



<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2014: SIC - XXVI SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
<b>Ano</b>	2014
<b>Local</b>	Porto Alegre
<b>Título</b>	Além do Passatempo: Uma Abordagem Educacional Através do Jogo Digital como Atividade de Lazer
<b>Autor</b>	LEONEL DA SILVA TAGARRA
<b>Orientador</b>	JOHANNES DOLL

O projeto de pesquisa “Envelhecimento e Educação ao Longo da Vida na Perspectiva do Lazer Séri”, visa a tradução, adaptação cultural, validação e aplicação do instrumento Serious Leisure Inventory and Measure (SLIM) desenvolvido pelo pesquisador e sociólogo Robert A. Stebbins. A premissa do projeto é disponibilizar aos pesquisadores brasileiros um instrumento para levantamento e análises do lazer e sua contribuição para um envelhecimento bem sucedido, juntamente com a ampliação de propostas teóricas e práticas de educação ao longo da vida para e pelo lazer. Uma das etapas deste projeto foi avaliar a natureza das diversas atividades de lazer relatadas por 361 voluntários, neste caso estudantes selecionados entre os diversos cursos das universidades federais do Rio Grande do Sul (UFRGS) e de Minas Gerais (UFMG), através de uma versão do instrumento The Serious Leisure Inventory and Measure (SLIM) adaptada pelo grupo de pesquisa. Os resultados deste teste, mostram que das atividades elencadas por estes estudantes 23,5% foram ações, eventos ou atividades que se enquadram na categoria lazer de entretenimento (ler um livro, assistir a um filme ou seriado, jogar vídeo game...). A ocorrência desta categoria de lazer ficou abaixo apenas do grupo das *atividades físicas* e seus 28,3% de ocorrência, entretanto, o número daqueles que relataram realizar atividades de entretenimento e se autointitularam *especialistas* em sua atividade, supera o número daqueles que se afirmam especialistas em todas as outras categorias de atividade e em mais de 100% o número de praticantes autodeclarados especialistas em atividades físicas, grupo de maior ocorrência no teste. A constatação do forte interesse pelo lazer de entretenimento por parte dos estudantes foi o catalizador deste trabalho, um desdobramento do projeto sobre lazer e envelhecimento, que visa considerar o interesse de estudantes nas mídias de entretenimento como potência para se aprofundar a aprendizagem em Arte, valendo-se especialmente de jogos digitais devido à suas propriedades tecnológicas únicas. Este trabalho tem como objetivo levar em consideração não apenas aquilo que entende-se como *jogo sério*, campo emergente de estudos e práticas com foco na utilização de plataformas de jogos digitais e tecnologias para fins além do puro entretenimento, mas principalmente as categorias de jogos digitais popularmente consumidas nos momentos de lazer, como os games *triple A*, jogos com altos orçamentos para desenvolvimento e promoção, os emergentes *indie games*, jogos independentes desenvolvidos por um único indivíduo ou equipes de desenvolvimento muito menores e com suporte financeiro muito mais modesto, e ainda os games competitivos, os *esports*. Nesta pesquisa, além da Perspectiva do Lazer Séri, estão sendo levados em consideração os conceitos de Multimodalidade, Remediação e Interatividade a fim de se distinguir fatores realmente interligados daqueles que possam simplesmente se confundir, para que assim se consiga uma melhor manipulação dos objetos selecionados e assim se possa tratar devidamente de temas como Linguagem Visual, Narrativa, Game Art e Design, em contextos pedagógicos práticos nos diferentes ambientes de aprendizagem formal e informal.