

O presente estudo foi realizado no âmbito do projeto *Oficinando em Rede*, uma parceria entre o Instituto de Psicologia/UFRGS com o Centro Integrado de Atenção Psicossocial (CIAPS) do Hospital Psiquiátrico São Pedro. É um de três eixos de análise do sub-projeto *Oficina de vídeo games*, realizado no ano de 2010, no setor de internação do CIAPS com crianças e adolescentes e teve como metodologia a pesquisa-intervenção. As oficinas ocorreram durante três sábados seguidos, no mês de novembro de 2010, com usuários, técnicos do serviço e pesquisadores, utilizando os jogos *Guitar Hero* (2006), *Pro Evolution Soccer* (2008) e *Need for Speed: Carbon* (2006), contando com cerca de 20 participantes em cada sessão. Para registro das oficinas foram feitos vídeos e diários de campo. O objetivo foi o de mapear como a atividade com jogos de *videogames* 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. Para tanto, usamos as noções de comum e comunidade, propostas por François Jullien (2008). O comum é tratado como um lugar de (com)partilhamento: quando se partilha algo, e se toma parte nesse partilhamento, estamos a formar um comum, o que nos fará pertencer a uma comunidade. A análise dos registros das oficinas trazem evidências de que os videogames oferecem uma experiência programada que, juntamente com a metodologia das oficinas, pode promover um espaço de compartilhamento e de ludicidade importante para as crianças, adolescentes e equipe do serviço, o que nos faz pensar nos vídeo games como dispositivos de encontro e de partilha significativos no desenho de tecnologias de saúde mental.