

# O JOGO DIGITAL NA CRIAÇÃO DE PROCESSOS DE INCLUSÃO SOCIAL DE JOVENS

Washington Sales do Monte<sup>1</sup>  
Karla Rosane do Amaral Demoly<sup>2</sup>

## RESUMO

Organizamos a presente pesquisa partindo dos pressupostos teóricos que emergiram no movimento cibernético no século XX, principalmente aqueles referentes à II Cibernética que contemplam a inclusão do observador no sistema observado. Neste sentido, estamos procurando dar conta das operações cognitivo/ontológicas do observador ao trabalhar com a metodologia de primeira pessoa, no sentido de que não separamos construção do conhecimento dos processos de constituição de sujeito e de invenção de realidades. Esta pesquisa discute o jogo digital como experiência potencializadora de transformações cognitivas e afetivas no percurso de jovens em situação de sofrimento psíquico em um Centro de Atenção Psico Social de Mossoró. O conhecimento por simulação produzido nos computadores têm engajado jovens em processos de conhecer-viver. O jogo enquanto tecnologia digital, em uma proposta de simuladores da realidade, cria vários ambientes digitais e, por meio de suas interfaces, pode construir ambientes para que seus jogadores que são oito jovens, interajam, produzindo suas realidades em simulações potencializadoras dos seus processos de vida e conhecimento. O objetivo desta pesquisa é compreender como o encontro e experiência de jovens com o jogo digital em oficinas no CAPSi produz transformações nas coordenações de ações que estabelecem em seus percursos, mudanças estas que envolvem ideias, gestos, emoções. A metodologia empregada é qualitativa de caráter exploratório em que observamos diferentes momentos da interação de jovens com os jogos, sendo tecida a partir de oficinas como proposta de pesquisa intervenção. As oficinas oportunizam que os sujeitos envolvidos, afinando e afinando, construam suas próprias vivências e interatividade com os jogos. A cartografia dos processos permite observar e analisar as interações em diferentes momentos da experiência de jovens com o jogo digital. Estes conhecimentos das transformações e processos vividos pelos jovens no CAPSi pode favorecer a construção de metodologias para o trabalho no campo da saúde mental e para o delineamento de políticas públicas na área.

**Palavras-chave:** jogos digitais; jovens; oficinas.

## 1 INTRODUÇÃO

Há muito tempo que estamos vivendo um momento de ruptura, “ponto de mutação” no dizer de Capra (1997), que decorre do movimento intelectual que se inicia por volta de 1946, movimento que Nobert Wiener (1950) definiu como “cibernética”. Durante a segunda guerra mundial, discussões e socialização de estudos entre matemáticos, neurocientistas, cientistas sociais, psicólogos e engenheiros produziram as condições para, segundo Jean Pierre Dupuy, que se definisse um projeto comum de edificação de uma ciência geral do funcionamento da mente. Conceitos foram desenvolvidos durante uma série de dez conferências na cidade de Nova York que ficaram conhecidas como Conferências Macy.

---

<sup>1</sup> Estudante pesquisador/Mestrando da Universidade Federal Rural do Semi-Árido, UFERSA - Mossoró, RN, Brasil.

<sup>2</sup> Doutora em Informática na Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul e Professora na Universidade Federal Rural do Semi-Árido, UFERSA Mossoró, RN, Brasil.

Enquanto muitos cientistas ocupavam o tempo com seus trabalhos ainda em uma perspectiva embasada em construções teóricas dos séculos XVI e XVII, primórdios do pensamento cartesiano criado por Galileu Galilei e René Descartes, Wiener dedicava seus estudos e discussões na busca do entendimento da comunicação, seus processos e influências na sociedade. Algumas de suas proposições são indicadas em seu livro publicado inicialmente nos Estados Unidos em 1950: “Cibernética e Sociedade: o uso humano de seres humanos” (CAPRA, 1997).

Os pensamentos de Wiener (1950) exerceram influência na vida de muitos pensadores de sua época. Destacamos a amizade com Gilbert Simondon (1958; 1989) e as conexões entre seu trabalho e a produção de Gregory Bateson e Margaret Mead que, segundo Dupuy, ficaram responsáveis em expor, através de suas apresentações, os conceitos das ciências sociais para o segundo momento do movimento cibernético (DUPUY, 1997).

Gregory Bateson, biólogo e antropólogo por formação, ficou conhecido como epistemólogo da comunicação, um brilhante cientista que buscava apoio em diversas outras áreas como psiquiatria, psicologia, sociologia, linguística e ecologia para compreender as interações humanas. Bateson indicou que Humberto Maturana, biólogo chileno, daria continuidade aos seus projetos de busca de entendimento do conhecimento e de processos interativos. (Cf. DUPUY, 1996).

