

JOGOS *ON-LINE*: SOBRE PRESENÇA E PERTENCIMENTO*

ONLINE GAMES: ABOUT PRESENCE AND BELONGING

JUEGOS *ONLINE*: DE PRESENCIA Y PERTENCIA

RESUMO: este artigo tem como objetivo apresentar o uso de jogos *on-line* para jovens típicos e atípicos — autistas —, mais especificamente o tipo *Role Playing Game* (RPG), nos quais há a possibilidade de assumir a identidade de um personagem e fazê-lo crescer e se desenvolver, dentro de um cenário de fantasia e magia. Há décadas, é um tipo de jogo muito conhecido e, durante a pandemia em 2020, ganhou ainda mais espaço entre seus seguidores e criadores. O texto pretende mostrar a efetividade social do jogo para muitos jovens, trazer à luz a importância em suas vidas como inserção social, mesmo que virtual, e refletir sobre o distanciamento e o uso excessivo dos jogos, reclamações presentes nas queixas dos pais como um aspecto da relação conflituosa pais-filhos e não sua causa.

Palavras-chave: Autismo; RPG; diálogo; pertencimento.

ABSTRACT: this article aims to present the use of online games for typical and atypical young people - autistic, more specifically the RPG - Role Playing Game, where there is the possibility of assuming the identity of a character and making him grow and develop, within a scenario of fantasy and magic. For decades has been a very well-known type of game, and during the 2020 pandemic it gained even more space among its followers and creators. The text intends to show the social effectiveness for many young people, to bring to light the importance in their lives as a social insertion, even if virtual, and to reflect on the distance and excessive use of games present in the parents' complaint as an aspect of the conflicting parent-child relationship. and not the cause.

Keywords: Autism; role playing game; dialogue; belonging.

RESUMEN: este artículo tiene como objetivo presentar el uso de juegos en línea para jóvenes típicos y atípicos - autistas, más específicamente el RPG - Juego de Rol, donde existe la posibilidad de asumir la identidad de un personaje y hacerlo crecer y desarrollarse, dentro de un escenario de fantasía y magia. Durante décadas ha sido un tipo de juego muy conocido, y durante la pandemia de 2020 ganó aún más espacio entre sus seguidores y creadores. El texto pretende mostrar la eficacia social para muchos jóvenes, resaltar la importancia en sus vidas como inserción social, aunque sea virtual, y reflexionar sobre la distancia y el uso excesivo de juegos presente en la denuncia de los padres como un aspecto de la relación conflictiva padre-hijo y no la causa.

Palabras-clave: Autismo; juego de rol; diálogo; pertenencia.

PAULA AYUB¹

HEBER SILVA^{2**}

¹ *Fundadora e Mantenedora do Centro de Convivência Movimento (1992)*

² *Curso de psicologia (trancado) e gamer*

* O artigo foi escrito a quatro mãos com a colaboração ativa de Heber Silva. A trama dos diálogos, o ir e vir está pautado nas nossas conversações ao longo dos meses de sessões e discussões acerca do tema. Ao acompanharem este trabalho, estarão entrando em nosso universo de diálogo e descobertas.

**Heber é autista.

Este artigo busca acompanhar e compreender a imersão no universo dos jogos *on-line* sob a ótica do próprio usuário. Tive a assessoria de jovens autistas¹ para ampliarmos os conhecimentos acerca dos novos verbos, gírias e, inclusive, conteúdo dos jogos, e contei também com algumas poucas histórias relatadas por alguns jovens típicos. A ideia aqui é formarmos uma *guilda* (um grupo de pessoas que joga juntas) sobre o mundo dos games.

Desde 1985 trabalho com crianças e jovens autistas: pessoas, na sua maioria, não oralizadas, com deficiência intelectual associada, movimentos de mãos bem característicos, à época chamados de estereotípias ou *flapping* e, atualmente, denominados STIMS – movimentos repetitivos que estimulam alguns dos sentidos e são extremamente positivos para o dia a dia do autista (ABRAÇA, 2018). Eram os autistas de nível 3 de suporte ou, ainda, autistas com necessidade de supervisão e apoio constantes em suas vidas.

Há cerca de 10 anos, muitos jovens, oralizados e independentes, mas com desafios em habilidades sociais e na vida imaginativa, foram incluídos no espectro do autismo, na medida em que as classificações médicas foram ampliando seus critérios de avaliação. Em 1998, Judy Singer, socióloga australiana, cunhou o termo *neurodiversidade* em uma publicação pela UK Open University Press. O termo se refere à “enorme gama de composições neurológicas que abrange todos os seres humanos. A palavra se refere a diferentes formas de existir a partir da formação cerebral e neurológica” (Autismo e Realidade, 2020, s.p.). O autismo passa a ser visto, então, como uma neurodiversidade, um dos muitos modos do cérebro funcionar. Pouco a pouco, cérebros com funcionamentos mais comuns — não normais, mas comuns — são tidos como típicos e cérebros com funcionamentos menos comuns são identificados como atípicos.

Ao longo dos meus anos de processos de terapia com jovens atípicos, a temática dos jogos sempre esteve presente, tanto no diálogo com eles quanto nas queixas dos pais sobre o uso, em muitos casos, abusivo dos eletrônicos. Sendo essa uma temática recorrente, debruço-me em leituras e reflexões acerca da mesma, para buscar compreender os diferentes lados da moeda ou, ainda, como poderemos minimizar os efeitos nocivos do uso abusivo dos eletrônicos sem que percamos seus benefícios.

Alguns desses jovens colaboraram na construção desta narrativa, autorizando o uso de frases, episódios e, até mesmo, escrevendo alguns parágrafos. Seus nomes não serão revelados. As crianças e adolescentes, além de suas autorizações, tiveram aprovação de seus pais para participação e citações. Heber, como *gamer* e adulto atípico, colaborou como coautor na escrita do artigo e em exemplos sobre os jogos e termos *gamers*.

