

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA

**InterFACES virtuais:
ANÁLISE MICROGENÉTICA DE PROCESSOS DE
INTERAÇÃO SOCIAL NO JOGO “THE SIMS®”**

Samira Bissoli Saleme

Vitória
2007

SAMIRA BISSOLI SALEME

**InterFACES virtuais:
ANÁLISE MICROGENÉTICA DE PROCESSOS DE
INTERAÇÃO SOCIAL NO JOGO “THE SIMS®”**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito para obtenção do grau de Mestre em Psicologia, sob a orientação do Prof. Dr. Sávio Silveira de Queiroz.

UFES
Vitória, julho de 2007.

**InterFACES virtuais:
ANÁLISE MICROGENÉTICA DE PROCESSOS DE
INTERAÇÃO SOCIAL NO JOGO “THE SIMS®”**

SAMIRA BISSOLI SALEME

Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Psicologia.

Aprovada em Julho de 2007, por:

Professor Dr. Sávio Silveira de Queiroz

Orientador, Programa de Pós Graduação em Psicologia - UFES.

Professora Dra. Claudia Broetto Rossetti

Membro da Banca Examinadora, Programa de Pós Graduação em Psicologia - UFES.

Prof. Dr. Davidson Cury

Membro da Banca Examinadora, Programa de Pós-Graduação em Informática - UFES.

Dedicada aos que se encontram imersos entre o real e o virtual, e que marcam sua presença no *moebius* que caracteriza as duas instâncias...

AGRADECIMENTOS

Ao **Deus** em quem acredito, que inspirou o escritor aos Hebreus a mencionar, no Livro-mor, a virtualidade do real: “de modo que o visível não foi feito daquilo que se vê”...

Ao meu **marido, Luciano**, “personagem que reagia positivamente**” diante de todas as adversidades encontradas para a conclusão deste trabalho: as noites em que dormiu solitário numa cama projetada para dois, e as noites não dormidas para “se fazer um comigo” até na digitação e tabulação da coleta... Quantas vezes saímos casa afora agindo como se fôssemos “Sims”?!?

Aos meus **familiares**, base de toda a minha vida, principalmente meus avós, pais, irmãos, sogra e cunhados – vocês sabem de sua importância nesse processo!

Ao meu orientador-mentor **Dr. Sávio Silveira de Queiroz**, pela constante “atualização dos valores virtuais acumulados*”, o que tornou possível trazer à realização meus sonhos e me fez pôr à prova meus escritos desbravadores...

Aos **diretores, professores e orientadores educacionais** da Escola que cedeu a oportunidade de participação de seus alunos como sujeitos desta pesquisa e que, por motivos de sigilo, não posso mencionar o nome.

Aos **participantes** e seus respectivos personagens criados na simulação da vida do The Sims®, por trazerem riqueza de detalhes em “processos de interação social” por vocês vivenciados. Obrigada pelos clicks!

À professora **Dra. Claudia Broetto Rosseti**, por ter acreditado em mim e me nomeado “delegada nacional” pela primeira vez para o “E-ducation”, nos Emirados... Você nem imagina que caminhos abriu em minha vida!

Ao professor **Dr. Davidson Cury**, por aceitar participar de minha banca examinadora, e assim contribuir para o enriquecimento deste trabalho.

Aos professores da minha graduação em Ciência da Computação **Denise Franzotti Togneri** e **Henrique Monteiro Cristóvão**, por me mostrarem que verdadeiros mestres lançam fé sobre seus alunos e, com esta digna atitude, os fazem alçar vôo...

Às minhas colegas e companheiras de orientação **Cláudia Patrocínio Pedroza Canal** e **Daiana Stursa**, pelas dicas valiosas e leituras indicadas. Vamos manter a (CD+)*...

*termos técnicos constantes no conteúdo teórico desta dissertação, aqui usados metaforicamente.

“A árvore está virtualmente presente na semente.”

(Lévy, 1996:15)

SUMÁRIO

1 -	INTRODUÇÃO.....	22
2 -	A INTERAÇÃO SOCIAL.....	27
2.1 -	A interação como processo dialético em espiral	27
2.2 -	Definição piagetiana de interação social	29
2.2.1 -	Teoria das Trocas Sociais.....	30
2.3 -	Estudos envolvendo o processo de interação social.....	36
3 -	REAL E VIRTUAL	40
4 -	OS JOGOS ELETRÔNICOS E O “THE SIMS®”.....	47
4.1 -	A questão da classificação do jogo	47
4.2 -	Como funciona o The Sims®.....	48
5 -	ANÁLISE MICROGENÉTICA.....	60
6 -	POSIÇÃO DO PROBLEMA	63
6.1 -	Objetivos	63
6.1.1 -	Objetivo Geral	63
6.1.2 -	Objetivos Específicos.....	63
7 -	MÉTODO	65
7.1 -	Tipo de delineamento.....	65
7.2 -	Participantes.....	65
7.3 -	Instrumento	66
7.4 -	Infra-estrutura.....	66
7.4.1 -	Softwares	67
7.4.2 -	Equipamentos	67
7.5 -	Procedimento	68
7.6 -	Perguntas aos participantes	72

7.7 -	Processamento e Análise de dados	73
8 -	RESULTADOS E DISCUSSÃO	80
8.1 -	Sujeito 01	80
8.2 -	Sujeito 02	85
8.3 -	Sujeito 03	91
8.4 -	Sujeito 04	96
8.5 -	Sujeito 05	101
8.6 -	Sujeito 06	106
8.7 -	Sujeito 07	111
8.8 -	Sujeito 08	116
8.9 -	Sujeito 09	122
8.10 -	Sujeito 10.....	127
8.11 -	Sujeitos tomados como um todo.....	132
9 -	CONSIDERAÇÕES FINAIS	135
10 -	REFERÊNCIAS	142
11 -	APÊNDICES	147
Apêndice A.	Transcrição das entrevistas	148
Apêndice B.	Modelo de Termo de Consentimento	158
Apêndice C.	Modelo de Termo de Concordância da Instituição	159
Apêndice D.	Registro de interações dos sujeitos	160

Lista de Figuras

Figura 1 – Diagrama das relações interpessoais.....	32
Figura 2 – Tela inicial: tutorial e vizinhanças	49
Figura 3 – Abertura do Tutorial.....	49
Figura 4 – Vizinhança.....	50
Figura 5 – Painel de Controle da Vizinhança com principais funcionalidades	50
Figura 6 – Exibição de funcionalidade “Famílias”	51
Figura 7 – Exibição de funcionalidade “Lotes & Casas”	51
Figura 8 – Exibição de funcionalidade “Decorações”.....	51
Figura 9 – Exibição de funcionalidade “Histórico da Vizinhança”	52
Figura 10 – Exibição de funcionalidade “Opções”	52
Figura 11 – Criação de personagem	53
Figura 12 – Barra de “desejos e temores”	54
Figura 13 – Visualização das barras de controle, fechadas	55
Figura 14 – Barra de Necessidades	56
Figura 15 – Barra de Relacionamentos	57
Figura 16 – Barra Habilidades e Carreira	58

Figura 17 – Camtasia Studio®.....	67
Figura 18 – Diagrama de interações no jogo “The Sims®”	73
Figura 19 – Cena selecionada S01.....	85
Figura 20 – Cena selecionada S02.....	90
Figura 21 – Cena selecionada S03.....	95
Figura 22 – Cena selecionada S04.....	101
Figura 23 – Cena selecionada S05.....	105
Figura 24 – Cena selecionada S06.....	110
Figura 25 – Cena selecionada S07.....	115
Figura 26 – Cena selecionada 1 - S08	120
Figura 27 – Cena selecionada 2 - S08	121
Figura 28 – Cena selecionada S09.....	126
Figura 29 – Cena selecionada S10.....	131

Lista de Quadros

Quadro 1 – Procedimento de pesquisa	69
Quadro 2 – Distribuição cronológica de atividades envolvendo os sujeitos.....	70
Quadro 3 – Matriz de interações.....	74
Quadro 4 – Categorização das Interações no “The Sims®”	77
Quadro 5 – Ficha de registro de criação de personagem – S01.....	80
Quadro 6 – Seqüência de interações de cena selecionada S01	84
Quadro 7 – Ficha de registro de criação de personagem – S02.....	86
Quadro 8 – Seqüência de interações de cena selecionada S02	90
Quadro 9 – Ficha de registro de criação de personagem – S03.....	91
Quadro 10 – Seqüência de interações de cena selecionada S03	95
Quadro 11 – Ficha de registro de criação de personagem – S04.....	97
Quadro 12 – Seqüência de interações de cena selecionada S04	100
Quadro 13 – Ficha de registro de criação de personagem – S05.....	102
Quadro 14 – Seqüência de interações de cena selecionada S05	105
Quadro 15 – Ficha de registro de criação de personagem – S05.....	106
Quadro 16 – Seqüência de interações de cena selecionada S06	110

Quadro 17 – Ficha de registro de criação de personagem – S07.....	111
Quadro 18 – Seqüência de interações de cena selecionada S07	114
Quadro 19 – Ficha de registro de criação de personagem – S08.....	116
Quadro 20 – Seqüência de interações de cena selecionada 1 - S08	119
Quadro 21 – Seqüência de interações de cena selecionada 2 - S08	121
Quadro 22 – Ficha de registro de criação de personagem – S09.....	122
Quadro 23 – Seqüência de interações de cena selecionada S09	126
Quadro 24 – Ficha de registro de criação de personagem – S10.....	128
Quadro 25 – Seqüência de interações de cena selecionada S10	131

Lista de Tabelas

Tabela 1 – Distribuição de freqüências de interação de PC, S01	81
Tabela 2 – Distribuição de freqüências de interação de P, S01	82
Tabela 3 – Distribuição de freqüências de interação de PC, S02.....	87
Tabela 4 – Distribuição de freqüências de interação de P, S02	88
Tabela 5 – Distribuição de freqüências de interação de PC, S03.....	92
Tabela 6 – Distribuição de freqüências de interação de P, S03	93
Tabela 7 – Distribuição de freqüências de interação de PC, S04.....	98
Tabela 8 – Distribuição de freqüências de interação de P, S04	99
Tabela 9 – Distribuição de freqüências de interação de PC, S05.....	102
Tabela 10 – Distribuição de freqüências de interação de P, S05	104
Tabela 11 – Distribuição de freqüências de interação de PC, S06.....	107
Tabela 12 – Distribuição de freqüências de interação de P, S06	108
Tabela 13 – Distribuição de freqüências de interação de PC, S07.....	112
Tabela 14 – Distribuição de freqüências de interação de P, S07	113
Tabela 15 – Distribuição de freqüências de interação de PC, S08.....	117
Tabela 16 – Distribuição de freqüências de interação de P, S08	118

