



A INTERAÇÃO SOCIAL COMO FATOR DE IMERSÃO NA EXPERIÊNCIA COM OS JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO¹

Ana Paula Salles da Silva

RESUMO

Esta pesquisa trata da interação social de jovens praticantes de Jogos Eletrônicos de Movimento. Tendo por objetivo compreender como se processa esta interação durante a experiência com estes jogos. Para responder a esta pergunta, três grupos com 8 jovens cada, entre 11 e 16 anos, foram observados durante a experiência com Jogos Eletrônicos de Movimento de Práticas Corporais, num período de dois meses, totalizando 10 encontros com cada grupo. O principal resultado encontrado aponta a interação social como um importante fator de imersão na experiência com os Jogos Eletrônicos de Movimento de Práticas Corporais.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos Eletrônicos; Práticas Corporais; Jovens.

INTRODUÇÃO

A interação social, para além de sua importância na própria condição humana, pode ser considerada um fator fundamental na fruição da experiência com os Jogos Eletrônicos, sendo cada vez mais reconhecida e valorizada no processo de criação e produção. Destaca-se que não se trata unicamente do investimento na interação proporcionada com os Jogos Eletrônicos Multiplayer Online, e dentre esses alguns Jogos Eletrônicos de Movimento online, mas também na interação presencial que os Jogos Eletrônicos Multiplayer também oferecem. Em estudo recente sobre Jogos Eletrônicos Resende e Silva (2012, p. 14) identificaram que a interação presencial é valorizada pelos jogadores entre outras razões porque reforça laços de amizade e porque possibilita a criação de códigos de linguagens próprios às pessoas que compartilham estes jogos.

Os Jogos Eletrônicos de Movimento são jogos multiplayer (ainda que possam ser jogados sozinhos) e tem como característica principal a atenção dada ao movimento corporal como forma de cumprir as demandas requeridas. Segundo Alves (2009, p.91) “[...] videogames como os propostos pelo Nintendo Wii já produzem transformações na sociedade acerca da cultura do jogo eletrônico” ao propor novos costumes, e cita como exemplo a organização de reuniões familiares entorno desta atividade. Sobre este aspecto destacamos

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

que a própria indústria dos Jogos Eletrônicos utiliza do discurso sobre a interação familiar para promover a venda dos jogos.

Ao se referir ao console Wii Gallo (2007, p. 143) considera que o seu desenvolvimento “[...] partiu do princípio de que a potência e a resolução de som e imagem por si só não são tão importantes quanto à diversão em si, o que acabou levando a equipe [...] a pensar em novas formas de interação e interfaces”, que por sua vez tende a favorecer a interação presencial. O autor acrescenta dizendo que “[...] o objetivo da Nintendo é que o console se ofereça como um amplo sistema de entretenimento para ‘toda a família’ – talvez tentando, justamente, resgatar nos adultos o espírito lúdico manifesto espontaneamente na criança.” (GALLO, 2007, p. 144).

O investimento em Jogos Eletrônicos de Movimento trata-se, e não poderia ser diferente, de uma estratégia para encontrar um novo nicho de consumidores, como afirma a pesquisa de Perucia (2008, p.) com base em Datamonito (2006) e na própria Nintendo (2007, s/p). A autora ressalta que o console Wii é uma estratégia para ampliar o público, visto que a interatividade proporcionada o tornou uma opção de entretenimento familiar. Gallo (2007, p.) acredita que esta mudança de estratégia se processou provavelmente por duas intervenientes complementares, a primeira, já destacada, de mudar o enfoque da qualidade gráfica para a gestualidade, poderia abrir um novo nicho; e a segunda, pelo fato de que o público estaria mais sensível às novidades, porque boa parte da nova geração de pais (adultos com faixa etária até os quarenta anos de idade) economicamente ativos, teve um contato mais próximo e amistoso durante suas próprias infâncias com o videogame. Assim, aos poucos, os *games* estão se tornando mais conhecidos de outros grupos e gerações e começam a deixar de ocupar de ‘vilão social’ – embora, provavelmente, sempre continuarão a existir críticos e plantão – para se consolidar, cada vez mais, como uma nova forma de entretenimento e relacionamento na cultura contemporânea. (GALLO, 2007, p. 144).

