

## SIMULANDO SITUAÇÕES E (RE)ELABORANDO VIVÊNCIAS ATRAVÉS DE UM JOGO ELETRÔNICO<sup>1</sup>

### *SIMULATING SITUATIONS AND (RE)WORKING EXPERIENCE THROUGH A ELECTRONIC GAME*

Maria de Fatima Aranha de Queiroz e Melo\*

Marcos Vinícius Thomaz\*\*

Jessica Maires Severino Mota\*\*\*

#### **RESUMO:**

Utilizando como fundamentação teórico-metodológica a Teoria Ator-Rede, tomamos o fato de que a relação entre os aparatos regidos pelas tecnologias digitais e seu potencial de simulação da realidade é um fenômeno recente e ainda pleno de controvérsias. Em uma *Lan house* que funciona como um laboratório de pesquisa e extensão em uma universidade, foi desenvolvido, por estagiários e bolsistas do curso de psicologia, um projeto que buscou investigar a relação estabelecida entre adolescentes e alguns aplicativos utilizados em computadores. Foram realizadas oficinas lúdicas mediadas por jogos eletrônicos, tendo, como participantes, adolescentes acolhidos por duas Casas Lares. O jogo de simulação *The Sims*, frequentemente acionado, foi cenário para a investigação sobre as trocas que se construíram entre o jogo e os jogadores com efeitos para a construção identitária dos participantes das oficinas.

**PALAVRAS-CHAVE:** construção identitária, jogos de simulação, Teoria Ator-Rede.

#### **ABSTRACT:**

Using Actor-Network Theory as theoretical and methodological foundation, we take the fact that the relationship between the apparatuses ruled by digital technologies and their potential for simulation of reality is a recent phenomenon, still full of controversy.

\* Doutora em Psicologia Social pela Universidade Estadual do Rio de Janeiro. Professora associada do Mestrado em Psicologia da UFSJ. fatimaqueiroz.ufsj@gmail.com

\*\* Mestrando pelo Programa de Pós Graduação em Psicologia da Universidade Federal de São João del Rei. marcos\_breze@yahoo.com.br

\*\*\* Mestranda pelo Programa de Pós Graduação em Psicologia da Universidade Federal de São João del Rei. jessica.maires@gmail.com

In a Lan House that functions as a laboratory for research and extension in a University, psychology's trainees and scholarship holders developed a project that investigated the relation between subject and some applications used in computers. Ludic workshops mediated by electronic games were performed, with a public of two temporary homes' pre-teens. The simulation game *The Sims*, often triggered, was the scenario for research on the exchanges that were built between the game and the players with effects on identity construction of workshop participants.

**KEYWORDS:** identity construction, simulation games, digital inclusion.

## CONTEXTUALIZANDO A INTERFACE ENTRE PSICOLOGIA, TECNOLOGIA E OUTRAS ÁREAS

Levy (1993) caracteriza interface, conceito herdado da informática, como uma zona de trocas entre elementos heterogêneos provocando interferências e transformações em ambas as partes. Tais trocas têm sido flagradas e investigadas por meio de atividades de pesquisa e extensão universitária no Projeto *Lan House*, espaço associado à brinquedoteca da Universidade Federal de São João del Rei (UFSJ) que atende ao público externo articulando o uso de tecnologias com ações demandadas pelas práticas dos grupos participantes, constituindo-se em um campo de pesquisa rico não só para a psicologia, como para outras áreas do conhecimento que investigam as trocas comunicacionais mediadas pelas tecnologias de informação e comunicação.

Estruturada desde 2008, mediante recursos obtidos pelo Edital de Extensão com Interface na Pesquisa, financiado pela Fapemig<sup>2</sup>, o espaço conta hoje com quinze computadores conectados à internet, dispendo de acessórios como fones de ouvido e câmeras para a *web*, todos com potencial para multiplicar as possibilidades de ação/intervenção sobre o mundo dos grupos frequentadores de um espaço que se tornou para nós muito mais do que um laboratório de informática. Dentre os variados públicos que frequentam as oficinas na *Lan House* (egressos da APAE, crianças e adolescentes abrigados, funcionários terceirizados que prestam serviços a UFSJ e idosos institucionalizados), a pesquisa se fez com o público constituído por adolescentes sob a tutela do Juizado de Menores, residentes em uma Casa Lar de São João del Rei, Minas Gerais. Estes menores foram afastados do convívio da família devido à incapacidade de seus cuidadores para exercerem ações de cuidado necessárias para sua integridade física e psicológica, constituindo um público com grande tendência à demanda de intervenção psicossocial, uma vez que

vive uma situação de passagem que abala a construção de suas identidades e o deixa em situação de vulnerabilidade social (PARREIRA e JUSTO, 2005).

## A TÉCNICA COMO UM MULTIPLICADOR DE POSSIBILIDADES DO HUMANO

Segundo Levy (1993), as tecnologias digitais assumem um papel cada vez mais significativo na vida dos indivíduos, uma vez que é através da simulação de situações que os indivíduos organizam e reorganizam suas visões de mundo. Os aplicativos e os jogos desenvolvidos contemporaneamente, com toda sua sofisticação tecnológica, permitem aos sujeitos de hoje explorar, de maneira cada vez mais complexa, recursos que vão para além daquilo que, de maneira limitada e isolada, seríamos incapazes de realizar; ou seja, entendemos que, em alguma medida, as simulações oferecidas pelos aplicativos e pelos jogos eletrônicos multiplicam as possibilidades dos processos de subjetivação dos indivíduos.