A leitura das construções trazidas por pesquisadores do 2º momento do movimento cibernético, em especial os trabalhos de Humberto Maturana e de Francisco Varela; a tese de Gilbert Simondon, amigo de Wiener, intitulada “O modo de existência dos objetos técnicos” permitem pensar que a busca de um entendimento sobre a relação humano-máquina não é um paradigma das ciências atuais. Dentre tantas redes teóricas que se conectam com estas questões, vale destacar os estudos de Pierre Levy (1993) e Michel Serres (1995) sobre as transformações advindas das tecnologias digitais e de Jack Goody (2007) sobre as formas de linguagem – oralidade e escritura como tecnologias do intelecto.

Neste contexto, este trabalho discute um processo em construção inicial da experiência de oficinas tecnológicas e jogos digitais em um percurso no campo da saúde mental. Estamos imersos em um programa de extensão em que se produzem os acoplamentos de jovens com o computador. Nosso fazer em oficinas se volta para o jogo digital enquanto objeto técnico em condições de potencializar processos de inclusão social.

Buscamos acompanhar o que acontece, os processos, as conexões que os jovens em circunstância de autismo, depressão, dentre outras que compõem diagnósticos, realizam. Partimos com algumas pistas, como a posição de que na convivência nos transformamos, no

ato mesmo de realização de oficinas. Não temos mais a ilusão da dualidade ou separação entre objetivo/subjetivo, muitas vezes apresentado durante o transcurso de nossa experiência acadêmica, onde o pesquisador precisaria situar-se fora da realidade do campo a ser pesquisado. Ao contrário, ele precisa construir as condições adequadas para tecer um estudo nesta área e, dentre estas condições, está a convivência com os jovens e com os profissionais no ambiente.

O fazer envolvido em projetos de extensão-pesquisa-ensino é inseparável da produção dos mundos em que vivemos, incluindo aqui processos de autoconhecimento, de produção de nós mesmos. Estando em momento de criar as condições para o desenvolvimento de oficinas no Programa de Extensão “Oficinando em Rede: tecnologias da informação e comunicação produzindo inserção social, cuidado e formação em saúde mental, nós fomos convidados a inventar um espaço em um Capsi de Mossoró, dispondo de diferentes equipamentos técnicos que permitem formas de linguajar, dentre elas, o jogo digital.

Esta pesquisa discute o jogo digital como experiência potencializadora de transformações cognitivas no percurso de jovens em situação de sofrimento psíquico em um Centro de Atenção Psico Social de Mossoró. O objetivo é compreender como o encontro e experiência de jovens com o jogo digital em oficinas no CAPSi produz transformações nas coordenações de ações que estabelecem em seus percursos, mudanças estas que, conforme já referido, envolvem ideias, gestos, emoções.

## **2 UM LUGAR CHAMADO CAPSi**

A luta antimanicomial e a reforma psiquiátrica iniciada na década de 70 e o que se encontra no texto da Lei 10.216 parece uma utopia dos nossos dias, pois aqueles que se mostram na diferença vivem em um contexto social que, em muitas circunstâncias, não reconhecem direitos essenciais do humano, como o direito de habitar a cidade, por exemplo. Existem várias instituições atualmente no Brasil que atendem crianças, jovens e adultos em situação de sofrimento psíquico.

Merhy (2004, p. 2), em seu trabalho sobre os CAPS, seus trabalhadores e a luta antimanicomial faz uma breve apresentação da instituição em que temos sujeitos definidos como usuários que interagem com experiências pautadas por alguns princípios, como:

Direito do usuário ir e vir  
Direito do usuário desejar o cuidado  
Oferta de acolhimento na crise  
Atendimento clínico individual e coletivo dos usuários, nas suas complexas necessidades  
Construção de vínculos e referências, para eles e seus “cuidadores familiares” ou equivalentes  
Geração de alívios nos demandantes  
Produção de lógicas substitutivas em rede  
Matriciamento com outras complexidades do sistema de saúde  
Geração e oportunização de redes de reabilitação psico-social, inclusivas. (MERHY, 2004)

O Centro de Atenção Psicossocial da Infância e Adolescência – CAPSi, em que desenvolvemos esta pesquisa, é uma instituição de Mossoró capacitada a “acolher os pacientes com transtornos mentais, estimular sua interação social e familiar, bem como, apoiá-los em suas iniciativas de busca da autonomia”. Segundo o Manual de Saúde Mental do SUS (2004, p. 23), temos ainda que:

O CAPSi é serviço de atenção diário destinado ao atendimento de crianças e adolescentes gravemente comprometidos psiquicamente. Estão incluídos nessa categoria os portadores de autismo, psicoses, neuroses graves e todos aqueles que, por sua condição psíquica, estão impossibilitados de manter ou estabelecer laços sociais.