Reconhecendo que os Jogos Eletrônicos de Movimento apresentam uma nova forma de interação social ao introduzir o movimento corporal como chave na experiência buscou-se analisar como esta interação com estes jogos e com os jogadores se processa.

O presente artigo apresenta as reflexões e análises sobre a interação social decorrentes da experiência de jovens com Jogos Eletrônicos de Movimento de Práticas Corporais e que são parte de tese de doutorado recentemente defendida. A opção por Jogos Eletrônicos de Movimento que se referiam as Práticas Corporais se deu pela sua relação mais direta com os conteúdos abordados na área da Educação Física Escolar. Foram analisadas as experiência de

3 grupos, de 8 jovens cada, com os Jogos Eletrônicos de Movimento de Práticas Corporais. Cada grupo participou de 10 encontros de 3 horas de duração cada, sendo 1 encontro por semana para cada grupo. Os dados foram obtidos através de observação participante e registrados em Diários de Campo. Os dados foram analisados com base na Análise de Conteúdo de Bardin (1977).

A INTERAÇÃO SOCIAL DE JOVENS NA EXPERIÊNCIA COM OS JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO

Sobre a interação social, Sweetser, Johnson e Wyeth (2005, p. 02) afirmam que as pessoas em geral jogam Jogos Eletrônicos [ao que incluímos também os Jogos Eletrônicos de Movimento] para interagir com os outros e fazem isso mesmo quando não gostam do jogo a ser jogado ou ainda quando nem gostam de Jogos Eletrônicos. Para muitos jogadores jogar é uma forma de convívio social, de forma que para eles os Jogos Eletrônicos e os Jogos Eletrônicos de Movimento se constituem em mecanismos de interação social. Segundo Lazzaro (2004, p. 05) este tipo de jogador procura desfrutar das emoções provenientes da competição, cooperação e interação e que repercutem em diversão, *Schadenfreud*², *Naches*³, ligação interpessoal e reconhecimento pessoal.

Os jovens pesquisados se vincularam a pesquisa pela oportunidade de jogar os Jogos Eletrônicos de Movimento e não pela interação social, não sendo eles propriamente o tipo de jogadores descritos por estes autores. Ainda assim, a interação social se mostrou uma das características mais importantes na experiência com os Jogos Eletrônicos de Movimento de Práticas Corporais. A experiência com os Jogos Eletrônicos de Movimento de Práticas Corporais durante os encontros possibilitou o surgimento de amizades, visto que nem todos jovens se conheciam apesar de estudarem na mesma escola, e favoreceu a relação entre jovens que apenas se conheciam, mas que não tinham nada em comum para conversar. E, além dos vínculos sociais estabelecidos a interação social destaca-se principalmente na fruição desta experiência, visto que a interação social implicou na forma com que os jovens interagiram com os Jogos Eletrônicos de Movimento de Práticas Corporais.

A interação social na experiência dos jovens pesquisados com os Jogos Eletrônicos de Movimento apresentou-se como agente potencializador de emoções e de aderência a prática

²*Schadenfreude* é uma palavra derivada do alemão, *Schaden* (dano) e *Freude* (alegria), utilizada para designar o prazer obtido com os problemas dos outros. Nos Jogos Eletrônicos pode ser compreendida como o prazer sentido ao ver os outros falharem.

³*Naches*, palavra da língua Ídiche, que exprime o prazer sentido ao ver um aluno ou filho ser bem-sucedido após sua orientação, e que na relação com os Jogos Eletrônicos pode ser compreendida como o prazer sentido por ver alguém que você orientou ser bem sucedido.

com os Jogos Eletrônicos de Movimento, sobre este aspecto já adiantamos que muitas das emoções evocadas na experiência com os Jogos Eletrônicos de Movimento são decorrentes da interação dos jovens entre si no fazer do jogo e não necessariamente da interação com o jogo em si, como também observou Lazzaro (2004, p. 05) em seu estudo com usuários de Jogos Eletrônicos.