Tabela 17 – Distribuição de freqüências de interação de PC, S09.....	123
Tabela 18 – Distribuição de freqüências de interação de P, S09	124
Tabela 19 – Distribuição de freqüências de interação de PC, S10.....	129
Tabela 20 – Distribuição de freqüências de interação de P, S10	130
Tabela 21 – Somatório da Distribuição de freqüências de interação de todos os personagens.....	133

Lista de Gráficos

Gráfico 1 – Categorias de Interação de PC, S01, em percentual	82
Gráfico 2 – Projeção do Diagrama das Relações Interpessoais sobre as interações do tipo CD+, PCxP, S01	83
Gráfico 3 – Categorias de Interação de PC, S02, em percentual	88
Gráfico 4 – Projeção do Diagrama das Relações Interpessoais sobre as interações do tipo CD+, PCxP, S02	89
Gráfico 5 – Categorias de Interação de PC, S03, em percentual	93
Gráfico 6 – Projeção do Diagrama das Relações Interpessoais sobre as interações do tipo CD+, PCxP, S03	94
Gráfico 7 – Categorias de Interação de PC, S04, em percentual	99
Gráfico 8 – Projeção do Diagrama das Relações Interpessoais sobre as interações do tipo CD+, PCxP, S04	100
Gráfico 9 – Categorias de Interação de PC, S05, em percentual	103
Gráfico 10 – Projeção do Diagrama das Relações Interpessoais sobre as interações do tipo CD+, PCxP, S05	104
Gráfico 11 – Categorias de Interação de PC, S06, em percentual	108
Gráfico 12 – Projeção do Diagrama das Relações Interpessoais sobre as interações do tipo CD+, PCxP, S06	109

Gráfico 13 – Categorias de Interação de PC, S07, em percentual	113
Gráfico 14 – Projeção do Diagrama das Relações Interpessoais sobre as interações do tipo CD+, PCxP, S07	114
Gráfico 15 – Categorias de Interação de PC, S08, em percentual	117
Gráfico 16 – Projeção do Diagrama das Relações Interpessoais sobre as interações do tipo CD+, PCxP, S08	119
Gráfico 17 – Categorias de Interação de PC, S09, em percentual	124
Gráfico 18 – Projeção do Diagrama das Relações Interpessoais sobre as interações do tipo CD+, PCxP, S09	125
Gráfico 19 – Categorias de Interação de PC, S10, em percentual	129
Gráfico 20 – Projeção do Diagrama das Relações Interpessoais sobre as interações do tipo CD+, PCxP, S10	130
Gráfico 21 – Categorias de Interação de PC's, todos os sujeitos, em percentual ..	133

RESUMO

A presente pesquisa teve por objetivo geral investigar, pela análise microgenética, a possibilidade de descrição da interação social num mundo virtual, o do jogo computadorizado “The Sims®”. A escolha do jogo se deu pelo fato do mesmo tornar viável a simulação de situações sociais reais, muitas vezes difíceis de serem reproduzidas experimentalmente. Especificamente, buscou-se realizar a descrição das interações no contexto da Teoria das Trocas Sociais de Piaget (1954; 1965/1973). As interações entre os jogadores, os personagens e utensílios do ambiente de jogo foram classificadas por categorias criadas para esta pesquisa e, a partir das classificações, foram identificados os modos de operar dos participantes, bem como realizadas relações entre as interações dos sujeitos e o diagrama das relações interpessoais de Piaget. O procedimento de coleta de dados se deu entre junho e novembro de 2006, e teve como participantes 10 alunos do Ensino Médio de uma escola particular do interior do Estado do ES, sendo 03 do sexo feminino e 07 do sexo masculino, na mesma faixa etária, entre 16 e 17 anos. A pesquisa teve como recurso metodológico a Análise Microgenética, e consistiu em seis fases: 1ª) preparo: os participantes fizeram uso do tutorial do jogo para garantir o conhecimento das funcionalidades; 2ª) criação de personagem e configurações gerais do jogo; 3ª) sessões de simulação: os participantes jogaram duas sessões de cerca de 30 minutos cada, e suas jogadas foram gravadas por meio de um software que captura telas, sendo executado em segundo plano pelo computador; 4ª) processamento preliminar dos dados; 5ª) entrevistas com os jogadores; e 6ª) análise final dos dados. Como resultado, pôde-se verificar que todos os jogadores se detiveram, na maior parte do tempo, em satisfazer as necessidades dos personagens por eles criados, de acordo com o que definiram como objetivo inicial; oito deles definiram os atributos físicos e de “personalidade” de seus personagens com base em suas próprias características. Os resultados obtidos permitem ainda constatar que, ao menos no ambiente do jogo “The Sims”, há viabilidade de descrição das interações por meio da teoria piagetiana de trocas sociais, pois neste contexto o social não implica em presença física, necessariamente, mas se caracteriza como “espaço de encontro” no espaço e no tempo, podendo o “virtual” ser adotado também como esse espaço de interação social.

Palavras-chave: *interação social, realidade virtual; jogos eletrônicos; análise microgenética.*

ABSTRACT

This research had as general objective to investigate, by microgenetic analysis, the possibility of description of the social interaction in a virtual world, the computer game called "The Sims®". The option for this game came from the fact that it can turn viable the simulation of real social situations, which could be difficult to be reproduced experimentally. Specifically, this study has the objective of describe the interactions in the context of Piaget's Theory of Social Change (1954; 1965/1973). The interactions among the players, the created-characters and the game ambient utensils were classified in categories, created for this study and, from these classifications, participant's ways of operation were identified, as well as relations among subjects interactions and Piaget's interpersonal relations diagram. The data collect procedure occurred from June to November of 2006, and it has as participants 10 High School students from a private school of the Espirito Santo State. The research had as methodological resource the Microgenetics Analysis and consisted of six phases: 1st) preparation: the participants have used the game tutorial to guarantee the knowledge of its functionalities; 2nd) creation of characters and general configurations of the game; 3rd) simulation sessions: the participants have played two sessions of about 30 minutes each one, and it had been recorded by a software that captures screens, being executed in computer second plain; 4th) preliminary processing of the data; 5th) interviews with the players; and 6th) final analysis of the data. As results, it was possible to verify that all the players had been occupied, in the most part of the time, with satisfying the characters' necessities, according to what they had defined as initial objective; eight of them had defined the physical and "personality" personages attributes similar with their own characteristics. From the analysis of the participant's games, was evidenced the viability of social interactions description in the Piaget's theory of social exchanges, at least in the game "The Sims", therefore in this context the social factor does not imply in physical presence, necessarily, but it's characterized as "space of meeting" in space and time, turning possible to the "virtual" to be adopted as this space of social interaction.

Key-words: *social interaction, virtual reality; electronic games; microgenetic analysis.*

APRESENTAÇÃO

Lembro-me bem do quintal nos fundos da casa de minha infância... comportava dois cômodos pequenos, que eu usava para brincar de escolinha. O local estendia-se a uma altura de cerca de um metro do solo, e era separado do ambiente da casa em que morávamos por uma pequena escada. A altura, para mim, na época uma garotinha, dava aos cômodos um aspecto de “lugar elevado”, tanto literal como simbolicamente. Ali estava a escolinha em que eu alimentava um de meus grandes sonhos: ser professora.

Meus irmãos, Roberta e Estêvão, mais novos que eu dois e cinco anos, respectivamente, à medida que cresciam, iam também mudando de turma em minha escolinha. Mas a aula continuava a mesma... Até que, em meio a uma de nossas lições, o caçula largou tudo e trocou nossa sagrada aula por um jogo computadorizado!!! Inacreditável... Minha irmã, sagaz como sempre, disse, certamente sem se dar conta do rumo que suas palavras trariam para minha trajetória acadêmica: “por que você não dá aulinha com o computador também? Quem sabe assim ele fica...”

Pois bem: diante de mim, o computador passou a ter uma carga de afetividade intrínseca e, desde então, esteve presente, senão em todas, na maioria de minhas atividades escolares. Até que, na típica fase da escolha profissional, após muitas leituras na área da docência, optei por Psicologia. Como muitos em minha época, prestei vestibulares em várias universidades federais para o curso de minha primeira opção, mas, pensando na possibilidade de fracassar nos exames, escolhi, dentre as alternativas disponíveis nas faculdades particulares de nosso Estado, um curso que

pudesse ser interessante, como potencial alternativa: Ciência da Computação. Mal sabia eu o que me esperava: passando nos vestibulares dos dois cursos, me matriculei em ambos. Foram seis anos de constante busca da interseção entre as áreas, desde o primeiro até o último período. Mas a preocupação sempre estava presente: o que eu escrevia na computação talvez não fosse suficientemente respaldado pelas abordagens psicológicas; e o que eu escrevia na psicologia poderia não ser suficientemente técnico para a informática... Como então sustentar pesquisas que envolvessem as duas áreas num congresso ou evento acadêmico?

A busca por eventos que abordassem as duas áreas era incessante. Fui longe, longe mesmo, para conseguir reunir informações fundamentadas. Em 2003, cheguei a ser nomeada por Claudia Broetto Rossetti – que não mediu esforços em me ajudar – para um congresso nos Emirados Árabes para participar de um evento sobre tecnologias educacionais e ensino à distância. Na ocasião, enviei a proposta para a organização do evento, e fui premiada como uma dentre os 350 estudantes de todo o mundo para representar meu país em tribuna especial. Mencionei a viagem numa das aulas de Zeidi Araújo Trindade que, então, me levou até a pessoa que, dois anos depois, se tornaria o meu mentor: Sávio Silveira de Queiroz. Foi quando fiquei ciente do trabalho do mesmo envolvendo as duas áreas, em pesquisas sobre aquisição do conhecimento mediada por computador. Pronto! Havia um horizonte...

O meu ingresso neste Programa de Pós Graduação tornou-se, desse modo, mais que uma realização: traduziu-se em viabilizar a junção das duas áreas de conhecimento em que me graduei – Psicologia (UFES-2003) e Ciência da Computação (FAESA-2003).

Ainda no percurso do Mestrado, a preocupação tomava conta de mim. Minha produção científica então se intensificou, meio que numa tentativa de “pôr à prova” meus escritos e idéias. “Colecionando” congressos, seguia eu, e a cada evento choviam interessados, o que me fez constatar que deveria seguir em frente: o futuro da pesquisa na área é promissor!

1 - INTRODUÇÃO

A temática geral deste trabalho, mais que a interessante relação entre Psicologia e Informática, se inscreve no contexto das múltiplas possibilidades da interseção das duas ciências. Enveredar por campos novos é, na perspectiva desta pesquisadora, mais que um dever científico: torna-se uma necessidade e, tal como a própria palavra demanda, precisa ser trazida à realização.