Percebe-se que o CAPSi vai muito além do seu papel em prestar um serviço público para crianças e adolescentes. Com suas atividades, ele acaba sendo um lugar para aquelas crianças que nas escolas experienciam o não-aprender, percursos que apenas apontam pela escola a necessidade da “aprendizagem da atenção”, como nos apresenta Virgínia Kastrup:

Os problemas de atenção comparecem hoje em dia na escola, na clínica, nos ambientes de trabalho e nas famílias. É cada vez mais freqüente o diagnóstico de TDA – transtorno de déficit de atenção - que tem como sintomas baixo rendimento na realização de tarefas, dificuldade de seguir regras e desenvolver projetos de longo prazo, e a cujo quadro pode estar associado a hiperatividade e à impulsividade. No contexto escolar o problema é diretamente colocado como incidindo sobre a atenção que é requerida no processo de aprendizagem. Considera-se que a criança não aprende porque não presta atenção (KASTRUP, 1999, p. 2).

Por outro lado, o CAPSi também é acolhido como um ponto de partida para muitas mães que buscam apoio e entendimento do comprometimento psíquico de seus filhos. Encontramos profissionais dedicados, acolhedores e em busca de conhecimentos que possam ajudá-los nestes processos de reconstrução do viver. Estes profissionais passam a compor a experiência do viver dos jovens.

O coletivo atendido pelo serviço CAPSi é constituído por crianças e jovens em atendimentos individuais ou em grupos. A instituição oferece, além do trabalho com os familiares, atividades de inserção social e atividades externas.

O encontro com as crianças os jovens do CAPSi produziu uma transformação, forte emoção, inquietações que nos remetem a um questionamento do que entendemos por realidade das crianças e jovens que vivem em nossa cidade, suscita a necessidade de criação de novos territórios de subjetivação e de experiências de conhecimento.

### **3 O JOGO DIGITAL ENQUANTO TECNOLOGIA**

Tecnologia é uma palavra que faz parte de nosso dia a dia como um fator essencial nas formas de viver, porém muitas vezes é levada para o contexto da informatização dos espaços e ainda com foco no conhecimento em computação.

Levy esclarece que muitos tentam de forma indiscriminada descrever a tecnologia em termos das técnicas, apresentando seus “impactos”<sup>3</sup> no contexto social. “Seria a tecnologia um ator autônomo da sociedade e da cultura, que seriam apenas entidades passivas percutidas por um agente exterior (...)”, porém as tecnologias estão presentes em toda e qualquer sociedade, condicionado pelas implicações sociais e culturais (LEVY, 1999, p. 22). Para Spohr e Wild (2011, p. 42) “O termo “tecnologia” aparece associado à vida humana desde a mais remota história das civilizações. A palavra surge do encontro dos termos *tecno*, do grego *techné*, que é saber fazer, e *logia*, do grego *logos*, razão.” Portanto, as tecnologias estão sempre presentes em nossas atividades diárias sejam elas analógicas ou digitais.

Apresentar o jogo como tecnologia digital se mostra importante porque no processo de jovens está associado ao prazer e a diversão. O que estamos experienciando é que o desenvolvimento das tecnologias da informação e comunicação tem possibilitado a produção de conhecimento por simulação e engajado jovens em processos de conhecer-viver. Canais de comunicação, processos inventivos de viver e de conhecer se ampliam no ciberespaço, onde o conhecimento não se restringe a sala de aula. Inserir as novas tecnologias da informação e comunicação no ambiente jogo digital é um desafio que se mostra potente no acompanhamento do fazer de jovens em nossas experiências do oficiar.

---

<sup>3</sup> A tecnologia seria algo comparável a um projétil (pedra, obus, míssil?) e a cultura ou sociedade a um alvo vivo... Esta metáfora bélica é criticável em vários sentido. (LÉVY, 1999, p. 21)

O jogo enquanto tecnologia digital, em uma proposta de simuladores da realidade cria vários ambientes digitais e, por meio de suas interfaces, produz ambientes para a conexão consigo e com os outros, para a invenção de formas de viver-conhecer. O termo interface é utilizado para denominar as interações em dois ambientes, o ambiente da informação digitalizada em conexão direta com os mundos em que habitamos. De acordo com Levy, 1999, p. 38:

Não estamos mais nos executando com um computador por meio de uma interface, e sim executamos diversas tarefas em um ambiente “natural” (...). As máquinas podem se tornar desejáveis pelos seus usuários modificando a forma de pessoas se relacionarem com o mundo.