A partir das observações realizadas foi possível identificar que as primeiras interações estabelecidas entre os jovens, no que diz respeito a cada experiência com um novo Jogo Eletrônico de Movimento, identificou-se que estes privilegiavam a troca de informações sobre o funcionamento do controlador, a regras dos jogos e o prazer ou desprazer com cada experiência. A competição e o resultado do jogo tinham menos evidência nestes momentos, os quais eram traçados mais pela curiosidade com o jogo e com o modo de usar o controle e pelo desejo de jogar. A cooperação e a diversão prevaleciam nas experiências iniciais.

Os jovens se divertiam quando algum deles descobriam algo novo, independente se isso implicaria negativamente no resultado do jogo. Um dos comportamentos observados que se encaminha nessa direção se deu quando o jovem Leonardo⁴ bloqueou o arremesso de Lidiane no Jogo Eletrônico de Movimento de Basquete e ambos se entreolharam surpresos com o resultado para em seguida cair na gargalhada. Também era comum os jovens se sentirem valorizados por ajudar os colegas, de forma que partilhavam com satisfação suas descobertas, como na situação descrita a seguir. Leonardo⁵, durante a experiência com o Jogo Eletrônico de Movimento de Boliche comentou com Vilmar que seu controlador não fazia curva com a bola após vê-lo realizar esta jogada. Vilmar satisfeito por ter descoberto algo que o colega ainda não sabia, explicou para ele como deveria proceder para conseguir o mesmo efeito. Deste tipo de partilha decorria também uma segunda sensação de prazer, correspondente ao sentido de *Naches* acima explicitado e obtida pelos jovens ao perceberem que suas instruções melhoravam o fazer do outro. Como observado na sequência da jogada do exemplo anterior, onde Vilmar fica tão satisfeito quanto o Leonardo quando este conseguiu aplicar o efeito de curva sobre a bola.

Após as primeiras experiências com os Jogos Eletrônicos de Movimento de Práticas Corporais os jovens tinham a sensação de haver explorado quase todo o potencial do jogo, o que diminuía visivelmente o interesse. Nestes momentos observava-se uma transição da forma de jogar mais cooperativa para uma mais competitiva, ainda que a presença da segunda não tenha eliminado a primeira. Um misto de jogo cooperativo e competitivo foi sendo

⁴ Diário de Campo, quinta-feira, 28/10/2010.

⁵ Diário de Campo, quinta-feira, 21/10/2010.

colocado em ação pelos jovens. Nesta nova configuração a presença dos demais passou a ser então o ponto de tensão na experiência com os Jogos Eletrônicos de Movimento. Se, por exemplo, no início os jovens tentavam descobrir golpes nos Jogos Eletrônicos de Movimento de Boxe logo perceberam que era na interação com o outro que este jogo ganhava em “realismo” e em excitação.

A importância da interação com ênfase na competição para obtenção de satisfação com os Jogos Eletrônicos de Movimento de Práticas Corporais ficou evidente no decorrer das experiências como os diferentes jogos. Em vários momentos, o interesse dos jovens com os Jogos Eletrônicos de Movimento fora despertado pelos comentários e/ou pela postura de quem jogava ou de quem esperava, estivesse ou não jogando. A interação social estabelecida entre os jovens através de comentários sobre o jogo, de olhares entre quem jogava, da mudança de postura corporal durante o jogo se tornou responsável, em grande medida, por alimentar a tensão, a diversão e a imersão nos Jogos Eletrônicos de Movimento de Práticas Corporais experienciados.

Os programas dos Jogos Eletrônicos de Movimento usados na pesquisa apresentam poucos recursos para criar situações de jogo diferenciadas e instigantes, o que diminuiu a tensão, como forma de contornar esta limitação a estratégia que os jovens encontraram eram provocações de ordem competitiva para manter a tensão sem qual a perderiam o interesse no jogo, como mostram algumas estratégias dos jovens indicadas a seguir.

