

Filosofia e games

Andrei Maximovitz Rubini¹, Eduarda Ramos¹, Sthefanie Corrêa¹, Lionara Fusari^{1*}
*Orientador(a)

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus*
Caxias do Sul. Caxias do Sul, RS

Os jogos digitais, ou, como são mais conhecidos, games, passam cada vez mais a fazer parte do dia a dia das pessoas, e neles encontramos gráficos cada vez mais realistas, e uma oferta cada vez maior de estilos e de experiências que podem ser vividas nesses universos fictícios. Os jogos eletrônicos deixaram de ser apenas um meio de entretenimento para ter aplicações das mais diversas. Isso se deve, principalmente, aos maiores avanços tecnológicos que presenciamos nas últimas décadas, onde temos computadores com maior poder de processamento e a internet com um mundo de informações ao nosso dispor. Hoje eles também desempenham funções de cunho educativo e de tratamento na área da saúde, e trazem temáticas como a cooperatividade e o desenvolvimento de funções tanto motoras quanto ligadas ao raciocínio. Os jogos digitais têm a capacidade de envolver o jogador de maneira intensa e total, e possuem meios de inserir o jogador em um ambiente onde ele poderá refletir sobre questões éticas que lhe são apresentadas. E com a popularização dos games, evidencia-se que há a possibilidade da sua utilização como meio de investigação e aprendizado de conceitos e categorias de cunho filosófico. Neste contexto, o estudo pretende, em forma de um objetivo específico, distinguir os jogos eletrônicos dos tradicionais, e verificar como tal plataforma interfere na visão do homem sobre si mesmo, suas relações interpessoais, o ambiente e a sociedade na qual está inserido. Como base de pesquisa, foram utilizados dados bibliográficos relacionados ao tema que dá nome ao projeto “Filosofia e Games”, com a visão voltada para as questões de moral e ética, onde os pesquisadores, além de ler os artigos selecionados, também fizeram uma síntese das principais ideias destes. Após isso, foram realizadas análises sobre o enredo, estética e jogabilidade de alguns jogos, com a finalidade de trazê-los ao contexto do assunto estudado. Com tal conhecimento sobre o tema, foram promovidos debates entre os realizadores do estudo, para poder estimular uma visão crítica de como tal mídia pode contribuir na reflexão e aprendizado de ideias e conceitos estudados na área da filosofia. Temos, assim, como um de nossos principais objetivos, trazer esses conceitos desenvolvidos durante essas discussões para o trabalho, a fim de evidenciar os aprendizados obtidos com a participação neste projeto em questão.

Palavras-chave: Ética. Moral. Games.