Esclarece ainda o autor:

Mesmo sem ser pirata ou hacker, é possível que alguém se deixe seduzir pelos dispositivos de informática. Há toda uma dimensão estética ou artística na concepção das máquinas ou dos programas, aquela que suscita o envolvimento emocional, estimula o desejo de explorar novos territórios existenciais e cognitivos, conecta o computador a movimentos culturais, revoltas e sonhos (LEVY, 1993, p. 57).

Com a utilização dessas novas tecnologias, os jovens passam agora a ter um leque de opções no desenvolvimento de processos de inclusão dentro e fora da sala de aula, mas para tanto, é preciso que os espaços de convivência e atendimento ofereçam situações que permitam o conhecimento e a invenção através de jogos. Spohr e Wild nos esclarecem que:

(...) o tempo, no sentido de ritmo em que os eventos ocorrem, também passou por transformações ligadas ao estabelecimento da produção computacional e das redes digitais; pois a distribuição e o acesso, em um ritmo no qual os agentes envolvidos se percebem como pertencendo ao agora da interação de uns com os outros, mudam a noção de tempo real. (SPOHR e WILD, 2011, p. 46).

Quando falamos sobre os jogos digitais nas práticas do CAPSi, não estamos referindo à substituição do trabalho dos profissionais da instituição por essas tecnologias, mas como processo potencializador de sua ação, por meio acoplamento sempre existente na experiência humana com as máquinas.

Neste estudo, observamos diferentes momentos da interação de jovens com os jogos em oficinas que são organizadas como proposta de pesquisa intervenção. As oficinas oportunizam que todos os envolvidos, oficinandos e oficineiros, construam suas próprias vivências e interatividade com os jogos. O interesse particular de um dos autores pela temática dos jogos digitais o levou a formular uma questão como central: - Como o jogo

digital enquanto tecnologia pode auxiliar na criação de processos de inclusão social desses jovens que são atendidos por um serviço de saúde mental?

A reflexão sobre a temática da pesquisa suscitou em nós outras inquietudes:

- Como produzir um caminho de pesquisa em que possamos acompanhar os processos em movimento? Quais redes teóricas podem favorecer a análise destes processos? Vem à mente o pensamento e as questões postas por Edgar Morin em seu livro *O Método I* (2003), quando apresenta a questão da dúvida em perspectivas diferenciadas daquelas que vimos ainda presentes na nossa experiência educativa. O autor questiona o método em perspectiva cartesiana e trabalha na direção da complexidade:

Trata-se aqui, certamente, de um método, no sentido cartesiano. Um método que permite <<conduzir bem a nossa razão e procurar a verdade nas ciências>>. Mas Descartes, no seu discurso primeiro, podia simultaneamente exercer a dúvida, exorcizar a dúvida, estabelecer as certezas prévias e fazer surgir o método como Minerva armada dos pés à cabeça. A dúvida cartesiana estava segura de si mesma. A nossa dúvida duvida de si mesma; descobre a impossibilidade de fazer tábua rasa, uma vez que as condições lógicas, linguísticas e culturais do pensamento são inevitavelmente preconceituosas. E esta dúvida, que não pode ser absoluta, também não pode ser absolutamente esvaziada (MORIN, 2003, p. 19).

Com isso, podemos repensar o método apresentado pelas “ciências modernas”, Morin provoca com seu pensamento complexo um movimento de ruptura em relação à perspectiva cartesiana, juntamente com inúmeros outros cientistas.

De acordo com Dicionário Etimológico (2012), Método é um:

Palavra de origem grega muito importante na etimologia matemática: *metá* (reflexão, raciocínio, verdade) + *hódos* (caminho, direção). *Méthodes* refere-se a um certo caminho que permite chegar a um fim. Em 1637, René Descartes publicou seu “*Discours de la Méthode*”, em que aponta o caminho para um novo raciocínio científico que deveria conduzir seu articulador aos segredos (*principia*) da natureza (*phýsis* ou *natura*). Com seu *méthode*, permitiria aos filósofos chegarem, descobrirem as leis que o Criador necessitou para a perfeita harmonia do universo. Daí o livro de Isaac Newton, escrito em 1686: “*Philosophiae Naturalis Principia Mathematica*”...

