



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Maurício da Silva Braga

VALORES NO MUNDO DOS JOGOS ELETRÔNICOS: ANÁLISES E REFLEXÕES

Belém/PA

2022

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Maurício da Silva Braga

VALORES NO MUNDO DOS JOGOS ELETRÔNICOS: ANÁLISES E REFLEXÕES

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Educação Física, da Universidade Federal do Pará, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado(a) em Educação Física.

Orientador(a): Dr(a). CARLA ISABEL PAULA DA ROCHA DE ARAUJO

Belém/PA

2022

VALORES NO MUNDO DOS JOGOS ELETRÔNICOS: ANÁLISES E REFLEXÕES

Data da Defesa: 28/07/2022.

Banca Examinadora

Prof. Dra. Carla Isabel Paula da Rocha de Araujo
Orientadora – UFPA

Prof. Especialista. Edna de Oliveira Evaristo – UFPA

Prof. Dr(a). Willian Lazaretti da Conceição – UFPA

AGRADECIMENTOS

Em primeiro Lugar agradeço a Deus, que até aqui me sustentou e me manteve no caminho certo e me deu saúde e força para continuar. Depois da tantas dores e dificuldades, sempre me proporciona a possibilidade de me reerguer, mesmo sendo ingrato e falho.

Agradeço a existência da Universidade pública e gratuita. A Universidade Federal do Pará me ensinou muito, serei eternamente grato a ela e a levarei no meu coração. Agradeço a Faculdade de Educação Física, seus técnicos e professores. Agradeço aos funcionários da limpeza, aos técnicos e todo mundo que faz a UFPA ser essa instituição gigantesca.

Sou grato a minha orientadora Professora Dra. Carla Isabel Paula da Rocha de Araujo por nunca desistir de mim, me manter motivado para seguir e por conduzir o meu trabalho de pesquisa. Obrigado pelos seus ensinamentos nas aulas de Gestão Esportiva e por se manter firme para que os alunos tivessem a melhor experiência no Estágio Supervisionado III, e principalmente a por dar a chance de participar do GPEx (Grupo de Pesquisa e Extensão em Gestão e Inovação Esportiva).

Agradeço aos colegas de curso. Com eles aprendi muito, serei eternamente grato e sempre estarei disponível como amigo e Professor de Educação Física. Agradeço a minha família, minha avó Conceição e sua sabedoria, minhas tias paternas e aos meus tios e tias maternas. Agradeço os meus primos e aos meus irmãos, que sempre estão disponíveis.

Agradeço a minha esposa que sonhou junto comigo esse momento e doou seu tempo para me fazer feliz e cuidar dos nossos filhos. Dairla é um exemplo de mulher, mãe, esposa e advogada. Obrigado por me ajudar a concluir essa etapa. Agradeço a família da minha esposa que me tratou sempre como parte indissociável da família.

Agradeço a minha mãe que sempre me incentivou ao estudo, que sempre sonhou essa faculdade comigo, e fez o que pode para me criar e criar meus irmãos. Eu te amo, mãe! Seus ensinamentos são sólidos e seus conselhos me fazem crescer. Vencemos a ausência do meu pai que nos deixou tão cedo. Sou grato ao meu pai que, em vida, deixou encaminhado as possibilidades da minha boa criação e a boa criação dos meus irmãos.

Dedico essa pesquisa aos meus avós Osvaldo Damasceno (in memoriam) e Oscarina Pacheco (in memoriam). Minha avó foi um exemplo de mulher, professora, coordenadora e diretora escolar, dedicou a sua vida para a família, sinto saudades. Meu avô foi um grande exemplo de superação, sua vida foi uma verdadeira inspiração, lembro se suas histórias e sinto saudades. Eu acho que não tive chances de agradecer os dois em vida, mas um dia, se possível, quero fazer isso. Saudades eternas.