A ideia de que as técnicas multiplicam as possibilidades dos humanos - sendo elas mesmas mesclas do engenho humano e das qualidades da matéria (LAW e MOL, 1995) com as quais estabelecemos parcerias para tornar duráveis as nossas produções - foi defendida por Latour (1996). As técnicas não são estranhas ao homem e fazem parte das inúmeras estratégias que utilizamos para interferir na realidade, compondo com elas, ou delegando-lhes tarefas para ampliar, acelerar ou enriquecer as nossas ações. Seriam as técnicas mais do que meios, capazes inclusive de nos modificar (LATOUR, 1999).

Em seu último livro, Latour (2012a, p. 231-233) afirma que:

[...] técnica não designa um objeto, mas uma diferença, uma exploração totalmente nova do ser-enquanto-outro, uma nova declinação de alteridade. [...] e que [...] pela técnica, o ser-enquanto-outro aprende que ele pode ser ainda mais infinitamente *alterado* como até aqui não acreditávamos [...].

Mais que afirmações, essas são apostas promissoras para que entendamos as técnicas como elementos constitutivos de nossos modos de existência. Tais afirmações não apenas justificam trabalhar a psicologia e outras áreas do conhecimento em interface com a tecnologia, como nos convidam a investigar esse possível campo de atuação de profissionais de fronteira que somam suas investigações para o entendimento dos fenômenos complexos de nosso tempo. Lemos (2015) aponta a ludicidade como um desses

fenômenos: um modo de existir que também produz subjetividade. Diz o autor que, nessa produção, há uma mediação importante das técnicas uma vez que elas se apresentam como uma estratégia, um “saber fazer” a qualquer tipo de jogo, mesmo aqueles que prescindem de artefatos.

Tadeu (2009) pondera que os avanços tecnológicos e nossas interações com as diversas tecnologias têm transformado de forma radical nossas vivências e nossas maneiras de nos relacionarmos com o mundo. Segundo o autor, aparece, de um lado, a mecanização e a eletrificação do humano e, de outro, a humanização e a subjetivação da máquina, fazendo nascer deste processo um ator que não seria nem puramente humano e nem puramente objeto, mas um híbrido atravessado por influências de todos os lados.

Considerando que a relação entre as tecnologias digitais e a ludicidade humana é um fenômeno recente e ainda não foi estudado por tempo suficiente para que cessem as controvérsias em torno do mesmo, dizemos, então, que tais fenômenos ainda não se tornaram caixas-pretas. O conceito de caixa-preta é usado por Latour (2000) para falar de um fato ou um artefato que assumiu uma configuração estável, indiscutível, sem controvérsias. Uma “caixa” permanecerá fechada até que novas questões possam surgir em torno do fato, fazendo com que a caixa-preta se torne uma caixa-translúcida, passível de novas indagações e investigações (PEDRO, 2010).

Quando as caixas pretas se abrem, é porque as controvérsias em torno de seu conteúdo emergem para balançar as certezas que até então funcionavam como referências. As controvérsias para Venturini (2009) são lugares de formações heterogêneas, são situações em que os atores divergem nas suas formas de agir e pensar. Controvérsias envolvem não apenas os grupos humanos, mas também tudo aquilo que compõe a rede de relações em torno da controvérsia, ou seja, os elementos naturais e biológicos, produtos industriais, instituições, aparatos técnicos e assim por diante. Para estudar as controvérsias, precisamos seguir os atores em ação, aqueles que agem produzindo efeitos diversos nas redes, deixando rastros que podem ser seguidos quando se posicionam em situações que produzem discordâncias (LATOURE, 2012b). A controvérsia nas relações entre humano e não humano, suscitada pela presença intensa da tecnologia em nossas vidas, faz com que tenhamos que rever essa divisão arbitrária entre os atores. Com as tecnologias, pensamos em mesclas em que nem sempre é clara essa divisão. As tecnologias nos propõem seres híbridos que se fazem a partir do engenho humano e as características da matéria com as quais o humano desenvolve parcerias. É importante

destacar que humanos e não humanos não são coletores a priori, sendo difícil encontrar pureza nessa relação. Para não utilizar o termo ator que está ligado a uma tradição de ação exclusiva dos humanos, Latour (2000) propõe que utilizemos o termo *actante*<sup>3</sup> por ser mais adequado, uma vez que contempla também os híbridos, os não humanos<sup>4</sup>, ou qualquer elemento ou entidade que produza efeitos e deixe rastros.

Os jogos eletrônicos como produtos da tecnologia contemporânea têm inquietado pesquisadores e provocado estudos sobre seus efeitos. Segundo Meneses (2014), a relação dos jogadores com os jogos é uma questão controversa entre as diferentes concepções e visões de homem e de mundo na ciência. Para o autor, há uma extensa produção com um olhar sobre as categorias de dependência e vício (ABREU, et al., 2008; OLIVEIRA e VELOSO, 2008; SCARPATO, 2004). Há estudos que ressaltam a construção histórica desta relação jogo/jogador. E alguns outros despontam investigando as potencialidades dos jogos eletrônicos para as aprendizagens informais (BAUM, 2012; TELES, SANTOS, MARASCHIM, 2015). Podemos pensar ainda na visão dos próprios jogadores, dos familiares, produtores e comerciantes de jogos, enfim, dos demais atores que compõem esta rede e que se expressam de maneira muito variada em relação à maneira como os jogos eletrônicos entram em suas vidas.

