA de 2010 aconteceu no período de 11 de junho a 11 de julho.

Vc que é salsicha não se preocupe, garanto que até ao meio dia "TODOS "estarão liberados." (Dirigente)

Aqui abro um parêntese para chamar a atenção para a fala acima , observando um outro aspecto. O uso da palavra “salsicha” com o intuito de reforçar um caráter de masculinidade, deixa claro que são os “homens de verdade” que gostam e se preocupam em estar liberados para assistir ao jogo de futebol. Esse fato remete a uma questão que não é foco deste trabalho, mas merece ser ressaltada: a participação da mulher.

Ao longo dos anos, alguns trabalhos se preocuparam em estudar a masculinidade presente no futebol e/ou a presença feminina nessa cultura futebolística brasileira. Em respeito a esse tema representativo no âmbito do futebol, apenas exponho aqui que, no campo de pesquisa, me deparei somente com homens jogadores, tanto na FLFD, quanto nos campeonatos que presenciei e contavam com a participação de jogadores de diversos locais. A presença feminina, na totalidade da pesquisa, se restringiu às namoradas dos jogadores e à esposa do responsável pela FLFD que, poucas vezes, postaram na comunidade e algumas delas estiveram presentes nos campeonatos, em especial, na Copa Sudeste de Futebol Digital em 2010, acompanhando, torcendo e/ ou ajudando na organização do evento. As falas, abaixo, demonstram esse papel da mulher na FLFD.

“Valeu Renatinha, a cada campeonato que realizamos a adesão das nossas namoradas ou esposas que antigamente torciam o nariz pro PES, hoje aceitam e até dão aquela força pelos seus pares na disputa.” (Dirigente)

“Agradecer a presença feminina sempre bem vinda, apesar de não podermos dar a atenção que elas merecem, mas dizer que elas são tão importantes pra nós como o futebol não sei se é elogio mas mostra que gostamos muito delas...kkkkkkkkkk.”(Dirigente)

Destaco outro aspecto percebido, de forma mais específica, na comunidade virtual e que reafirma a relação dos membros da FLFD com o futebol não virtual: a linguagem. “O futebol elicia a produção metafórica e de outras figuras de linguagem na fala ordinária e na cultura erudita (MARTINS, 2010)” ou ainda como lembra Risério (2007) *gol de letra, bater na trave, correr para o abraço* e outros signos verbais oriundos do mundo futebolístico estão presentes na fala cotidiana.

Diante disso, a intimidade dos membros da FLFD com o futebol também se revela na linguagem dos jogadores que utilizam várias expressões cunhadas pelo futebol não virtual ao longo dos anos na comunicação na comunidade virtual, expressões que, muitas vezes, foram adaptadas ao contexto do jogo virtual. Em muitos momentos, se não fosse dito aqui que este trabalho trata do jogo eletrônico de futebol, as falas poderiam retratar situações do futebol não virtual.

“Porque se for isso pode aposentar as chuteiras...”(Dirigente)

“Ontem estreando no rachão tivemos o Cláudio, atleta do Tupi que apresentou um futebol de alto nível.” (Dirigente)

“Ainda atribuo o término da rivalidade no gramado ali, quando a Underground não participou do último campeonato, dali pra frente o que se viu foi a rivalidade extra campo que acabou por findar tudo.” (Dirigente)

“De resto posso dizer que o evento desse ano está de altíssimo nível, organização mostra (mais de 360 competidores) e de quebra podemos rever grandes jogadores velhos de guerra do BR, os caras gente fina do Paraná ,Rio e Brasília vieram engrandecer e fortalecer ainda mais esse campeonato que já faz parte do nosso calendário.” (Jogador 2)

“Mais uma vez ficou comprovado que não damos chance à forasteiros e que quando o mando de campo é nosso o prêmio também é nosso. ” (Jogador 3)

“Meu passe está livre”.(Jogador 4)

“Nos recebemos varias propostas, e tamo discutindo com o empresário uma proposta boa pra gente, pra equipe... fora que depois tem que negociar luvas, patrocínio, direito de imagem e os mimos, tipo oq o Emerson do Flamengo ganhou lá nas arábias sabe!? kkkkkkkkkkkkkkkkkk”. (Jogador 5)

“Passada a fase de grupo aí sim a coisa começou a pegar, jogos emocionantes, verdadeiras batalhas campais e é isso que faz do PES ser o que ele é hoje, jogado por pessoas competitivas e obstinadas a tirar o de melhor que o jogo proporciona.” (Dirigente)

Além das expressões que acabam sendo incorporadas ao contexto do jogo virtual, outro elemento que aparece no contexto da FLFD é uma relativa profissionalização, ou uma tentativa de profissionalização, uma vez que o retorno

financeiro e/ou benefícios de vários tipos estão sempre presentes nas premiações dos campeonatos e nas discussões entre os jogadores:

“Futebol digital hoje não é mais brincadeira de fim de semana e sim oportunidade de sucesso financeiro.” (Dirigente)

No contexto não virtual, especialmente no Brasil, muitas são as pessoas que praticam futebol com o objetivo de se tornarem profissionais desse esporte e alcançar uma elite minoritária de jogadores bem pagos por clubes e patrocinadores. No entanto, a realidade de profissionais bem pagos no futebol é recente. Na primeira metade do século XX, observava-se no Brasil um amadorismo no futebol, pois havia uma proibição, por meio de estatutos das associações e federações pioneiras, que jogadores recebessem qualquer tipo de benefício que caracterizasse remuneração para jogar, como lembra Toledo (2000). Essa fase do futebol brasileiro é também conhecida como *profissionalismo marrom*.

Pensando em uma esfera infinitamente menor, na FLFD, muitos jogadores objetivam o patrocínio da federação, que garante ao jogador, durante o período de um ano, se o patrocínio não for renovado, uma série de benefícios, como passagem, alimentação e estadia para o Campeonato Brasileiro de Futebol Digital, além da filiação a FLFD e a participação nos eventos organizados por ela. Dessa forma, talvez seja possível pensar em um profissionalismo marrom de alguns jogadores de futebol virtual, pois, mesmo não existindo restrições por meio de estatutos ou qualquer instituição, observa-se uma série de benefícios para alguns jogadores no contexto da FLFD: chamados patrocinados. Muitos desses jogadores, porém, têm suas profissões e seus meios de geração de renda, alguns já são pais de família, outros, estudantes construindo suas carreiras. Isso faz pensar que jogar futebol virtual, dedicar-se a essa prática para a maioria deles, então, é uma vivência prazerosa, uma vez que não existem muitas perspectivas de se sustentar ou *ganhar a vida* jogando futebol virtual na FLFD e o que, portanto, não os caracteriza como jogadores profissionais. Sobre o patrocínio:

“Como é de conhecimento de todos desde 2008 que de acordo com minha avaliação de desempenho dos atletas de PES nos campeonatos, que escolho um deles para poder patrociná-lo pra o BR. Esse patrocínio se inclui passagem para Brasília, alimentação, estadia, filiação e todo o suporte necessário para

que esse atleta possa desenvolver o seu melhor na competição além da minha torcida é claro (kkkkkkkkkk). [...] e pra 2010 não mais patrocinarei atleta de outro estado, vou priorizar os atletas mineiros até como incentivo para que todos voltem a treinar, mas treinar forte, pois aquele que a partir de agora até se aproximar o BR se destacar nos campeonatos seja da FLFD ou FMFV poderá ser a minha escolha de patrocínio para o BR 2010.” (Dirigente)

No trecho acima, outro elemento observado que aproxima o futebol virtual e o não virtual começa a surgir: é a questão do torcer.

Como nos lembrou Daolio(1997), todo brasileiro ganha um time de coração ao nascer. Essa ideia se confirma no âmbito da FLFD, pois os jogadores de futebol virtual são também torcedores nas suas vidas extracampo virtual, protagonistas do pertencimento clubístico, termo sugerido por Damo (1998) com o intuito de abarcar as particularidades do fenômeno do torcer observado no Brasil, especificamente para o futebol.

Pertencimento Clubístico fora um neologismo forjado para dar conta de uma modalidade de vínculo identitário próprio à esfera do futebol, ao menos no caso do Brasil. A noção prestou-se não apenas a produzir um distanciamento em relação às noções nativas correspondentes – torcer, gostar, amar, ser apaixonado, etc. – mas para especificar, no espectro do torcer, um segmento de público militante, não necessariamente pela frequência aos estádios, nem mesmo pelo vínculo a grupos organizados, mas emocionalmente engajados a ponto de estenderem as emoções vividas no espaço-tempo do jogo para além dele (DAMO,2005,p.66).

