

O FUTEBOL VIRTUAL COMO VIVÊNCIA DE LAZER DE JOVENS ESTUDANTES DO ENSINO MÉDIO¹

Mateus Alexandre Silva,

Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

Silvio Ricardo da Silva,

Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

RESUMO

Este estudo teve por objetivo analisar o futebol virtual como vivência de lazer de estudantes do ensino médio de cidades pequenas do interior de Minas Gerais. Para tanto, 403 jovens de seis cidades responderam um questionário acerca da sua relação com esta vivência de lazer. As análises mostraram que esta vivência compõe o lazer dos jovens estudados, principalmente via smartphones, sendo a maioria dos adeptos do sexo masculino e sem ter uma relação direta com a prática física do jogo de futebol.

PALAVRAS-CHAVE: Futebol; Lazer; Juventude; Cidades Pequenas.

INTRODUÇÃO

Jogar videogame é uma vivência de lazer que caminha para a sua quinta década existência. Graças aos avanços tecnológicos e os investimentos no segmento, desde o lançamento do Magnavox Odyssey² até atualmente, essa prática ocupou o seu espaço, extrapolando a exclusividade dos *videogames* e aderindo a outras plataformas, como computadores e telefones celulares.

Os jogos virtuais contemplam uma gama de temáticas, buscando atender a gostos variados dos adeptos desta prática de lazer. O futebol é destaque neste rol e, além das experiências que um jogo virtual pode trazer, ele também é uma possibilidade de aproximação com o futebol jogado nos estádios. Graças à tecnologia e os investimentos, estes jogos cada vez mais aperfeiçoam suas funções, ficando o mais próximo possível da realidade. Assim:

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

¹ O presente trabalho contou com apoio financeiro para sua realização.

² Magnavox Odyssey teve seu lançamento no ano de 1972 e foi o primeiro console dedicado aos jogos eletrônicos. Para saber mais, acessar: <https://www.magnavox-odyssey.com/>. Acesso em: 12/06/2021.

ouvimos ao assistir uma partida no estádio ou na televisão, os patrocínios e propagandas, as comemorações características de cada jogador (RODRIGUES, 2012, p.228).

O fato de estar sentado diante de uma tela e vivenciando uma situação emulada, não faz do jogador a parte passiva do contexto envolvido no jogo. Enquanto jogam, as pessoas representam vários papéis, cercam-se de tarefas e objetivos em múltiplas direções. Pereira (2009, p.88) pondera ser possível enxergar que os jogos de futebol virtual sejam, no momento da prática, não um abandono das experiências corporais e sim uma forma de “percepção, de imaginação, de convergência de linguagens, de construção de narrativas, de compartilhamento de universos de significados a partir e por meio do ciberespaço”.

Essa interação pode representar, entre outras possibilidades, uma proximidade com o time para qual torce o sujeito/jogador, muitas vezes podada por motivos geográficos e econômicos (SILVA, 2019). Esta “dinâmica do jogo eletrônico está intimamente associada não apenas às relações que os sujeitos estabelecem com o aparelho, mas também com o próprio futebol, manifestação cultural” (PEREIRA, 2009, p.90), que coloca o jogo virtual e a prática corporal do futebol como complementares entre si.

Enquanto disputam partidas, tem-se a possibilidade de reproduzir outros momentos que permeiam o mundo do futebol, ali, na tela, toma-se decisões em todos os âmbitos do jogo (QUEIROZ; SILVA, 2018). Já fora da tela, quando “vivenciam essa prática, portanto, lado a lado, dividindo o *videogame*, a televisão, o espaço, um terreno fértil para se estabelecer relações diversas” (RODRIGUES, 2012, p.226), assim como no estádio ou em qualquer ambiente em que aconteça um jogo de futebol, certamente, em algum momento, haverá debates sobre o jogo e/ou os contextos que ele envolve. Das afinidades às discordâncias, no virtual, assim como no real, as relações em torno do futebol são construídas.

A partir do panorama apresentado, este estudo se debruçou sobre a presença dos jogos de futebol virtuais nas vivências de lazer de jovens estudantes do ensino médio. Este estudo contou com a participação de 403 jovens de seis cidades do interior de Minas Gerais, que responderam voluntariamente a um questionário aplicado em suas respectivas escolas. Dentre as características em comum, além de serem estudantes do ensino médio, as cidades pesquisadas têm uma população menor que 5000 habitantes e só abrigam uma única unidade escolar de ensino médio.

O FUTEBOL VIRTUAL: ENTENDENDO O CONTEXTO

O primeiro questionamento feito aos voluntários da pesquisa era se jogavam futebol virtual, sem distinção de locais, tipos de jogos ou equipamentos, o que mostrou uma adesão considerável por parte do grupo, visto que aproximadamente 45% assinalaram positivamente. Esta vivência apresentou maior número de adeptos no grupo de meninos, que supera 70%, enquanto dentre as meninas 25% afirmaram ter essa vivência.