A Psicologia tem ocupado seu espaço na questão das “virtualidades”, pouco a pouco. Há alguns anos, as interações efetivadas entre homem e máquina já se tornaram alvo de estudo, e pôde-se constatar a formação de Institutos de Pesquisas, Núcleos de Aplicação e Congressos específicos sobre o tema. No Brasil, inclusive, a própria regulamentação da legislação ética profissional tem se transformado, em função das mudanças ocorridas no campo das tecnologias que, para muitos autores, mediam ou interconectam, de algum modo, todas as ações cotidianas do ser humano, e demandam, portanto, trabalho de pesquisa no campo psicológico (Bercht, 2006; Cosentino, 2006; Farah, 2006; Nicolaci-da-Costa, 2006; Pellanda, 2006; Pimenta, 2006; Sayeg, 2000; Weiss e Cruz, 1999).

Por sua vez, a Informática também tem se ocupado de estudos que se associam à Psicologia. Vários artigos têm tratado de temas que relacionam o ser humano ao computador, de algum modo, seja por meio da menção à informática educativa, à aprendizagem on-line, tomada de decisão, inteligência artificial ou a comunidades virtuais, dentre outros (Araújo, Menezes e Cury, 2003; Castro, Cury e Menezes, 2001; Coburn, 1998; Cury, Darós e Menezes, 2005; Lévy, 1996; Meyer, Baber e Pfaffenberger, 1999; Papert, 1994; Tajra, 1998; Valente, 1998).

Assim, como é possível, em Psicologia, um estudo que tenha como ferramenta principal um computador e, em específico, um jogo eletrônico? Que é inevitável a preocupação acadêmica neste sentido, está claro, pois, como afirma Cosentino (2006), “a partir do momento em que o computador se tornou uma ferramenta complexa capaz de reunir em um só equipamento diversos usos e finalidades, importantes transformações nas relações humanas resultaram como consequência desse processo.” (p.67).

Tais questionamentos chegam ao âmago epistemológico, e trazem a debate a necessidade de métodos e abordagens diferenciados, dado que “as interfaces entre a Psicologia e a Informática nos desafiam de forma perturbadora para pensarmos as implicações epistêmicas e ontológicas de uma nova cultura.” (Pellanda, 2006, p.123)

Notadamente, muitos profissionais tanto de Psicologia quanto de Informática estão, ultimamente, “pescando num mesmo lago”, muitas vezes com varas diferentes, mas específicas para o tipo de peixe que se quer fisgar. E esta novidade vem enriquecer a ciência, de modo a possibilitar o crescimento acerca da relação homem-máquina:

É interessante observar uma outra novidade significativa inaugurada pela cibernética que é a consideração de máquinas, seres vivos e natureza como integrando uma mesma categoria em termos de abordagem teórica. Para o paradigma da modernidade, essas três instâncias da realidade tinham estatutos marcadamente diferentes. (Pellanda, 2006, p.128)

Diante da enormidade de assuntos a serem estudados na interseção entre as duas áreas citadas, a decisão por interação social em ambientes virtuais veio numa

das orientações em grupo do Mestrado, quando foi apresentado o interesse por jogos e citado o “The Sims”. A meio caminho da definição do problema, houve uma disciplina em que foi lido um ensaio de Piaget (1954) denominado “*Cuarto estadio: los afectos intuitivos y el comienzo de los sentimientos interindividuales*” em que se encontra a descrição do diagrama das relações interpessoais. Nesse aspecto, estava agora presente algo tangível, que explicava como ocorrem as trocas sociais, e o questionamento foi no sentido da possibilidade de se utilizar o modelo para analisar as ações do jogador do “The Sims”. Nesse momento, iniciaram-se os estudos da presente pesquisa sobre o que, na obra piagetiana, explicava as interações sociais.

Piaget foi criticado, erroneamente, por desconsiderar a importância do fator social no desenvolvimento cognitivo e afetivo; no entanto, mesmo numa breve leitura de seus escritos, torna-se possível perceber a interação social como um dos fatores do desenvolvimento humano, lado a lado com a equilibração, a maturação e a experiência ativa. Numa de suas obras – os “Estudos Sociológicos”, Piaget (1965/1973) se propôs a descrever os mecanismos de troca social entre indivíduos em situação de interação. Mas será possível a utilização de sua teoria para a explicação do mesmo fenômeno, só que em sociedades ditas “artificiais”, criadas em ambientes virtuais, por meio de comunidades, salas de bate-papos, redes de relacionamento e jogos computadorizados?

É inegável que a tecnologia trouxe uma nova conotação aos jogos. As possibilidades se abrem diante de uma vastidão de comandos, e os caminhos para a interação se tornam diferenciados. Não só a interação entre jogadores, mas entre

jogador e jogo, se mostram como possuidoras de características específicas diversas daquelas encontradas num mundo não-virtual.

No levantamento bibliográfico apresentado no início desta dissertação, o leitor poderá constatar que as pesquisas envolvendo as questões de interação se deram no contexto dos estudos sociais. Particularmente, na psicologia, foram estudadas as formas como os seres humanos promovem essas interações e como essas se processam nos campos individual e coletivo. Investigar a forma como acontece a interação em um ambiente virtual é tarefa recente. Alguns autores se voltaram a esse tema, considerando diferentes contextos virtuais, como outros jogos, ou mesmo ambientes virtuais de aprendizagem. Analisar as ações dos sujeitos nesses ditos “mundos virtuais” e trazê-las à luz da teoria piagetiana torna-se, portanto, um desafio a ser destrinchado ao longo dessa pesquisa.

O objetivo, portanto, é analisar, microgeneticamente, a interação social, tal como descrita em Piaget (1954; 1965/1973), no mundo virtual contextualizado no jogo computadorizado “The Sims®”. O jogo foi escolhido por simular, de forma bastante próxima à realidade, eventos que acontecem em situações sociais reais. Hipoteticamente, é possível verificar e descrever formas de interação social nesse ambiente, em suas mais variadas instâncias, desde aquelas em que há trocas entre sujeito e ferramenta computacional, até aquelas em que o sujeito interage com personagens por ele criados, ou ainda personagens pré-existentes e utensílios do jogo.

A matriz das possíveis interações torna-se, assim, aberta a um outro item de verificação: o próprio jogo e seus elementos “virtuais”, que contém em si mesmos

uma lógica própria, cuja estrutura precisa ser assimilada pelo sujeito como condição prévia à interação. Aí está o que cabe à Psicologia e, em especial, à Psicogênese, neste trabalho em particular: perguntar ao sujeito acerca de suas ações “virtuais”, microgeneticamente.

2 - A INTERAÇÃO SOCIAL

O presente capítulo é de suma importância neste trabalho, por apresentar o objeto de pesquisa propriamente dito: a interação social. O conceito aqui apresentado foi abordado em diferentes campos de saber. Considerando isso, num primeiro momento, a interação será contextualizada enquanto processo. Em seguida, será descrita a importância do fator social para Piaget, bem como sua definição (mesmo que implícita), do processo de interação. Posteriormente, serão apresentados estudos que se utilizaram desse conceito, em diferentes abordagens, até chegarmos àqueles que envolvem tecnologias digitais, incluindo jogos computadorizados ou ambientes virtuais de forma geral.

O levantamento dos artigos para caracterizar este estudo foi feito numa revisão sistemática conceitual. Foram pesquisados artigos científicos em bases de dados virtuais, tais como Scielo e Periódicos Capes, bem como acrescentados alguns materiais publicados em forma de livro ou capítulos impressos. O critério de inclusão dos artigos e escritos na revisão sistemática conceitual foi a menção à teoria piagetiana de interação ou a estudos de interação homem-máquina, em ambientes virtuais, considerando ainda o contexto de jogos computadorizados. A pesquisa foi realizada entre maio e dezembro de 2005, revisada em março de 2006 e maio de 2007. Foram pesquisados os prefixos “interact”, “comput”, e os termos “virtual”, “piaget” e “game”, de forma combinada.

2.1 - A interação como processo dialético em espiral

O ser humano segue seu percurso de desenvolvimento continuamente assimilando, acomodando e se adaptando às novas experiências vividas, num

modelo descrito topologicamente por Piaget (1970) como uma espiral. Assim, nesse contexto, no que tange à orientação de toda e qualquer pesquisa, Piaget (1965/1973, pp.13-14) considera necessário que essa seja feita numa abordagem *dialética*, por dois motivos ou fatos:

- O primeiro é que se torna inviável trazer como explicação formas de causalidade *lineares*, que não considerem o sentido de interações e interdependências vistas em forma de *círculos* ou *espirais* intervindo em sistemas de constantes regulações e equilibrações.
- O segundo é que, sempre que se mencionam relações entre sujeito e objeto, principalmente se o sujeito é um 'nós' e o objeto é o de vários sujeitos ao mesmo tempo, há de se considerar que "o conhecimento não parte nem do sujeito nem do objeto, mas da *interação* indissociável entre eles" [grifo nosso]

Desse modo, considerando ainda a idéia de espiral como algo dialético e em *continuum*,

O conhecimento não poderia ser concebido como algo predeterminado nas estruturas internas do indivíduo, pois que estas resultam de uma construção efetiva e contínua, nem nos caracteres preexistentes do objeto, pois que estes só são conhecidos graças à mediação necessária dessas estruturas; e estas estruturas os enriquecem e enquadram ... Todo conhecimento comporta um aspecto de elaboração nova. (Piaget, 1983, p.3)

Por essa via, Piaget afirma que o ser humano realiza trocas indefinidamente, num processo de interação, enfatizando que "o instrumento de troca inicial não é a

percepção, ... mas, antes, a própria ação em sua plasticidade muito maior” (p.6). Assim, para o autor, “é, pois, da ação que convém partir” (p.7).

2.2 - Definição piagetiana de interação social

O processo de interação social é descrito por Piaget, em alguns momentos, implicitamente. Mesmo que não nominalmente, o conceito é bem trabalhado pelo autor que, apesar de não se deter nesse aspecto, reconheceu sua importância.

Ao descrever a gênese do conhecimento humano, compreendendo o desenvolvimento em níveis distintos, Piaget (1965/1973) faz uma menção digna de nota a respeito do fator social, ao afirmar que “o conjunto das condutas humanas comporta, desde o nascimento e em graus diversos, um aspecto mental e um aspecto social.” (p.21). Para ele, a vida social se constitui num dos fatores essenciais da formação e desenvolvimento do conhecimento humano, e “a construção progressiva das operações intelectuais supõe uma interdependência crescente ente os fatores mentais e as interações interindividuais.” (p.29).

Ao se remeter às ações interindividuais, Piaget inicia a conceituação do que foi tomado como objeto de estudo desta pesquisa, e afirma que todos os fatos sociais podem ser reduzidos a “**interações** entre indivíduos e, mais precisamente, às interações que modificam o indivíduo de maneira durável.” (p.114) [grifo nosso].