Para muitos jovens atípicos, mesmo antes da Pandemia da covid-19 que nos assola desde o ano 2020, a literatura sobre jogos de videogame, consoles, plataformas e portáteis, bem como os jogos em si, já apresentava um mundo e um vocabulário específicos que, ao mesmo tempo, os diferenciava e os excluía dos contextos familiares e até escolares.

Meu trabalho, sempre orientado pela abordagem dialógica e colaborativa, me direciona a buscar intimidade com o que é importante para o outro. Mergulho nos temas variados de cada pessoa que entra em processo terapêutico comigo para ser presente, para ser uma verdadeira ouvinte e demonstrar que aquilo que ela considera importante é importante.

¹ Seguindo o movimento da neurodiversidade e o lema “nada sobre nós, sem nós”, uso a palavra autista para me referir aos jovens atípicos que aqui me auxiliaram. Para a neurodiversidade, autismo não é doença e, ao usarmos “inseridos no espectro, ou ainda no TEA”, colocamos esses jovens na ciranda do modelo médico.

Tomo as palavras de Olson, Seikkula e Ziedonis (2014, p. 02, tradução nossa), na introdução de seu artigo sobre as práticas dialógicas no Diálogo Aberto, para ressaltar a importância do ouvir: “a ‘prática dialógica’ surgiu do *Open Dialogue* como uma abordagem para ajudar indivíduos e suas famílias a se sentirem ouvidos, respeitados e validados”. Esse respeito em validar o que ouvimos do outro é, para mim, condição para estar em presença com o outro.

Para esses jovens, com sensações de extrema pressão social descritas como cumprir horários e cumprir datas de entregas de trabalhos, fazer lição de casa, além de toda ação que necessite de um movimento, implicando em deixar de fazer o que está sendo feito para começar outra ação — até mesmo a troca de professores de uma para outra disciplina durante o período de aula —, pode ser sentido como uma pressão. Em conversa com minha colega Helena Maffei Cruz, Terapeuta de família, fundadora do Instituto Noos de São Paulo e editora da revista NPS, pudemos discutir e refletir que toda troca de atividades, de ações, pode ser perturbadora. Lidar com frustrações é parte de ser humano, no entanto algumas demonstrações de frustração podem ser desconcertantes, principalmente se considerarmos como frustrações as micro trocas cotidianas, das quais a maioria de nós não se dá conta: a marca de um sabonete, a marca de uma salsicha, o pão de uma padaria diferente, a troca do horário de fazer lição para ir ao dentista, entre outras.

A escola, como local de extrema importância para as trocas sociais entre 2 e 16 anos, oferece, no meio acadêmico, o espaço para que a criança aprenda a dividir, a se comunicar, a estabelecer relações e a desenvolver o sentimento de pertencimento entre seus pares. A criança autista, muitas vezes sem uma comunicação que lhe facilite a compreensão das regras sociais, das trocas afetivas, busca companhia dentro do seu ponto de vista. Isso significa que, em muitos casos, a criança vai buscar contato de um modo no qual nem sempre esteja explicitada a forma do brincar. Ela pode, por exemplo, soprar o rosto do coleguinha, se tem em mente a brincadeira de imitar a história dos 3 porquinhos. O colega chora, chama a professora e ninguém pergunta à criança autista o que estava tentando dizer com aquele sopro. Os eletrônicos são “justos” nas regras; justos no sentido de serem exatos, fáceis de se saber o que fazer e o que é esperado do jogador.

Lentamente, durante seu desenvolvimento, sem uma comunicação acessível², essa criança vai sendo afastada do grupo; sem convites às festinhas de aniversário e, no futuro, sem amigos para ir ao cinema ou às festas.

Essas frustrações, denominadas por alguns jovens que acompanho de “pressão social”, leva-os a refugiar-se no mundo dos jogos. Passam horas com os controles ou em frente aos canais dos comentaristas de jogos. Com a pandemia, “quem gostava de cozinhar, virou chefe de cozinha; quem gostava de jogar, virou gamer.”; ainda em troca com Helena, muitas reflexões vêm à tona acerca de “como esses jovens foram parar lá?” ou “como foi que isso aconteceu?”

Os jogos e os eletrônicos nunca foram estranhos para mim, são ferramentas muito úteis no meu dia a dia profissional. Diante de um conteúdo mais amplo e tão repetitivo, fiz apenas ampliar meu repertório e construir uma comunicação que me ajudasse a entrar naquele mundo mágico dos games.

² Por comunicação acessível entendemos o uso de cartelas de comunicação aumentativa alternativa, o uso de linguagem simples (método universal de leitura e escrita) e, principalmente, o diálogo.

COMO ESSES JOVENS FORAM PARAR DO OUTRO LADO DA TELA? ONDE FOI QUE OS PERDEMOS?

Gonzalo Bacigalupe, em visita ao Brasil para o workshop *Criando Redes: o impacto das redes emergentes na família e na relação do casal* (2016), organizado pela Associação de alunos e ex-alunos no Núcleo de Família e comunidade da PUC – SP (ANEXA), disse uma frase que costumo repetir até hoje para as famílias que me procuram: “se o jovem passa muito tempo nas telas, algo de muito desinteressante acontece do lado de cá” (Bacigalupe, comunicação oral).