Na tentativa de somar contribuições a esses trabalhos para preencher uma lacuna em relação às publicações existentes, esta pesquisa buscou investigar, a partir das oficinas na *Lan House*, situações em que os estagiários e pesquisadores puderam acompanhar as trocas realizadas entre os jogadores e um jogo eletrônico, em um cenário onde as controvérsias se tornavam aquecidas, fazendo valer, assim, a primeira regra da Teoria Ator-Rede que é estudar um fenômeno em pleno acontecimento e escutar os atores que ali se manifestavam.

## METODOLOGIA

Fazendo uso do referencial teórico metodológico da TAR, os atores (jogo e jogadores em suas conexões) foram mapeados e seguidos para que pudéssemos flagrar os efeitos provocados por uma construção em rede. As oficinas na *Lan House* se tornaram um espaço privilegiado para observar e registrar, em um diário de campo, as falas e os estranhamentos dos participantes, durante e após o jogo, em conversas informais, uma vez que era neste tempo-espaço de convivência que os adolescentes podiam ser acompanhados e entendidos em seus movimentos.

Durante as oficinas desenvolvidas, um dos menores<sup>5</sup> iniciou espontaneamente uma jornada no jogo *The Sims II*, que já se encontrava instalado nas máquinas, deixando curiosos sobre o jogo os demais participantes que também passaram a jogá-lo. Desde então, o *The Sims* passou a ser acionado com certa regularidade e os estagiários passaram a ver o jogo como detentor de um potencial para o desenvolvimento das oficinas. Iniciou-se uma busca por literatura que incluísse, em sua problematização, a possibilidade de utilizá-lo como recurso de experimentação lúdica frente às inúmeras situações de simulação da vida real colocadas aos jogadores. Relatamos aqui as contribuições das atividades de pesquisa que tiveram como objetivo investigar esse jogo como um mediador lúdico e como ferramenta de subjetivação dos participantes. É importante ressaltar que a UFSJ dispõe de uma Comissão de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEPES) que busca garantir a integridade física, moral e psicossocial dos sujeitos envolvidos, cuidando para que os projetos sigam as normas estabelecidas pela Comissão Nacional de Ética em Pesquisa. Antes do seu desenvolvimento, a pesquisa foi devidamente submetida a CEPES, tendo sido analisada e aprovada.

Enquanto observavam, os pesquisadores estiveram atentos para seguir os jogadores durante as sessões de jogos destacando elementos, tais como: situações colocadas pelo jogo; movimentos do jogador (escolhas feitas em relação às propostas de jogo); reações diante de obstáculos (soluções encontradas, desistência, moratória); falas durante o jogo; falas em conversa informal após o jogo, entre outros.

## O DISPOSITIVO EXPERIMENTAL

As oficinas ocorreram ao longo de 2013, tiveram duração de 1h30min e foram realizadas semanalmente, respeitando o calendário acadêmico em vigor. As atividades oferecidas não se caracterizavam como um curso de informática, mas como propostas em oficinas onde todos tinham a possibilidade de escolher atividades que eram de seu próprio interesse. Esta dinâmica de oficina permitiu flagrar e registrar falas trocadas entre os jogadores, relatos que traziam aos pesquisadores e também seus movimentos enquanto realizavam as atividades demandadas pelo jogo e outras propostas que surgissem a partir de seu interesse.

Nosso entendimento da oficina enquanto um dispositivo experimental segue a inspiração de Kastrup. Segundo a autora (2012, p. 175, grifo do autor), as oficinas, enquanto espaços de encontro, convivência e aprendizagem, assumem algumas particularidades

quando mediadas pelos computadores em rede que, ao se prestarem a ser um equipamento coletivo de subjetivação, permitem um funcionamento diferenciado, uma vez que são um espaço “[...] múltiplo, disperso, “a-centrado”, que reúne pessoas e coisas que a compõem. [...] O pesquisador pode ser [...] o conector, ou mediador no sentido de que ele agencia multiplicidades que habitam tanto as máquinas quanto as subjetividades”.

Dentro das atividades realizadas durante a pesquisa, pudemos perceber estas oficinas como mais um dispositivo que tensionava, que gerava movimento, que não aparecia isolado, ele mesmo sendo criado por meio de conexões e, estando inserido na rede, gerando novas conexões que não agiam de forma pré-determinada (BARROS e KASTRUP, 2012). Podemos considerar a oficina como um dispositivo para experimentações, tomando o conceito de Foucault (2012, p. 244) que apresenta um dispositivo como:

[...] um conjunto decididamente heterogêneo que engloba discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais, filantrópicas. Em suma, o dito e o não dito são os elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se pode estabelecer entre esses elementos.