VALORES NO MUNDO DOS JOGOS ELETRÔNICOS: ANÁLISES E REFLEXÕES¹

Maurício da Silva Braga, UFPA²

RESUMO

Os Jogos Eletrônicos no Brasil e no mundo apresentam-se como novo fenômeno no esporte. Neste estudo analisamos as implicações dessa prática e a tentativa de inserção no Movimento Olímpico, verificando especialmente os valores inerentes aos praticantes de e-Sports, como o respeito pela Diversidade e a amizade uns para com os outros. As reflexões são baseadas na literatura disponível, que ainda é incipiente. O desejo por saber quais são os valores presentes nos praticantes dos Jogos Eletrônicos é que nos faz mergulhar nos estudos que debatem os valores no esporte, especialmente os que estão correlacionados com o Movimento Olímpico.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos Eletrônicos, Valores dos Jogos Eletrônicos; Jogos Eletrônicos nas Olimpíadas.

1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem como objetivo e centro de discussão os valores inerentes aos Jogos Eletrônicos. A partir da pesquisa do Professor Tiago Miguel Ribeiro, da Faculdade de Motricidade Humana (FMH), da Universidade de Lisboa onde visa listar os principais valores que pertencem aos praticantes dos Jogos Eletrônicos, nos incentivou a aplicar esse mesmo questionário na Cidade de Belém do Pará. O questionário está em período de aplicação, antes disso realizamos uma revisão de literatura sobre o tema.

A literatura sobre esta temática ainda é escassa. Os poucos estudos sobre o tema analisam o posicionamento do Movimento Olímpico acerca dos Jogos Eletrônicos e os seus valores, e esse será o nosso norte. Iremos analisar o cenário atual dos e-Sports, a conceituação de valores, traremos os valores que circulam o Movimento Olímpico e os seus estudiosos e as possibilidades da inserção dos e-Sports nos Jogos Olímpicos.

Organizamos o texto em três momentos: explicação da metodologia da pesquisa, a revisão de literatura, com várias perspectivas dos valores dentro do universo dos Jogos

¹ O presente trabalho não contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para sua realização.

² Acadêmico, Universidade Federal do Pará, mauriciodbraga@yahoo.com.br.

Eletrônicos e as considerações Finais. Tudo isso para responder a seguinte questão norteadora: Quais são os valores pertencentes aos praticantes de Jogos Eletrônicos?

2. METODOLOGIA

Decidimos pela aplicação de um questionário e uma revisão de literatura. Os artigos da Revisão de literatura pertencem a base de dados do Professor Tiago Miguel Ribeiro, da Faculdade de Motricidade Humana (FMH), da Universidade de Lisboa, que possui expertise na área. O questionário originalmente elaborado em Português de Portugal, pelo Professor Tiago Miguel Ribeiro e posteriormente adaptado ao Português do Brasil pela Professora Carla Rocha Araujo, da Universidade Federal do Pará, que cuida do GPEx (Grupo de Pesquisa e Extensão de Gestão e Inovação Esportiva). Em Portugal o questionário já foi aplicado, enquanto no Brasil está em processo de aplicação.

Aplicação de um questionário que tem como objetivo explorar a percepção dos jogadores de jogos eletrônicos sobre a formação de valores dentro das comunidades online. Este estudo foi submetido ao Comitê de Ética da FMH (nº 21/2021) e segue as orientações sobre ética em pesquisa com seres humanos.

Esta investigação está compreendida na base de estudos sobre a análise do comportamento da comunidade de jogadores de e-games no Brasil. O questionário deve ser respondido por indivíduos que tenham pelo menos 16 anos de idade e que sejam jogadores de e-games (jogos eletrônicos). A participação é voluntária e as respostas são de múltipla escolha. O preenchimento do questionário está sendo feito de maneira digital.

Os resultados serão analisados pelo *Statistical Package for Social Science for Windows* (SPSS) - O SPSS que é um software estatístico que permite a utilização de dados em diversos formatos para gerar relatórios, calcular estatísticas descritivas, conduzir análises estatísticas complexas e elaborar gráficos.