Ainda de acordo com o autor, torcer e pertencer, embora muitas vezes tratados como sinônimos, guardam suas peculiaridades. Pertencer revela um envolvimento plenamente intenso, tal qual o dos chamados torcedores fanáticos ou *doentes*, enquanto o termo torcer pode referir-se tanto a um envolvimento duradouro quanto eventual. Posso, por exemplo, torcer para que determinado time vença uma partida específica, ou seja, de forma ocasional, o que não caracteriza o pertencimento clubístico.

Torcer para um clube ou para o time que o representa é muito mais do que assistir aos jogos, ir ao estádio ou vestir o uniforme. De forma particular, e tendo em vista que a relação entre os torcedores e seus clubes pode ser compreendida a partir de diversas formas interpretativas (DAMO, 2005), arrisco-me a dizer que torcer é dizer “Não posso, hoje tem jogo do meu time”, é não poder assistir ao jogo e se

remoer de angústia para saber o resultado, é sofrer com a bola na trave (de qualquer lado do campo), com cada segundo de prorrogação, é se irritar ao ouvir falarem mal do seu clube, assim como se estivessem falando de alguém da sua família; é levar a bandeira do time para um país distante, onde nem conhecem de futebol, na certeza de que seu time dominará o mundo; é um sentimento, uma história construída ou qualquer outra coisa intensa capaz de embasar uma relação torcedor-clube que ultrapassa o jogo e permanece na vida. Dessa forma, a identidade sujeito/torcedor não se distingue como ressalta Silva (2001) que diz que essa identidade é construída por meio de experiências, de momentos de alegrias e tristezas vivenciados ao longo do tempo.

O povo brasileiro acostumou-se a vivenciar grandes experiências/emoções com o futebol, seja a partir de clubes ou da seleção que representa a nação. Como dito, o futebol tomou conta do País de tal forma que poucas manifestações conseguiram, tornando-o tão peculiar à cultura brasileira. Talvez, por isso, não seja demasiado dizer que todo brasileiro que se preze tem um clube de coração. No contexto da FLFD não é diferente.

No campo de pesquisa, vi de perto a identidade dos jogadores da FLFD com os clubes de futebol, muitos dos mais tradicionalmente conhecidos no Brasil. Na minha primeira visita, logo que cheguei à sede, lá estavam doze jogadores, se preparando para disputar o rachão. O primeiro fato que me chamou a atenção foi que muitos deles vestiam uniformes de clubes, representando os seus times de coração. Os uniformes, assim como as cores das torcidas, saudações, hinos e outros aspectos do futebol caracterizam-no como um ritual (SOUZA, 1996). Esses aspectos, distintivos de cada time ou seleção, são tidos como “[...] símbolos que carregam uma história e relações de significação (ANDRADE, 2008:57)”.

Naquele momento da minha primeira visita a FLFD, o Brasil assistia às últimas rodadas de um dos mais famosos e disputados campeonatos de futebol do mundo: o Campeonato Brasileiro de Futebol. Diante disso, outro elemento observado: durante os jogos no *videogame*, as conversas giravam em torno do futebol. Naquela situação, o campeonato brasileiro e os últimos resultados da rodada acontecida no dia anterior eram o principal assunto, destacando que a jogabilidade, as características de cada jogador e a formação tática das equipes no jogo eletrônico também eram ponto de pauta.

Além da emoção própria dos últimos momentos de um campeonato nacional, prestes a revelar o mais novo campeão brasileiro e os donos das vagas para outros campeonatos, existia ainda um envolvimento estadual, uma vez que os dois times mais famosos e no topo da lista dos mais tradicionais de Minas Gerais, o Cruzeiro Esporte Clube e o Clube Atlético Mineiro disputavam pontos e a consequente classificação no campeonato. Os dois clubes representam as maiores torcidas do estado e são arquirivais. Essa rivalidade entre times, a existência de um arquirival, é característica marcante do pertencimento clubístico, não apenas de Atlético e Cruzeiro, mas de muitos outros clubes pelo Brasil e mundo afora. Por exemplo, ser vascaíno significa ser anti-Flamengo, ser gremista significa ser anti-Internacional, assim como ser cruzeirense é ser anti-Atlético, e a recíproca é verdadeira em todos os casos.

As maiores torcidas de Minas Gerais são representadas no âmbito da FLFD. Na ocasião da primeira visita, presenciei várias conversas, brincadeiras e gozações entre cruzeirenses e atleticanos, principalmente em função do Campeonato Brasileiro. Esse tipo de manifestação também apareceu de forma clara na comunidade virtual. Diversos *posts* foram criados com o intuito de fazer chacota com os rivais no futebol, por exemplo, por ocasião da desclassificação do Cruzeiro do Campeonato Mineiro, em 2010. Esse fato deixou muitos mineiros, não só os cruzeirenses, desapontados por não terem o seu clássico mais famoso na final do campeonato. O tópico, que se iniciou com provocações dos atleticanos, teve a participação de cruzeirenses defendendo seu time e atacando o rival.

*“TCHAU, NÃO VAI PRA FINAL, NÃO VAI PRA FINALLLLL
TCHAU.....”* (Dirigente)

*“SABE QUE O ATLETICANO FEZ QUANDO ATLETICO FOI
CAMPEÃO DA LIBERTADORES. DESLIGOU O VIDEO GAME
É FOI DORMIR!
GAYLO Campeao da LIBERTADORES, NUNCA
SERAOOOOOO, NUNCAAAAAAAAAAAAAA”* (Jogador 6)

Dias depois, surge outro *post* a partir de uma reportagem sobre dois animais: um galo e uma raposa. Uma reportagem de cunho científico da biologia foi suficiente para criar novas provocações entre os torcedores dos dois times, que têm

como mascotes os referidos animais, e mais um tópico de troca de gozações entre os torcedores de ambos os times.

“Galo vira femea apos ataque de raposa” (Jogador 7)

Essa rivalidade estabelecida entre os torcedores dos times mineiros se estende a todo o futebol, virtual ou não. A rivalidade existe porque há por quem torcer e por quem não torcer. A existência do outro, do adversário é um elemento fundamental na configuração do esporte e da competição. Em especial, no caso do futebol, a rivalidade, a existência de um arqui-rival é essencial para o clubismo, o torcer.

Diante de todo o exposto faz-se necessário ressaltar que existe uma relação entre os jogadores da FLFD e o futebol não virtual que se expressa nas situações aqui reveladas. Em um país onde o futebol faz parte da cultura, não seria de todo incoerente, apesar de insensato, dizer que o futebol não virtual é causa do interesse pelo jogo eletrônico de futebol. No entanto, pelo que foi pesquisado na FLFD, entendendo as escolhas metodológicas feitas, não se pode dizer que o futebol não virtual desperta o interesse pelo jogo eletrônico de futebol ou, tampouco, que o jogo eletrônico faz com que haja essa aproximação com o futebol não virtual. A fala abaixo do jogador Thiago retrata a complexidade do fenômeno estudado, e faz pensar que a relação dos jogadores da FLFD com o futebol não virtual existe, mas ela é singular para cada um.

“ minha relação com o futebol real é bastante influenciada pelo futebol virtual, afinal, comecei a torcer pela seleção alemã devido ao jogo e devido ao meu fascínio pela seleção alemã comecei a acompanhar o que hj é (e sempre será) minha maior paixão: FC Bayern München, o gigante da Baviera. Sou extremamente fanático pelo meu time e recentemente tive a oportunidade de vê-los jogando ao vivo no estádio. Foi uma oportunidade (que tomara que não seja) única e confesso que quando saí do metrô e avistei o estádio, não me contive e chorei (podem me zuar, hehe, to nem aí !!!). E pra minha alegria, meu time ganhou com um gol no último minuto do meu jogador predileto ! E agora, felizmente, após 2 anos de ausência, meu glorioso time está de volta ao jogo PES, onde certamente jogarei vários campeonatos devidamente uniformizado.” (Jogador 2)

3.3 Sobre o futebol virtual

Durante a pesquisa de campo, percebi o sentimento de rivalidade presente também em diversas situações envolvendo o jogo eletrônico de futebol, desde a rivalidade entre os jogadores que, muitas vezes, disputavam resultados individuais, apesar do clima amistoso e de companheirismo, até a rivalidade entre estados, representada especialmente por jogadores de Minas Gerais, São Paulo e Rio de Janeiro.