Ao considerarmos as oficinas enquanto dispositivos para a experimentação digital, perceberemos seu caráter gerador de novas conexões e as tomamos como redes que se interligam e formam novas redes, atuando de forma significativa no processo de (re) elaboração identitária dos jovens, possibilitando, aos pesquisadores, um espaço privilegiado para a investigação.

Oficinas com jogos sempre estiveram presentes em meio às atividades do projeto, porém o jogo *The Sims* nos permitiu discutir acerca da relação jogo/jogador e sua identidade, enquanto era jogado por estes menores para levantar uma série de questões: poderia o jogo atuar como ferramenta de fortalecimento de uma identidade talvez fragilizada? Ao experimentar determinadas situações no ambiente virtual em que se processava o jogo, seria possível amortecer os efeitos das privações vivenciadas na vida real? As habilidades desenvolvidas durante o jogo poderiam ser transpostas para as situações de aprendizagem da vida cotidiana, conforme destacam Colen e Queiroz e Melo (2010)? Esses autores indicam que as idiosincrasias do jogador (história de vida, características pessoais, habilidades) podem se prestar como um acervo de estratégias

para fazer face aos desafios colocados pelo jogo, dublando a vida real, assim como esta pode funcionar como um lastro para as experiências projetadas no jogo.

## OS HUMANOS

Frequentadores das oficinas da *Lan House* desde o ano de 2012, os menores abrigados em um lar de passagem atuaram como coautores nas atividades desenvolvidas. Como em outros municípios, em São João del Rei, as Casas Lares são mantidas pela Prefeitura e têm como objetivo da política pública federal que as orienta oferecer proteção integral, cuidar de suas necessidades básicas - saúde, educação, lazer, alimentação - e zelar para que os direitos dessas crianças e adolescentes não sejam violados. Todo esse esquema é mantido através da supervisão de funcionários contratados e de convênios com instituições públicas e privadas.

Parreira e Justo (2005) ponderam que adolescentes e crianças que vivem em uma situação de passagem, além da situação de vulnerabilidade social, estão sujeitos a um grande abalo na maneira de se verem enquanto sujeitos, ou seja, há risco de uma perturbação em suas construções identitárias. Para os autores, construir a identidade durante essa etapa do desenvolvimento é construir valores, metas, crenças, direções a seguir na vida, é começar a fazer uso de sua autonomia e tomar as próprias decisões, é sentir-se pertencente a um grupo e perceber que os outros o reconhecem como tal (AZNAR-FARIAS; SCHOEN-FERREIRA; SILVARES, 2003). Por outro lado, não seria o papel dos pesquisadores tomar os participantes das oficinas como vítimas dessa situação sem crer na sua potência para lidar com as adversidades e fazer a aposta da resiliência via expressão lúdica de suas questões.

## O JOGO NO DISPOSITIVO

Os jogos de simulação da série *Sim* tiveram início na década de 80. Seu criador, Will Wright, desenvolvia, naquela época, um jogo que simulava ilhas para serem alvos de helicópteros militares, numa espécie de treinamento virtual. No entanto, Wright se divertia tanto com a criação das ilhas que não parou de desenvolver seus aplicativos para simular criações (WRIGHT, citado por KRÜGER e CRUZ, 2001).

Jogos como o *Sim City* e *Sim Earth* foram desenvolvidos por Wright e aprimorados a cada nova edição, de forma que as simulações se tornassem cada vez mais fidedignas



às vivências humanas, o que culminou com o lançamento de *The Sims*, no ano de 2000, após sete anos de intensos ensaios (KRÜGER e CRUZ, 2001). O jogo acontece exclusivamente em um ambiente virtual em que o jogador deve assumir controle de uma família ou de um único avatar, em interação com uma comunidade e todos os seus elementos, envolvendo a criação de casas e composição de seus objetos, assim como relações sociais com famílias vizinhas. A maior parte dos acontecimentos, ao longo do jogo, é uma consequência direta das escolhas dos jogadores frente aos seus avatares, sendo possível que cada avatar se defronte com as mais inusitadas situações, algumas delas muito próximas de vivências cotidianas.

Segundo Krüger e Cruz (2001), as crianças são atraídas por este tipo de jogo devido à grande possibilidade de interação aliada ao grau de realismo que motiva o jogador a buscar uma realidade onde possa controlar o que quiser, com liberdade de fazer escolhas dentro de seus padrões pessoais e culturais. A afirmação do autor se revela muito plausível quando pensamos nas crianças da Casa Lar. A realidade vivenciada nos lares de passagem não lhes permite serem autores de muitas das ações que se desenrolam em suas vidas e é o ambiente do jogo o lugar onde pudemos flagrar esse efeito. Quando o jogo começava, já experimentavam o sentimento de ter que construir a própria casa e a própria família, o que sabíamos estar fora dos limites da rotina da instituição.