3. REVISÃO DE LITERATURA

3.1. JOGOS ELETRÔNICOS

Os praticantes de jogos eletrônicos no Brasil e no mundo crescem a cada dia que passa, diante dessa crescente é importante estudar este fenômeno. Antigamente, no tempo de

lazer, as crianças praticavam jogos populares, esportes adaptados para ambiente de rua. Hoje as crianças estão crescendo um pouco diferente das crianças de outras gerações, ficando cada vez mais isoladas em suas casas. Com esse isolamento, os esportes ligados à tecnologia tomaram cada vez mais espaço no tempo de lazer de crianças, jovens e adolescentes. A forma de se comunicar e o acesso às informações hoje em dia são predominantemente no mundo virtual.

Para Jensen (2017),

As tecnologias de informação e comunicação se desenvolveram progressivamente nas últimas décadas. Atualmente, é difícil encontrar alguma família que não tenha acesso ao aparelho celular, televisor e computador em sua casa.

A indústria do e-Sports é fenomenal e reflete uma ação comportamental da sociedade. Para JonassoneTiborg (2010, p. 220) “o surgimento dos e-Sports pode ser interpretado como uma consequência lógica e irreversível de uma transição da comunidade industrial para a sociedade atual, que tem como base a informação e a comunicação”. Com o domínio das tecnologias no mundo da comunicação e a migração dos jogos para o universo digital, as relações interpessoais mudaram. Com isso, é necessário entendermos quais são os valores dos praticantes desses tipos de esportes.

Quando se quer estudar o comportamento humano, tem de se ter em conta que as pessoas referem aquilo que tem intenção de fazer mais do que aquilo que realmente fazem, daí o termo intenção comportamental (MORAES, 2006, p. 150).

Nesse contexto, é necessário entender quais são os valores de quem pratica os esportes eletrônicos. Na verdade, os praticantes desse esporte não estão fora do contexto global do que se refere, porém é necessário entender quais os valores específicos que os praticantes de e-Sports possuem. Diante desse exposto temos algumas características específicas de praticantes de jogos eletrônicos, várias dimensões, seja a questão social, de valores do esporte e intenções comportamentais. Inclusive o nosso questionário dá conta de pesquisar essas três dimensões. Nesse estudo, focaremos nos valores presentes nos praticantes de esportes eletrônicos.

3.2. VALORES

De acordo com o dicionário Aulete, o significado de valores aparece com quatro contextos diferentes. O que mais se enquadra com o tema estudado, valores significa “conjunto de normas, princípios ou padrões sociais que são aceitos e mantidos por um indivíduo, grupo, sociedade, etc.” (Aulete, 2022). Esses princípios podem ou não convergir. O que serve para um, pode não servir para o outro.

Segundo Badovick & Beatty (1987 apud Koenigstorfer, 2018), por mais que as organizações possam ter valores específicos, as pessoas dentro de uma organização podem ter alguns valores completamente diferentes. Então, como solução deve-se a ida pelos valores em comum, ou seja, que são compartilhados por ambos.

3.3. VALORES OLÍMPICOS

Barão Pierre de Coubertin foi fundador dos Jogos Olímpicos da era moderna e o defensor do Movimento Olímpico. Na época, ele acrescentou uma perspectiva moderna e internacional aos Jogos Olímpicos. Na visão do Barão Pierre de Coubertin, os Jogos Olímpicos não poderiam ser apenas um momento de competição onde os atletas vissem apenas o outro como adversário a ser vencido. Em sua visão, a competição era importante, porém para além desta, era necessário a educação dos jovens através do esporte. Pierre de Coubertin pretendia usar os Jogos Olímpicos para difundir a ideia de educação por meio do esporte em todo o mundo (Coubertin, 1887 apud Koenigstorfer, 2018, p. 610). Em 1894, o Barão Pierre de Coubertin deu uma palestra em Atenas e disse

