

O efeito do comum em uma Oficina de vídeo game



Rebeca F. Andreolla*
Orient.: Dra. Cleci Maraschin

Instituto de Psicologia - 

Introdução

• O presente trabalho é resultado de uma parceria entre o projeto Oficinando em Rede, do Instituto de Psicologia da UFRGS, com o Centro Integrado de Atenção Psicossocial (CIAPS) do Hospital Psiquiátrico São Pedro de Porto Alegre (HPSP). Constitui-se como um dos três eixos de análise do sub-projeto Oficinas de vídeo game, ocorridas no mês de novembro de 2010, no setor de internação do CIAPS. As oficinas tiveram a participação de usuários, técnicos do serviço e pesquisadores, tendo cerca de 20 participantes em cada sessão, com a metodologia da pesquisa-intervenção. Os registros das atividades foram feitos através de vídeos e diários de campo. Para a análise dos registros nos utilizamos da teoria de François Jullien (2009), sobre os conceitos de comum e comunidade.

Objetivo Geral

• Analisar a dimensão coletiva dos jogos de vídeo game, partindo da idéia de que estes podem ser dispositivos com a capacidade de agregação, produzindo compartilhamento e promovendo a aprendizagem, sociabilidade e saúde.

Objetivos Específicos

- Mapear como a atividade com jogos de vídeo game pode produzir um em-comum entre diferentes participantes: crianças, adolescentes, equipe e pesquisadores e que tipo de comum podem promover considerando que se constitui dentro do espaço de um hospital psiquiátrico. (Jullien, 2009)
- Analisar as oficinas como momentos onde existem coordenações de ações (Maturana e Varela, 2003) que possibilitam a produção de sentidos e de coletivos (que partilham sentidos e ações).
- Estudar os jogos de vídeo game sob um ângulo que não o de problema, mas como dispositivos de encontro e de partilha significativos no desenho de tecnologias de saúde mental.

Metodologia

- Oficinas fora da grade de atividades do serviço;
- Oficinas realizadas durante três sábados seguidos, no mês de novembro de 2010, com o uso de um jogo de música, um jogo de futebol e um de corrida. [Guitar Hero (2006), Pro Evolution Soccer (2008) e Need for Speed: Carbon (2006)]

• Conversa com as crianças e os adolescentes no início de cada sessão, sobre suas experiências com jogos, e ao final sobre o que e como tinham jogado na oficina, bem como suas expectativas para o próximo encontro;

• Cada oficina teve um planejamento anterior, porém nada fixo, podendo ser alterado conforme o desdobramento da própria oficina.

Conclusões

• A análise dos registros das oficinas trazem evidências de que os vídeo games oferecem uma experiência programada que, juntamente com a metodologia das oficinas, pode promover um espaço de compartilhamento e de ludicidade.

• Os jogos de vídeo game constituem-se em uma ferramenta de experimentação e de trocas que convoca ao compartilhamento da ação, a interação dos que tem mais experiência com os que não tem, que incita aos menos experientes a atentar aos modos de jogar dos mais experientes.

• Nos momentos de diversão através dos jogos, o comum nos uniu, fazendo com que, por um pouco de tempo, as hierarquias, as normas instituídas, e as regras rígidas se abrandassem, abrindo a possibilidade de algo acontecer, de uma comunidade emergir, ampliando a visão na busca por outras maneiras de se promover saúde.

Referências

- Gee, J.P. (2007) Good videogames + good learning. Collected essays on video games, learning and literacy. New York: Peter Lang.
- ---- (2003). What videogames have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave.
- Jullien, F. (2009). O diálogo entre as culturas. Rio de Janeiro: Zahar.
- Maturana, H; Varela, F. A árvore do conhecimento: as bases biológicas da compreensão humana. 5. ed. São Paulo: Palas Athenas, 1976-2005.
- Squire, K. Videogames and learning. Teaching and participatory culture in the digital age.

* Em co-autoria com: Cleci Maraschin, Carlos Baum e Póti Gavillon

** Imagem retirada do site

<http://www.pixmac.com.br/picture/retrato+de+adolescentes+jogando+videogames+na+sala+de+estar/000046687963>