Um grande interesse para os jogadores se concentrava na elaboração de seus avatares, momento preliminar do jogo que despertava o foco da atenção pela possibilidade de escolher personagens sem qualquer constrangimento. Para Colen e Queiroz e Melo (2010, p. 20), avatares aparecem como humanoides, híbridos homem-máquina, fazendo essa mediação que permite a elaboração de situações e coisas no ambiente virtual de forma muito particular. Segundo os autores, “ao utilizar um avatar, o sujeito ganha uma grande mobilidade, podendo mudar sua posição em relação ao outro a qualquer momento”. Entendemos que o “outro” pode ser representado como um avatar inserido no jogo, outros jogadores, outros objetos ou, ainda, outras situações e aspectos que o jogo permite acessar e construir. Sendo assim, o avatar não atuaria unicamente como uma tela de projeção no movimento dos jogadores em direção aos avatares, mas como uma via de mão dupla que permitiria, em contrapartida, a construção, reelaboração, ressignificação de pensamentos e sentimentos, oferecendo a oportunidade de um retorno dos efeitos produzidos pelos avatares em direção aos jogadores.

## RESULTADOS: SIMULANDO SITUAÇÕES E ELABORANDO VIVÊNCIAS

Os momentos passados na *Lan House* se revelaram um espaço de múltiplas relações, oferecendo-se como uma possibilidade de intervir no processo de construção indentitária desses menores, algo que poderíamos chamar de mais um *plug in*. Esse é um termo tomado da informática por Latour (2012b) e entendido como aquilo que nos possibilita acessar, visualizar, fazer conexões com quadros que fazem crescer as nossas possibilidades de ação. Em nosso caso, o foco de investigação se voltou para o jogo enquanto este *plug-in*, pois se tratava de um elemento subjetivador que criava possibilidades de ampliar ludicamente as existências em jogo.

Os primeiros movimentos observados foram semelhantes para todos os participantes. Percebemos um movimento projetivo, enquanto criavam seus avatares e constituíam suas famílias, pois traziam para o jogo situações e questões de sua própria história: seus avatares tinham seus próprios nomes, assim como um biótipo semelhante. Os avatares foram actantes nos movimentos observados, pois, através deles, os participantes das oficinas podiam se projetar no que eram ou no que poderiam ser. Segundo Latour (2001), as sociotécnicas, mesclas de socialidade e materialidade têm uma importância decisiva na vida dos humanos, “refazendo as relações sociais por intermédio de novas e inesperadas fontes de ação” (p.227). Os avatares, como outros elementos híbridos, desempenham uma actância decisiva nos jogos de simulação, pois se confundem com os próprios jogadores. Os actantes agem, interferem e influenciam na ação uns dos outros produzindo efeitos inesperados.

Na primeira oficina em que fez uso do jogo, Ariana<sup>6</sup>, de 13 anos, criou um avatar adolescente com seu próprio nome e, depois, um segundo avatar, o de uma criança, dizendo para os pesquisadores que era seu irmão. Após concluir a criação dos avatares e tentar avançar para o jogo, Ariana foi barrada, pois a programação do software que controla o jogo entende que crianças não poderiam viver sozinhas em uma casa, tornando obrigatória a criação de pelo menos um avatar adulto. Ariana criou, então, duas mulheres adultas e seus avatares receberam os nomes da coordenadora e da pedagoga da Casa Lar.

Os pesquisadores analisaram estes movimentos como uma possível representação da jogadora, ou seja, em um primeiro movimento, a ausência de suas figuras parentais e, no segundo, estas figuras apareceram representadas pelas funcionárias do lar de

passagem em que se encontravam naquele momento. Tratava-se então de um fragmento das relações de referência que se revelavam menos definidas para a jogadora. A análise dos movimentos de Ariana enquanto jogava o *The Sims* se tornou mais rica após a segunda oficina, ocasião em que fizemos uso do editor de texto. Nesta oficina ela escreveu o seguinte trecho:

*(...) gosto de ouvir musicas de funk, sou muito esperta, moro na casa lar desde pequena, eu e meu irmão fomos para Casa Lar muito pequenos e agora que estamos muito crescidinhos, nós já entendemos o que e certo e o que errado (Ariana, 13 anos).*

Apesar de se apresentar e expressar seus gostos, percebe-se que se trata de uma fala que busca aprovação social. Para Ariana, outras expressões de si apareceram em oficinas posteriores em que a jogadora passou a experimentar diversas constituições familiares, assim como novas situações de envolvimento. Ariana quase nunca dava sequência aos seus jogos, mas se envolvia frequentemente com a criação de novas famílias e novos avatares, como se o mais interessante no jogo fosse essa experimentação. Assim, enquanto fazia parte destes cenários, a jogadora tinha condições de pensar sobre si, sobre seu lugar no mundo, sobre quem era e sobre quem gostaria de ser.

*(...) Tio, venha ver minha nova familia (Ariana enquanto mostra para o estagiário uma família muito extensa com muitos tios e primos).*

Os demais jogadores fizeram uma trajetória semelhante em que todas as possibilidades de criação de avatares assumiam um papel importante no desenrolar das oficinas. Como os jogadores se posicionavam lado a lado em suas respectivas máquinas, mostrando suas construções uns aos outros, era frequente o clima de contágio durante as etapas do jogo pelas quais iam passando. Um relato que apareceu algumas vezes enunciado por participantes diferentes dizia sobre a necessidade que tinham esses menores para exercitar suas próprias escolhas, nem sempre possíveis no ambiente institucionalizado:

*(...) gosto de jogar esse jogo porque, enquanto jogo, posso escolher as roupas que quero vestir.*

A possibilidade de vestir o avatar com a grande variedade de opções disponibilizadas pelo jogo colocava uma situação muito diferente da que tinham na Casa Lar. Naquele momento, os menores que lá residiam faziam uso de um guarda-roupa coletivo e as roupas lhes eram distribuídas aleatoriamente a cada dia, ou seja, não havia ali uma identificação própria no jeito de vestir, algo que é muito marcante durante este período,

quando começam a descobrir seus gostos, a se identificar com determinadas tribos e fazer suas escolhas. Esta situação colocada pelo jogo criou a possibilidade de que esses menores a problematisassem junto a aqueles que ali estavam presentes e mediavam<sup>7</sup> a oficina.

