

## **OS ESPORTES VIRTUALIZADOS E OS NOVOS PARADIGMAS PARA A CIÊNCIA DO ESPORTE**

Bruno Medeiros Roldão de ARAÚJO<sup>1</sup>, Clara Maria Silvestre Monteiro de FREITAS, Priscilla Pinto Costa da SILVA<sup>1</sup>

Escola Superior de Educação Física/Departamento de Educação Física – UPE/UFPB, Recife-PE /João Pessoa-PB, Brasil

E-mail: [brunoroldao@ig.com.br](mailto:brunoroldao@ig.com.br) <sup>1</sup>bolsistas CAPES

**Introdução:** Com advento das novas Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), emergem transformações sócio-culturais oriundas dos processos de virtualização, que cada vez mais presentes em todas as esferas da sociedade contemporânea, vem promovendo novas formas de vivências, que se permitem acontecer nos ciberespaços ligados a diferentes modos de comunicação e midiatização, como nas vivências esportivas virtualizadas através dos jogos eletrônicos, que fortemente presente na cultura lúdica infanto-juvenil, vem formando saberes e causando transformações que levam os indivíduos a se interconectar, por meio das redes, seja de negócios, estudos ou virtuais, configurando uma nova cultura - a cibercultura. Os saberes em questão permeiam até mesmo a cultura corporal de movimento, o que demonstra a sua importância para a Educação Física contemporânea, principalmente porque desta prática surgem os ciberesportes, que são produtos de dois fenômenos que vêm influenciando irreversivelmente a cultura e ocorrem concomitantemente: a virtualização esportiva e a esportivização do virtual. **Objetivo:** Analisar como os processos de virtualização esportiva, ligados aos jogos eletrônicos, vêm interferindo na cultura corporal de movimento e quais suas implicações na Ciência do Esporte. **Metodologia:** Pesquisa qualitativa, descritiva de caráter exploratório, em que foram realizadas entrevistas semi-estruturadas com 30 atores sociais, entre 11 e 15 anos de idade, do ensino fundamental II de duas escolas da rede pública e privada do estado da Paraíba e os dados foram tratados através da Análise de Conteúdo de Bardin e utilização do software SPSS 10.0. **Resultados:** Os jogos eletrônicos figuram como opção de lazer buscada pela totalidade da amostra, dos quais 39,99% apresentaram média semanal de mais de 10 horas de jogo eletrônico e 14,99% na faixa entre 6 a 10 horas de jogo semanais, 80% afirmaram ter acesso aos jogos em sua residência e 49,99% também buscam estabelecimentos especializados, os estilos preferidos são os de aventura por 26,67%, ação desportiva por 20,00%, FPS por 16,67%, RPG por 13,33%, estratégia 10,00% e 13,33% outros. A análise dos discursos apontou os jogos eletrônicos como um relevante instrumento de socialização, diversão e aprendizagem. **Conclusão:** Com o advento de novas tecnologias, o espaço que está cada vez mais virtual, é um ciberespaço gerador de novas e interessantes formas de vivências esportivas e de aprendizagem, levando a um novo delineamento para os paradigmas das Ciências do Esporte.

**Palavras-chave:** Jogos eletrônicos; Virtualização; Cibercultura.