Fritjof Capra esclarece sobre estas articulações de projetos de Descartes e Newton em seu livro, transformado em filme, “*Ponto de Mutação*”, obra esta que permite uma análise dos efeitos nefastos que emergem de uma perspectiva que caminha na ilusão da verdade absoluta, da neutralidade do pesquisador e em uma aposta nas fragmentações entre os processos de vida e de conhecimento. Ao realizar uma pesquisa, o caminho na perspectiva moderna seria o que produzimos na imagem a seguir:

O fazer da pesquisa envolve circunstâncias do viver em que estamos imersos, portanto a ciência já caminhou contando com estudos como os realizados pelo grupo cibernético, especialmente em sua 2ª fase como indicamos anteriormente, dentre outras redes teóricas que aqui não traremos, mas que favorecem a produção do que estamos a designar como pesquisa-intervenção. Esclarece Cleci Maraschin que a pesquisa-intervenção pode ser tomada como uma ação que cria possibilidades de interconexão entre a pesquisa e a extensão no viver universitário. Nas palavras da autora:

Todo pesquisar é uma intervenção, criação de sujeitos, objetos, conhecimentos, de territórios de vida. Como pesquisadores do campo das ciências humanas, nosso perguntar indaga sobre os modos de viver, de existir, de sentir, de pensar próprios de nossa ou de outras comunidades de sujeitos. O próprio fato de perguntar produz, ao mesmo tempo, tanto no observador quanto nos observados, possibilidades de auto-produção, de autoria. Nossos “objetos de pesquisa” também são observadores ativos, produzem outros sentidos ao se encontrarem com o pesquisador, participam de redes de conversações que podem ser transformadas a partir de novas conexões, novos encontros (MARASCHIN, 2004, p. 105).

A experiência das oficinas envolvendo tecnologias digitais no CAPSI com jovens em circunstâncias de sofrimento psíquico faz com que busquemos outras formas de pesquisa, dando conta desses territórios “que, em princípio, não se habitava” (KASTRUP, 2009). Foi quando passamos a realizar estudo do método cartográfico e nos deparamos com uma riqueza de pesquisas em andamento no nosso país, método este sobre o qual discutiremos neste momento.

A cartografia é um método formulado inicialmente por Gilles Deleuze e Félix Guattari por volta de 1995, que tem como um de seus conceitos básicos os “rizomas”, conceito emprestado da botânica para explicar a filosofia como sistema aberto e sem conceitos prontos, preexistentes.

O rizoma produz agenciamentos múltiplos, configurando um mapa que a toda hora está em mudança. E desta maneira, ao reproduzirmos este mapa, estamos criando um decalque de um determinado instante dele. O método cartográfico é aquele utilizado como o instrumento que vai “fotografar” o acontecimento (FERREIRA, 2008, p. 36).

Roberta Romagnoli traz seu entendimento do que implica o processo de cartografar:

Cartografar é mergulharmos nos afetos que permeiam os contextos e as relações que pretendemos conhecer, permitindo ao pesquisador também se inserir na pesquisa e comprometer-se com o objeto pesquisado, para fazer um traçado singular do que se propõe a estudar. (ROMAGNOLI 2009, p. 171)



Para Virgínia Kastrup, a proposta de trabalhar com a cartografia nos situa no campo da invenção, onde a cartografia é praticada e não aplicada. Na cartografia como proposta metodológica, o que está em destaque não são conhecimentos pré-existentes, mas sim o que será construído no percurso, na experiência do processo/intervenção. O método cartográfico é um verdadeiro desafio pelo fato de intervir produzindo conhecimento.

A entrada do aprendiz de cartógrafo no campo da pesquisa coloca imediatamente a questão de onde pousar sua atenção. Em geral ele se pergunta como selecionar o elemento ao qual prestar atenção, dentre aqueles múltiplos e variados que lhe atingem os sentidos e o pensamento (KASTRUP, 2009, p. 35).

Quem pretende se aventurar no método da cartografia precisa compreender as pistas desde onde se produz este modo de pesquisar. Podemos compreender três fases distintas, porém conectadas entre si, quando o processo da pesquisa se desenvolve. A chegada do pesquisador no campo será sempre como estrangeiro visitante de um território que pode antes não ter sido habitado por ele. É nesse ponto que Kastrup convida a uma reflexão sobre a atenção cartográfica:

A ativação de uma atenção à espreita – flutuante, concentrada e aberta – é um aspecto que se destaca na formação do cartógrafo. Ativar esse tipo de atenção significa desativar ou inibir a atenção seletiva, que habitualmente domina nosso funcionamento cognitivo. A noção de aprendizagem por cultivo, posposta por Depraz, Varela e Vermersh (2003), indica uma noção de aprendizagem que não implica a criação de uma nova habilidade e competência (KASTRUP, 2009, p. 48).