Cassandra (15 anos) também se mostrava muito empolgada com as possibilidades de experimentação oferecidas pelo jogo. Ao longo das oficinas, construiu muitas famílias diferentes e assumiu diferentes papéis em cada uma delas.

*(...) quero ser advogada. E então perguntamos: no jogo ou na vida? e ela respondeu: No jogo. Não, na vida, ah, nos dois!. Quero ser médica ou advogada, porque são as profissões que mais ganham dinheiro. Por isso que eu estudo. Ou você acha que vou querer ser faxineira e ficar lavando privada a vida inteira? (Cassandra, 15 anos).*

Alguns meninos que participaram das oficinas se mostravam pouco interessados em jogar *The Sims* e optavam mais frequentemente por jogos de corrida, de luta e de estratégias. Outras vezes, optaram também por assistir vídeos de Funk e Rap. No entanto, essas escolhas também revelavam elementos do processo identitário dos participantes. Em uma das oficinas, Garen (14 anos) fez uso do jogo *Sims*, num movimento diferente do que fez a maior parte dos outros meninos e, embora não tenha construído seu próprio avatar em um primeiro momento, criou avatares dos MC's que escutava nas oficinas.

*(...) gosto desses caras (Mc's) porque eles sempre contam suas histórias de vida na música (Garen, 14 anos).*

Outra situação levada em consideração no período em que se realizavam as oficinas foi a atualização do jogo. Em um primeiro momento, a versão disponível aos jogadores da *Lan House* era a versão do *The Sims 2*. Nesta versão, os jogadores tinham seu espaço de ação limitado, pois tudo que ocorria no jogo se passava dentro da casa construída pelo jogador e não era possível acompanhar o avatar quando este realizava qualquer tarefa fora da casa, numa condição análoga àquela vivenciada pelos menores. A situação de tutela em que se encontravam limitava suas possibilidades, restringindo seu espaço de ação ao espaço da própria casa e aos espaços dos serviços oferecidos à mesma, como as escolas, cursos e projetos conveniados.

O jogo foi atualizado e, em sua nova versão, *The Sims 3*, houve uma mudança significativa. Os jogadores passaram a ter maior liberdade e a ter possibilidade de controlar o

avatar em espaços para além da casa construída. Clubes, escolas, teatros, academias, baladas, entre outros espaços, passaram a fazer parte do cenário do jogo. Entendemos que estes novos espaços se prestavam a ser novos conectores, oferecendo maior possibilidade de interação e de experimentação, uma gama maior de elementos que podiam ser utilizados pelos jogadores. Através do jogo, era possível aos participantes experimentar espaços de convivência muito diferentes daqueles que dispunham na vida real tutelada pela rotina das Casas Lares.

## CONCLUSÃO

As identidades serão sempre apostas provisórias e não esquemas rígidos, internos e inacessíveis a modificações. Pensá-las como emergentes de redes híbridas nos oferece a chance de entendê-las como entidades que se constroem a partir de conexões com muitos outros que nos atravessam e nos constituem de maneira dinâmica e nunca estática ou definitiva. Como pudemos perceber, através dos encontros, os participantes experimentaram novas possibilidades de ser, exercitaram escolhas, se projetaram no futuro, puderam se ver enquanto outros e, assim, acreditamos que tiveram a chance de reelaborar vivências e situações que se apresentavam adversas, (re)significando suas identidades, através da mobilização de recursos que lhes possibilitaram acessar cada vez mais conexões que ampliaram o seu acesso ao mundo.

Analisando os registros realizados nas oficinas, diários de campo e a literatura consultada através dos materiais coletados, verificamos que o jogo *The Sims*, com seus infinitos recursos, podia oferecer oportunidades de elaboração das situações que causavam profunda impressão na vida real dos jogadores, tal como se espera de um jogo de faz-de-conta (Vygotsky, 1884) e lhes permitia constituir um suporte/cenário de experimentação para uma identidade possível, em contraste com os limites estabelecidos pelas restrições da convivência do período vivido num lar de passagem.