Esta é a ordem das ideias a partir da qual pretendo extrair os elementos de força moral que deve orientar e proteger o renascimento do atletismo. Democracia saudável, sábia e pacífica. O internacionalismo estará no novo estádio, lá eles vão glorificar a honra e abnegação que permitirá ao atletismo cumprir sua tarefa de aperfeiçoamento moral e social, paz, bem como o desenvolvimento físico. É por isso que a cada quatro anos os Jogos Olímpicos são restaurados. Os jogos devem ser um ponto de encontro feliz e fraterno para os jovens do mundo, um lugar onde, gradativamente, desaparecerá o desconhecimento do outro em que as pessoas vivem (Coubertin, 1894, linhas 336-347 apud Koenigstorfer, 2018, p. 610)³

³Traduzido do inglês: This is the order of ideas from which I intend to draw the elements of moral strength that must guide and protect the renaissance of athletics. Healthy democracy and wise and peaceful internationalism will make their way into the new stadium. There they will glorify the honour and selflessness that will enable athletics to carry out its task of moral betterment and social peace, as well as physical development. That is why every four years the restored Olympic Games must provide a happy and fraternal meeting place for the youth of the world, a place where, gradually, the ignorance of each other in which people live will disappear.

Alguns autores do final do século XX e início do século XXI somam com o arcabouço teórico que apresentam os valores inerentes ao Movimento Olímpico. Os estudos de Chatziefstathiou (2005), Parry (1998) e Milton-Smith (2002) adotam os valores do Movimento Olímpicos na perspectiva ética. Para Milton-Smith (2002 apud Koenigstorfer, 2018, p. 611), coragem, dedicação, perseverança, humildade, dever cívico, altruísmo, empatia, lealdade, comprometimento da equipe e força moral são os principais valores olímpicos.

Para Chatziefstathiou (2005 apud Koenigstorfer, 2018, p. 605), os valores olímpicos são derivados da construção de consenso em um contexto mundial global. Os valores predominantes em sua análise são: igualdade (de gênero e classes sociais), excelência, jogo limpo e cavalheirismo, amadorismo versus profissionalismo, universalismo, internacionalismo e multiculturalismo.

Para Parry (2018 apud Koenigstorfer, 2018, p. 605), o olimpismo promove ideias de desenvolvimento humano harmonioso do indivíduo, para a excelência e realização, através do esforço na atividade desportiva competitiva, em condições de respeito mútuo, equidade, justiça e igualdade, como vista a criar relações humanas pessoais duradouras de amizade, relações internacionais de paz, tolerância e compreensão, alianças culturais como as artes.

O COI defende que

O Olimpismo é uma filosofia de vida, exaltando e combinando em um todo equilibrado as qualidades do corpo, vontade e mente, misturando esporte com cultura e educação, o Olimpismo busca criar um modo de vida baseado na alegria do esforço, no valor educativo do bom exemplo, na responsabilidade social e no respeito aos princípios éticos fundamentais universais. (COI, 2017^a, p. 11 apud Koenigstorfer, 2018, p. 612).⁴

A Cúpula Olímpica de 2017 concluiu que o Movimento Olímpico deve ser um movimento sem discriminação de qualquer tipo, como raça, cor, sexo, orientação sexual, idioma, religião, política outras opiniões, nacionalidade, riqueza ou qualquer condição. No ano de 1999, foram propostas as seguintes dimensões de valores: esperança, sonhos, amizade e jogo limpo e alegria no esforço (COI, 2017). Em 2012, o COI reviu para excelência, amizade e respeito.