O pesquisador precisa desenvolver essa habilidade que vai além da observação, perpassa pelo campo da sensibilidade, do afeto e da emoção, sem perder-se no caminhar da proposta da pesquisa. Tem uma pergunta desde onde emerge a experiência em um território a ser conhecido. O território vai sendo explorado por olhares, escutas, tato, pela sensibilidade aos odores, gostos e ritmos e linguagem não-verbais.

O que a cartografia persegue, a partir do território existencial do pesquisador, é o rastreamento das linhas duras, do plano de organização, dos territórios vigentes, ao mesmo tempo em que também vai atrás das linhas de fuga, das desterritorializações, da eclosão do novo... Na implicação do pesquisador é que se encontra um dos mais valiosos dispositivos de trabalho no campo. É a partir de sua subjetividade que afetos e sensações irrompem, sentidos são dados, e algo é produzido (ROMAGNOLI, 2009, p. 171).

Para Virgínia Kastrup (2009, p. 77), essas construções acontecem por um método processual, “nesse sentido, o método não fornece um modelo de investigação. Esta se faz através de pistas, estratégias e procedimentos concretos”.

Nesse ponto, os registros do mapa são feitos com uma ferramenta imprescindível para um cartógrafo que é o diário de campo, “elemento importante para a elaboração dos textos que apresentarão os resultados da pesquisa” (BARROS e KASTRUP, 2009, p. 71). Alguns pontos importantes para o registro de informações no diário de campo da pesquisa em cartografia:

- O dia da atividade, que será desenvolvida (Oficina, entrevista, Observação);
- Descrição do que foi a atividade;
- Quem estava presente, todos os sujeitos do processo;
- Quem são as pessoas que estão à frente como responsáveis;
- Descrição/Narração das impressões e informações, para análises posteriores.

Esse ponto marca as experiências vividas pelo cartógrafo no momento de construção dos seus mapas. Podemos dizer que para a cartografia essas anotações colaboram na produção de dados de uma pesquisa e têm a função de transformar observações e frases captadas na experiência de campo em conhecimento e modos de fazer. Há transformação de experiência em conhecimento e de conhecimento em experiência, numa circularidade aberta ao tempo que passa. Há coprodução (BARROS e KASTRUP, 2009, p. 70).

Para L. da Escóssia e S. Tedesco (2009, p. 99); “(...) O desafio da cartografia é justamente a investigação de formas, porém, indissociadas de sua dimensão processual, ou seja, do plano coletivo das forças moventes”. Como existe a intenção de cartografar os movimentos no campo cognitivo, da utilização do jogo enquanto tecnologia no plano do processo em curso, foi necessário vivenciar várias etapas para iniciarmos uma experiência de extensão que oferece as condições para o estudo sobre a interação jovens-jogos digitais no Capsi. Primeiramente, participamos de várias reuniões para conhecer as instalações físicas, conhecer onde seriam realizadas as atividades. Ao mesmo tempo, passamos a conviver com os profissionais envolvidos.

O desafio passou a ser o de pensar junto oficinas com bolsistas de um programa de extensão construído com os profissionais da instituição e aprovado em edital. O desafio agora era pensar em procedimentos para uma pesquisa que queremos produzir em convergência

com a abordagem proposta pelo método da cartografia. Como podemos construir as condições para, mais adiante, analisar como os jovens interagem contando com jogos digitais. Como fazer de modo a construir este momento de apresentação aos jovens em sofrimento psíquico de um espaço para o jogo, para o brincar com jogos digitais.

Juntamente com o grupo de pesquisa surgiu a proposta de se trabalhar com “Oficinas de Jogos Digitais”. Oficinas! Que atividade é essa? Como desenvolver e planejar essas oficinas? As oficinas foram pensadas como proposta de intervenção, com o objetivo de favorecer processos de autoria coletiva. Sobre uma perspectiva de tecnologia e interatividade social na forma de oficinas, esclarece Zaniol:

(...) Podemos pensar a oficina como uma tecnologia social por que produz um espaço coletivo de trocas, um espaço de atualização de convivências de coordenações de ações, de reflexões, de posições políticas. Constitui uma tecnologia social pela possibilidade de exercício da expressividade e da visibilidade. Elas constroem também uma realidade compartilhada que ganha consistência a partir da interação entre seus participantes. (ZANIOL, 2005, p. 40)

As oficinas são implementadas para oportunizar que grupos de jovens do CAPSi possam tecer redes, interações. Foram realizadas algumas oficinas do programa de extensão e estas seguem todas as semanas, agora como parte das atividades do próprio CAPSi.