“Rodrigo exterminador de paulistas, que deu aquela força! A galera toda pelo apoio na final! SP VAI GANHAR AQUI NÃO PORRA!” (Jogador 5)

“emoção não faltou so não torceu e gritou quem não quis!!!!!!
 agora
 Passagem de são paulo pra minas R\$ 180,00
 GPS novo R\$600,00
 Ver os Paulistas caindo um a um e meu brother passando o peru no vice campeão brasileiro não tem preço...” (Jogador 3)

Para ilustrar um pouco a rivalidade no futebol virtual, em especial essa rivalidade entre os estados, algumas considerações acerca da I Copa Sudeste de Futebol Digital são interessantes. O evento aconteceu em um sítio, próximo a cidade de Santa Luzia durante um fim de semana de março de 2010. Ao chegar ao sítio deparei-me com sessenta jogadores, sendo vinte representantes do estado de São Paulo, vinte do Rio de Janeiro e vinte de Minas Gerais.

A Copa Sudeste surgiu, segundo dados da comunidade, a partir da ideia de fazer um desafio entre jogadores mineiros e paulistas, para provar quem era *melhor*, pois havia ficado um clima de rivalidade intenso nos últimos campeonatos. Em um campeonato organizado em Minas Gerais, que contou com a participação de paulistas, um mineiro foi o campeão em uma final disputada com um representante de São Paulo e, em campeonato organizado em São Paulo, os paulistas ganharam a final, mas os mineiros chegaram perto. Dessa forma, o desafio MGxSP seria um desafio de equipes, uma *melhor de três*, para tirar as dúvidas e acirrar a rivalidade entre os estados. No entanto, os jogadores do Rio de Janeiro também se

interessaram e, então, foram convidados a participar, surgindo assim a I Copa Sudeste de Futebol Digital.

Contudo, apesar de a rivalidade estar presente entre os estados há, também, um clima amistoso e de companheirismo entre eles.

“Minas X SP não a rivalidade, somos quase um mesmo estado. Abraços a todos os meus amigos.” (Jogador 8)

“... fiquem certos de que nossa torcida é de vcs, depois da gente é claro, então tamo todo mundo junto...”(Jogador 9)

“Chegamos perto, mas infelizmente dessa vez não deu pra levar o Play, mas valeu pela experiência adquirida e pela amizade consolidada. Até a próxima e obrigado pela torcida de vc’s.....” (Dirigente)

O trecho abaixo também revela a rivalidade no contexto da FLFD, porém entre os próprios jogadores.

“Vc escolhe quem vc quiser (ou até vc mesmo...kkkkkkkkkkkkkkkk), 50,00 numa melhor de 5 partidas contra o Matheus, ganhou 3 partidas das 5 levou 50,00. Vc poderá disputar quantas vezes quiser...Vou separar aqui 1000,00 pra gente começar, mas caso eu perca podemos elevar isso pra 2000,00, 3000,00 , 4000,00, vai depender somente de vc.” (Dirigente)

Ao começar a acompanhar os relatos e discussões no fórum da comunidade da FLFD, percebi que os jogadores discutem sobre o jogo e a forma de jogar. Nos primeiros *posts* em que começo a imersão na comunidade, estão os jogadores discutindo sobre o Rachão que havia acontecido. Como de costume, no dia seguinte ao Rachão, o João escreve a *Resenha*, contando tudo o que aconteceu e compartilhando seu olhar acerca dos acontecimentos. Os *posts* de resenha normalmente incitam questões a serem discutidas e costumam ter grande participação dos jogadores. Nesse contexto, surgem as primeiras discussões que observei, acerca da coletividade do jogo: pensar em jogar e treinar como um time da FLFD, como representantes de um estado (Minas Gerais) e não simplesmente como jogadores isolados, e da responsabilidade e dedicação que se deve ter com o jogo, para se obter bons resultados nos campeonatos, como ilustra o trecho a seguir.

“Uma coisa pra pensarmos é a escolha do time... sempre tem um monte de gente com um monte de times diferentes.... se formos inteligentes, vamos escolher o melhor time do jogo e treinar nele até cair o dedo.... nisso um tem que ajudar o outro..... vale a pena pensar se o ideal é o individual ou o coletivo..... eu penso que se todo mundo tentar dar uma força, vamos fazer igual Goiás no brasileiro.... todo mundo de Brasil e primeiro e segundo lugar por equipes.... a chance de ganhar aumenta exponencialmente.... O que se conclui é que a resposta de o pq nós nativos de MG não estarmos em um nível melhor do que o que estamos é o simples fato de não nos dedicarmos o suficiente..... coisa que o Matheus fez com toda a competência possível. Não falo em quantidade jogada, mas sim em como jogar, conhecer o jogo, os times, os jogadores pra aí então colocar em prática tudo o que tem de melhor...”(Jogador 1)

Dentre uma das questões levantadas e discutidas nesse tópico do Rachão, destaco a *estrutura para treinamentos*, entendida pelos jogadores como a disponibilidade de equipamentos eletrônicos de qualidade (televisões de alta tecnologia, *videogames*) e ambiente agradável para se jogar (espaço confortável e climatizado). Os jogadores, em sua grande maioria, se posicionaram respeitando e defendendo o esforço do dirigente em manter a estrutura para treinamentos na FLFD semelhante a dos campeonatos brasileiros. Essa manifestação de reconhecimento e respeito entre os membros da FLFD começa a mostrar a união desses jogadores. Essa união se destaca, principalmente, pelo fato de os jogadores acreditarem que são representantes de todo o estado: os membros da FLFD não jogam apenas representando a federação, mas representando os mineiros. Esse tipo de representação pode ser observado na totalidade do futebol pelos times que representam empresas, clubes, bairros, cidades, um grupo de amigos, uma nação inteira... A identidade construída entre o time e o que ele representa, estampada na camisa sob o peito esquerdo, tradicionalmente e não por acaso, quer seja a representação de um território, de uma instituição ou de um grupo é o que fortalece o sentimento de pertencer e/ou torcer.

No mundo do futebol virtual, representado pela FLFD, especialmente nos campeonatos, o jogador de futebol virtual pode ser visto como um *duplo ser*, uma vez que ele pode ser jogador e torcedor simultaneamente. O jogador torce por si mesmo, pelos benefícios que conquista com a vitória que, no jogo, é individual.

Apenas um joga, controlando todos os jogadores do time virtualmente projetado na tela e, portanto, a vitória é individual. Porém, por meio da comunidade e das observações feitas durante os campeonatos, pude perceber que a vitória individual pode representar uma conquista para a coletividade. Ficou claro que muitos jogadores de uma mesma região do País, de um mesmo estado ou de uma mesma Federação demonstram um sentimento de pertencimento que os une e faz com que admirem uns aos outros e torçam para que a região seja vitoriosa e, não apenas, o jogador. Esse sentimento de pertencimento evidencia uma representação coletiva que vai muito além da vitória individual, que não é negada, porém pode ficar em segundo plano em alguns momentos.

Dessa forma, no contexto estudado da FLFD se revela um *pertencimento mineiro*, entendendo que os jogadores são também torcedores de Minas Gerais no cenário do futebol virtual.