⁴Traduzido do inglês: Olympism is a philosophy of life, exalting and combining in a balanced whole the qualities of body, will and mind. Blending sport with culture and education, Olympism seeks to create a way of life based on the joy of effort, the educational value of good example, social responsibility and respect for universal fundamental ethical principles (IOC, 2017a, p. 11)

3.4. JOGOS ELETRÔNICOS NAS OLIMPÍADAS

Na sétima Cúpula Olímpica foi dito que o mercado dos e-Sports é movido comercialmente, enquanto o Movimento Olímpico é baseado em valores. Para o COI (2018)

Foi acordado que o Movimento Olímpico deve continuar a se envolver com essa comunidade, ao mesmo tempo em que reconhece que as incertezas permanecem. Foi notado que alguns jogos eletrônicos não são compatíveis com os valores olímpicos e, portanto, a cooperação com eles é excluída. (COI, 2018, p. 2)⁵

A própria conclusão da Cúpula Olímpica é questionável. No ponto de vista de Lenskyj (2013 apud Koenigstorfer, 2021), o próprio Modelo Olímpico é pautado no lucro, onde o lucro obtido vai para o Comitê Olímpico Internacional e indiretamente para patrocinadores, mídia, setor hoteleiro e imobiliários, que também lucram bastante.

Ao passo que o Movimento Olímpico critica o comércio no universo dos Jogos Eletrônicos, o próprio COI permite a comercialização dos direitos de transmissão. Mesmo os aspectos carregados de valores, como o revezamento da tocha, podem ser abertos para exploração de comercialização. Para Koenigstorfer (2021), os interesses comerciais do Movimento Olímpico são e serão decisivos no debate interno sobre a adição dos e-Sports como eventos dentro dos Jogos Olímpicos.

A “violência” nos jogos eletrônicos, aos olhos do presidente do COI Thomas Bach, também é um fator limitante da aceitação dos e-Sports nas Olimpíadas. Para Thomas Bach “alguns dos jogos disputados como parte dos e-Sports são contrários às regras e valores olímpicos do esporte e que os videogames promovem a violência e a discriminação e não se encaixam nos valores do Movimento Olímpico” (COI, 2018, p.2).

Outro ponto negativo aos olhos de quem estuda as olimpíadas é o fato da propriedade exclusiva que os editores e desenvolvedores têm sobre videogames e as competições de e-Sports que eles organizam. Essa perspectiva não se encaixa bem com os valores “experiência do jogador primeiro” e “prosperar juntos”.

⁵Traduzido do inglês: It was agreed that the Olympic Movement should continue to engage with this community, whilst at the same time acknowledging that uncertainties remain. It was noted that some egames are not compatible with the Olympic values and therefore cooperation with them is excluded.

No que se refere ao aspecto competitivo dos e-Sports, é preciso afirmar que, para o Movimento Olímpico, as competições de jogos eletrônicos possuem o esforço para estabelecer fair play e boa conduta. Ainda que o conteúdo de alguns jogos seja violento, os organizadores, fãs e espectadores exigem jogo limpo, boa conduta e bom espírito esportivo. Na visão dos fãs, respeito em relação aos companheiros de equipe, adversários, bem como os valores de honestidade e integridade são indicadores de boa esportividade, enquanto as características do videogame e a jogabilidade criam instâncias específicas de comportamento socialmente inaceitáveis.

Os valores que podemos associar às práticas dos jogos eletrônicos abrem caminho para regras não escritas, mas que estão correlacionadas com as atitudes dos e-gamers e espectadores, ou seja que têm impacto na forma como os jogadores e espectadores se comportam. Podemos olhar na perspectiva ética, os códigos de conduta estabelecidas por organizadores de torneios que visam não apenas o bom andamento do torneio, mas também garantir a realização do jogo limpo (Seo e Jung, 2016, p.644 apud Abanazir, 2021). A transformação dos jogos eletrônicos para esporte fez com que os organizadores criassem padronizações de equipamentos e configurações dos jogos e os monitorassem (Pargman e Svensson, 2020 apud Abanazir, 2021).