Como dito, na relação sujeito-objeto, o conhecimento não parte nem de um nem de outro, mas da “interação indissociável” formada entre eles. Com relação a esse fato, Piaget afirma que não se trata de definir “instrumentos de troca ... determinando o trajeto que leva do sujeito aos objetos ou vice-versa”, mas considerar esses

mesmos instrumentos como “interações que se produzem a meio caminho” entre eles. (p.8).

Nos “Estudos Sociológicos”, Piaget definiu a interação social em termos de “trocas” realizadas entre indivíduos, e contextualizou seus escritos na Sociologia Estática ou Sincrônica¹. O cerne da presente dissertação está neste conceito, desenvolvido no item seguinte.

2.2.1 - Teoria das Trocas Sociais

Para representar as interações realizadas entre sujeito e objeto, Piaget (1965/1973) recorreu à lógica formal e à matemática, fazendo uso da lógica operatória. Trata-se de uma descrição da interação no contexto das estruturas de conjunto da lógica natural desses indivíduos. O termo “lógica operatória” é derivado do próprio objeto de estudo do modelo: as operações.

Tais operações podem ser avaliadas como trocas. Uma troca, em Piaget, é uma seqüência de ações e prestação de serviços entre indivíduos, envolvendo ainda valores específicos, sendo esses o investimento, satisfação, reconhecimento e crédito. Para Piaget, todos esses elementos são passíveis de avaliação, e constituem a escala de valores:

¹ As análises realizadas pela Sociologia Estática ou Sincrônica partem do estudo da vida social e das trocas consideradas em escalas de valores, partindo do ponto de vista sincrônico, isto é, de seu equilíbrio num momento dado da história. Quanto às escalas de valores, Piaget afirma que mesmo sendo múltiplas e instáveis, é possível analisá-las enquanto válidas para um momento determinado, “assim como podemos em economia raciocinar sobre preços médios ou sobre a variabilidade dos preços fixados num dia e hora determinados”. (1973, p.117)

Para cada indivíduo, segundo as finalidades que ele se propõe atingir e os meios que emprega ou conta empregar no prosseguimento destas finalidades, todos os objetos e todas as pessoas que o interessam (inclusive ele mesmo), assim como todas as ações, trabalhos e de forma geral todos os “serviços” atual ou virtualmente prestados por eles, são suscetíveis de ser avaliados e comparados segundo algumas relações de valores, relações que constituem precisamente uma “escala”. (p.117)

Piaget distingue os valores sociais de troca dos valores econômicos, e afirma que os primeiros podem também ser quantificados, permitindo a exploração das ações e reações realizadas, mas enfatiza que tais trocas só constituem uma fração da vasta circulação de valores existentes ao longo do desenvolvimento do ser humano. Isto se torna essencial em termos metodológicos, e é importante que fique esclarecido que o presente estudo considera esse alerta.

As trocas definidas por Piaget teriam origem na própria ação; na teoria piagetiana, toda ação ou reação de um indivíduo repercute necessariamente sobre os outros indivíduos, podendo ser útil, proveitosa ou indiferente. De qualquer modo, tais ações são analisadas segundo uma perspectiva de crescimento (satisfação), diminuição (prejuízo) ou uma diferença nula de seus valores. Ele exemplifica:

O indivíduo α presta serviço a α' [...]. Seguem três possibilidades: 1º - α' prestará serviço em troca de α ; [...] 2º - α' não presta serviço atualmente, mas se contenta em valorizar α ; [...] 3º - α' não presta serviço nenhum a α , nem o valoriza. Neste caso, é α' que é desvalorizado por α : será considerado ingrato ou injusto, ou instável, pouco seguro, etc. (pp.119-120)

As ações de satisfação, prejuízo ou nulas podem, ainda, ser classificadas como valores atuais ou virtuais:

cada ação provocará, pois, por parte dos outros indivíduos, uma ação de volta. Ora, esta pode consistir numa ação material (valor atual), tal como uma transferência de objetos em troca do serviço prestado, ou numa ação virtual tal como aprovação ou censura, estímulo para preservar ou convite a cessar, uma promessa, etc.; (p.119)

A Figura 1 representa o diagrama das relações interpessoais, em Piaget (1954, p.71; e 1965/1973, p.122), compreendendo o investimento ou ação (r), a satisfação (s), o crédito/ dívida (t) e o reconhecimento/ valorização (v).

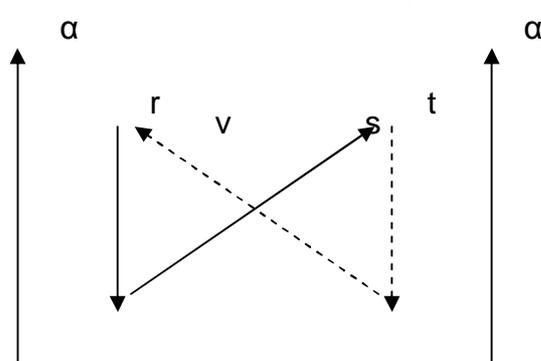


Figura 1 – Diagrama das relações interpessoais

O diagrama é descrito da seguinte forma: O sujeito α exerce, com seus atos, palavras, etc. uma ação $r\alpha$ sobre o sujeito α' . Essa ação é apreciada pelo companheiro e, a $r\alpha$ corresponderá, portanto, $s\alpha'$, ou seja, a *satisfação* sentida pelo indivíduo α' . Até aqui, os valores são ditos *reais*, por compreenderem os afetos perceptivos e efetivos, ou seja, valorização de ações concretas. Na etapa representativa, agregam-se os valores *virtuais* (em pontilhado), ou seja, os possíveis de serem realizados, em *reciprocidade*, quando há equilíbrio. O indivíduo α' ,

portanto, se sente em *dívida* (ta') igual em relação ao sujeito α e, assim, confere a este um *valor* equivalente (va).

De forma lógica, Piaget descreve a equivalência entre as trocas sociais “equilibradas” da seguinte maneira:

$$(ra = sa') + (sa' = ta') + (ta' = va) = (va = ra) \quad (1)$$

$$(\downarrow ra) + (\uparrow sa') + (\downarrow ta') + (\uparrow va) = 0 \quad (2)$$

Neste caso, o sistema está em *equilíbrio*, ou seja, há reciprocidade entre o serviço prestado e a valorização advinda. No entanto, as trocas descritas podem não ser tão equilibradas; pode-se, por exemplo, dar mais que receber, ou ainda dar sem receber. Piaget explica que, nestes casos, o que está entrando em jogo são os sentimentos e interesses interindividuais, e expõe quatro exemplos de possibilidades de combinações e seus respectivos significados, aqui citados (Piaget, 1965/1973, pp.122-123):

a) com relação a α :

- **1º: Se $ra > sa'$, tem-se que $(ra > sa') + (sa' = ta') + (ta' = va) = (va < ra)$, ou seja, **valorização menor que ação**: quer dizer que α trabalha com prejuízo e que tem insucesso ou fracasso com sua ação social. Neste caso, há duas possibilidades: ou o indivíduo se submete às avaliações das quais é objeto e renuncia agir, ou muda de atividade, retifica sua escala de valores, etc.; ou, pelo contrário, persiste, mas desvaloriza seus juizes com a esperança de voltar e de convencê-los.**

- **2º: Se $ra < sa'$, tem-se que $(ra < sa') + (sa' = ta') + (ta' = va) = (va > ra)$, ou seja, valorização maior que ação:** há, neste caso, benefício para α , cujo trabalho fácil é coroado de sucesso superior a seu esforço. Neste caso, α continua naturalmente a produzir, e sua ação é assim canalizada ou, mais certamente, polarizada por esta sanção social, estimulando-o a perseverar no caminho que escolheu.

b) com relação a α' :

- **1º: Se $sa' > ta'$, tem-se que $(ra = sa') + (sa' > ta') + (ta' = va) = (va < ra)$, ou seja, valorização menor que ação por satisfação não esquecida:** o indivíduo α trabalha novamente com prejuízo, como no primeiro caso, mas desta vez porque α' não quer esquecer sua satisfação sa' , mantendo α em dívida, com promessa.
- **2º: Se $sa' < ta'$, tem-se que $(ra = sa') + (sa' < ta') + (ta' = va) = (va > ra)$, ou seja, supervalorização:** neste caso, há superavaliação de α por α' , o que se traduz por uma superestimação do mérito, ou inflação momentânea de valor, com os riscos de deflação brusca ou frustração.

Pode haver também a não efetivação dos valores virtuais pois, como define Piaget, há duas etapas nas trocas sociais: a de acumulação de valores virtuais, e a de realização dos mesmos. Para Piaget, há uma eterna reconstituição de valores de troca, nos seres humanos, e uma eterna manutenção de créditos entre os indivíduos:

Não reclamamos nunca todo nosso débito ($\nu\alpha$) e não pagamos nunca todas as nossas dívidas ($\tau\alpha'$); a circulação dos valores sociais repousa, pelo contrário, num vasto crédito, perpetuamente mantido, ou mais certamente esgotado pela usura e pelo esquecimento, mas constantemente reconstituído. (Piaget, 1965/1973, p. 126)

Segundo o autor, no entanto, o enriquecimento se dá quando há sempre reciprocidade, quando há um equilíbrio. É nesse sentido que Piaget afirma que o ser social de mais alto nível é aquele que consegue relacionar-se com seus semelhantes de forma equilibrada (Piaget, 1965/1973).

A eterna manutenção de créditos está implícita nos processos de sucessivos equilíbrios pelos quais passa o organismo humano. Não se trata de simplesmente receber uma “marca profunda de uma ação exterior”, mas de constatar, por evidência, que, em resposta de uma tensão ou de um desequilíbrio, provocados por uma mudança do meio, há “interação no sentido pleno do termo”, ou seja, a invenção de combinações para uma solução original que culmina num novo equilíbrio (Piaget, 2002, p.58). No entanto, não são todos os estímulos que suscitam respostas no organismo, mas, especialmente, aqueles cujas respostas sejam possíveis de realização pelo indivíduo:

Para que o estímulo provoque uma certa resposta, é necessário que o indivíduo e seu organismo sejam capazes de fornecê-la, sendo a questão prévia, portanto, a dessa capacidade... No começo, portanto, não está o estímulo mas a sensibilidade ao estímulo, e isso depende naturalmente da capacidade de dar uma resposta. (p.59)

Desse modo, torna-se possível compreender que o estabelecimento de trocas sociais equilibradas só é viável à medida que certas características não estejam limitadas somente ao indivíduo. Assim, o equilíbrio de uma troca supõe: 1) um sistema comum de signos e de definições; 2) uma conservação das proposições e o reconhecimento de tal sistema entre os agentes de troca; e 3) uma reciprocidade de pensamento entre os interlocutores. (Piaget, 1965/1973)

La Taille (2002) afirma que, no caso da criança, por exemplo, a limitação para as trocas equilibradas justifica-se na incapacidade da mesma em aderir a uma escala comum de valores. Tal equilíbrio torna-se viável a partir do estágio operatório, quando é possível, de forma progressiva e gradativa, colocar-se no lugar do outro e descentrar, vencer o egocentrismo inicial e tomar consciência da relatividade da perspectiva individual em relação ao conjunto das outras perspectivas possíveis. Assim, diferentes graus de socialização estão presentes nos indivíduos, ao longo de seu desenvolvimento.

