



A EMERSIOLOGIA E OS PROCESSOS DE VIRTUALIZAÇÃO CORPORAL NOS JOGOS ELETRÔNICOS E NO TELESPECTÁCULO ESPORTIVO.

Larissa Silva de Queiroz¹, Bruno Medeiros Roldão de Araújo²

RESUMO

O desenvolvimento e a prática de jogos eletrônicos fomentam uma virtualização do corpo e do esporte, que promovem novas experiências corporais e sensoriais que vêm influenciando na cultura corporal de movimento. Para a pesquisa, foi utilizado a Emersiologia (ANDRIEU, 2016), com o propósito de compreender como a ciência que estuda a maneira pela qual o corpo vivo adapta o corpo vivido para a ação. Realizou-se pesquisa qualitativa descritiva de campo, com gravações em vídeo da prática do jogo eletrônico Kinect Sports no console Xbox 360 com Kinect da Microsoft, entrevistas semiestruturadas e aplicação de questionários com 17 atores sociais (AS), na faixa etária de 15 a 24 anos de idade, de ambos os gêneros, da Universidade Federal de Campina Grande, município de Sumé-PB. Os dados foram analisados segundo a estatística descritiva, por meio do Programa SPSS (v. 22.0) e por meio da Análise de Conteúdo. Foram seguidas todas as diretrizes éticas da pesquisa com seres humanos, recomendadas pela Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP), Resolução CNS nº 466/12. Dentre os resultados 70,6% jogam com os amigos, 100% jogam em suas residências, 66,5% baixam os jogos pela internet e 47,1% preferem os jogos de competição. A triangulação dos dados discutidos à luz da teoria emersiológica demonstrou que a cultura corporal de movimento também se desenvolve por meio das transformações que os distintos significados virtuais do corpo e do esporte requerem dos sujeitos. Finda-se que a prática esportiva virtual promove um encontro do gesto emersivo com o corpo vivo do sujeito.

Palavras-chave: Corpo Humano; Jogos de vídeo; Empatia.

¹Aluna do curso de Engenharia de Produção, Unidade Acadêmica de Engenharia de Produção, UFCG, Sumé, PB, e-mail: luzialarissa@outlook.com

²Doutor em Educação Física, Orientador, Unidade Acadêmica de Educação do Campo, UFCG, Sumé, PB, e-mail: bruno.rol@gmail.com



THE EMERSIOLOGY AND THE PROCESSES OF BODY VIRTUALIZATION IN VIDEO GAMES AND THE TELESHOW SPORTS.

ABSTRACT

The development and practice of electronic games fosters a virtualization of the body and sport that promote new bodily experiences and sensory that have influenced the body culture of movement. For the research, the Emersiology (ANDRIEU, 2016), was used with the purpose of understanding how Science studies the way in which the living body adapts the living body to the action. Took place a qualitative descriptive field research, in which vídeo recordings were performed of electronic game practice Kinect Sports on Xbox 360 with Microsoft Kinect, semi-structured interviews and application of questionnaires with 17 social actors, in the age range of 15 to 24 years of age, of both genders, of the Universidade Federal de Campina Grande, municipality of Sumé, Paraíba, Brazil. Data were analyzed according to descriptive statistics, using the IBM SPSS Program (v.22.0) and content analysis. All the ethical guidelines of research with human beings, recommended by the National Commission of Ethics in Research (CONEP) were followed, Resolution CNS NO. 466/12. Among the results 70.6% play with friends, 100% play in their homes, 66.5% download games over the internet and 47.1% prefer competition games. The triangulation of the data discussed in light of the emersiological theory proposed by Andrieu (2016) demonstrated that the body culture of movement it also develops through transformations that the diferente virtual meanings of the body and sport require of the subjects. It is concluded that the virtual sports practice promotes na encounter of the emersive gesture with the living body of the subject.

Keywords: Human Body; Video Games; Empathy.