Os estagiários e pesquisadores desempenharam o papel de mediadores para que as oficinas pudessem ter este efeito. Entendemos que eles constituíram mais um dos vários nós de uma rede, pois participaram ativamente da realização das atividades e acolheram as várias perambulações feitas pelos menores nos cenários oferecidos pelos jogos. O vínculo construído entre os participantes e os estagiários potencializou os relatos assim como a elaboração de situações enquanto se desenvolviam as oficinas. Sem o vínculo, estes menores não se sentiriam à vontade para questionar e expor situações

que muitas vezes lhes eram conflituosas. Quando falamos em mediadores, tomamos a ideia ampliada de mediar, proposta por Latour (1994): mediar é estar entre, e um mediador é tudo que interfere, que faz a diferença, tudo que está no meio da ação quando se deseja alcançar determinado objetivo, levando em conta a ação de humanos e não humanos, assim como seus efeitos. Não só os participantes das oficinas, estagiários e pesquisadores fizeram parte deste fenômeno, mas o transporte em que se deslocavam os menores, as máquinas, os jogos, as pautas institucionais em que estavam imersos, o campus da universidade, a *Lan house* como um ambiente de aventuras digitais para explorar o mundo, os avatares criados, todos estes como elementos subjetivadores nas experimentações feitas antes, durante e depois das oficinas que, em rede, foram produzindo efeitos variados.

Por meio de nossas observações, flagramos muitas situações em que estas experimentações aconteciam. Foi exatamente nestes momentos de experimentação de si e do mundo, que acreditamos que o jogo surtiu efeito enquanto potencializador do processo de elaboração identitária dos menores com quem trabalhávamos. Através do jogo, puderam testar despreensivamente as situações simuladas e diferir em relação às questões ainda em aberto que marcavam suas histórias de vida.

As aquecidas controvérsias em torno da relação entre jogos eletrônicos e seus jogadores nos permitiram levantar mais uma leitura possível acerca dessa relação. Os atores que aqui pudemos mapear nos revelaram o quanto essas relações heterogêneas são complexas culminando em uma rede de conexões possíveis. Portanto, devem sempre ser exploradas em suas especificidades, em seus contextos, com os múltiplos elementos que a compõem.

## REFERÊNCIAS

ABREU, Cristiano Nabuco de; KARAM, Rafael Gomes; GÓES, Dora Sampaio; SPRITZER, Daniel Tornaim. Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. *Revista Brasileira de Psiquiatria*, São Paulo, v. 30, n. 2, p. 156-16, jun. 2008.

AFONSO, Maria Lúcia Miranda (org.). *Oficinas em dinâmica de grupo: Um método de intervenção psicossocial*. 3. ed. Belo Horizonte: Edições do Campo Social, 2002.

BARROS, Laura Pozzana; KASTRUP, Virgínia. Cartografar é acompanhar processos. In: PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana da (Orgs). *Pistas do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade*. Porto Alegre: Sulina, 2012. p. 52-76.

- BAUM, Carlos. **Sobre o videogame e cognição inventiva**. 2012. 86 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia). Programa de Pós-graduação em Psicologia Social e Institucional, Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
- COLEN, Edvaldo Melo; QUEIROZ E MELO, Maria de Fátima Aranha de. Os avatares como mediadores no jogo de papéis. **Pesquisas e Práticas Psicossociais**, v. 5, n. 1, p.17-29, jan./jul. 2010.
- FOUCAULT, Michel. Sobre a história da sexualidade. In: \_\_\_\_\_. **Microfísica do poder**. São Paulo: Gaal, 2012. p. 363-406.
- GREIMAS, Algirdas Julien; COURTÉS, Joseph. **Dicionário de semiótica**. Tradução de Alceu Dias Barbosa Lima et al. São Paulo: Contexto, 2008.
- KASTRUP, Virgínia. Fazendo psicologia no campo da saúde mental: as oficinas de tecnologia e tecnologias sociais. In: MARASCHIN, Cleci; MOSCHEN, Simone; PALOMBINI, Analice de Lima (Orgs.). **Tecnologias em rede: oficinas de fazer saúde mental**. Porto Alegre: Sulina, 2012. p. 173-177.
- KRÜGER, Fernando Luiz; CRUZ Dulce Maria. Os jogos eletrônicos de simulação e a criança. In: XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação, 2001, Campo Grande. **Anais...** Campo Grande, Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2001. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/138070533416446799996506862271941517747.pdf>> Acesso em: set. 2012.
- LATOUR, Bruno. **Ciência em ação: como seguir cientistas e engenheiros sociedade afora**. São Paulo: Editora UNESP, 2000.
- \_\_\_\_\_. Do humano nas técnicas. In: SCHEPS, Ruth (Org.). **O Império das Técnicas**. Trad. de Maria Lucia Pereira. Campinas: Papyrus, 1996. p. 155-165.
- \_\_\_\_\_. **Enquête sur les modes d'existence. Une anthropologie des modes modernes antropologia dos modernos**. Paris: La Découverte, 2012a.
- \_\_\_\_\_. Morale et Technique: la fin des moyens. **Réseaux**, v. 18, n.100, p. 39-58, 1999 Disponível em :<<http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/80-RESEAU-FIN-MOYENpdf.pdf>> Acesso em: ago. 2005.
- \_\_\_\_\_. **Reagregando o social: uma introdução à Teoria Ator-Rede**. Salvador: Edufba, 2012b.
- \_\_\_\_\_. Une sociologie sans objet? Remarques sur l'interobjectivité. **Sociologie du Travail**, v. 36, n. 4, p. 587-607, décembre. 1994.
- LAW, John; MOL, Annemarie. Notes on materiality and sociality. **The Sociological Review**. V. 43, n.2, p. 274-294, 1995.
- LEMOS, André. Por um modo de existência do lúdico. **Revista Contracampo**, Niteroi, v. 32, n. 2. p. 4-17, abr./jul. 2015.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

MENESES, Guilherme Pinho. **Videogame é droga? Controvérsias em torno da dependência de jogos eletrônicos**. 2014. 324 f. Dissertação (Mestrado em Antropologia). Programa de Pós-Graduação de Antropologia Social, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo.