Essa frase ecoa em meus ouvidos sempre que recebo uma queixa paterna/materna sobre o uso “abusivo” de eletrônicos por parte de seus filhos. Muitos relatam que já tentaram de tudo: cortar a internet, colocar horários de uso, tirar o celular, guardar os controles dos consoles. Além dessas tentativas, tento fazer com as famílias o caminho oposto, sempre buscando compreender “como os jovens foram para lá”. Então pergunto: o que eles jogam? A resposta que obtenho na maioria das vezes é: “não sei, não entendo nada de *joguinhos*”. Dentro do meu universo dos atendimentos, denominar os jogos eletrônicos como *joguinhos* é o primeiro equívoco. O segundo e, não menos importante, equívoco é não saber onde seu filho navega. Parece-me que quando os jovens ou crianças adentram o mundo dos eletrônicos, o diálogo cessa. O *joguinho* distrai enquanto os pais podem cozinhar, falar ao telefone, conversar, assistir a seus programas de TV e outras tantas atividades.

Os jogos não são apenas *joguinhos*, são muito elaborados, têm enredos complexos e personagens com personalidades singulares e transmitem muito da cultura de origem dos autores, regras, descobertas sobre estratégias e moral. Ao contrário do que muitos acreditam, não se aprende a jogar sozinho. Cabe ressaltar que um jovem jogando *on-line* nunca está só. E é aqui que os perdemos.

Minhas reflexões sobre o tema não param. Penso que os perdemos também quando montamos o “quarto dos sonhos” para nossos filhos: consoles, TV, computadores, tudo ao alcance e sem supervisão. É como ser alérgico a pelos e criar gatos. Não há como não ter consequências. As discussões sobre telas nos quartos dos filhos vêm de longa data, dos idos da TV aberta. Posteriormente, falamos dos computadores e agora sobre os consoles de jogos. Pais me dizem: não dá para colocar na sala porque perdemos a TV. Família é sobre isso, acordos, conversas, trocas e abrir mão de algo pelo outro. A queixa sobre perder o espaço da TV pode ser comum, mas também pode resultar em estabelecer relações com autistas: aprender a negociar, aprender a trocar, aprender a ceder e conversar sobre coisas de seu interesse. Em palavras mais simples, se quero que meu filho veja um filme ou telejornal comigo, mesmo sendo chato para ele, posso jogar com ele, mesmo sendo chato para mim: uma troca de interesses “chatos” para estarmos juntos e compartilhando.

Certa vez, quando ouvi a seguinte frase de um pai “quando vi esse jogo pensei ‘vou comprar para ele’, se ele aprender a jogar isso, vai ser um grande homem de sucesso”, pensei que muitas famílias entendem os jogos como forma de aprendizado e que podem, efetivamente, aprender apenas por realizar todas as etapas dos jogos, como seguindo um “manual”, sozinhos. Sozinho? Mesmo os jogos chamados educativos/de tabuleiro pedem pelo menos dois participantes: a relação precede em importância a atividade. Um filho à deriva na internet é um filho propenso a se afogar.

Segundo Setzer (2011), todos os benefícios advindos dos jogos poderiam ser adquiridos por outras vias, prevenindo os reais efeitos negativos, como obesidade, os problemas de atenção, agressividade e comportamentos antissociais, por exemplo. Como para Setzer, o conceito dos efeitos negativos dos jogos e o uso das redes

sociais em excesso atraiu a atenção de especialistas mundo afora. Inclusive, segundo o DSM-5 (American Psychiatric Association, 2014) criando-se, como categoria diagnóstica, a dependência de jogos de videogame.

O objeto de reflexão aqui não são os jogos ou as telas, mas como os apresentamos aos jovens. Nós nos perdemos de nossos filhos lenta e gradualmente e sem nos darmos conta, no meio do turbilhão de nossas rotinas. Os jogos eletrônicos são babás perfeitas que nunca vão embora.

ONDE ESTÃO NOSSOS JOVENS?

Os jovens estão em diversas partes do mundo; aprendendo novas línguas, novas gírias e se relacionando com pessoas de todas as idades. Um mundo inteiramente novo de palavras, cores, sons e imagens se abre e, muitos de nós adultos, estamos totalmente de fora. Não conhecemos a realidade onde nossos filhos passam a maior parte de suas vidas e, devo acrescentar, a pandemia os inseriu ainda mais nesse mundo. O metaverso já está aí.

Muitos de vocês devem ter percebido que ao abrir suas redes sociais, como Facebook e Instagram, a palavra META aparece como a nova logomarca do grupo. Uma das palavras que define a palavra META é destino, lugar onde se quer chegar. No jargão do mundo dos eletrônicos, essa palavra é moda, o que funciona no momento, o presente quase passado. E será lá, seja lá onde quer que seja, que o universo estará. Nos pixels, no ar, no universo entre distâncias.

Esse novo mundo, admirável ou não, não pode mais ser descartado ou ignorado. Aqui, não me refiro à tecnologia em si, pois navegar na internet não implica necessariamente conhecer tecnologia. Mas esse é um tema para outra discussão.

A reflexão sobre o tema me ocupa em compartilhar esse mundo com colegas e familiares, para que possamos acompanhar de perto essa aventura de nossos jovens. Não há culpados pelo distanciamento, mas acredito que haja caminhos de volta.

SOBRE TUTORIAIS, SÉRIES E FANFICS

Tutoriais, após dois anos de pandemia e imersos na internet, todos já devem saber que são pequenos vídeos demonstrando como fazer, utilizar, conhecer algo. Dessa forma, aprendemos a jogar, costurar, utilizar um aplicativo, entre tantas de outras atividades.

As séries são um capítulo à parte: podem acontecer ao vivo, quando vários jogadores fazem uma partida que pode levar até 3 horas de duração; podem ser animações sobre temas diversos em *streamings* (plataformas de transmissão como o YouTube) nem sempre conhecidos e, quase nunca, na Netflix; podem ser histórias sobre temas polêmicos, como são os casos de *Sex Education*, *Euphoria* ou *Thirteen Reasons why* — histórias sobre jovens com desafios relacionados aos temas sexo, drogas, confiança, relacionamentos e, quase sempre, descrevendo um distanciamento inimaginável entre eles e os adultos.

