

XVIII Encontro de Jovens Pesquisadores

Universidade de Caxias do Sul - 2010

Corpos plugados: o lúdico dos jogos e a sociabilidade das redes ao alcance dos corpos restritos

Everton Favretto (BIC/UCS), Ana Mery Sehbe De Carli (Orientador(a))

O projeto pretende otimizar a utilização das tecnologias digitais de interação no ciberespaço, para a formação de comunidades virtuais, promovendo sociabilização e entretenimento para idosos, que naturalmente sofrem restrições devido à dificuldade de locomoção. Essa socialização possível vem ao encontro do posicionamento de artistas, sociólogos e filósofos de que promover a humanização das tecnologias é um dever dos pensadores e integrados ao mundo virtual. A pesquisa PlugIn tem como objetivo acompanhar o desenvolvimento social de potenciais usuários idosos, voluntários a participar de comunidades virtuais, através de chats, blogs, twitters e oficinas de vídeo game oportunizando a interação no ciberespaço com seus corpos plugados. Para Santaella (2003) o corpo plugado vive experiência virtual interativa no ciberespaço, criando campos de ação social abertos, na medida em que deixa a posição de espectador e vira usuário interagente. Na primeira etapa do projeto foi feito estudo e avaliação das características das ferramentas e plataformas disponíveis na rede para formar grupos de interação social. Verificadas as facilidades de implantação e prática de grupos de e-mail, chats, fórum, blogs, redes sociais e micro-bloggin, optou-se pela formação de um grupo de e-mail, que foi o primeiro passo de interação e socialização escolhido. Como previsto no projeto, foram selecionados grupos do programa Universidade da Terceira Idade que cursam Informática na instituição. Foi elaborado e aplicado um questionário com o intuito de descobrir interesses em comum para animação do grupo. Os assuntos apontados por ordem de importância foram: Gastronomia, Moda, Cinema, Artes visuais, Sociedade, Poesia, Política, Jogos, Novela, Esporte. Com estes dados em mãos enviamos convites para o grupo de e-mail construído na plataforma Yahoo! Groups, que não foram aceitos pela maioria, motivando um reenvio e encontro com os grupos para explicar o mecanismo de convites. Após isto iniciamos as interações. Realizados planejamento, implementação e ajustes no grupo de e-mail, as participações estão sendo monitoradas. Pesquisa para implementação das próximas ferramentas foi iniciada. Visto que o projeto ainda está no início, não há conclusões definitivas, mas verificou-se que há interações entre os idosos, mas abaixo do esperado. Hipóteses levantadas para investigação: falta de familiaridade com o funcionamento das ferramentas e/ou ausência de um interesse comum ou laço afetivo do grupo.

Palavras-chave: Grupos Sociais, Ciberespaço, Terceira Idade.

Apoio: UCS