2.3 - Estudos envolvendo o processo de interação social

Além da definição de interação social em Piaget, podem-se encontrar várias outras abordagens que versam sobre o tema. Numa linha, há aqueles trabalhos tecidos em torno de questões que o relacionam ao desenvolvimento da cognição, como os de Cavalcante (2005), Gilly, Fraisse e Roux (1988/ 1992), Light e Perret-Clermont (1989/ 1991), Moro (1987) e Perret-Clermont (1984). Em acréscimo a tais estudos, pode-se citar o de Dias (2003), que trata da percepção social e cognição em situações de aprendizagem por conflito sócio-cognitivo, e o de Zóia (2004), que investiga a interação social e tomada de consciência.

Em outra abordagem, há estudos que investigaram a ocorrência de comportamentos ditos pró ou anti-sociais, que englobam os trabalhos de Brownell & Carriger (1990); Eisenberg & Mussen (1989), Hoffman (1990), Staub (1989, 1991), citados por Palmieri (2004), em pesquisa sobre aspectos de cooperação, competição e individualismo na perspectiva sócio-cultural construtivista.

Nota-se, portanto, que a literatura produzida voltou-se bastante à questão da interação social na perspectiva histórico-cultural, e a trabalhos envolvendo a epistemologia genética, inclusive, mas são restritos aqueles cuja abordagem se aproxima da viabilidade da aplicação da teoria piagetiana no contexto de jogos computadorizados. Nessa linha, podem-se citar alguns poucos trabalhos, como os de Behar (1998; 2003; 2004), Costa (2004; 2005), Costa e Dimuro (2005a; 2005b), Garcia, Costa e Franco (2004), Lee e Nass (2003), Moore e Ducheneaut (2004), Rodrigues, Costa e Bordini (2003) e Sims (1997). Grande parte deles tem como base a teoria de interação social de Piaget, embora não façam menção à análise microgenética do sujeito em situações de troca num ambiente virtual. Tais trabalhos serão aqui revisados por guardarem alguma semelhança com o tema da presente dissertação.

Rodrigues *et al.* (2003) realizaram um estudo a respeito de um sistema de valores de troca para suportar interações sociais em sociedades artificiais. Em sua pesquisa, os autores puderam descrever as trocas entre agentes computacionais num ambiente ou sociedade artificial no contexto piagetiano, e mostrar que o sistema pode ser integrado a modelos já existentes do mesmo tipo de interação. Os autores utilizaram também como referência base “Estudos Sociológicos”, de Piaget (1965/1973). As trocas consideradas nesse estudo, entretanto, foram analisadas

entre agentes virtuais e não envolviam um sujeito em contato com a sociedade artificial.

Também trabalhando a questão da troca, Costa (2004; 2005) e Costa e Dimuro (2005a; 2005b) realizam estudos envolvendo o modelo de trocas sociais em Piaget e sua aplicabilidade a ambientes computacionais. Também nesses estudos, não há qualquer menção a interações que envolvam a troca entre um sujeito real em contato com um virtual².

Na linha da lógica operatória, há os trabalhos de Behar (1998; 2003; 2004), que elabora uma metodologia de análise de ferramentas computacionais segundo os princípios lógico-operatórios piagetianos, e os de Garcia *et al.* (2004), que trazem ao modelo de trocas piagetiano uma interpretação no contexto de comunidades virtuais de aprendizagem. Se, por um lado, Behar se deteve a investigar a descrição da ferramenta computacional em si, por outro, Garcia *et al.* se detiveram nas interações entre pessoas reais num ambiente virtual. Ambos se abstêm da análise entre sujeito real e personagem virtual.

Em um outro estudo, Moore e Ducheneaut (2004) afirmam que a interação com jogos computadorizados se tornou uma experiência social. Os autores citam alguns jogos em específico, principalmente aqueles em que há múltiplos jogadores em tempo real, num mesmo momento de jogo, e afirmam serem esses a fonte de uma nova configuração no campo das interações – enfatizando ainda que pouco se sabe a respeito da estrutura dessas. Os pesquisadores analisaram a interação entre

² Os termos “real” e “virtual” são descritos no Capítulo 3 - REAL E VIRTUAL

jogadores do “Star Wars Galaxies”, um jogo computadorizado, em forma de Role Playing Game on-line, em que o jogador cria seu personagem e passeia por diferentes mundos do universo, como na saga cinematográfica “Star Wars”. Na pesquisa realizada, foram identificadas diferentes categorias de interatividade, e o quanto esta é afetada pela estrutura do jogo em si. Também aqui a ênfase se dá às relações estabelecidas entre jogadores.

Lee e Nass (2003) investigaram a “presença social” na interação homem-máquina. O estudo analisou o efeito da interação entre fatores do usuário e fatores da mídia. Os resultados mostraram evidências de respostas sociais automáticas diante de representações artificiais que demonstrem características intrinsecamente humanas, como linguagem e personalidade. O trabalho desses autores se aproxima de uma análise do processo de interação real x virtual, mas o virtual ficou restrito a uma voz sintética, que tinha o objetivo de despertar sentimentos no sujeito.

Já Sims (1997) estudou a interatividade em si, e propôs uma classificação dos tipos de interação em geral, sem, no entanto, se referir à descrição das tipologias por ele levantadas.

Diante dos estudos expostos, pode-se constatar que, apesar de muitos abordarem a importância da interação social, não há evidências de análises microgenéticas desse mesmo processo num ambiente virtual. Por mencionar os termos “real” e “virtual”, torna-se necessário defini-los, antes de passar à descrição da abordagem microgenética, do jogo e da pesquisa em si.

3 - REAL E VIRTUAL

Face ao avanço tecnológico e à crescente digitalização do mundo, muito se tem falado da virtualidade. Por vezes posta em contraposição à realidade, por outras tida como espelho dessa, seja como for, esta surge como uma nova dimensão a ser considerada, com características peculiares que lhe conferem uma diferenciação.

Lévy (1996) empreendeu esforços na definição do termo, e viu na virtualização a possibilidade da interação sem necessidade de presença física, em que as unidades de lugar e tempo se transformam; a primeira, substituída pela sincronização, e a segunda, pela interconexão (p.21).

Para o autor, existe a possibilidade de se fazer a “oposição fácil e enganosa” entre real e virtual. Logo vem o esclarecimento, a partir da busca da etimologia da palavra: virtual se origina no latim medieval *virtualis*, derivado, por sua vez, de *virtus*, força, potência. Trata-se, na filosofia escolástica, do que existe em potência e não em ato, necessariamente. Daí a epígrafe proposta nesta dissertação, referente às relações entre a árvore e sua semente.

Com a mesma preocupação, também Sherry Turkle (citada por Casalegno, 1999), psicóloga famosa por seus estudos sobre campo da relação entre as novas formas de telecomunicação e a interação no ciberespaço, apontou também a necessidade de se desmistificar a oposição real e virtual. Em entrevista cedida a Casalegno, quando questionada acerca da correspondência entre a difusão de novas formas de comunicação a uma crescente diferenciação entre o dito real e o virtual, ela alerta:

Acho que se comete um erro grave ao falar-se em vida real e em vida virtual, como se uma fosse real e a outra não. Na medida em que as pessoas passam tempo em lugares virtuais, acontece uma pressão, uma espécie de expressão do desejo humano de tornar mais permeáveis as fronteiras do real e do virtual. Em outros termos, creio que enquanto os especialistas continuam a falar do real e do virtual, as pessoas constroem uma vida na qual as fronteiras são cada vez mais permeáveis. Assim, não gosto de falar do real e do virtual, mas antes do virtual e do resto da vida. Não V-R, Vida Real, mas R-V, Resto da Vida, pois se as pessoas gastam tanto tempo e energia emocional no virtual por que falar do material como se fosse o único real? (Turkle, citada por Casalegno, 1999, p.117)

Neste sentido, virtual não se opõe a real, mas ao atual,. Ele é traduzido por Lévy como um nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um objeto ou entidade qualquer, ou seja, as potencialidades, e não somente possibilidades. Pelo virtual, é possível o desprendimento do “aqui e agora”. Refere-se a uma “não-presença”, desprendida de aspectos físicos e espaciais: “a virtualização submete a narrativa clássica a uma prova rude: unidade de tempo sem unidade de lugar, ... continuidade de ação apesar de uma duração descontínua.” (Lévy, 1996, p.21)

Segundo Lévy, falar da virtualidade não se trata de algo tão novo assim: a “não-presença” pode ser constatada pela imaginação, pela memória, pelo conhecimento ou até pela religião. Todas estas instâncias sempre fizeram o homem “abandonar a presença muito antes da informatização e das redes digitais.” (p. 20).

Claro, a proposta da virtualização, nos dias atuais, traz sim algumas novidades inegáveis. Na concepção de Lévy, é a reinvenção da cultura nômade, fazendo surgir

um “meio de interações sociais onde as relações se reconfiguram” (p. 21), se “fluidificam” (p18). O autor vai além; afirma que, por meio da virtualização, o homem passou a experimentar a “aventura da autocriação” e, ainda, a “quase-presença”:

A virtualização dos corpos que experimentamos hoje é uma nova etapa na aventura de autocriação que sustenta a nossa espécie... Os sistemas de realidade virtual transmitem mais que imagens: uma quase presença. Pois os clones, agentes visíveis ou marionetes virtuais que comandamos por nossos gestos, podem afetar ou modificar outras marionetes ou agentes visíveis. (pp. 27;29)

Mas o virtual não implica em imaginário; pelo contrário, servem também de estruturação da realidade social:

Nem por isso o virtual é imaginário. Ele produz efeitos. Embora não se saiba onde, a conversação telefônica tem “lugar”. ... Embora não se saiba quando, comunicamo-nos efetivamente por réplicas interpostas na secretária eletrônica. Os operadores mais desterritorializados, mais desatrelados de um enraizamento espaço-temporal preciso, os coletivos mais virtualizados e virtualizantes do mundo contemporâneo são os da tecnociência, das finanças e dos meios de comunicação. São também os que estruturam a realidade social com mais força, e até com mais violência. (p. 21)

O virtual, como posto, é a potência de realização. No entanto, ao se chegar à realização, possibilidades são escolhidas em detrimento de outras. Lévy afirma que “os possíveis são candidatos e não um campo problemático, a realização é uma eleição ou uma seleção e não uma resolução inventiva de um problema.” (p.59).

