

GAMES

#LAZERSÉRIO #MULTIMODALIDADE
#EDUCAÇÃO #ARTE

GAMES: LAZER SÉRIO E MULTIMODALIDADE AO ENSINO DE ARTES

O projeto de pesquisa “Envelhecimento e Educação ao Longo da Vida na Perspectiva do Lazer Sério”, 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 do projeto foi **AVALIAR A NATUREZA DAS DIVERSAS ATIVIDADES DE LAZER** relatadas por 361 voluntários, 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* adaptada pelo grupo de pesquisa. A **constatação de forte interesse pelo lazer de entretenimento por parte dos estudantes entrevistados** foi o catalizador deste trabalho, que avalia, discute e constroi possibilidades para que o expressivo interesse dos estudantes pelas mídias digitais, especialmente jogos devido a suas propriedades tecnológicas únicas, possa ser utilizado como potência no aprendizado artístico.

METODOLOGIA

Após a **análise dos dados** coletados no projeto, a fim de repensar o atual uso das mídias digitais em ambientes de aprendizado, esta pesquisa seguiu a **linha exploratória**, e conseqüentemente **bibliográfica**, nos campos **LAZER SÉRIO, NOVAS MÍDIAS, GAMES, MULTIMODALIDADE, EDUCAÇÃO e ARTE**, isto somado a minha experiência como consumidor de jogos eletrônicos, entusiasta e artista no campo. Além de uma aproximação pela **Perspectiva do Lazer Sério e um estudo do perfil de alguns tipos de jogadores**, estão sendo levados em consideração conceitos como **Multimodalidade, Remediação e Interatividade**, tudo isto para que se possa distinguir fatores realmente interligados daqueles que possam simplesmente se confundir, para que assim se consiga uma melhor manipulação dos objetos selecionados e se possa tratar devidamente de temas mais comuns como **Linguagem Visual, Narrativa, Game Art e Design**, em contextos pedagógicos práticos nos diferentes ambientes de aprendizagem formal e informal.

OBJETIVOS

Esta pesquisa tem como propósito a **análise das ressemiotizações materializadas em objetos multimodais**, e a necessidade de melhor entender a produção de significado e os valores presentes na combinação de múltiplas linguagens na comunicação, conduzidas pelos agentes da indústria artística e de entretenimento que gerem as **franquias digitais contemporâneas**, cada vez mais consumidas como atividade de lazer, para assim **definir meios e métodos de potencialização do aprendizado daqueles que consomem estas mídias**.

REFERÊNCIAS

- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. Remediation; Understanding New Media. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2000.
KRESS, Gunther. Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication. Nova York: Routledge, 2010.
KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. Reading Images: The grammar of visual design. Londres: Routledge, 1996.
LeVINE, Philip; SCOLLON, Ron. Discourse and Technology: Multimodal Discourse Analysis. Washington: Georgetown University Press, 2004.
LUTKEWITTE, Claire. Multimodal Composition: A Critical Sourcebook. Boston: Bedford/ St. Martin's, 2013.
STEBBINS, Robert A. Serious Leisure: a perspective for our time. N. Jersey: Transaction, 2008.



Parte da pesquisa ocorre no Colégio de Aplicação da UFRGS (CAP), onde alunos de duas turmas estão jogando, analisando, debatendo e produzindo em aulas experimentais alicerçadas neste estudo.