“Posso ter viajado em um monte de coisa que eu falei, mais tudo é em prol do W11 mineiro, para que quando chegue no Brasileiro, a união que foi uma coisa linda que aconteceu esse ano, se repita, e junto com treinamento possamos ter um desempenho no mínimo fantástico, ninguém é obrigado a concordar comigo, e simplesmente a minha opinião sobre esses pontos levantados.”(Jogador 5)

“Parabens a galera de MINAS GERAIS, me orgulho de ser MG e jogar com essas feras do futebol virtual,ontem aprendi muito com vcs e obrigado pela força, por torcerem por mim.” (Jogador 10)

“e Noixxxx mineiros Sempre!!!”(Jogador 11)

“Pior do que vc falar que fica satisfeito só de me ver perder (coisa que vc já fez questão de me dizer pessoalmente) é vc se divertir com o meu insucesso em uma batalha onde estou representando MG, ou seja, você mesmo..... mas tem uma coisa que vc se enganou redondamente.... eu cheguei nas semis sim, aliás, eu fui até a final e cheguei a ser campeão, assim como todos os guerreiros que estavam lá e assim como qualquer um que um dia já carregou a bandeira do futebol virtual mineiro.... aliás, parabéns à você, por que hj vc é campeão do Sudeste assim como eu.... o título do Rafael é nosso, do nosso esforço e da nossa dedicação..... pensa um pouquinho nisso e me fala se eu to errado....” (Jogador 1)

“um camp assim mostra como a torcida pro atleta é importante, como aquele grito que vc escuta ao fazer um gol faz diferença te empurra pra fazer mais e mais, gostaria de agradecer de coração a torcida mineira, demos um *show* de união e companherismo mostrando que minas apesar das rivalidades esta unida pro que der e vier, é uma honra fazer parte da familia do W11 mineiro poder jogar e crescer com todos vcs obrigado por essa oportunidade.”(Jogador 3)

Além da união entre os jogadores, a manifestação da torcida, como se percebe nas falas, é característica dos campeonatos de futebol virtual, em especial, de torcidas para os jogadores do mesmo estado. A torcida tem papel fundamental de apoiar, incentivar o jogador ou o time. As torcidas, entendidas como grupos sociais específicos, são de grande influência no contexto do futebol, sobretudo no Brasil.

“Tem hora de ganhar e tem hora de torcer..... pra mim só existem esses 2 momentos.... ou estou por mim ou por alguem que me representa.... ontem foi o Rafael que ganhou e fez com que eu ganhasse tbm..... numa final entre MG e SP não há como ficar só assistindo e colocando o orgulho ferido na frente não.....que pena que ainda temos que ver a nossa gente cruzar os braços numa hora dessas.... Felipe é meu *brother* num é de hoje, mas o q eu pude fazer pra ele perder eu fiz..... eu sou Minas Futebol Clube e nada é maior q isso.....”(Jogador 1)

“queria deixar claro que torci para o Rafael nao so por que tinha uma mixaria em jogo, mas sim por que sou mineiro, e gostaria que minas ganhase sempre, poderia ser com qualquer um....menos o Samuel...nao podia perder a piada... mas e isso ae, robert parabens, jogou de +++++...” (Jogador 1)

“Como diria o Gustavo, o meu negócio é torcer..... nisso eu tô mandando bem.....”(Jogador12)

“No domingo aí sim a coisa pegou de verdade, cada confronto era comemorado e o atleta ovacionado pela torcida, muitos confrontos memoráveis e muitos medalhões ficando pelo caminho, ser famoso no futebol virtual é igual no futebol real, nunca foi comemorado uma derrota com tanto entusiasmo do que a derrota do Elton para o Jorge que deu uma bela cravada no então favorito a levar a bagaça.” (Dirigente)

Durante as finais da Copa Sudeste, que aconteceram no domingo, último dia do evento, a torcida me chamou a atenção. Diferentemente das manifestações do torcer que já havia observado, naquele dia, presenciei um torcer como observamos nos estádios, em jogos muito acirrados e a torcida é calorosa. A vibração era constante, cantos de incentivo e expressões característicos para cada jogador e até mesmo instrumentos e coreografias.

“O Emílio perdeu o duelo pro Renan numa disputa de pênaltes com a ajuda da torcida no hino mineiro “Trave, Golerio, Fora” e agora com paradinha inventada pelo Samuel, totalmente excelente.” (Dirigente)

Cada um dos três estados participantes da Copa tinha sua torcida, que em sua maioria, era composta pelos outros jogadores representantes do seu estado e, especialmente no caso de Minas Gerais, por amigos e namoradas dos jogadores também. A manifestação das torcidas nesse campeonato foi tão relevante que os representantes de cada estado, em determinado momento, reuniram-se para propor “regras” para o torcer, a fim de cada um orientar os jogadores/torcedores de seu estado e, dessa forma, não prejudicar o momento do jogo. Segue o trecho da resenha da Copa Sudeste de Futebol Digital que trata da torcida.

“ATORCIDA:

Sobre a torcida, há quem goste, há quem não goste, há quem resolve isso com um fone e um mp3⁴⁷, em todos os lugares que já jogamos sofremos a pressão da torcida da casa e sempre levamos na boa. O que não pode haver é o menosprezo e o desrespeito do jogador com seu adversário, mas isso entre os 2 que estão jogando, a torcida pode se manifestar a favor do seu jogador, vaiar o adversário, botar pilha, não pode é exagerar como por exemplo passar na frente da TV, cantar o jogo, encostar no cara no momento que ele tá jogando, essas paradas... Me lembro do Fernando levantando lá e reclamando da torcida que nem estava manifestando no jogo dele, deu um esparro, mas parece que ele se esqueceu da zona que foi o RVA, os caras do Rio só faltaram pular na frente do cabeça e do Elton quando estavam jogando, então vir depois reclamar de torcida?

⁴⁷ Muitos jogadores, enquanto disputam uma partida virtual, usam fones de ouvidos conectados a um mp3, ou outro dispositivo de áudio, e escutam suas músicas favoritas a fim de concentrarem melhor no jogo e não dispersar a atenção com o barulho, conversas, torcida da assistência.

Tomá no cú!!! Ou então ele se esqueceu da torcida do Rio no BR, uma das mais comportadas do Brasil, diga-se de passagem.

Então de uma vez por todas, sempre em meus campeonatos a torcida tem a prioridade de manifestar da maneira em que foi colocada aqui, caso alguém não esteja de acordo favor não vir participar.

Só pra constar a torcida de todos os estados estavam *show* de bola!!!!”(Dirigente)

A presença de uma torcida no contexto do futebol virtual é um elemento valorizado pelos jogadores da FLFD, como evidenciam alguns trechos da comunidade virtual, abaixo.

“agradecer a ekipe mineira pela otima apresentacao, vcs jogaram muito, se o Rafael chegou a ser campeao foi pq vcs jogaram e o ajudaram tbem e torceram por ele.....” (Jogador 6)

“Gostaria de agradacer a todos pela força pela torcida de minas que e demaixxxx quando jogamos com caras de outros estados todos vcs são demais mesmo !!!” (Jogador 11)

“Seguinte eu acho assim reclama de torcida eh o fim neh [...]tem q grita mesmo bota pressao esse eh o barato...o jogador tem q estar preparado.”(Jogador 12)

No outro campeonato que acompanhei, o Campeonato Mineiro de Futebol Virtual⁴⁸, promovido pela Federação Mineira de Futebol Virtual - FMFV - que aconteceu em Contagem (MG), nos dois últimos finais de semana de julho de 2010 em um conhecido *shopping center* da cidade, também notei a presença da torcida. Durante todo o acompanhamento que fiz do evento, a assistência era um componente sempre presente. Às vezes, de forma mais silenciosa, apenas sentados

⁴⁸ O Campeonato Mineiro de Futebol Virtual em 2010 contou com 360 inscrições e mais de 500 jogos entre classificatórias e eliminatórias durante os quatro dias do evento. Jogadores de varias localidades mineiras compareceram, e dois jogadores de outros estados brasileiros. Segundo relato em conversas informais com alguns jogadores, este se tratou do maior campeonato já registrado em Minas Gerais (os anteriores não ultrapassaram os 200 participantes). O evento foi amplamente divulgado em rádios, na internet pelo *site* da FMFV, nas comunidades relacionadas ao futebol virtual no Orkut e pelos jogadores sempre engajados no futebol mineiro virtual, tanto da FMFV, quanto da FLFD e Ligas organizadas pelo Estado. Durante as semanas que antecederam o campeonato, a estrutura da FMFV, organizada na praça de alimentação do *shopping* com varias TVs e videogames para o campeonato, ficou disponível gratuitamente para os visitantes do *shopping* que se interessassem em jogar futebol virtual. Na primeira semana de funcionamento do *stand*, mais de 100 inscrições para o evento foram feitas. A estrutura do evento, decorada com cores verde e amarelo, bem como varias coisas durante o ano de 2010, em função da copa do mundo de futebol, apesar de o Brasil não ter ganhado o campeonato.

assistindo aos jogos, às vezes, de forma mais calorosa, vibrando durante cada jogada. A assistência, em sua maioria, era formada pelos próprios jogadores e acompanhantes. No entanto, muitas pessoas que circulavam pelo *shopping* acabaram por se integrar à torcida em alguns momentos, curiosos em relação ao jogo. Não foi, porém, perceptível um momento mais descontraído da torcida, como no Campeonato Luziense, acontecido em março, quando os jogadores pulavam balançando as camisas, tocando timba e entoando canções de incentivo e de provocações ao adversário.