Com a virtualidade, abrem-se campos de potencialidades, mais que possibilidades; o virtual, deste modo, “coloca um problema, abre um campo de interpretação, de resolução ou de atualização, enquanto um envoltório de possibilidades presta-se apenas a uma realização exclusiva.” (p.59).

Os termos realização, potencialização, atualização e virtualização se relacionam, de algum modo, passando constantemente de um para outro, sendo constituídos como quatro movimentos ou transformações.

A realização pode ser assimilada à causalidade material, por nutrir de matéria uma forma preexistente; o possível é uma forma à qual uma realização confere uma matéria, daí sua causalidade material. Nesse sentido, o possível contém formas não manifestas, ainda adormecidas.

Tanto o possível quanto o virtual são latentes, não manifestos, e “anunciam antes um futuro do que oferecem uma presença” (p.137). Por sua vez, o real e o atual são patentes e manifestos. Lévy define, portanto, quatro modos de ser: real, possível, atual e virtual. Para ele, o real é a substância, o palpável. De qualquer modo, como dito, as instâncias estão intimamente associadas.

Considerando a idéia do real, do possível, do virtual e do atual, em suas relações ou associações, no contexto deste trabalho, torna-se importante descrevê-los numa perspectiva piagetiana.

Piaget (1985), a fim de justificar sua epistemologia construtivista, afirmou ser necessário recorrer ao problema da “formação dos possíveis”, dado que, para que ocorra a atualização de uma ação ou idéia, pressupõe-se, antes de tudo, que elas tenham se tornado “possíveis”. Tais possíveis são colocados, pelo autor, como

produtos da construção do sujeito, em interação com as propriedades do objeto. Piaget, nesse sentido, é enfático ao afirmar a importância da relação entre o real, o possível e o necessário que, ao longo do desenvolvimento, se mantém, na configuração do processo de equilíbrio:

Se o possível procede, de um lado, das vitórias obtidas sobre as resistências do real e, por outro lado, das lacunas a preencher quando uma variação imaginada conduz à suposição de outras, esse duplo processo depende da equilíbrio em suas formas mais gerais. (p.10)

Daí é que Piaget enfatiza que é no possível que se encontram as potencialidades de abertura e, portanto, numa forma de se passar por constantes reequilibrações, garantindo, desta forma, a caracterização de algo em constante movimento:

Podemos supor assim que a essência das possibilidades, ao contrário do real e do necessário, é intervir no próprio processo das reequilibrações e manifestar os poderes do sujeito antes de sua atualização, ficando naturalmente entendido que eles não são predeterminados, mas que se reconstituem sob novas formas. (p.9)

É nesse sentido que se pode afirmar que a abertura de possíveis, e a atualização dos mesmos, permitem ao indivíduo chegar a novas acomodações e, conseqüentemente, ao enriquecimento das estruturas do sujeito, pois “o possível resulta, assim, de uma atividade acomodatória em busca de sua forma de atualização, dependendo esta ao mesmo tempo da flexibilidade e solidez dos esquemas e das resistências do real.” (p.9).

O princípio da realidade, tal como apresentado por Piaget, está inserido na própria descrição da gênese do real na criança por este autor. Nesse processo, há a idéia de um real definido como um “mundo dos objetos e dos acontecimentos, estruturado pela criança graças à aplicação (a este mundo) de seus esquemas de ação.” (Ramoszi-Chiarottino, 1984, p.75)

Por meio dos esquemas de ação, aplicados ao mundo dos objetos e acontecimentos, portanto, o indivíduo define seu real, e torna-se possível para ele a compreensão: 1) das propriedades dos objetos; 2) das regularidades da natureza; e 3) do alcance ou limites de suas ações.

A organização feita pela ação sobre o meio em que se insere no espaço é necessária para uma representação do mundo. Conseguindo organizar-se desse modo, o sujeito estabelece o princípio de realidade, podendo ser capaz de distinguir os três itens anteriormente citados. Do real é que é “retirada” a representação do mundo para a criança, manifesta por meio de imagens, imagem mental, desenho, linguagem e imitação diferida, num processo de abstração.

O estudo da questão social em ambientes virtuais é plausível, em se considerando que a presença social não é necessariamente ligada à presença física: “Não estando vinculada à presença dos corpos físicos e biológicos, que podem estar localizados em diferentes dimensões espaço-temporais, a interação constitui-se unicamente através de representações sociais. (Ribeiro, 2005,p.6).

As interações tecidas em ambientes ditos “virtuais” são, portanto, dignas de serem chamadas também de “interações sociais”, mesmo que se estabeleçam em contextos virtuais, em que se considere o par interacional homem-máquina, dado

que, pelos comentários aqui elaborados, esta distinção não impede a existência das interações em questão.

4 - OS JOGOS ELETRÔNICOS E O “THE SIMS®”

4.1 - A questão da classificação do jogo

O jogo computadorizado “The Sims®” foi lançado no início do ano 2000 pela Electronic Arts. Nele, o jogador comanda a vida de pessoas virtuais, que vivem em comunidades, tendo o controle de todo o cenário, constituído por grandes módulos: o de criação de personagem, o de criação da casa, o de compras e o de simulação do jogo propriamente dito. A segunda versão foi posta à venda em 2004 e, num período de dez dias, foram vendidas mais de 1.000.000 de cópias (Wikipedia, 2007).

Segundo o manual oficial do “The Sims®” (Electronic Arts, 2004), o jogo se classifica como de “simulação”. Essa categorização é feita com base em critérios técnicos definidos pelo Ministério da Justiça, especificamente pelo Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação – DJCTQ, integrante da Secretaria Nacional de Justiça (Brasil, 2005). Porém, não está definida dentro de uma conceituação teórica de jogos, até mesmo pelo fato de ser uma classificação realizada com a finalidade única de estipular a idade mínima para utilização, em consonância com os objetivos do Estatuto da Criança e do Adolescente.

Ruiz (citada por Rossetti, 2001), propõe uma classificação teórica dos jogos a partir do trabalho de Piaget, distinguindo três macro-categorias: 1) jogos de ação; 2) de símbolo; e 3) de regras. Os jogos eletrônicos foram por ela classificados dentro de uma das subcategorias dos jogos de ação, ao lado dos jogos motores-manipulativos e os de regras, e são definidos como “atividades lúdicas que, com um forte componente de ação, perseguem uma meta que vem marcada pelo desenho do brinquedo eletrônico que se manipula.” (p.90).

No entanto, ao se analisar as características do jogo “The Sims®”, percebe-se que estas estão longe de requerer do jogador habilidades motoras constituintes dos jogos de ação. A classificação, portanto, ainda não abarca jogos eletrônicos que combinem, simultaneamente, regras, referência simbólica e manipulação motora.

4.2 - Como funciona o The Sims®

O objetivo do jogo é controlar a vida de personagens virtuais, em comunidades também virtuais. O jogador pode criar casas, vizinhanças e personagens. Não há um “fim programado”, ou seja, o personagem não tem, necessariamente, que passar por fases, ou “vencer” o jogo. Nesse sentido, ele precisa “jogar bem”, e não necessariamente “jogar certo”: “você pode escolher controlar os Sims para que eles possam ter as recompensas por uma vida bem vivida. É claro, você também pode optar por desprezar a necessidade deles, ceder aos temores e ver o que acontece...” (Electronic Arts, 2004, p.3)

A tela de abertura do jogo apresenta a possibilidade de uso do tutorial e comunidades já existentes. O jogador opta por uma das comunidades para começar a jogar, ou cria novas comunidades personalizadas.



Figura 2 – Tela inicial: tutorial e vizinhanças

O tutorial, utilizado na primeira fase da pesquisa, ensina aos jogadores as funcionalidades do sistema, bem como as possibilidades de interação com itens do jogo e demais personagens já existentes na vizinhança.



Figura 3 – Abertura do Tutorial

Ao entrar numa vizinhança para jogar, podem-se ver as casas que já estão habitadas (sinalizadas por um losango verde, símbolo do jogo), e as que estão disponíveis.



Figura 4 – Vizinhança

Nesta mesma tela, já se pode visualizar, pela primeira vez, o “Painel de Controle” que, dependendo do momento do jogo, adquire novas funcionalidades.



Figura 5 – Painel de Controle da Vizinhança com principais funcionalidades

O Painel de Controle inicial possui, em seu centro, os controles de zoom, rotação, rolagem de tela e centralização de câmera – todos relativos a posicionamento. Possui ainda os ícones para as principais funcionalidades do jogo,

que são “Famílias”, “Lotes e casas”, “Decorações da vizinhança”, “Histórico” e “Opções gerais”.



Figura 6 – Exibição de funcionalidade “Famílias”



Figura 7 – Exibição de funcionalidade “Lotes & Casas”



Figura 8 – Exibição de funcionalidade “Decorações”



Figura 9 – Exibição de funcionalidade “Histórico da Vizinhança”



Figura 10 – Exibição de funcionalidade “Opções”

Para iniciar um jogo, o jogador precisa criar seu personagem. Pode fazer isso escolhendo personagens aleatoriamente, utilizando personagens já existentes ou configurando as características de seu personagem, passo a passo. O personagem é criado segundo características pessoais definidas pelo usuário, e age segundo

comandos do jogador, tendo também um grau de autonomia em suas ações que, ainda assim, podem ser canceladas.



Figura 11 – Criação de personagem

Na criação do personagem, é possível determinar sexo, idade (fase da vida), características físicas, incluindo desde a cor dos olhos, formato do nariz, até as vestimentas, e ainda definir, de antemão, uma aspiração e a “personalidade” do Sim criado, por meio de pontuação dos traços, exibidos em pares, do seguinte modo: Desleixado / Ordeiro, Tímido / Sociável, Preguiçoso / Ativo, SériO / Brincalhão e Reclamão / Gentil.



Figura 6 - Definição de aspiração e personalidade

No “The Sims”, as possíveis aspirações são por crescer, romance, família, conhecimento, popularidade ou riqueza. Só é permitida a escolha de uma aspiração por personagem, e esta escolha definirá o objetivo do jogo. As aspirações estão em sintonia com os “desejos e temores” designados pelo sistema ao personagem criado. Existe uma barra de exibição de medição da aspiração, que reflete o nível de satisfação na vida do Sim. Esta barra é determinada pelos pontos recebidos quando desejos específicos são satisfeitos, ou perdidos quando temores acontecem. Desejos e temores mudam, ao longo do jogo, na medida em que são realizados, ou quando há mudança de fase de vida do personagem (passagem entre infância, adolescência, idade adulta ou velhice).