Os sites de *fanfics* são uma pequena amostra do uso excessivo da internet. São páginas e páginas escritas por jovens sobre todo e qualquer tema, com pesquisas exaustivas e complexas sobre, por exemplo, o Mjolnir — martelo do Thor.

Segundo Lima, Silva e Martins (2021), pesquisas evidenciam a relação entre Transtorno de ansiedade social/fobia social e o uso excessivo de internet, também chamada de

Adição à internet – AI: Adição por internet, dependência, uso patológico, vício ou uso problemático são termos utilizados como sinônimos na literatura para nomear esse uso desadaptativo. Esse transtorno é descrito como uma preocupação intensa com o uso da internet, uso compulsivo, gasto de tempo excessivo na web, inabilidade para manejar esse tempo, considerando ainda o mundo sem internet desinteressante, irritabilidade no caso de ser interrompido quando está conectado e diminuição dos relacionamentos sociais por causa desse uso. (Moromizato et al. 2017, p. 502)

Ainda de acordo com o artigo, a fobia social leva o indivíduo ao uso da internet, pela ansiedade que as relações sociais geram, protegendo-se em relações virtuais. O uso excessivo da internet leva a sintomas de ansiedade quando muito tempo afastados do computador, estabelecendo uma relação de retroalimentação sem fim.

SOBRE JOGOS

Não há como enumerar a quantidade de jogos existentes, muito menos saber qual será o escolhido por nossos jovens e crianças. Primeiramente cabe informar que a Sociedade Brasileira de Pediatria (Azevedo, 2020, p. 07) publicou um manual de ajuda aos pais e responsáveis sobre o uso de telas; abaixo segue um resumo das principais orientações:

- Evitar a exposição de crianças menores de dois anos às telas, mesmo que passivamente;
- Limitar o tempo de telas ao máximo de uma hora por dia, sempre com supervisão, para crianças com idades entre dois e cinco anos;
- Limitar o tempo de telas ao máximo de uma ou duas horas por dia, sempre com supervisão, para crianças com idades entre seis e 10 anos;
- Limitar o tempo de telas e jogos de videogames a duas ou três horas por dia, sempre com supervisão e nunca “virando a noite” jogando, para adolescentes com idades entre 11 e 18 anos;
- Para todas as idades recomenda-se *não fazer uso* de telas durante as refeições e desconectar-se uma a duas horas antes de dormir;
- Oferecer como alternativas, atividades esportivas, exercícios ao ar livre ou em contato direto com a natureza, sempre com supervisão responsável;
- Criar regras saudáveis para o uso de equipamentos e aplicativos digitais, além das regras de segurança, senhas e filtros apropriados para toda família, incluindo momentos de desconexão e mais convivência familiar;
- Encontros com desconhecidos *on-line* ou *off-line* devem ser evitados; saber com quem e onde seu filho está, e o que está jogando ou sobre conteúdos de risco transmitidos (mensagens, vídeos ou webcam) é responsabilidade legal dos pais/cuidadores;
- Conteúdo ou vídeos com teor de violência, abusos, exploração sexual, nudez, pornografia ou produções inadequadas e danosas ao desenvolvimento cerebral e mental de crianças e adolescentes, postados por *cyber* criminosos, devem ser denunciados e retirados pelas empresas de entretenimento ou de publicidade responsáveis. (Azevedo, 2020, p. 07)

Cabe aqui um parágrafo para salientar que tais regras podem conter significativas diferenças quando falamos de crianças autistas. Elas podem focar mais intensamente e mais rapidamente nos jogos que uma criança típica. As regras precisam ser bem claras e rígidas acerca do uso das telas e devem estar sempre acompanhadas de um adulto³.

Acrescentaria à lista: evitar deixar seu cartão de crédito na loja de aplicativos para não haver sustos de compras e faturas inesperadas; ou, ainda, conversar com seu filho sobre gastos na internet, pedir para que não faça compras sem o consentimento do responsável e que possam conversar sobre a necessidade ou não da compra. Costumo dizer às famílias: a *skin* (a cor, a roupa, o DNA do seu personagem no jogo) é a atual cartela de roupas da Barbie que costumávamos comprar.

Por supervisão, entendo que é companhia, presença. A criança, até 10 anos, não deve navegar sozinha. A presença física durante qualquer atividade diante das telas incentiva a troca posterior sobre o conteúdo, bem como a absorção de orientações dos pais em relação ao que se pratica diante das telas. A busca por companhia para jogar pode acabar prevalecendo sobre o jogo em si, ou seja, jogar com um familiar pode ser mais importante que o jogar em si.

Outro ponto importante a ser ressaltado diz respeito às indicações de faixa etária de cada jogo. É extremamente prudente respeitar as indicações de idade. Os enredos dos jogos envolvem questões morais, abusos, inclusive sexuais, que a maturidade da criança tem papel central em como o jovem receberá tais informações e como lidará com elas.

Não há como conhecer todos os jogos, porém há sinopses das histórias de todos os jogos existentes, basta dar um “*google*”. Saber o que seu filho joga e do que trata o jogo é tarefa básica, no meu ponto de vista.

Em tempo, as batalhas ou partidas em grupo são extremamente importantes, “é sagrado você terminar um jogo” (Sic), seja porque você recebe punições do servidor (local onde você joga), seja pelo grupo do qual faz parte. Deixar uma partida no meio é considerado rude e não confiável. Isso explica um pouco porque tantos jovens não aparecem à mesa de jantar quando são chamados e estão jogando. Cabe uma pergunta: quanto tempo para terminar a partida e jantarmos? Mostrarmos respeito pela ocupação do outro pode gerar uma troca efetiva.