Outro elemento observado durante toda a pesquisa foi um aspecto que dá ao jogo eletrônico de futebol virtual uma característica mística, assim como se observa no futebol não virtual. Meu pai, por exemplo, não sei ao certo por que e, tenho certeza de que nem mesmo ele sabe, acredita que, se o Cruzeiro jogar às 18h, a partida será um jogo difícil para o referido clube. Particularmente, tenho minhas dúvidas de que se eu tivesse assistido ao jogo Brasil e Holanda pelas quartas de final da Copa do Mundo de Futebol, em 2010, no mesmo bar onde assisti aos outros jogos anteriores, talvez o Brasil tivesse passado para próxima fase.

São muitas as histórias supersticiosas que rondam o futebol: histórias de torcedores, jogadores, técnicos. Jogador que usa a mesma roupa íntima durante todos os jogos do campeonato, a mesma chuteira, técnico que entra em campo com a imagem da Virgem Maria, como o argentino Carlos Bilardo, ou o espanhol Luís Aragonês que tem aversão à cor amarela, o que resultou até em um mal-estar diplomático ao recusar flores na chegada à Copa da Alemanha, em 2006, por serem amarelas. E quem não conhece a história do *velho lobo*, Zagallo, e sua superstição com o número 13, resultado da associação à celebração de Santo Antônio no dia 13 de junho, santo de sua devoção (FIFA, 2010).

Ao creditar ao futebol, neste trabalho, um olhar sob a perspectiva das ciências humanas e sociais, corroboro a ideia de Daolio (2005, p. 4) ao afirmar que “[...] só é possível discutir a superstição no futebol brasileiro se o olharmos como fenômeno sociocultural que expressa e reflete a própria condição do ser humano nacional”. É a partir desse ponto de vista que se faz relevante considerar por que as pessoas associam a disposição no sofá para assistir ao jogo ao resultado da partida, ou por que usar aquela camisa dá sorte, rezar para o santo protetor, enfim, todo tipo de crença vale para ajudar o time a vencer, ou o arquirrival a perder. Daolio ainda diz que “[...] se o brasileiro traz em sua dinâmica cultural características mágicas,

religiosas, supersticiosas, crendices etc. e se o futebol expressa e espelha a cultura, então o futebol também apresenta essas características (DAOLIO, 2005, p. 6).” Nesse sentido, considerando a vivência do futebol pelo jogo eletrônico neste trabalho, acredito que essa superstição também se faz presente no contexto desse jogo.

O fato que me permite fazer tal afirmação foi observado durante o Campeonato Mineiro de Futebol Virtual, último elemento da minha aventura no campo para a pesquisa. Estava em pé, próxima ao local onde aconteciam os jogos, apenas observando. Um garoto do outro lado me chamava a atenção. Volta e meia ele se levantava e fazia um gesto alusivo a um chifre com as mãos, estendendo o braço à frente, sem direção específica, mas como uma saudação, como se, em algum lugar, alguém recebesse aquele gesto silencioso. Intrigada, fui conversar com as pessoas a fim de descobrir do que se tratava. Sem muitas dificuldades, uma vez que ele pareceu ser já uma figura conhecida naquele meio, apesar de ser um jogador de outro estado, constatei que aquele gesto se tratava de uma referência a um boi de pelúcia que o garoto mantinha ao lado da televisão enquanto jogava futebol virtual. Ele não levou o boi para o campeonato, mas acreditava que ele o acompanhava e lhe trazia sorte, então dedicava cada gol que fazia ao boi de pelúcia de estimação, por meio do gesto que me intrigou.

O outro fato se revela em uma tatuagem feita, durante o período da pesquisa, pelo dirigente da FLFD no braço esquerdo. A tatuagem é o desenho do símbolo do jogo eletrônico de futebol preferido pelos membros da federação, o PSP. De acordo com Franco Júnior (2007, p. 279),

[...] símbolo é expressão visível de realidades incorpóreas. Daí o difundido hábito, tanto do fiel tradicional quanto do torcedor de futebol, de se cercar de imagens que o identifiquem enquanto tal e o aproximem da divindade, celeste ou clubística.

A tatuagem representa o jogo eletrônico de futebol pelo qual João e os membros da FLFD são praticantes. Mais do que isso, porém, a tatuagem revela uma paixão, uma forma de homenagear estampando no próprio corpo o símbolo do jogo o que dá a ideia da importância e da representatividade que tem esse jogo para esse membro da FLFD. Além de expor a paixão, demonstrando uma certa fidelidade, a tatuagem é uma tentativa de aproximação do sujeito com este jogo

eletrônico de futebol que, para ele, é especial como na divindade clubística, quiçá celeste.

Ao estudar o jogo eletrônico de futebol entendendo que o lazer permeia as relações as quais esse trabalho objetivou estudar, fazem-se imprescindíveis algumas considerações que surgem da necessidade de apresentar alguns dados relativos ao lazer. Ressalto que, mesmo não sendo esse um objetivo pressuposto, as fontes para a pesquisa permitiram e fizeram emergir em elementos que apontam a relação do lazer com o jogo eletrônico de futebol no contexto da FLFD.

Primeiramente, é importante ressaltar que os jogos eletrônicos, assim como as possibilidades instauradas pelos avanços tecnológicos que, muitas vezes, nos instigam à experiência virtual, não substituem as vivências concretas, face a face. Um jogo eletrônico de futebol, por exemplo, não tomará o lugar da *pelada* com os amigos, a ponto de a prática face a face do futebol deixar de existir. Corroborando, Pereira (2009b) diz que as vivências e os espaços de lazer são ressignificados pela tecnologia, que não os substitui.

Dessa forma, entendo que as práticas concretas podem ganhar novos sentidos por meio da influência do contexto da tecnologia, da *era digital*. Essas ressignificações podem se dar no ambiente virtual ou não e acabam por oferecer novas experimentações, contribuindo para novas construções em uma cibercultura que “[...] potencializa aquilo que é próprio de toda dinâmica cultural, a saber o compartilhamento, a distribuição, a cooperação, a apropriação dos bens simbólicos” (LEMOS, 2004:02). O lazer, imerso na cultura dessa sociedade que ressignifica suas relações é, sem dúvidas, dotado de novos sentidos, e o jogo eletrônico de futebol é uma possibilidade de vivenciá-lo.

Diante da pesquisa, entendo que o jogo de futebol virtual estabelece uma dialética com o lazer, especialmente no que tange a seu caráter lúdico. Foram perceptíveis, especialmente na pesquisa não virtual, a alegria, a descontração e o divertimento dos jogadores, tanto quando estavam jogando, quanto quando estavam assistindo aos jogos ou, simplesmente, conversando. O fato de o jogo ser levado a sério pelos jogadores não exclui o fato de que é para eles um momento de lazer, de diversão, uma *vivência lúdica* que estabelece *relações dialéticas* com as obrigações, deveres e necessidades em um tempo conquistado, como demonstram as falas a seguir.

“Nada disso tem a ver como dedicação integral e abandonar coisas mais importantes..... minha esposa e meus dois filhos maravilhosamente bem criados e assistidos estão aí pra provar que dá pra conciliar se quiser.....”(Jogador 1)

”Tô garrado, claro.... depois de muito velório, chororô e depressões generalizadas pela família quem sabe dá pra eu dar uma respirada agora.....” (Jogador 13)

Percebemos que o tempo dedicado ao jogo é diferente do tempo consagrado à família, por exemplo, como revela o jogador. Foi notável no processo de pesquisa que muitos jogadores trabalham e/ou estudam, ou seja, têm obrigações que não estão presentes no momento do jogar o futebol virtual. No segundo trecho fica claro que jogar futebol eletrônico para aquele jogador e, possivelmente, para outros, pode ser um momento de divertir-se, diferente da situação declarada na fala.