Ao jogarem o Jogo Eletrônico de Movimento de Basquete Lidiane retribuiu as provocações de Laís⁶ sobre seus erros dizendo “*Eu só tenho o dobro dos seus pontos*”. Jogando o Jogo Eletrônico de Movimento de Tênis de Mesa Gilmar fica dizendo que é o melhor enquanto joga com o Juarez, ao final do jogo Juarez⁷ ganha e diz “*Toma seu pereba.*”, ao que Gilmar responde “*Vamos jogar o outro tênis [Jogo Eletrônico de Movimento de Tênis de Campo] para você ver quem é o pereba*”. Em outra situação Laís e Andreza estão comentando sobre qual entre elas é a melhor jogadora e ao chegar à vez delas de jogarem Laís⁸ provoca Andreza dizendo: “*Então vamos ver quem é a melhor?*”. Estas estratégias pareciam potencializar a excitação com o jogo, ao mesmo tempo em que valorizavam o jogar e a vitória.

Outra forma de diversão e prazer com os Jogos Eletrônicos de Movimento, intensificada pela competição, era a observação do erro alheio. Em decorrência do que

⁶ Diário de Campo, quinta-feira, 28/10/2010.

⁷ Diário de Campo, segunda-feira, 01/11/2010.

⁸ Diário de Campo, terça-feira, 05/10/2010.

acontecia na tela, os jovens consideravam engraçado quando os colegas não conseguiam realizar uma tarefa considerada fácil ou quando eram impedidos de realizar sua ação pelo avatar do colega. Como aconteceu nas situações em que os jovens riam dos colegas que erravam uma tacada próxima do buraco no Jogo Eletrônico de Movimento de Golfê, que tinham a bola roubada no Jogo Eletrônico de Movimento de Basquete, que tinham seu avatar nocauteado no Jogo Eletrônico de Movimento de Boxe, entre outras que se sucederam. Sendo estes erros recorrentes eles só não perderam a graça com a valorização da competição por parte dos jovens. Os risos que eram mais desinteressados (desvinculados com o resultado do jogo ou com o placar) nas primeiras experiências com cada Jogo Eletrônico de Movimento, passaram a depender da relação estabelecida entre quem jogava e também do envolvimento de quem assistia. Sem a interação que provocava a excitação por meio da competição entre os jovens estas situações provavelmente não seriam mais divertidas ou interessantes.

Além do erro alheio observado na tela que era considerado motivo de diversão, os movimentos e expressões dos colegas durante o jogo também eram motivos de risos e chacotas. Em uma destas situações os jovens se divertiram com a forma do Leonardo e da Laís jogarem o Jogo Eletrônico de Movimento de Boxe. Este dois jovens ao mesmo tempo em que iam golpeando iam se aproximando da tela ao que Lidiane⁹, que assistia, disse rindo: “Esse povo é muito bobo! Não é chegando mais perto da televisão que vocês vão ganhar.” Ou quando Pedro¹⁰ debocha do colega dizendo: “O Leonardo não vai terminar nenhuma música.”

Os jovens se divertiam com a performance dos colegas e por vezes até com a própria performance, mas em alguns casos ficavam constrangidos quando a “sua” performance desajeitada ou menos habilidosa era o motivo da graça. De forma que, apesar de ser relevante para a diversão com o Jogo Eletrônico de Movimento, as risadas e piadas por vezes equivaliam a uma crítica a performance que com a valorização da competição passava a ser mais evidente.

Em certo momento, Willian¹¹ para escapar da cobrança sobre sua falta de habilidade no Jogo Eletrônico de Movimento de Dança, expressada por comentários e risadas, e continuar jogando, ele optou por um nível mais alto de dificuldade e por usar movimentos expansivos e “desengonçados” que resultou numa performance hilária. A diversão e as risadas derivadas desta situação foi aceita pelo jovem como o reconhecimento pela sua performance “irônica”, assim como é o riso à performance do palhaço no circo. É importante destacar este

⁹ Diário de Campo, quinta-feira, 28/10/2010.