A Confederação Brasileira de Desportos Eletrônicos (CBDEL)³, se coloca como uma instituição organizadora e burocrática no papel que se propõe. Não foram encontradas referências ou distinção de gênero nos textos e notícias divulgados, porém, nos posts mais altos da direção e as imagens veiculadas em notícias e eventos na página da entidade, percebe-se a maciça presença masculina.

Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual - CBFDV⁴, que é um órgão voltado para o futebol virtual especificamente, tem uma relação dos afiliados em cada segmento. Na aba “organização”, apresenta os perfis de atletas afiliados, que somam 506 no seu total, somente dois perfis têm nomes femininos. Nas notícias vinculadas na página, apesar de não haver distinção de sexo, alguns textos lidos usam substantivos masculinos para se referir aos sujeitos e, para falar das competições, não há a designação se as mesmas são mistas, femininas ou masculinas.

Na pesquisa realizada por Rodrigues (2012) na Federação Luziense de Futebol Digital – FLFD, todos os membros eram do sexo masculino e os campeonatos que a autora frequentou não contavam com nenhuma mulher jogadora. A presença feminina era representada pelas esposas ou namoradas dos jogadores.

Em estudo sobre a violência de gênero contra mulheres nos esportes virtuais, Menti e Araújo (2017) levantam pontos que podem levar a um entendimento sobre o quadro representativo de mulheres jogadoras. Segundo as autoras, o ambiente dos jogos digitais *online* é carregado por atos hostis contra as mulheres jogadoras, afastando-as do meio ou as levando a se esconderem por trás de apelidos masculinos em seus perfis.

Cotejando as informações dos jovens que disseram praticar futebol com a dos que praticam futebol virtual, fica evidente que as práticas não estão diretamente relacionadas sob

³ Disponível em: <https://cbdel.com.br/portal/index.php>. Acesso em: 12/06/2021.

⁴ Disponível em: <http://e-sporti.com.br/organizacao/CBFDV>. Acesso em: 12/06/2021.

o todo, visto pela presença de jogadores de futebol virtual que não jogam futebol e vice-versa. Por outro lado, os estudantes que jogam futebol como prática de lazer e têm compromisso com equipes de futebol/futsal se mostraram mais envolvidos com o jogo virtual. Em alguma medida, o empenho e o afeto com o futebol que é requerido para estar numa rotina de uma equipe, com seus treinamentos e jogos, movidos, principalmente, pelo gosto de jogar, também reflete no gosto pelo jogo virtual. No caso das meninas, a relação não é tão estreita quanto acontece com os meninos. Também no caso delas, jogar futebol em alguma equipe indicou um maior percentual de jogadoras de futebol virtual.

Questionados sobre o espaço frequentado para jogar, suas casas e as casas de amigos e familiares dominaram as respostas de quem joga. Fora do contexto “casa”, a *Lan House*, que é um espaço de acesso pago à *internet*, foi o único citado. A baixa utilização da *lan house* como espaço de jogo de futebol virtual apresentou um panorama distinto do encontrado por Schulz *et al.* (2017) que em pesquisa realizada em uma comunidade do Rio de Janeiro, notou-se um movimento diferente, no qual a procura pelo espaço deixava filas de espera de até seis horas, motivando os donos a investirem em mais equipamentos.

Para vivenciar o futebol virtual não é preciso sair de casa, o que afetaria a socialização entre os jogadores, em alguma medida. Na contramão desse pensamento, Schwartz e Tavares (2012, p. 17) argumentam que, diferentemente do que se pode presumir, estar em casa não significa, de fato, estar afastado dos outros. Muitas relações são construídas durante as partidas e não requerem dos jogadores estarem em um mesmo espaço físico, graças às possibilidades do ambiente virtual, dali, os “que jogam regularmente se encontram mais após as atividades da escola”.

Dentre os equipamentos utilizados pelos jovens para jogar, o *videogame* que é um equipamento criado para jogos, se mostrou relevante nas escolhas dos jogadores, mesmo com os preços dos últimos modelos lançados mais consumidos superando o valor de dois salários mínimos. O videogame é o segundo equipamento mais usado, tendo o dobro de adeptos do computador, que geralmente é atrelado à execução de tarefas, navegação na internet, entre outras funções, pode ter sido menos citado porque os jogos mais comuns nesses equipamentos são os de tiros e estratégias, que são jogados em rede com vários outros jogadores em simultâneo.

O *smartphone* foi o mais citado, um pouco acima do videogame na preferência dos jovens. Sua multifuncionalidade aliada às suas características de mobilidade, ao preço mais baixo de muitos modelos (se comparado ao computador e ao videogame), dentre outros fatores, pode justificar essa escolha. Outra análise remete ao fato de que o equipamento, geralmente, é de uso pessoal e que pela qualidade da internet oferecida pelas operadoras nas cidades estudadas, os usuários recorrem às conexões residenciais com volumes de dados ilimitados e maior velocidade, isto pode justificar a condição das residências serem os locais mais utilizados para se jogar segundo os jovens participantes da pesquisa.

