

Jogadores de videogame e o sentido de sua experiência

Thiago de Paula Cruz

tpc_psico@yahoo.com.br

Trata-se de uma pesquisa de cunho qualitativo que visa, por intermédio de entrevistas e da atitude fenomenológica, compreender o sentido atribuído por jogadores de videogame à sua experiência vivida. Já há algum tempo que a tecnologia tem se dedicado à criação de sistemas interativos tais como computadores e videogames de uso global. Tais avanços fazem parte do dia a dia das pessoas que se relacionam de uma maneira ou de outra com eles. No caso de jogos de videogame, não só crianças, mas também adultos extasiados e entretidos com sua particular interatividade. Nosso enfoque é, sem tomar partido de um lado ou de outro, descrever, com base em relatos, como se dá a experiência de tal fenômeno inerente à nossa cultura contemporânea. A relevância de tal estudo nesta área do saber permitirá compreender aquilo que se sente e se vivencia ao usar tal tecnologia abrindo portas para investigações sobre a influência de tal atividade em situações do dia a dia e sobre o problema patologia/saúde. Dada a contemporaneidade do tema, poderemos com isto desvelar alguns aspectos inerentes ao modo de ser do homem em nosso mundo atual. Como referencial teórico e metodológico, contamos com as reflexões de dois filósofos da área da fenomenologia: Hannah Arendt e Martin Heidegger. Além destes, o estudioso Johan Huizinga, em seus trabalhos sobre o jogo, abre diversas perspectivas compreensivas da experiência do jogo, do aspecto ativo inerente a ele e a sua interpenetração e persistência em todos os âmbitos da vida humana.

Instituição:

Universidade de São Paulo (LEFE)

Eixo Temático:

Interfaces com Educação e outras áreas