Como lembra Bruhns, para a compreensão do lazer “[...] as dimensões afetivas e emocionais não devem ser desprezadas” (2004, p. 93) e, neste sentido, é inegável que, quando estamos vivenciando o lazer, as emoções que sentimos são boas, nos fazem sentir bem, como relata o jogador abaixo.

“Jogo porque me faz bem... varias pessoas acham coisa de criança, mais não é !!!
eu sou um dos mais novos que disputa campeonatos em BH...
e o unico que vai jogar o BR menor de idade certamente...
Entaum no final mesmo eu jogo porque, quando estou jogando sinto emoções reais, e não virtuais como se fala "futebol virtual"(Jogador 11)

Além disso, as relações e vivências, como um todo, que emergem no contexto do jogo, são campo fértil para a vivência de lazer: reuniões festivas, encontros para jogar futebol virtual ou para assistir a jogos dos campeonatos não virtuais, conversas, brincadeiras, torcer, trocas de informações sobre o jogo eletrônico e os mais diversos assuntos...

Enfim, foi diante desse jogo de futebol, capaz de aflorar tantas individualidades, um jogo que tem tudo a ver com a subjetividade de quem joga e, não apenas, com o entretenimento de um *videogame*, que me deparei no campo de pesquisa. Com o *videogame* desligado, a partida acaba, mas o futebol permanece, e

as relações e vivências que permeiam esse fenômeno são as lentes que me ajudaram aqui a olhar para ele.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em um país onde o futebol está em todas as esquinas num campinho de bairro ou na pelada na rua, me arrisquei a estudar o futebol que se joga nos *videogames*. Uma vivência, para muitos, um pouco distante do futebol ao qual estão acostumados a jogar, a assistir, ler sobre ele. No entanto, é importante reafirmar que, neste trabalho, o jogo eletrônico de futebol é entendido como uma forma de se vivenciar o futebol. Esse mesmo futebol que vemos por toda parte é o futebol ressignificado e presente no jogo eletrônico. Não há dúvidas de que “[...] o futebol constitui-se numa das principais manifestações brasileiras, constantemente atualizada e ressignificada pelos seus atores” (DAOLIO, 2005, p.6).

Ressalto que não pretendi, neste trabalho, construir uma verdade acerca do futebol virtual, apenas se buscaram aproximações com esse contexto via jogo eletrônico e teia de relações e vivências que ele sustenta no âmbito da Federação Luziense de Futebol Digital, ponto de partida desta pesquisa. Nesse sentido, com base nos dados apresentados anteriormente e na tentativa de construir uma linha de pensamento conclusiva, mesmo entendendo que o assunto não se esgota aqui, apresento a seguir as últimas considerações deste trabalho.

No campo de pesquisa, busquei identificar as vivências e investigar as relações que emergiam do contexto do jogo de futebol virtual. Nesse sentido, percebi que a experiência de jogar futebol virtualmente é a vivência que dá sentido à existência da FLFD, compartilhada por todos os membros dessa federação. Essa vivência origina encontros regulares para jogar, os rachões e os campeonatos, momentos em que os membros da FLFD se reúnem face a face para a experiência do jogo eletrônico de futebol. Além disso, encontros festivos em comemoração a algo relacionado à FLFD são comuns, bem como encontros nos quais os membros se reúnem para assistir a jogos de futebol não-virtual.

A relação de amizade e companheirismo entre os membros da FLFD ficou clara durante a pesquisa. Brincadeiras, apelidos, a demonstração de respeito e de admiração em muitos momentos, além da intimidade perceptível pelas falas tanto na comunidade virtual quanto no contato face a face dos jogadores, deixam claro essa relação amistosa.

A partir da natureza das informações coletadas na pesquisa, procurei identificar relações emergentes no contexto do futebol na FLFD e percebi que existe uma relação íntima das pessoas que jogam o futebol digital com o contexto do futebol não virtual. O fato de o jogo eletrônico de futebol manter uma relação muito próxima do futebol atual, por meio das representações virtuais dos jogadores, campeonatos, times e seus patrocinadores, evidencia em um primeiro momento essa relação. No entanto, ela se expressa de diferentes maneiras como na existência de um pertencimento clubístico, uma vez que muitos dos jogadores torcem por algum time. Essa relação com o futebol também se revela pelo fato de os jogadores do futebol virtual manifestarem o interesse ou, muitas vezes, a necessidade de assistir aos jogos dos mais diversos campeonatos em andamento, especialmente jogos dos times pelos quais torcem. Essa paixão clubística dá origem à rivalidade, muito presente nas falas dos jogadores via provocações e gozações entre torcedores de times rivais. Além disso, as últimas notícias do futebol são também assunto de muitas conversas dos jogadores de futebol virtual, principalmente durante os rachões nos quais existe o contato dos jogadores face a face. Conversas recheadas de expressões conhecidas e cunhadas pelo futebol são frequentemente utilizadas pelos jogadores da FLFD e, muitas vezes, adaptadas ao futebol virtual.

Do ponto de vista apenas da vivência do futebol pelo jogo virtual, percebi que existe um sentimento de pertencimento no caso estudado. Os jogadores da FLFD se sentem pertencentes a um grupo e também ao estado de Minas Gerais. Esse pertencimento mineiro, por parte dos jogadores que se sentem na responsabilidade de representar o Estado e, portanto, não jogam apenas individualmente, faz pensar no coletivo, especialmente em campeonatos interestaduais. Há também um sentimento de torcer: quem joga torce por si mesmo, mas também torce pelos amigos, pelos companheiros da federação ou pelos conterrâneos, sobretudo em campeonatos. Tal sentimento se revela também na manifestação de uma torcida formada pelos próprios jogadores, em sua maioria, presentes, especialmente, em campeonatos. Existe ainda uma rivalidade entre jogadores, inclusive da mesma federação e, de maneira especial, observei uma rivalidade entre os estados, o que fica claro nas disputas interestaduais. A paixão e a superstição, elementos característicos do futebol não virtual, também se fazem presentes no contexto do jogo eletrônico de futebol na FLFD.

No âmbito do futebol virtual na FLFD há uma identificação de tais experiências aqui citadas como vivências de lazer, seja pela associação do jogo ao momento de lazer, ao divertimento, ao caráter lúdico do jogo, à emoção e ao prazer que o jogo eletrônico de futebol proporciona. Esse jogo também proporciona a vivência de lazer, assim como o futebol não virtual.

Todos esses elementos revelados aqui talvez sejam mais bem percebidos ao considerar que o futebol “[...] é uma atividade dotada de uma notável multidimensionalidade: uma densidade semântica complexa que permite entendê-lo e vivê-lo simultaneamente por meio de muitos planos, realidades e pontos de vista” (DAMATTA, 2006, p.145). Nesse sentido, o jogo eletrônico possibilita vivenciar o futebol, este entendido na sua pluralidade de significações, e ressignificações.

Diante de toda a pesquisa, todas as construções aqui feitas em vista das possibilidades de aproximação com o objeto estudado permitem apontamentos para o fenômeno do futebol virtual, considerando o jogo eletrônico, que pode se manifestar de diferentes maneiras, em momentos e contextos distintos e, portanto, não se trata de uma verdade absoluta.

A sensatez leva a crer que este assunto não se esgota aqui e é passível de muitas discussões e desdobramentos, a fim de se conhecer melhor essa vivência virtualizada de uma das mais singulares manifestações brasileiras: o futebol. Modestamente, espero, com este pontapé inicial, contribuir para futuros estudos que se preocupem com o tema e que possam dar continuidade ao jogo, discutindo questões pertinentes que aqui não tiveram a possibilidade de serem aprofundadas.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn Rosalina Gama; HETKOWSKI, T. M. Gamers brasileiros: quem são e como jogam? **Desenvolvimento Sustentável e Tecnologias da Informação e Comunicação**. Salvador, v.1, p. 161-74, 2007.

ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Game over**: jogos eletrônicos e violência. 2004. 211 f. Tese (Doutorado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação. Universidade Federal da Bahia, Salvador.

ALVES JÚNIOR, Dori; FERES NETO, Alfredo; AZEVEDO, Aldo Antônio de. A televisão e o esporte: questões e tensões sobre o espetáculo, o mercado e o consumo. In: AZEVEDO, Aldo Antonio de (Org.) **Torcedores, mídia e políticas públicas de esporte e lazer no Distrito Federal**. Brasília: Thesaurus, 2008, 124-42.