Quanto ao tempo dedicado ao jogo, 72% dos jogadores se empenham em até três horas semanais nesta vivência de lazer. Nestes, encontram aproximadamente 82% das meninas que jogam e 68% dos meninos, a outra fração mais evidente está delimitada entre três e seis horas semanais, que abriga 20% dos meninos e 13% das meninas. Entre seis e nove horas ou acima de nove horas semanais estão divididas o percentual restante dos jogadores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dado o panorama do futebol virtual no lazer dos jovens nas cidades estudadas, o qual se mostrou uma prática recorrente, abre-se a possibilidade de pensar práticas educativas e inclusivas através desta vivência de lazer. Por serem de cidades pequenas, torna-se viável uma democratização do acesso a esses jogos, seja com a disponibilização de espaços ou de acesso à internet, ampliando as possibilidades de lazer deste grupo. Concentrar esforços na inclusão das meninas nesta vivência também pode ter influência significativa da importância desta prática de lazer, visto que elas jogam, mas em menor número se comparado aos meninos.

VIRTUAL FOOTBALL AS A LEISURE EXPERIENCE FOR YOUNG HIGH SCHOOL STUDENTS

ABSTRACT

This study aimed to analyze virtual football as a leisure experience for high school students from small towns in the interior of Minas Gerais. Therefore, 403 young people from six cities answered a questionnaire about their relationship with this leisure experience. The analyzes showed that this experience is part of the leisure of the young people studied, mainly via smartphones, with the majority of the fans being male and without a direct relationship with the physical practice of the football.

KEYWORDS: *Football; Leisure; Youth; Small towns.*

EL FÚTBOL VIRTUAL COMO EXPERIENCIA DE OCIO PARA ESTUDIANTES JÓVENES DE ESCUELA SECUNDARIA

RESUMEN

Este estudio tuvo como objetivo analizar el fútbol virtual como una experiencia de ocio para estudiantes de secundaria de pequeños pueblos del interior de Minas Gerais. Por tanto, 403 jóvenes de seis ciudades respondieron un cuestionario sobre su relación con esta experiencia de ocio. Los análisis mostraron que esta experiencia forma parte del ocio de los jóvenes estudiados, principalmente a través de teléfonos inteligentes, siendo la mayoría de los aficionados hombres y sin relación directa con la práctica física del juego de fútbol.

PALABRAS CLAVE: *Fútbol; Ocio; Juventud; Pueblos pequeños.*

REFERÊNCIAS

MENTI, D. C.; ARAÚJO, D. C. Violência de gênero contra mulheres no cenário dos eSports. In: **Conexão-Comunicação e Cultura**, v. 16, n. 31, 2017.

PEREIRA, R. S. O futebol no mundo dos games: reflexões sobre as representações digitais do corpo, movimento e esporte. In: **Fonte**, vol. 6, n. 09, p.87-91, dezembro, 2009.

QUEIROZ, F. P.; SILVA, M. A. Ensaio e incursões num futebol pós-moderno. In: **Estudos do futebol em perspectiva: interdisciplinaridade e produção do conhecimento**. (Orgs) SILVA, S. R.; MAYOR, S. T. S.; NETO, G. J. S. Belo Horizonte: São Jerônimo, 2018.

RODRIGUES, M. A. À sombra das chuteiras virtuais: Sobre as possíveis relações entre o futebol virtual e o não virtual. In: SILVA, S. R.; OLIVEIRA, J. A.; DEBORTOLI, T. F. S. (Orgs). **O futebol nas Gerais**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012.



CONBRACE
CONICE 2021
DE 12/09 A 17/12

Educação Física e
Ciências do Esporte
no tempo presente:

Defender Vidas,
Afirmar as Ciências

SCHULZE, M. F.; ARAUJO, F. F.; CHAUVEL, M. A.; SILVA, R. C. M.; ROCHA, A. R. C. *Lan house: instrumento de lazer e interação em comunidades de baixa renda*. In: **Caderno Profissional de Administração da UNIMEP**, v. 7, n. 2, p. 101-121, 2017.

SCHWARTZ, G. M.; TAVARES, G. H. Lazer, relações humanas e tecnologia. In: MELO, Victor Andrade de; SCHWARTZ, Gisele Maria; FERES, Alfredo Neto (Orgs). **Lazer e Tecnologia**. Unijuí: Ijuí, 2012.

SILVA, M. A. 2019. **O futebol como vivência de lazer de estudantes do ensino médio em cidades pequenas do interior de Minas Gerais**. Dissertação (Mestrado Interdisciplinar em Estudos do Lazer) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, Brasil, 2019.