OLIVEIRA, Rita; Veloso, Ana Isabel. Jogos Electrónicos - Distúrbios Psicológicos no Indivíduo. In: Actas da Conferência ZON Digital Games 2008, Porto. **Anais...** Porto: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, 2008.

PARREIRA, Stella Maris Castro Pipinis; JUSTO, José. Sterza. A criança abrigada: considerações a cerca do sentido da afiliação. **Psicologia em Estudo**, Maringá, v. 30, n. 2, p. 175-180, mai./ago. 2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pe/v10n2/v10n2a03.pdf>>. Acesso em: 05 mar. 2012.

PEDRO, Rosa. Sobre redes e controvérsias: ferramentas para compor cartografias psicossociais. In: FERREIRA, Arthur ; FREIRE, Letícia; MORAES, Márcia; ARENDT, Ronald (orgs.) **Teoria Ator-Rede e Psicologia**, Rio de Janeiro; Nau Editora, , 2010, p. 78-96.

QUEIROZ E MELO, Maria de Fátima Aranha de. **Voando com a pipa: esboço para uma psicologia social do brinquedo à luz das ideias de Bruno Latour**. 2007. 410 f. Tese (Doutorado em Psicologia). Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

SCHOEN-FERREIRA, Tereza Helena; AZNAR-FARIAS, Maria; SILVARES, Edwiges Ferreira de Mattos. A construção da identidade em adolescentes: um estudo exploratório. **Estudos de Psicologia**, Natal, v. 8, n. 1, p. 107-115, jan./abr. 2003. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/epsic/v8n1/17240.pdf>>. Acesso em: mar. 2012.

TADEU, Tomaz. Nós, ciborgues: o corpo elétrico e a dissolução do humano. In: HARAWAY, Donna; HARI, Kunzru; TADEU, Tomaz (org.). **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. 2. ed. Belo Horizonte : Autêntica Editora, 2009. p. 8-15.

TELES, Fernando; SANTOS, Larissa Medeiros Marinho dos; MARASCHIM, Cleci. Um game para a Psicologia escolar: proposições teórico-metodológicas para a construção de um artefato lúdico-educativo. **Educação em revista**, v. 31, n. 1, p. 249-275, jan./mar. 2015.

SCARPATO, Artur. **Videogames e dependência: quando o jogar se torna perigoso**. 2004. Disponível em: <[www.psicoterapia.psc.br/scarpatto/t\\_games.html](http://www.psicoterapia.psc.br/scarpatto/t_games.html)> Acesso em: jan. 2016.

VENTURINI, Tommaso. Diving in magma: how to explore controversies with actor-network theory. Draft version. 2009. Disponível em:

<[http://www.tommasoventurini.it/web/uploads/tommaso\\_venturini/Diving\\_in\\_Magma.pdf](http://www.tommasoventurini.it/web/uploads/tommaso_venturini/Diving_in_Magma.pdf)>.

Downloaded from Saged-pubg.com at Universidade Federal do Rio de Janeiro.



VYGOTSKY, Lev S. *A Formação Social da Mente*. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1984.

## NOTAS

- 1 Artigo resultado de pesquisa desenvolvida, no período de 2013-2014, com o auxílio do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação Científica da Fundação de Apoio à Pesquisa de Minas Gerais - FAPEMIG.
- 2 Fundação de Amparo à Pesquisa do estado de Minas Gerais.
- 3 Actante é um termo tomado da Semiótica por Latour para destacar as inúmeras formas de agência dos atores, não mais restrita aos humanos. Segundo o Dicionário de Semiótica de A. J. Greimas e J. Courtes (2008), “o actante pode ser concebido como aquele que realiza ou que sofre o ato independentemente de qualquer outra determinação” (p. 12). No mesmo dicionário, é citado L. Tesnière, autor que formulou o termo para definir “os seres ou as coisas que, a um título qualquer e de um modo qualquer, ainda que a título de meros figurantes e da maneira mais passível possível, participam do processo.” (p. 24).
- 4 Humanos e não humanos realizam parcerias para fazer emergir elementos híbridos, dando concretude e durabilidade às nossas ações. Em nossas oficinas, os híbridos são entendidos como todo o aparato tecnológico que sustenta as atividades que lá se desenvolvem (computadores e softwares).
- 5 O termo menor aparece aqui não como um conceito depreciativo ligado à infração, mas para frisar que estes adolescentes e pré-adolescentes se encontram tutelados por não terem alcançado, ainda, a maior idade jurídica e, portanto, estão sob os cuidados do Juizado.
- 6 Todos os nomes aqui citados são pseudônimos, retirados de jogos diversos, visando resguardar a identidade do público envolvido.
- 7 Assim como nesta passagem, os estranhamentos e incômodos dos jogadores eram sempre mediados pelos estagiários e pesquisadores que organizavam as oficinas.

Artigo recebido em: 18 de março de 2016.

Artigo aceito em: 28 de abril de 2016.