Seguir as regras dos especialistas pode ser difícil e até um pesadelo para muitos pais, mas a educação de uma criança exige esse tempo, principalmente em uma sociedade na qual grande parte das crianças usam eletrônicos e o seu não uso pode significar estar à margem das conversas dos colegas. Precisamos guiá-los, ensiná-los sobre tempo, conversas, companhia e jogos.

Nos jogos, o anonimato também é permitido. Qualquer jogador pode alterar seu nome e sua imagem e manter-se distante por completo de sua própria realidade. Não há uma regra entre os jogadores de que a identidade necessite ser explicitada. Por outro lado, há a possibilidade de denúncia ao provedor dos jogos e o jogador, com mais de um certo número de denúncias, pode ser expulso. É uma verdadeira sociedade: regras implícitas de respeito mútuo e jogo “limpo”. Toda má conduta pode ser denunciada e assim o fazem, para que todos os jogadores tenham as mesmas possibilidades e chances de vencer em um ambiente de respeito. Além disso, posso ser quem eu quiser ser sem medo de errar e mostrar minhas fraquezas. Ali, sou um personagem e posso tudo o que quiser. Quem ou o que pode contra isso?

3 Sobre o uso responsável: como já foi citado, o uso compulsivo de eletrônicos é tema de pesquisas e classificação de doenças, pois há inúmeros relatos de pessoas que abandonam suas vidas em prol dos jogos. O lastimável exemplo de um casal sul coreano que deixou seu bebê de 3 meses morrer de fome *cuidando* de seu bebê virtual há 12 anos (BBC, 2010) é a prova incontestável de quão longe se pode ir. A UOL possui uma página, chamada Observatório de Games (<https://observatorio-degames.uol.com.br>), onde há notícias sobre jogos, jogadores, análises, faixas etárias, críticas, enfim, tudo relacionado ao mundo dos jogos. Como pai ou responsável, conhecer a informação, apontar o caminho para ela e acompanhar a jornada lado a lado são a chave para a prevenção do uso abusivo das telas.

SOBRE O USO DA LINGUAGEM

Jaakko Seikkula (2005), em seu artigo, nos oferece as ideias de Bakhtin sobre o diálogo como uma condição para o emergir de ideias. O jogo é sobre isso. Sobre ouvir e ser ouvido, sobre pensar em estratégias e, acima de tudo, colaboração. É um esforço comum para que o jogo aconteça, independentemente de haver ganhador ou não, pois trata-se de um jogo contínuo, um desenvolver-se constante.

Um outro ponto relevante está diretamente ligado ao uso de um repertório de palavras totalmente voltado aos jogos, ganhando espaço na multiculturalidade (vide Glossário nesta edição da revista). Reconhecer o espaço multicultural de uma determinada linguagem é legitimar a existência de formas de comunicação diversas em determinados espaços e contextos culturais (Biscalchin & Moreira, 2020).

Em artigo da internet, intitulado *O que é Cultura Geek* (Silveira, 2017), Silveira relaciona o termo *Geek* com a tradução *bobo*, em português, tendo em vista a relação com o estereótipo dos usuários dos jogos eletrônicos. O que o artigo nos revela é como essas pessoas se tornam especialistas em suas áreas de interesse: estudando, pesquisando e aprendendo tudo sobre elas. A cultura *Geek* abre espaço para a troca de linguagem entre um contexto específico e a sociedade em geral; são produtores de conteúdo em sites, fóruns e blogs e, cabe ressaltar, tornam-se muito famosos.

SOBRE ENCONTROS COM DESCONHECIDOS

Rede social de jovem não é Facebook, segundo eles, “isso é coisa de gente velha”. A rede mais popular entre os que gostam de jogar é o Discord, rede específica para quem marca horário de partidas, se reúne com a *guilda* e planeja estratégias. São pessoas do mundo todo atraídas pelo interesse comum de jogar. No Discord, os encontros em vídeo chamadas são anteriores à pandemia de 2020; todos desconhecidos íntimos. Abaixo, algumas histórias interessantes sobre esses encontros.

Vinheta 1

P. fazia parte de um grupo de jogadores de *Game of Sultans* (GOS). A equipe era unida, havia brasileiros e pessoas de outras partes do mundo. Ao longo de 2 anos se reuniam todos os dias, durante vários períodos do dia, para jogar e conversar. Durante a pandemia foram o ombro uns dos outros, aproximando distâncias reais. Um dos jogadores adoeceu gravemente, ficou muito tempo internado e precisou vender seu negócio. Desempregado e doente, a depressão o abraçou e pensamentos suicidas perseveravam. Ele se abria com poucos jogadores, mas eles foram as mãos que o resgataram. Faziam turnos para fazer-lhe companhia enquanto a esposa saía para trabalhar; ouviam suas dores e o ajudavam a pensar em saídas. Conseguiram convencê-lo a buscar ajuda especializada e salvaram sua vida.

Vinheta 2

L., tal e qual P., participava de um grupo, mas de jogos de RPG. L. e os amigos, “ilustres desconhecidos íntimos”, mais conversavam do que jogavam. Um deles, um garoto morador de comunidade, relatava sobre sua falta de oportunidades na vida e como via sua vida apenas com duas opções: suicídio ou drogas. L. não dormia pensando no amigo. Conversou com sua família e planejaram uma viagem para conhecer o jovem e conversar. E lá foram eles, mostrar ao garoto que sua vida importa.