ANDRADE, Homero G. A princesa e os touros: futebol, signos, símbolos e identidades culturais. **Revista Homem, Espaço e Tempo**. Acaraú, v.2, n.2, Setembro de 2008. Disponível em: <http://www.uvanet.br/rhet/artSet2008/princesa_touros.pdf> . Acesso: dez. 2010.

BRAGA, Adriana. Técnica etnográfica aplicada à comunicação online: uma discussão metodológica. **UNirevista**, São Leopoldo, v.1, n.3, p. ,julho 2006. Disponível em: < http://www.unirevista.unisinos.br/_pdf/UNIrev_Braga.PDF >. Acesso: nov. 2010.

BRAMANTE, A. C. Lazer: concepções e significados. **Revista Licere**, Belo Horizonte, v.1, n.1, p. 9-17, 1998.

BRUHNS, Heloisa Turini. Explorando o lazer contemporâneo: entre a razão e a emoção. **Revista Movimento**, Porto Alegre, v. 10, n. 2, p.93-104, maio/ago. 2004.

CABRAL, R., PRETTI, L.; GALLO, B. Conheça três exemplos de jogos sérios. Disponível em: <<http://br.noticias.yahoo.com/s/10062009/25/tecnologia-conheca-tres-exemplos-jogos-serios.html>>. Acesso em: 20 jun. 2009.

CARTOLA FC. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Cartola_FC>. Acesso em: 14 dez. 2010.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. A era da informação: economia, sociedade e cultura. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. A era da informação: economia, sociedade e cultura. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

CBFDV, **A Confederação**: histórico. Disponível em: <http://www.cbfdv.com.br/index.php?pid=32>. Acesso: set. 2008a.

CBFDV, **Campeonato Brasileiro de Futebol Digital, 3**. – Projeto de Mídia. Brasília, 2008b.

CHAUÍ, Marilena. **Convite à filosofia**. São Paulo: Ática, 2000.

CLUA, E.W., BITTENCOURT, J.R., Uma Nova Concepção para a Criação de Jogos Educativos. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 2004, Manaus. **Anais...** Manaus, 2004. Disponível em: <<http://www.latec.ufrj.br/portalanimaeco/index.php/biblioteca/91-artigo-desenvolvimento-de-jogos.html>>. Acesso em: 27 out. 2009.

COLETIVO NTC. **Pensar-pulsar**: cultura comunicacional, tecnologias, velocidade. São Paulo: NTC, 1996.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e da comunicação no Brasil**: TIC Domicílios e TIC Empresas 2009. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2010. Disponível em: <<http://www.cetic.br/tic/2009/index.htm>>. Acesso em: 6 out. 2010.

CURI, F.A. Linguagem digital na vizinhança ideal: os limites narrativos de The Sims. In: SEMINÁRIO JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO, 1., 2005. **Anais**. Salvador: UNEB, 2005.

DACOSTA, Lamartine. **Atlas do esporte no Brasil**. Rio de Janeiro: Shape, 2005.

DAOLIO, Jocimar. As contradicoes do futebol brasileiro. **Lecturas: Educación Física y Deportes**. Buenos Aires, v.3, n.10, 1998. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com>>. Acesso: 23 out. 2010.

DAOLIO, Jocimar. A superstição no futebol brasileiro. In: DAOLIO, Jocimar (Org). **Futebol, cultura e sociedade**. Campinas: Autores Associados, 2005, p. 3-19.

DAOLIO, Jocimar. **Cultura: educação física e futebol**. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 1997.

DAMATTA, Roberto. Antropologia do óbvio: um ensaio em torno do significado social do futebol brasileiro. In: DAMATTA, Roberto. **A bola corre mais que os homens**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006, p. 135-71.

DAMO, Arlei Sander. **Do dom à profissão: uma etnografia do futebol de espetáculo a partir da formação de jogadores no Brasil e na França**. 2005. 435 f. Tese (Doutorado em Antropologia Social) - Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

DAMO, Arlei Sander. **Para o que der e vier: o pertencimento clubístico no futebol brasileiro a partir do Grêmio Foot-Ball Porto Alegrense e seus torcedores**. 1998. 247 f. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) - Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

DEBORTOLI, José Alfredo O. As crianças e a brincadeira. In: CARVALHO, Alysso *et al.* (Org.). **Desenvolvimento e aprendizagem**. Belo Horizonte: Editora UFMG/PROEX-UFMG, 2002, p. 77-88.

DUMAZEDIER, Joffre. **Lazer e cultura popular**. São Paulo: Perspectiva, 1973.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION- ESA. **About the Entertainment Software Association**. Disponível em: <<http://www.theesa.com/about/index.asp> > Acesso em: 10 nov. 2010.

FERES NETTO, Alfredo. **A virtualização do esporte s suas novas vivências eletrônicas**. 2001.105 p. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação da UNICAMP, Campinas.

FIFA. **Futebol e superstição: treinadores**. Disponível em: <<http://pt.fifa.com/worldfootball/news/newsid=1128348.html>> Acesso: 12 dez. 2010.

PESSOAS passam 927 milhões de horas ao mês jogando no Facebook. Disponível em: < <http://www1.folha.uol.com.br/tec/818099-pessoas-passam-927-milhoes-de-horas-ao-mes-jogando-no-facebook.shtml>>. Acesso: 23 out. 2010.

FRANCO JÚNIOR, Hilário. **A dança dos deuses**: futebol, cultura, sociedade. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

CHINA registra maior audiência da TV para Copa do Mundo. Disponível em: < <http://g1.globo.com/especiais/africa-do-sul-2010/noticia/2010/06/china-registra-maior-audiencia-da-tv-para-copa-do-mundo.html>> Acesso: 19 nov. 2010.

GAMA, Dirceu. R. N. Ciberatletas, cibercultura e jogos digitais: considerações epistemológicas. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v..26, n.2, p.163-77, jan. 2005a.

GAMA, Dirceu. R. N. Jogos no ciberespaço: reflexões sobre uma prática emergente de lazer a partir do imaginário social. **Impulso**, Piracicaba, v.16, n. 39, p. 53-67, 2005b.

GASTALDO, Édison Luis. *et al.* Futebol, mídia e sociabilidade: uma experiência etnográfica. **Cadernos IHU Idéias**, v. 3, n. 43, nov. 2005. Disponível em: < <http://www.ihu.unisinos.br/uploads/publicacoes/edicoes/1158330040.2pdf.pdf>> Acesso em: 27 nov.2010.

GEE, James Paul. Good video games and good learning. **Phikappa Phi Forum**, p.33 -37. 2005. Disponível em: < http://www.academiccolab.org/resources/documents/Good_Learning.pdf>. Acesso: 23 jun. 2009.

GIDDENS, Anthony. **As conseqüências da modernidade**. São Paulo: Editora UNESP, 1991.

GOMES, Christianne Luce. Lazer: concepções. In: GOMES, Christianne Luce (Org.). **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004, p. 119-26.

GOMES, Gisane. Os fenômenos como teias de relações. In: DESAULNIERS, Julieta Beatriz Ramos (Org.). **Fenômeno**: uma teia complexa de relações. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000, p. 101-12.

HINE, Christine. **Virtual ethnography**. London: SAGE, 2000.

HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de Salles. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Instituto Antônio Houaiss de Lexicografia e banco de Dados da Língua Portuguesa S/C Ltda. – Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

JOHNSON, Telma. **Pesquisa social mediada por computador**: questões, metodologia e técnicas qualitativas. Rio de Janeiro: E-Papers, 2010.

SÓ um terço da população mundial tem acesso à internet devido aos altos custos. Jornal Folha de Minas Gerais. Disponível em: <<http://www.folhademinasgerais.com/mundo/so-um-terco-da-populacao-mundial-tem-acesso-a-internet-devido-aos-altos-custos/>>. Acesso: 05 nov. 2010.

KISSER, A. **Guitar games**. Disponível em: <http://br.noticias.yahoo.com/s/13062009/48/entretenimento-guitar-games.html> Acesso em: 26 jun. 2009.

LAVILLE, Cristian; DIONNE, Jean. **A construção do saber**: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas. Porto Alegre: Artes Médicas; Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999.

LEMOS, André. Cibercultura, Cultura e identidade. Em direção a uma Cultura Copyleft? **Contemporanea. Revista de Comunicação e Cultura**, Salvador, v. 2, n. 2, p. 9-22, 2004.