Figura 12 – Barra de “desejos e temores”

Na proposta desta pesquisa, optou-se por deixar ao controle do usuário somente os modos de simulação e compra, disponíveis no Painel de Controle Universal, que é exibido após o jogador acessar uma das casas para jogar. São nesses modos que se podem visualizar as interações que se tornaram objeto de estudo. Os demais botões do Painel de Controle Universal permitem a construção, a visualização do histórico e as opções de controle do jogo. É possível ainda visualizar a idade do personagem, o dia, hora, controle do tempo e reserva monetária.

Estendendo-se o Painel de Controle Universal, há as barras de Necessidade, Relacionamentos, Habilidades e Carreira, Personalidade e Recompensas. Esta extensão é particularmente importante para o contexto deste trabalho, por se tratar dos controles que mais serão acessados pelo jogador, durante as sessões.



Figura 13 – Visualização das barras de controle, fechadas

A barra de controle “Necessidade” permite que o jogador saiba se a necessidade está diminuindo ou aumentando ao longo do jogo. A satisfação da necessidade decai com o tempo, e pode entrar em estado de alerta. Há necessidades de fome, energia, banheiro, higiene, conforto, diversão, social e ambiente, sendo as três primeiras cruciais para o bom andamento do jogo.



Figura 14 – Barra de Necessidades

Quando um desses três falha, o personagem criado pode ficar desacordado no chão, solicitar a satisfação da necessidade, ou até mesmo morrer. A seguir, estão listadas as principais necessidades dos personagens e as formas de satisfazê-las, de acordo com a proposta do manual:

- Fome: pedir entrega por telefone, retirar alimento da geladeira ou cozinhar. Utensílios diferenciados podem servir variedades de alimentos, e o Sim pode desenvolver sua habilidade culinária lendo ou assistindo a programas de TV do gênero;
- Energia: dormir ou fazer uso de utensílios que proporcionem o ganho energético, tais como sofás, banhos relaxantes ou bebidas energizantes;
- Banheiro: utilizar vaso sanitário;
- Higiene: tomar ducha, banho de banheira ou lavar as mãos;
- Conforto: utilizar mobiliário como aconchego e descanso;
- Diversão: fazer uso de jogos, brinquedos e entretenimentos de forma geral;

- Social: conversar com amigos por telefone ou pessoalmente, e treinar habilidade de conversação e namoro no espelho;
- Ambiente: decorar a residência com objetos interessantes, mantê-lo limpo e organizado.

A segunda barra de controle do painel é a de Relacionamentos. Conforme se desenvolvem os laços sociais entre os personagens, as opções de interação mudam. Os medidores de relacionamentos representam as ligações sociais existentes, tanto em nível diário quanto permanente. Para melhorar as relações, é necessário que o Sim se comunique bem com os demais personagens, receba-os bem em sua casa e seja agradável.



Figura 15 – Barra de Relacionamentos

As habilidades e carreira do personagem são verificadas pela terceira barra de controle. Os dois itens estão intimamente ligados, pois a carreira seguida pode ser determinada pelas habilidades desenvolvidas.



Figura 16 – Barra Habilidades e Carreira

No medidor de Habilidades (Figura 16), o jogador pode constatar em que níveis estão seus desempenhos de culinária, mecânica, carisma, físico, lógica, criatividade e limpeza. Tais habilidades podem ser potencializadas por meio de leituras, programas televisivos do gênero ou ainda por utilização de objetos de habilidade (como um jogo de xadrez, para melhorar a lógica, por exemplo).

O painel de informação da carreira indica se o personagem está empregado ou não, e qual o nível de seu emprego. O emprego pode ser buscado em jornais ou na Internet, e permite a aquisição de finanças ao final do turno trabalhado.

As últimas barras de controle são de personalidade e recompensas. A barra de Personalidade reflete o que foi definido na criação do personagem, e mostra a biografia, os interesses e até lembranças. Já a barra de recompensas exibe um catálogo de premiações, que são adquiridas à medida que o jogador realiza desejos ou progride profissionalmente.

As interações no jogo são acessadas por meio de um clique sobre os objetos ou personagens de interesse. Todas elas são passíveis de cancelamento, e aparecem na tela numa seqüência de realização. O jogador pode, de modo exploratório, verificar as interações disponíveis em cada objeto, e optar por realizá-las ou não.

Como se pôde constatar, o jogo tenta fazer uma reprodução da vida diária. Há aspectos que, aos poucos, complementam o jogo inicial, o que acontece por meio das expansões e pacotes de atualização. A série é composta do seguinte modo:

- The Sims: Gozando a Vida, Fazendo a Festa, Encontro Marcado, Em Férias, O Bicho Vai Pegar, Superstar e Num Passe de Mágica.
- The Sims®2: Vida de Universitário, Vida Noturna, Aberto para Negócios, Bichos de Estimação e Quatro Estações, tendo sido este último lançado em abril do ano corrente.
- Pacotes Especiais: The Sims® On-line, Pacote Festa de Natal, Diversão em Família, Glamour, Happy Holiday, Celebration, H&M Fashion.
- The Sims® Video Games: The Sims, The Sims® Bustin' Out, The Urbz: Sims in the City, The Sims® 2, The Sims® 2: Pets, The Sims® 2 Mobile, MySims.
- The Sims® Histórias: Histórias da Vida, Histórias de Bichos, Histórias de Náufragos.

Há previsão de lançamento da terceira versão para 2009 e, até lá, espera-se que sejam colocados à disposição do jogador mais expansões e pacotes de atualização, tamanho o interesse despertado pelos jogadores.

5 - ANÁLISE MICROGENÉTICA

O estudo do processo de interação apresentado neste trabalho foi contextualizado na Epistemologia Genética. Sobre a abordagem, aponta Góes (2000).

[a epistemologia genética é] uma forma de construção de dados que requer a atenção a detalhes e o recorte de episódios interativos, sendo o exame orientado para o funcionamento dos sujeitos focais, as relações intersubjetivas e as condições sociais da situação, resultando num relato minucioso dos acontecimentos. (p.9)

No planejamento da presente pesquisa, uma das tarefas foi, inclusive, sondar ou explorar caminhos metodológicos para a avaliação da interação em ambientes virtuais. Nesse sentido, a análise microgenética veio como instrumental que pode viabilizar o estudo das estratégias e processos de ação, bem como o exame de seqüências interativas que se propunha analisar, deixando evidente o “processo interativo entre sujeito e objeto” (Inhelder e Caprona, 1996, p.12).

É importante destacar que a análise microgenética deve ser entendida a partir da Epistemologia Genética. Essa epistemologia pode ser descrita, por sua vez, como um método genético.

Como aponta Queiroz (2000), toda epistemologia que se pretenda científica se atrela a três condições: 1) conhecer o emprego de princípios, noções ou métodos em cada disciplina; 2) dar prioridade à crítica interna de fundamentos da lógica antes do uso da intuição; e 3) verificar a parte que cabe ao sujeito do conhecimento. E é

nesse aspecto que o autor destaca a originalidade de Piaget, por fazer de sua epistemologia mais um método possível na análise do desenvolvimento humano.

A esse respeito, esclarece o próprio Piaget (2002, p.2) que seu objetivo foi o de “construir um método capaz... de remontar às origens, portanto, à própria gênese dos conhecimentos...”, tendo assim o caráter próprio de “distinguir as raízes das diversas variedades de conhecimento a partir de suas formas mais elementares”.

Para Góes (2000), que considera a abordagem microgenética na matriz histórico-cultural, a análise microgenética resulta no relato minucioso do exame de recortes de episódios interativos. E destaca:

Essa análise não é micro porque se refere à curta duração dos eventos, mas sim por ser orientada para minúcias indiciais – daí resulta a necessidade de recortes num tempo que tende a ser restrito. É genética no sentido de ser histórica, por focalizar o movimento durante processos e relacionar condições passadas e presentes, tentando explorar aquilo que, no presente, está impregnado de projeção futura. É genética, como sociogenética, por buscar relacionar os eventos singulares com outros planos da cultura, das práticas sociais, dos discursos circulantes, das esferas institucionais. (p.15)

Wertsch, citado por Góes (2000), faz sua definição da análise microgenética também citando a importância de um acompanhamento minucioso da formação de processos, por meio do detalhamento de ações de sujeitos e relações interpessoais daí estabelecidas, considerando um curto espaço de tempo, e enfatiza que “essa duração corresponde a uma ou poucas sessões, em delineamentos planejados ou a curtos segmentos interativos.” (p.14)

O objetivo da análise microgenética, para Meira (1997), encontra-se na microanálise de estudos cognitivo-interacionais, e deve abranger uma descrição cuidadosa da interação em episódios, e os dados interpretados na direção de uma minuciosa apresentação narrativa e explicativa.

Inhelder, citada por Góes (2000), afirma que, a partir dessa análise, configura-se uma circularidade, obtida das ações planejadas pelo sujeito, que formulou um modelo inicial sobre o objetivo e funcionamento do objeto de sua interação, e das ações propriamente realizadas, num ir e vir dialético.

A análise do que Piaget (1983) chamou de interação ou mesmo indissociação entre sujeito e objeto, pode ser feita, segundo recomendações do próprio autor, sob dois pontos de vista: o dos fatos em si (como fenômenos tais quais se apresentam, considerando a história dos fatos propriamente ditos e a do indivíduo) e o de uma análise interna ou epistemológica (p.137). Os episódios interativos, portanto, podem ser descritos via análise microgenética.

O interesse geral pelo uso da análise microgenética é revelar a dinâmica das ações do sujeito, suas avaliações, suas intenções e valores, as escolhas que faz dos meios e os controles que utiliza, ou seja, as heurísticas próprias ao sujeito em direção a um resultado por ele planejado, considerando o par interativo. Nesse aspecto, esta abordagem é suficientemente aplicável ao que se propõe aqui analisar – as interações sociais em uma comunidade virtual, o que será detalhado no item seguinte, em que o problema de pesquisa será apresentado.

6 - POSIÇÃO DO PROBLEMA

Ao propor o tema de pesquisa, as idéias iniciais se deram em torno dos seguintes questionamentos:

- Quais as possíveis formas de interação no “The Sims®”? Como são essas interações? De que forma elas podem ser descritas? Podem ser analisadas pelo modelo piagetiano das relações interpessoais?

Desse modo, o problema se traduz em analisar, microgeneticamente, a interação social, tal como descrita em Piaget (1954;1965/1973), no mundo virtual contextualizado no jogo computadorizado “The Sims®”.

6.1 - Objetivos

6.1.1 - *Objetivo Geral*

O objetivo geral desta pesquisa é investigar, pela análise microgenética, a possibilidade de descrição da interação social num mundo virtual.