Heber comenta sobre o episódio de quando descobriu que ele e um amigo, com quem jogava junto *há* mais de dois anos, tinham uma banda e uma música preferida em comum: “não é sempre que conversamos sobre coisas fora do *gaming*. Uma das principais razões por que jogamos é para termos interações onde não precisamos falar sobre assuntos comuns: família, trabalho, política, economia e sociedade. Podemos conversar horas sobre sistemas ou mecânicas, nossas opiniões sobre os jogos e isso é suficiente para manter uma amizade, além de jogar juntos, claro. O bacana é que, naturalmente, assuntos relacionados às nossas preferências acabam surgindo, por serem relações extremamente estruturadas em argumentos opinativos. Então quando o assunto musical surgiu, me surpreendi que a pessoa com quem eu já havia trocado tanta ideia possui o mesmo gosto específico que o meu. Por ser uma música que havia aprendido a tocar no violão, toquei no Discord para compartilhar”.

Esses encontros são fonte de equidade. Ali não importa se você é típico ou atípico; aprendem que gostam de coisas parecidas e as possíveis ‘descapacidades’ não são nem notadas.

Por ocasião dos encontros com os Jovens Solidários (Ayub & Cruz, 2019), projeto desenvolvido no Instituto Noos⁴ em parceria com o Centro de Convivência Movimento⁵ que objetiva a troca entre adolescentes típicos e atípicos, pode-se observar descobertas que possibilitaram uma mudança de lugar no mundo de jovens com desafios sociais. Entre pares, puderam ouvir que seus interesses pela Marvel ou por RPG eram tão legítimos quanto os interesses de qualquer outro jovem típico. Além disso, com a presença voluntária do grupo JS, os interesses puderam variar e trocas efetivas ocorreram. Ser ouvido por um jovem típico é vital e complexo para um autista. Trocar, falar um bom dia pode fazer toda a diferença.

SOBRE PRESENÇA E PERTENCIMENTO

A humanidade, quase que em sua maioria, viveu os últimos dois anos navegando na internet. Fizemos de tudo: aulas, cursos, palestras, atendimentos, consultas, compras, *lives*. Aprendemos que, se quisermos, podemos ser sozinhos e termos de tudo ao mesmo tempo, porque até encontros familiares e festas de aniversários pudemos fazer *on-line*. Muitas pessoas descreveram a sensação de conforto e proteção sempre almejadas e relatam as dificuldades em voltar ao mundo físico. Outras, descreveram a falta dos abraços, dos cheiros, do toque.

Focando nas pessoas com desafios sociais (autismo, transtorno de ansiedade, fobia social etc.), pertencer a um grupo de desconhecidos com interesses comuns pode ser a chave da felicidade. Em depoimentos de jovens, entendo que a união de grupos presenciais é mais aleatória, como, por exemplo, em uma sala de aula. Ao passo que a união nos jogos é mais homogênea: “as guildas são uniões de pessoas parecidas com interesses parecidos; é um clã”.

Segundo o relato de Heber (autista, 25 anos), o jogo motiva porque o externo/grupo/guilda legitima os aspectos positivos dos jogadores: “perseguir os objetivos do jogo é legítimo, além de que melhorar seu personagem no jogo é conseguido mais facilmente do que melhorar na vida física”.

Com seus pais trabalhando fora, J. passava muitas horas sozinho. Pouco a pouco os jogos foram ganhando espaço e ele trocou a solidão pela presença dos amigos virtuais. J. descreve como o jogo o aproximou presencialmente também de pessoas;

4 Instituto Noos constituiu-se com profissionais das ciências humanas, sociais e da saúde, com o objetivo de desenvolver e difundir práticas sociais sistêmicas voltadas para a promoção de saúde dos relacionamentos em famílias, grupos, escolas, equipes profissionais e instituições. www.noos.org.br

5 O Centro de Convivência Movimento é um local para atendimento de autistas de nível 3 de suporte, desde 1992.

reuniam-se para jogar juntos, aprender a jogar, ver os jogadores interpretando seus personagens, conhecendo as habilidades dos personagens, foi iniciando uma sensação de comunidade, de pertencimento.

Vinheta 4

Quando você tem um papel no RPG, você não precisa se preocupar com seus problemas de timidez, baixa autoestima. O desempenho do seu papel com seu personagem te dá a sensação de utilidade. Não tem outra atividade que cumpra essa satisfação pessoal tão bem quanto o RPG (Heber Silva).

Quando os jovens começam a discorrer sobre as raças e classes dos personagens, parece que entro em um livro de Karl Gustav Jung: a descrição dos personagens é complexa e cheia de características psicológicas intensas, sombras, arquétipos. O bem e o mau coexistindo no mesmo personagem, deixando a binaridade de lado: “alguns personagens são o inconsciente coletivo contemporâneo” (J). Ouço muitas vezes o quanto o jogo é satisfatório e confortável por não trazer julgamentos. Podem escolher qualquer personagem, pois todos trazem dentro de si as essências paradoxais do ser humano, tal e qual na vida real; salvo que, na vida real, as pessoas tomam lados, sem avaliar os contextos de cada ação. Nos processos que abraçam a dialogicidade, nós, terapeutas, buscamos exatamente essa essência, as incoerências da humanidade que nos habitam. Ouvir sem julgamentos e com respeito e a compreensão fazem parte de nosso cotidiano. Enquanto não nos encontram, os jovens estão nas telas vivendo experiências de vida com companheiros desconhecidos.

Alguns pais se preocupam tanto com o excesso do uso do computador que pensam em internar os filhos. Em resposta quando questionados sobre o motivo do isolamento, podemos ouvir: “*não me perguntam como eu me sinto ou o que eu penso*”; “como vou para essa fonte se ela está seca?”; “como vou olhar para meus pais se eles não olham para mim?”.

Para jovens com desafios no desenvolvimento, principalmente desafios sociais, jogar é mais fácil do que viver, pois o jogo traz: ausência da pressão do dia a dia; ausência de expectativas sobre quem você é, é possível ser quem você é, sem medo; não há julgamentos sobre suas ‘qualidades negativas’. O anonimato das pessoas nos jogos oferece a liberdade para se mostrarem realmente; estão todos no mesmo patamar.