¹⁰ Diário de Campo, quinta-feira, 07/10/2010.

¹¹ Diário de Campo, segunda, 11/10/2010.

fato porque o palhaço sabe que estão rindo de sua capacidade de fazê-los rir e não de sua incapacidade, assim a ação do jovem era uma forma consciente de mascarar sua própria inabilidade.

Em síntese, a cooperação inicial entre os jovens favorecia a diversão porque facilitava a experiência e proporcionava a quem esperava uma forma de interagir se sentindo parte do jogo e quando a competição passou a ser enfocada os jovens que esperavam sua vez de jogar torciam, por vezes narraram o jogo, davam palpites e apostavam para ver quem iria ganhar. Os erros alheios e as brincadeiras realizadas sobre os Jogos Eletrônicos de Movimento também eram motivo de diversão. Mas, o interesse dos jovens que esperavam para jogar e também daqueles que esperavam sua vez, quando o jogo era alternado, apresentava um limite de tolerância. Quanto mais demorado fosse o jogo ou a preparação do jogador para jogar mais fácil era a perda de interesse dos demais jovens no jogo.

Não sendo os Jogos Eletrônicos de Movimento mais novidade o tempo de espera passou a ser considerado longo e por vezes tedioso. Assim atividades paralelas começaram a ser desenvolvidas para preencher esta lacuna, as atividades empregadas por eles nada tinham a ver com os Jogos Eletrônicos de Movimento em questão. Eles começaram a fazer brincadeiras, contar fatos da escola, jogar JE nos celulares, ler, ouvir música, etc. A interação nestas atividades eram por vezes intercaladas com comentários, indagações ou piadas sobre o Jogo Eletrônico de Movimento que estava sendo jogado pelos colegas demonstrando certa desconexão-conectada (brincando com as palavras) enquanto aguardavam sua vez de jogar. Entretanto, mesmo com as atividades paralelas os jovens ficavam impacientes e reclamavam do tempo de espera. Como visto, por exemplo, no questionamento da Andreza¹² “Isso vai acabar um dia?” demonstrando o tédio que estava sentido em ter que esperar sua vez para jogar.

Sobre o tempo de espera os jovens que chegavam mais cedo ou os que ficavam um pouco mais após a saída dos demais começaram no decorrer dos encontros a ponderar entre eles como seria bom se os outros colegas não viessem, porque assim eles poderiam jogar mais vezes e sem muita espera. Como ilustra este trecho da conversa entre Isadora e Leonardo, onde ela diz “(...) com menos gente é melhor.” ao que ele responde “Seria bom menos gente porque a gente joga mais. Imagina, mais três aqui a gente jogaria muito menos.”¹³ Ou como

¹² Diário de Campo, terça-feira, 28/09/2010.

¹³ Diário de Campo, quinta-feira, 14/10/2010.

demonstra a ponderação da Laís: “Viu tanto que é melhor jogar só de dois, jogamos tantas vezes a gente quiser.”¹⁴

Contrariando a expectativa dos jovens quanto à redução de jogadores para jogar, identificamos que nos encontros em que compareceram apenas dois ou três jovens estes apesar de jogarem mais vezes se mostraram menos motivados com a experiência com os Jogos Eletrônicos de Movimento de Práticas Corporais do que nos encontros com mais jogadores. Esta falta de motivação também aparece na fala dos jovens, por exemplo, quando o Wanderlei diz que prefere jogar com mais amigos “(...) porque a gente pode fazer tipo um ‘campeonatinho’”¹⁵ ao final de um encontro com apenas mais um colega. Ou quando Vilmar¹⁶ disse para a colega Marina, após uns 40 minutos jogando os Jogos Eletrônicos de Movimento de Práticas Corporais do software do Wii Resorts que ambos já conheciam, “Cansei de jogar. Vamos lá para fora, eu cansei de jogar.”, chamando-a para ir jogar a Prática Corporal Tênis de Mesa ao invés de ficar jogando os Jogos Eletrônicos de Movimento de Práticas Corporais do software Wii Resorts. Marina que ainda desejava jogar um pouco mais, frente a recusa de Vilmar, insiste para que a pesquisadora vá jogar com ela “Vem jogar comigo, por favor?”. A jovem gostaria de jogar mais, mas sem ter com quem jogar perdeu o interesse, mesmo podendo jogar com a máquina, aceitando por fim a proposta do colega para ir jogar Tênis de Mesa.