#### **4 MAPAS DE UMA CARTOGRAFIA INICIAL**

Até o presente momento alguns mapas já foram construídos, as pistas e estratégias vão resultando em um cruzamento de conhecimentos nesse campo de trabalho. Mapeamos as transformações e, em cada mapa, vamos acompanhando em uma dimensão que podemos pensar como se fosse uma grande navegação que se inicia. Segue abaixo um mapa construído a partir do início de uma experiência com a cartografia, um olhar a partir de dois encontros em que estávamos a officinar:

##### **Mapa – pequeno recorte de uma experiência que se inicia.**

As nossas quintas e sextas não são mais as mesmas já faz um bom tempo. As oficinas então acontecendo de modo contínuo e os jovens aguardam com alegria, assim como nós, o horário dos encontros. Esta oficina vai ser um pouco corrida devido a uma reunião administrativa com todos os profissionais para planejamento de uma terapia que acontece com

os pais das crianças e jovens. Dois grupos foram reunidos para que tivéssemos ao menos 1 hora. Organizamos um espaço com algumas ferramentas, objetos técnicos – ipad, máquinas fotográficas, filmadoras -. Cuidamos da organização das mesas, das cadeiras, dos computadores e das máquinas digitais. Um juvenzinho, ao me enxergar na escada, corre e dá um abraço bem apertado. Depois, toma minha mão e me leva até a porta para ver uma conversa de outros dois que estavam na recepção esperando a hora de subir. Algo novo acontecia em mim, um sentir de estar fazendo parte agora de outras inscrições, além da sala das oficinas. Brinco com eles e digo que vou subir para esperar todos lá na sala. Chega à hora e todos começaram a chegar, um a um, começam a ocupar os espaços que escolhem, diferente da primeira oficina, onde todos sentavam e esperavam. Nesta as respostas, os gestos e produções iam além do simples dizer repetitivo do “sim” ou “não”. Eu estava diante de outro ambiente, o oficiar está acontecendo de verdade. O jovem T chegou um pouco atrasado, não sei por qual motivo, mas deve ser pela dificuldade de transporte, muitos moram longe, em outros municípios e dependem dos transportes públicos para locomoção. Não quis entrar na sala, manifesta uma timidez muito grande, vejo sua mãe insistindo para ele entrar e vou até a porta reforçando o convite. Ele entra, senta, baixa a cabeça na mesa e fica lá, como que a se esconder. Pensei que essa seria mais uma tarde em que ele iria se repetir nesse gesto, fazia assim nos encontros anteriores. Pego o Ipad e convido-o para jogar, primeiro um não querer, depois... Fiquei observando cada expressão sua, foi muito bom, percebi que desde esta tarde, esse jovem não baixou mais a cabeça como das outras vezes, passo a observar os colegas a buscar uma interação, do seu modo, no seu caminhar. Outras circunstâncias vamos inventando, descobrem o jogo da velha no IPAd e eles mesmos, que antes não se viam, começam a jogar junto comigo. Logo chega mais um jovem querendo participar do jogo, eles riem, vibram, reclamam quando o tempo da oficina chega ao fim. Começo a me despedir de alguns deles, abraços..., outros tocam minha mão como num gesto de amizade, quando sou surpreendido por uma pergunta: “Washington, na próxima sexta vai ser normal, não é?” Respondo que sim, mas fico surpreso. Essa pergunta produz várias reflexões. Ele percebeu, estava super atento de que o tempo de 1 hora para dois grupos reduzia o tempo da interação. Este jovem queria finalizar a impressão de uma foto que havia levado em seu celular com uma camisa amarela que ele gosta muito. Todos vão embora e já ficamos pensando, conversando sobre as pistas e possibilidades para um próximo encontro.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O jogo digital permite uma maior interatividade, participação e colaboração com afeto e potência entre os jovens, osicineiros e os profissionais do CAPSi. Estes passam a inventar novos caminhos quando se engajam em experiência com as tecnologias, em direção a uma nova cultura do fazer coletivo onde a atenção está voltada para o encontro de pistas desde onde estes jovens possam exercer a autoria, conhecer. As novas tecnologia da informação e comunicação podem favorecer esse processo de oficiar a uma nova dimensão. Durante esse percurso em desenvolvimento na pesquisa intervenção, percebemos que existem muitas possibilidades no oficiar, podemos utilizar diferentes estratégias ou pistas no campo da saúde mental, as artes, os gestos, os movimentos do corpo, o jogo, as escritas. As oficinas tem se apresentado como uma ferramenta que potencializa a prática da cartografia, em um desenho onde traçamos linhas de experiências vividas pelo pesquisador e todos os envolvidos nos processos. “Numa cartografia o que se faz é acompanhar as linhas que se traçam, marcar os pontos de ruptura e de enrijecimento, analisar os cruzamentos dessas linhas diversas que funcionam ao mesmo tempo...”, assim como nos apresentam Virgínia Kastrup e Regina B. de Barros. Seguimos todos com processos de conhecimento e de construção coletiva.