As regras dos torneios de e-Sports, em geral, também visam impedir os jogadores de explorar certas falhas nos videogames. A razão por trás destas regras é a exploração dessas falhas, por partes dos praticantes de Jogos Eletrônicos, no design do jogo, para tirar vantagem (Taylor, 2012, 64-66 apud Abanazir, 2021). Diante de todas estas questões, a Sétima Cúpula concluiu:

como evento de medalhas no programa olímpico é prematura. A Cúpula aconselha os organizadores de grandes eventos esportivos dentro do Movimento Olímpico a respeitar este princípio em suas próprias competições. (COI, 2018, p. 2)⁶

Os Jogos Eletrônicos são fenômenos muito populares. A popularidade, por sua vez não é o único fator determinante na adição dos e-Sports ao Programa Olímpico. (Chatziefstathiou

⁶Traduzido do inglês: For all these reasons, a discussion about the inclusion of esports/egames as a medal event on the Olympic programme is premature. The Summit advises major sports events organisers within the Olympic Movement to respect this principle for their own competitions.

e Henry, 2012 apud Koenigstorfer, 2021). O debate da inserção dos e-Sports nas Olimpíadas retornou na Nona Cúpula Olímpica onde a aceitação das versões virtuais dos e-Sports pelo Movimento Olímpico foi articulada em “regular a concorrência leal, respeitando os valores do esporte nessas formas virtuais e alcançando novos públicos” (COI, 2020)

Por fim, o Movimento Olímpico está se aproximando dos videogames com temas focados na juventude. Essa mudança deu-se também pela mudança do cenário da mídia que levou o COI a analisar os fãs do Facebook, visualizações no Youtube e seguidores do Twitter e usar como parâmetros relevantes para avaliação de sua inclusão. Focar nisso significaria a manutenção na audiência e nas receitas de transmissão, direitos e patrocínios.(Koenigstorfer, 2018).

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos eletrônicos são fenômenos mundiais, trazendo a cada dia mais e mais adeptos. Como em todo grupo social, os praticantes de Jogos Eletrônicos possuem valores que são praticados por eles. Estes valores, muitas vezes, são de natureza, por mais que não estejam dentro das regras do Jogo.

Aos olhos da sociedade alguns olhos podem ser considerados violentos. Por mais violento que o Jogo possa parecer, a relação entre os seus jogadores são as mais éticas e respeitadas possíveis. A visão negativa que o Movimento Olímpico tem acerca da prática dos e-Sports, em especial a da 7ª Cúpula Olímpica está sendo superada. Os valores em comum que os e-Sports tem com os Jogos Olímpicos permitem essa aproximação. Essa aproximação é extremamente importante para a entrada dos Jogos Eletrônicos na Olimpíadas, e por sua vez a propagação dos bons valores que os e-Sports tem para propagar para a sociedade.

Por fim, esta revisão literária nos motivou a seguir com a pesquisa com a aplicação dos questionários para averiguação dos principais valores pertencentes aos praticantes de Jogos Eletrônicos.

5. REFERÊNCIAS

Abanazir, Cem. **Of Values and Commercialisation: An Exploration of Esports' Place within the Olympic Movement**. 2021.

Jensen, Larissa. **E-Sports: Profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas**. 2017

Júnior, Isaías.Ribeiro, Ruan. **Ascendente segmentação de eventos e-sportivos: Os esportes eletrônicos como impulsionadores de destinos e equipamentos turísticos**. 2018.

Koenigstorfer, Joerg. **Perceived Values in relation to the Olympic Games: development and use of the Olympic Value Scale**.2018.

Morais, Ana Rita Veloso. **Assertividade, Resiliência e Intenções Comportamentais nos Jovens**. 2006.

Santos, Thiago. **Envolvimento dos adeptos de adeptos de futebol nas redes sociais, satisfação e intenções comportamentais**. 2016.

Saraiva, Pedro. **E-sports: Um fenômeno da cultura digital contemporânea**. 2013.

VALORES. In: Aulete, Francisco Júlio de Caldas. **Dicionário Aulete Digital**. Rio de Janeiro: Editora Lexikon Informática, 2022. Disponível em: <https://www.aulete.com.br/valores>. Acesso 20/07/2022.