Resultado semelhante foi encontrado por Deutsch *et al.* (2008 apud VAGHETTI E BOTELHO, 2010, p. 83) quando pesquisavam o uso de Jogos Eletrônicos de Movimento em programas de reabilitação, os autores identificaram que a motivação e a aderência dos pacientes eram maiores quando jogados por mais de um paciente ao mesmo tempo, devido a interação social.

É possível inferir a partir dos dados da pesquisa que a imersão nestes jogos está diretamente associada com a interação social e não somente com a diversão na experiência com os Jogos Eletrônicos de Movimento, visto que sem a interação pessoal a imersão também foi menor. A interação social era em certa medida responsável por provocar um aumento na sensação de imersão ao potencializar o interesse dos jovens no jogo e na forma de atuação. Este dado é interessante porque, segundo Lazzaro (2004, p. 05), a interação interpessoal não é considerada propriamente um fator de imersão e sim de diversão nos Jogos Eletrônicos, visto que com a interação presencial amplia atenção do jogador para além da tela o que em tese

¹⁴ Diário de Campo, quinta-feira, 28/10/2010.

¹⁵ Diário de Campo, terça-feira, 12/10/2010.

¹⁶ Diário de Campo, quinta-feira, 25/11/2010.

diminuiria a sensação de tele-presença. No caso dos Jogos Eletrônicos de Movimento de Práticas Corporais, de forma diferenciada, a importância da interação social pode ser explicada pela hibridação do espaço digital com o espaço cotidiano, no qual a presença ou não de outro jogador ganha evidência pelo espaço de jogo aumentado. Os jovens que esperam e interagem, jogando ou não, compõem o contexto do jogo, assim como os torcedores ou espectadores também fazem parte do círculo mágico das Práticas Corporais. Com o espaço aumentado as interações entre quem joga são parte do jogo e quem assiste potencializa este cenário.

Entretanto, mesmo a presença dos colegas e a interação estabelecida entre eles não foi suficiente em alguma medida para manter o interesse por um mesmo Jogo Eletrônico de Movimento, ainda que fosse um dos que tivessem gostado mais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos dados analisados é possível dizer que: a) a experiência com os Jogos Eletrônicos de Movimento de Práticas Corporais favoreceu a formação de laços de amizade; b) que a cooperação e o prazer em ajudar prevaleceram nos primeiros contatos com os Jogos Eletrônicos de Movimento de Práticas Corporais, quando o mais interessante para os jovens eram descobrir o que podia ser feito nos jogos; c) que quando as novidades se esgotavam havia uma transição desta forma mais cooperativa de agir para uma forma cooperativa-competitiva. Esta forma de interação potencializou a diversão, a imersão e a tensão no jogo. Ao potencializar a tensão promoveu também o aumento da excitação; d) que a forma cooperativa-competitiva foi importante para prolongar o interesse dos jovens com os jogos, mas não impediu o desinteresse com a sucessão das experiências; e) que os jovens reconheciam o erro alheio ou o próprio erro como uma das formas de diversão destes jogos seja em relação ao que acontecia na tela ou em relação aos movimentos realizados pelos jogadores. No entanto, em alguns casos quem errava sentia-se constrangido; f) a presença de um número maior de jovens demonstrou-se fundamental para a diversão e para a imersão nos Jogos Eletrônicos de Movimento de Práticas Corporais, porque quem espera para jogar faz parte do contexto do jogo. Por outro lado, quando os Jogos Eletrônicos de Movimento de Práticas Corporais não eram mais novidade o tempo de espera, passou a ser considerado longo e por vezes tedioso, implicando na realização de atividades paralelas e numa atenção parcial ao que acontecia no jogo.