Ao ouvir essas e outras afirmações dos jovens sobre jogos, me remeto imediatamente ao que Shotter diz sobre a capacidade de respostas vivas (“*living responsiveness*”) (Shotter, 2009): uma relação que garante o falar e o ouvir, aquelas pessoas realmente importam umas para as outras. Ouço as narrativas como se as *guildas* fossem a presença que lhes falta no mundo presencial: um diálogo sem julgamento e que respeita as escolhas do outro.

Ademais, como Sheila MacNamee (2020) diz em sua postagem no YouTube, de dezembro de 2020, referindo-se ao terapeuta e ao cliente, sugiro o paralelo entre os jovens e as *guildas* focando no processo e, também, garantindo o que a autora conceitua como uma Presença Radical⁶. Não é um processo terapêutico, mas trata-se de um sentimento de pertencimento e atenção que, em muitos casos, a realidade física não proporciona.

De um lado vemos os jovens no quarto, mas em territórios tão distantes; de outro, pais na sala de estar envoltos nos seus afazeres, muitas vezes também em seus eletrônicos. Qual é a *mágica* para a conexão?

⁶ Implica no terapeuta estar menos ocupado sobre o certo e o errado, menos ocupado com as técnicas e mais engajado no processo de diálogo e compreensão com o cliente.

Pais proíbem e exigem, proíbem jogos, *TikTok*, essa ou aquela série e oferecem os smartphones de última geração para seus filhos. Impedem o uso de tablets e computadores para além do momento da lição de casa, mas os deixam com seus exemplares de acesso ao mundo tecnológico em mãos 24 horas por dia. Horários rígidos são impostos aos filhos para uso da internet e de eletrônicos, mas os smartphones continuam lá.

Inúmeros jogos de plataformas são comprados por mês, todos muito baratos, mas os pais sequer sabem os nomes deles. Não se trata de quanto custa, mas de informação. As informações chegam aos pais por “espiadelas” nos celulares dos filhos, quando checam “o que andam fazendo”. Os pais cobram lição de casa, notas nas provas e atenção nas aulas: junto com seus smartphones e de portas fechadas.

Se um filho reclama que não entende o que a professora diz, logo vem a típica resposta que tenho ouvido exaustivamente durante quase dois anos de pandemia: “mas entender o joguinho, isso entende logo”. Minha resposta para uma possível *mágica* de conexão entre pais e filhos: coerência, diálogo, informação e presença.

Estar em diálogo transformador com as pessoas requer *presença*, atenção ao momento vivido ... A prática dialógica é baseada em um tipo especial de interação, em que a característica básica é que cada participante se sente ouvido e respondido. (Olson et al., 2014, p. 05, tradução nossa)

Vinheta 5

Durante a Pandemia de 2020 realizei diversos trabalhos para além da conversação propriamente. Em certa tarde recebi uma mensagem de um jovem autista que atendo que me pedia uma sessão extra. Na mensagem de áudio, ele deixava claro que não era para conversar, mas para ficar com ele enquanto fazia sua lição de casa. Coincidentemente, naquela tarde eu estaria preparando uma aula e poderia ficar com uma chamada de vídeo aberta sem nenhum problema. E assim ficamos, câmeras abertas, estudando cada qual seu próprio tema e, de vez em quando ele dizia “Paula, você está aí?”, “Sim, estou aqui. Você precisa de alguma coisa?”, “Não, só saber que você continua aí.” (a autora)

É sobre isso.

CONTRIBUIÇÕES DE HEBER SILVA

Gaming como ocupação

Por mais que a recreação e a competitividade, tornando a forma de jogo, sejam antigas na história da humanidade, o desenvolvimento e a acessibilidade tecnológica das últimas três décadas tornaram o *videogame* uma entidade cultural própria. Da mesma forma que os diversos esportes são um elemento essencial ao entretenimento, categorizando-os como passatempo ou *hobbies*, e constituem parte de inúmeras culturas regionais, o *videogame* cresce como cultura. O que uma vez era um “brinquedo eletrônico”, hoje possui eventos profissionais com competições em escala comparativamente a campeonatos de esportes centenários. Entretanto, o *gaming* ainda possui um estigma social que não o relaciona como a ocupação de um adulto, como a arte ou o esporte.

O desenvolvimento histórico dos *videogames* é notável, em complexidade e em possibilidades. Diversos gêneros surgiram e evoluíram, atraindo mais atenção de novos públicos a cada nova geração. Não é difícil encontrar jogadores que possuem mais de uma década de experiência em determinado jogo ou gênero, e ainda não são mestres — termo designado para desempenhar certo papel no game —; como também existem adolescentes com alguns anos de experiência que desenvolvem novas estratégias.

Portanto, gostaria de evocar a curiosidade sobre as implicações da adição do *gaming* como uma atividade ocupacional. Já existe um grande cenário profissional (campeonatos) e de entretenimento (como *streamers* e *youtubers*). Entretanto, como o indivíduo comum se encaixa nesse cenário, alguém sem ambições profissionais (de desenvolvedor de jogos, por exemplo)? Os desdobramentos sociais dos jovens que jogam apenas pelo prazer de jogar os afetam emocionalmente, considerando que as interações não serão pessoais, mas sim mediadas pelo virtual. Qual é o lugar desses jovens na pirâmide das relações sociais? Penso que ainda estigmatizados.

SOBRE REGRAS E O JOGO EM SI

“Os eletrônicos são ‘justos’ nas regras; justos no sentido de serem exatos, fáceis de se saber o que fazer e o que é esperado do jogador.”