LEMOS, André. Cibercultura. Alguns pontos para compreender a nossa época. In: Lemos, André; Cunha, Paulo (Orgs). **Olhares sobre a Cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003, p.11-23.

LEMOS, André. As estruturas antropológicas do ciberespaço. **Textos de Cultura e Comunicação**, Salvador, n. 35, p. 12-27, jul. 1996. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/estrcy1.html>>. Acesso: 17 ago. 2010.

LÉVY, Pierre. **Filosofia world**: o mercado, o ciberespaço, a consciência. Lisboa: Instituto Piaget, 2000.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1996.

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

MARCELLINO, N. C. **Estudos do lazer**: uma introdução. 4.ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2006.

MARTELETO, R. M. Análise de redes sociais – aplicação nos estudos de transferência da informação. **Ci. Inf.**, Brasília, v. 30, n. 1, p. 71-81, jan./abr. 2001.

MARTINS, Francisco. Futebol e psicanálise em jogo. **Trivium**, v.2, n.1, 1º Sem. 2010. Disponível em : < <http://www.uva.br/trivium/edicoes/edicao-i-ano-ii/artigos-tematicos/ar-tem4-futebol-e-psicanalise-em-jogo.pdf> >. Acesso em: 23 fev. 2011.

MEDEIROS, M.D.; SEVERIANO, M.F.V. Jogos eletrônicos e produção de subjetividade: reflexões sobre as realidades virtuais. **Diversa**, v.1, n.2, p. 117-129, jul./dez. 2008. Disponível em:< http://www.ufpi.br/subsiteFiles/parnaiba/arquivos/files/rd-ed2ano1_artigo07_Marcia_Medeiros.PDF >. Acesso em: 13 fev. 2011.

MELO, Victor A. Futebol e cinema: duas paixões, um planeta. In: MELO, Victor A.; ALVITO, Marcos (Orgs). **Futebol por todo o mundo, diálogos com o cinema**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2006, p.9-26.

MENDES, Cláudio Lúcio. **Jogos eletrônicos**: Diversão, poder e subjetivação. Campinas, SP: Papirus, 2006.

MERCADO de propaganda em games deve chegar a us\$ 1 bilhão em 2014. O Globo. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/tecnologia/mat/2009/05/26/mercado-de-propaganda-em-games-deve-chegar-us-1-bilhao-em-2014-756038950.asp>>. Acesso em: 21 jun. 2009.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento**: pesquisa qualitativa em saúde. 9.ed revista e aprimorada. São Paulo: Hucitec, 2006.

MORAIS, Welerson Resende. ; ASSIS, Ricardo Luís Aguiar. **Os jogos eletrônicos**: artefatos culturais, tecnológicos e virtuais na sociedade da era digital. Disponível em: http://www.senept.cefetmg.br/galerias/Arquivos_senept/anais/terca_tema5/TerxaTema5Artigo12.pdf. Acesso em: 19 ago. 2009.

JOGOS: conheça os games que mais venderam em 2009. Disponível em: <<http://jogos.br.msn.com/noticias/artigo.aspx?cp-documentid=23373356>>. Acesso: 22 out. 2010.

PADILHA, Valquíria. Tempo livre. In: GOMES, Christianne Luce (Org.). **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004, p. 218-21.

PALACIOS, Marcos. Cotidiano e sociabilidade no ciberespaço: apontamentos para discussão, In: FAUSTO NETO, Antonio; PINTO, José Milton (Orgs). **O indivíduo e as mídias**. Rio de Janeiro: Diadorim, 1996. Disponível em: <<http://www.scribd.com/doc/19447529/cotidiano-e-sociabilidade-no-ciberepespaco-1995>>. Acesso: 10 out. 2010.

PEREIRA, Rogério Santos. **Avatares no Second Life**: corpo e movimento na constituição de pessoa *online*. 2009a. 160 f. Dissertação. (Mestrado em Educação Física) - Programa de Pós-Graduação em Educação Física da Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

PEREIRA, Rogério Santos. O futebol no mundo dos games: reflexões sobre as representações digitais de corpo, movimento e esporte. **Revista Fonte**, Belo Horizonte, v. 6, n.9, p. 87-91, dez. 2009b.

PINTO, Leila M.S.M. Lazer: concepções e significados. **Revista Licere**, Belo Horizonte, v.1, n.1, p.18-27, 1998.

PIRES, Giovani de Lorenzi; ANTUNES, Scheila Espíndola. Revisitando os interesses intelectuais do lazer mediante as inovações tecnológicas de informação/comunicação. In: MARCELLINO, Nelson Carvalo (Org.). **Lazer e cultura**. Campinas: Alínea, 2007, 89-117.

PRIMO, Alex Fernando Teixeira. A emergência das comunidades virtuais. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 20, 1997, Santos. **Anais...** Santos, 1997. Disponível em: <http://www.pesquisando.atraves-da.net/comunidades_virtuais.pdf>. Acesso: 13 set. 2010.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

RECUERO, Raquel. **Comunidades virtuais no IRC**: o caso do #Pelotas. Um estudo sobre a comunicação mediada por computador e a estruturação de comunidades virtuais. 2002. 169 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação),

Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

REIS, Leôncio.J.A. ; CAVICHIOILLI, Fernando R. Jogos eletrônicos e a busca da excitação. **Revista Movimento**, Porto Alegre, v. 14, n. 03, p. 163-83, set./dez. 2008.

RHEINGOLD, Howard. **A comunidade virtual**. Lisboa: Gradiva, 1996.

RISÉRIO, Antônio. **A utopia brasileira e os movimentos negros**. São Paulo: Editora 34, 2007.

ROCCO JR., Ary José. Novas tecnologias e as torcidas virtuais (A transformação da cultura do futebol no século XXI). In: MARQUES, J.C.; CARVALHO, S.; CAMARGO, V.R.T. (Orgs.) **Comunicação e esporte – tendências**. Santa Maria: Pallotti, 2005, p. 172-86.

SALLES, José Geraldo do Carmo. **O contrato lúdico na prática de futebol lazer: estudo da representação social**. 1998. 86 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Programa de Pós-Graduação em Educação Física da Universidade Gama Filho, Rio de Janeiro.

SCHWARTZ, Gisele Maria. O conteúdo virtual do lazer: contemporizando Dumazedier. **Revista Licere**, Belo Horizonte, v. 2, n. 6, p. 23-31, 2003.

SCHWARTZ, Gisele Maria. O ambiente virtual e o lazer. In: MARCELLINO, N.C.(Org.) **Lazer e Cultura**. Campinas, SP: Alínea, 2007, p.149-70.

SILVA, Sílvio Ricardo *et al.* **Levantamento da produção sobre o futebol nas ciências humanas e sociais de 1980 a 2007**. Belo Horizonte: Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional/UFMG, 2009.

SILVA, Sílvio Ricardo. **Tua imensa torcida é bem feliz: da relação do torcedor com o clube**. 2001. 130f. Tese (Doutorado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas, Campinas.

SOUZA, Marcos Alves. **A “nação em chuteiras”**: raça e masculinidade no futebol brasileiro. 1996. 62 f. Dissertação. (Mestrado em Antropologia Social) - Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social da Universidade de Brasília, Brasília.

SOUZA, I.R.L. ; MAGALHÃES, H.P. Interseções entre cultura midiática, cibercultura e gamecultura: o Ragnarök como processo sociocomunicacional e mediador da conscientização ambiental. **Culturas Midiáticas** , João Pessoa, v.1, n. 01, jul./dez. 2008. Disponível em: <
<http://www.cchla.ufpb.br/ppgc/smartgc/uploads/arquivos/0430543c4220100526091139.pdf> >. Acesso em: 23 fev. 2011.

TOLEDO, Luiz Henrique de. **No país do futebol**. Rio de Janeiro: Zahar, 2000.

JOGOS: vendas de jogos novos são 60% do mercado, diz NPD. Disponível em:<
<http://jogos.uol.com.br/ultnot/multi/2010/10/18/ult530u8463.jhtm>>. Acesso: 20 out. 2010.

VIANA, Juliana de Alencar. **Lazer e tecnologias da informação e comunicação (tics):** desafios para pensar a animação cultural na rede – um estudo da comunidade *Estudiolivre.org*. 2010. 133 f. Dissertação. (Mestrado em Lazer). Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.