Para finalizar, destacamos que nosso propósito era descortinar algumas das

características relativas a interação social de jovens durante a experiência com Jogos Eletrônicos de Movimento de Práticas Corporais. Entretanto, destaca-se que muitos dos dados apresentados não são generalizáveis, tanto pelo caráter circunstancial que envolve a percepção dos jovens quanto pela rápida introdução no mercado de novos Jogos Eletrônicos de Movimento de Práticas Corporais e dos novos aparatos eletrônicos desenvolvidos para jogá-los.

SOCIAL INTERACTION AS A FACTOR IN IMMERSION EXPERIENCE WITH THE MOVEMENT ELECTRONIC GAMES

ABSTRACT

This research deals with the social interaction of youngsters practitioners of Movement Electronic Games, with the objective to understand how this interaction takes place during the experiment with these games. To this end, three groups with 8 youngsters each, between 11 and 16 years, were observed during the experiment with Movement Electronic Games related to Body Practices, for a two-month period, totalizing 10 meetings with each group. The main results found points to social interaction as an important factor in the immersion experience with Movement Electronic Games related to Body Practice.

KEYWORDS: *Electronic Games; Body Practices; youngsters.*

INTERACCIÓN SOCIAL COMO FACTOR EN LA EXPERIENCIA DE INMERSIÓN CON JUEGOS ELECTRÓNICOS DE MOVIMIENTO

RESUMEN

Esta investigación se ocupa de la interacción social de los jóvenes practicantes de Juegos Electrónicos de Movimiento, con el objetivo de comprender cómo esta interacción se lleva a cabo durante el experimento con estos juegos. Con este fin, tres grupos, cada uno con 8 jóvenes, entre 11 y 16 años, fueron observados durante el experimento con Juegos Electrónicos de Movimiento de Prácticas Corporales, durante un período de dos meses, un total de 10 reuniones con cada grupo. Los principales resultados encontrados apunta a la interacción social como un factor importante en la experiencia de inmersión con Juegos Electrónicos de Movimiento de Prácticas Corporales.

PALABRAS CLAVES: *Juegos Electrónicos; Prácticas Corporales; jóvenes.*

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, F. N. P. *Gamearte*. Dissertação (Mestrado) – Curso de Artes, Instituto de Artes, UnB, Brasília, 2009.

BARDIN, L. *Análise de Conteúdo*. Lisboa: 70, 1977.

GALLO, S. N. *Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar*. 2007. 200f. Tese (Doutorado) – Curso de Comunicação

e Semiótica, PUC-SP, São Paulo, 2007.

LAZZARO, N. Why we play games: Four keys to more emotion without story. *Technical report*, XEO Design. Inc., Oakland/CA, 2004. Disponível em: <https://files.nyu.edu/fm9/public/Downloads/10/xeodesign_whyweplaygames.pdf> Acesso em: 07 abril de 2013.

PERUCIA, A. S. *Estratégias colaborativas na indústria brasileira de jogos eletrônicos*. 2008. Dissertação (Mestrado) – Curso de Administração, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2008.

RESENDE, M. S.; SILVA, A. P. S. Jogar off e jogar online: Compreensões acerca da interação nos jogos eletrônicos. *Revista Contemporânea*, Rio de Janeiro, ed.19, v.10, n.01, 2012.

SWETSER, P; JOHNSON, D. M.; WYETH, P. Revisiting the GameFlow model with detailed heuristics. *Journal Creative Technologies*, v. 3, 2012. Disponível em: <<http://eprints.qut.edu.au/58216/1/JournCT-GameFlow.pdf>> Acesso em: 07 abril de 2013.

VAGHETTI, C. A. O.; BOTELHO, S. S. C. Ambientes virtuais de aprendizagem na educação física: uma revisão sobre a utilização de Exergames. *Ciências & Cognição*, Vol. 15, n. 1, 2010, págs. 76-88. Disponível em: <<http://www.cienciasecognicao.org/revista/index.php/cec/article/view/292/162>> Acesso em: 07 abril de 2013.