O sentimento que emerge desta experiência é de que há muito o que fazer diante dos desafios da luta antimanicomial de modo a contribuir para o atendimento desenvolvido pelos Centros de Atenção Psicossocial e assistência à saúde mental. As oficinas tecnológicas, em especial com os jogos digitais, tem possibilitado conhecer as transformações e processos vividos pelos jovens. Em cada encontro estão sendo construídos laços, conhecimentos e diferentes formas de interação com os jovens. As oficinas se propõem a produzir experiências, novos sentidos para a vida social de jovens em circunstância de sofrimento, além de contribuir na produção de novos modos de convivência com a loucura.

## REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Saúde. Secretaria de atenção à saúde. Departamento de ações programáticas estratégias. **Saúde mental no SUS: os centros de atenção**. Brasília. Ministério da Saúde, 2004.

CAPRA, Fritjof. **A Teia da vida**. Uma nova compreensão científica dos sistemas vivos, São Paulo, Cultrix, 1997.

DICIONÁRIO ETIMOLÓGICO: **Método**. Disponível em <<http://www.dicionarioetimologico.com.br/searchController.do?hidArtigo=2FAA916C238A606E578641582902665F>> Acesso em 19 mai 2012.

DUPUY, Jean Pierre. **Nas origens das ciências cognitivas**. Tradução de Roberto Leal Ferreira Manha Editora Unesp, 1996.

FERREIRA, Flavia Turino. **Rizoma**: um método para as redes? Disponível em < <http://revista.ibict.br/liinc/index.php/liinc/article/viewFile/251/142>> Acesso em 19 mai 2012.

GOODY, Jack. **Pouvoirs et savoirs de l'écrit**. Paris: Editions La Dispute, 2007.

KASTRUP, V. **A aprendizagem da atenção na cognição inventiva**. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/psoc/v16n3/a02v16n3.pdf> > Acesso em 19 mai 2012.

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

MARASCHIN, Cleci. **Pesquisar e intervir**. Disponível em < <http://www.scielo.br/pdf/psoc/v16n1/v16n1a08.pdf> >. Acesso em 19 mai 2012.

MERHR, Emerson Elias. **Os CAPS e seus trabalhadores**: no olho do furacão antimanicomial. Alegria e Alívio como dispositivos analisadores. 2004. Disponível em: < <http://www.uff.br/saudecoletiva/professores/merhy/>>. Acessado em: 19 Jun. 2012.

MORIN, Edgar. **O Método 1 - a natureza da natureza**. Trad. de Ilana Heinberg. 2 ed. Porto Alegre: Sulina, 2003.

PASSOS Eduardo. KASTRUP, Virgínia. ESCÓSSIA, Liliana (orgns). **Pistas do método da cartografia**: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2009.

ROMAGNOLI, Roberta Carvalho. **A cartografia e a relação pesquisa e vida**. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/psoc/v21n2/v21n2a03.pdf>>. Acesso em 19 mai. 2012.

SIMONDON, Gilbert. **Du mode d'existence des objets techniques**. Paris: Aubier Philosophie, 1958;1989.

SPOHR, F. da S; WILD. R. Ciaps e tecnologias: indagações do Oficinando. In: MARASCHIN, C.; FRANCISCO, D. J.; DIEHL, R, (Orgs.). **Oficinando em Rede**: oficinas, tecnologias e saúde mental. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2011. p. 41.

WIENER, Norbert. **Cibernética e sociedade**: o uso humano de seres humanos. Ed. Cultrix. São Paulo, 2006;

ZANIOL, Elisângela. **Oficinando com jovens**: A produção de autoria na Restiga. 2005. 142 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia Social e Institucional) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre – RS, 2005.