Penso que essa frase da Paula, que se encontra acima no artigo, seja um ponto essencial para o nosso artigo. As razões pelas quais as pessoas com dificuldades sociais (de uma forma geral, mas também especialmente aquelas que estejam no espectro autista) se sentem confortáveis interagindo através de um videogame são:

1. Durante o processo de aprendizagem de tal videogame, nas primeiras horas, o jogador absorve a dinâmica, os sistemas e o conteúdo, ele observará o jeito como as coisas são feitas e funcionam.
2. Tendo aprendido, ele passará a reproduzir através da imitação. Esse momento é crucial para o jogador, pois tudo o que for bem-sucedido reforçará o comportamento e a incorporação das regras pré-determinadas.

LINGUAGEM

Gostaria logo de ressaltar que cada comunidade possui seus próprios termos específicos, geralmente baseados em seus próprios *memes* (algo engraçado que foi compartilhado pela comunidade) ou características do jogo, abreviaturas de mecânicas, habilidades, itens etc.

A maioria dos termos tem sua origem no inglês e comumente é flexionada para o português em formas de estrangeirismo. Recentemente, o acesso a jogos traduzidos ao português é mais comum, porém esses termos ainda continuam prevalentes.

Gamers que jogam gêneros diferentes, em plataformas diferentes e durante anos ou décadas, possivelmente estão habituados com conceitos e termos presentes em diversos jogos, pois o que ocorre é que, quando jogos possuem mecânicas parecidas, mesmo quando os termos são diferentes, o jogador compara e a chama pelo nome que já conhece (de outro jogo já jogado), ou até jogos maiores e/ou mais conhecidos têm seus termos passados a diante para outros jogos. Portanto, alguns dos termos serão apresentados com mais de uma palavra, mas possuem significados parecidos.

Em outras palavras, um termo de um jogo específico⁷ pode ser levado para outro jogo com termos próprios; essa dança de termos diversos entre mundos de fantasia identifica o jogador como fazendo parte de um mundo maior para além daquele que se encontra no momento.

- ABRAÇA.** (23 de maio de 2018). <https://abraca.net.br/o-que-sao-stims/>. Fonte: ABRAÇA - Associação Brasileira para Ação por direitos das Pessoas Autistas: <https://abraca.net.br/ABRAÇA>. (23 de maio de 2018). <https://abraca.net.br/o-que-sao-stims/>. Fonte: ABRAÇA - Associação Brasileira para Ação por direitos das Pessoas Autistas: <https://abraca.net.br/>
- American Psychiatric Association.** (2014). *Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5*. Porto Alegre: Artmed, 2014.
- Autismo e Realidade.** (25 de Junho de 2020). Judy Singer e a neurodiversidade. *Autismo e Realidade*. Disponível em: <https://autismoerealidade.org.br/2020/06/25/judy-singer-e-a-neurodiversidade/>.
- Ayub, P. & Cruz, H. M.** (2019). O lado B (de bom) da Adolescência - Protagonismo Colaborativo de Adolescentes. In M. Grandesso. *Construcionismo social e Práticas colaborativo-Dialógicas: contextos de ações transformadoras* (p. 285-304). São paulo: CRV.
- Azevedo, T.** (2020). *Manual com orientações sobre uso de telas e internet*. Sociedade Brasileira de Pediatria.
- BBC.** (05 de março de 2010). Acesso em 23 de janeiro de 2022, disponível em https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2010/03/100305_coreiacasal_ba
- Biscalchin, R., & Moreira, W.** (2020). Construção de vocabulários multilíngues: perspectivas culturais. *Perspectivas em Ciência da Informação*, 25(4), 47-67. Recuperado de <http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/view/3690>
- Lima, M. E. F., Antunes da Silva, H. M., & Soares Martins, C.** (2021). Adicção por internet e suas implicações para o transtorno de ansiedade social. *Revista Brasileira De Iniciação Científica*, 8, e021032
- MacNamee, S.** (15 de dezembro de 2020). *Presença Radical*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=100YhvNroKg>
- Moromizato, M. S. et al.** (2017). O Uso da Internet e redes sociais e a relação com indícios de ansiedade e depressão em estudantes de medicina. *Revista Brasileira de Educação Médica*, 41, (4), 497-504.
- Olson, M.E., Seikkula, J., & Ziedonis, D.M.** (2014). The Key Elements of Dialogic Practice in Open Dialogue: Fidelity Criteria. Disponível em: <https://www.umasmed.edu/globalassets/psychiatry/open-dialogue/keyelements1.109022014.pdf>
- Seikkula, J. &** (2005). Healing Elements of Therapeutic Conversation: Dialogue as an Embodiment of Love. *Family Process*, 44, pp. 461-475.
- Setzer, V.** (2011). Efeitos negativos dos meios eletrônicos em crianças, adolescentes e adultos. *IME-USP*. Disponível em <https://www.ime.usp.br/~vwsetzer/jokes/efeitos-negativos-meios.html>
- Shotter, J.** (2009). Listening in a Way that Recognizes/Realizes the World of 'the Other'. *International Journal of Listening*, 23, 21 - 43.
- Silveira, D.** (02 de fevereiro de 2017). O que é Cultura Geek. Acesso em 23 de janeiro de 2022, disponível em <https://www.oficinadanet.com.br/post/18274-o-que-e-cultura-geek>

PAULA AYUB

Psicóloga clínica, terapeuta de família, membro do Coletivo Eu Me Protejo, membro do GT de TEA da SMPD, membro do GT PCD do CRP-SP, membro da equipe TEAMM - CAISM - UNIFESP, parceira do Instituto Noos no Programa Jovem Solidário, colunista do Canal Autismo - Revista Autismo.

<https://orcid.org/0000-0003-4944-2523>

E-mail: paula.ayub@gmail.com

HEBER SILVA

Curso de psicologia (trancado) e gamer.

<https://orcid.org/0000-0002-3887-7348>

E-mail: lisboaheber@gmail.com