6.1.2 - *Objetivos Específicos*

Especificamente, pretende-se:

- (a).Descrever os processos de interação do jogo computadorizado “The Sims®” em um contexto piagetiano;
- (b).Classificar a interação em categorias distintas, em termos de interação entre jogador, personagem criado, demais personagens e utensílios do ambiente;

- (c). Identificar os modos de operar dos sujeitos da pesquisa, observando-se características manifestas condizentes com as categorias levantadas em (b).
- (d). Descrever exemplos de modos de operar identificados em (c), de acordo com a teoria piagetiana das trocas sociais, e segundo descrição dos processos de interação estabelecidos pelo objetivo (a), realizando uma análise microgenética.

7 - MÉTODO

Serão descritos, nesse capítulo, o tipo de delineamento, participantes, instrumento, procedimento, processamento e análise de dados.

7.1 - Tipo de delineamento

A pesquisa foi realizada com base no recurso metodológico da Análise Microgenética. Assim, o delineamento é caracterizado como do tipo “Caso Único”, definido por Meltzoff (2001), em que o pesquisador faz uso de inferências sobre um único sujeito ou grupo. Trata-se de um procedimento que consiste em uma série de medições repetidas, para um único indivíduo ou grupo. A idéia básica é obter uma sucessão de observações e medições de um comportamento alvo específico.

7.2 - Participantes

Os participantes dessa pesquisa foram estudantes de Ensino Médio de uma escola particular do interior do Estado. Seguindo sugestão metodológica de Delval (2002), a fim de constituir estudo de caso que não envolva muitas variáveis, senão aquelas que se desejam verificar, esse estudo contou com dez participantes, sendo 03 do sexo feminino e 07 do sexo masculino, na mesma faixa etária (16-17 anos). Delval sugere que, a cada nova variável ou característica incluída sejam acrescentados outros dez sujeitos.

O primeiro critério de inclusão dos participantes foi a idade, pelo fato do jogo ser restrito a maiores de 16 anos, segundo a classificação do Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação – DJCTQ (Brasil, 2005). Também como critério de inclusão foi definido que os participantes deveriam ter conhecimento e prática do

jogo “The Sims®”, o que foi controlado pela primeira fase do procedimento de pesquisa, em que os sujeitos passaram por uma espécie de “treinamento” (ver item 7.5 - Procedimento).

7.3 - Instrumento

A escolha do jogo computadorizado “The Sims®” como instrumento nessa pesquisa se deu pelo fato do mesmo tornar viável a simulação de situações sociais reais, muitas vezes difíceis de serem reproduzidas experimentalmente. Além disso, não há referências de estudos de análise microgenética de processos de interação social em ambientes virtuais.

Dentro do jogo, há a possibilidade do jogador criar sua casa e definir a decoração da mesma. Para fins deste trabalho, foi criada uma casa específica, igual para todos os jogadores, contendo ambientes necessários e suficientes para a execução de todas as funcionalidades interativas que se pretendiam analisar. Entretanto, a decoração e mobília ficaram a cargo de cada jogador, dado que, ao retirar um participante e iniciar outro jogo com outro jogador, os itens que compunham a casa são também removidos (como se fosse uma “mudança”).

7.4 - Infra-estrutura

Como parte da infra-estrutura para a pesquisa, foi feita a solicitação, para a instituição, de uma sala arejada, com boa iluminação, longe de ruídos interferentes, localizada na escola escolhida, o que foi prontamente atendido.

Para as gravações das sessões, foi utilizado um notebook e um gravador de áudio compactado (mp3).

7.4.1 - Softwares

- Planilha eletrônica e processador de texto
- Camtasia Studio® versão 3.0.1, composto pela aplicação Camtasia Recorder®, rodando em segundo plano, que captura todos os movimentos realizados em tela, quadro a quadro (Techsmith, 2005).

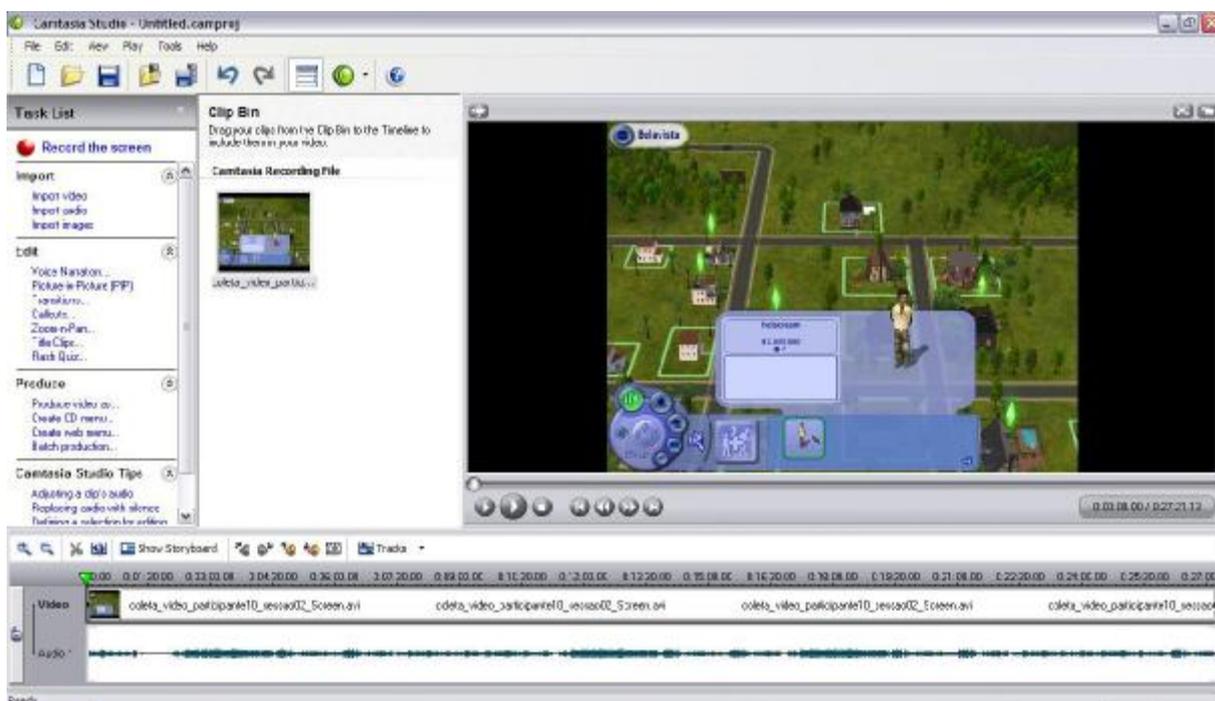


Figura 17 – Camtasia Studio®

7.4.2 - Equipamentos

- Pen-drive com gravador e reproduzidor de áudio compactado MP3, 512MB, Foston;
- Notebook Compaq Presario V2311US, equipado com recursos multimídia de áudio e vídeo, compatíveis com os requisitos do fabricante do The Sims®, com a seguinte configuração:
 - à Windows XP Service Pack 2, processador: 1.6GHz AMD Turion™ 64;

- à Memória: 1024MB 333MHz DDR;
- à Vídeo: ATI RADEON® XPRESS 200M IGP, com 128MB DDR compartilhada;
- à HD 60GB;
- à Drive multimídia: 24X DVD/CD-RW Combo;
- à Tela: 14.0" WXGA Widescreen (1280 x 768);
- à Portas externas/ saídas: 3 portas serial bus, 1 saída de fone, 1 entrada para microfone, VGA, TV (S-vídeo), modem, firewire IEEE 1394 e rede.

7.5 - Procedimento

Para o procedimento de pesquisa, optou-se por entrar em contato com uma escola, a fim de escolher sujeitos que atendessem aos critérios de inclusão propostos. Em conformidade com as Resoluções 196/96/CNS e 016/2000/CFP, que regulam a ética em pesquisa com seres humanos, foram obtidos os consentimentos dos participantes e da instituição (Apêndice B. e Apêndice C.). Num primeiro momento, foi realizada uma reunião com a Direção Pedagógica e com a Orientação Escolar, ocasião em que foram apresentados o projeto da pesquisa e as implicações éticas do trabalho a ser desenvolvido, com a definição das responsabilidades do pesquisador e da instituição, para obtenção da concordância. Após essa reunião, procedeu-se ao contato com os alunos, potenciais jogadores do The Sims.

Em segundo lugar, cada jogador foi convidado a participar da pesquisa e, após sua concordância, juntamente com o responsável, tomou ciência do termo de consentimento. Ficaram asseguradas as medidas de proteção de riscos utilizadas e

as de anonimato dos dados, que serão mantidos em arquivo confidencial, sendo divulgados em eventos científicos somente os resultados sem a identificação dos participantes. O termo de consentimento apresentado em anexo contém os itens de justificativa e objetivo da pesquisa, descrição dos procedimentos a que o participante será submetido, análise de riscos e benefícios esperados. Foram agendados três encontros. O procedimento da pesquisa foi estruturado em seis fases, assim distribuídas:

Quadro 1 – Procedimento de pesquisa

<p style="text-align: center;">1º Encontro Sessões 1 e 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1ª fase – preparo: foi solicitado ao participante que fizesse uso do tutorial do jogo, para garantir o conhecimento das funcionalidades. • 2ª fase – criação de personagem e mobília da casa: foi solicitado ao participante, para a primeira sessão gravada, que criasse seu personagem, definindo características físicas e de “personalidade” (conforme limites definidos pelo jogo), bem como que escolhesse sua aspiração. Após a criação do personagem, houve um intervalo de 15 minutos, e o sujeito prosseguiu então com a gravação da sessão dois, de mobília da casa. Encerra-se o primeiro encontro.
<p style="text-align: center;">2º Encontro Sessões 3 e 4</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 3ª fase – sessões de simulação: foram gravadas as sessões três e quatro, de simulação propriamente dita, com duração média de 30³ minutos cada, com intervalo de 15 minutos entre elas. O jogador foi instruído a entrar num cenário moldado especificamente para essa pesquisa, e jogar livremente.

³ A partir do estudo piloto, foi definido que se limitaria a sessão a 30 minutos, no máximo, por motivo de restrição de hardware. A gravação num período maior que esse compromete a integridade dos dados e a qualidade dos mesmos. Foi determinado ainda que deveria haver mais uma sessão, para aumentar o leque de interações e fornecer o tempo suficiente para se estabelecerem “laços” sociais.

(...continuação)

4ª fase – processamento preliminar dos dados: as sessões de jogo foram descritas e categorizadas, conforme o item seguinte (7.7 - Processamento e Análise de dados)	
3º Encontro	<ul style="list-style-type: none"> • 5ª fase – entrevistas com o jogador: o jogador foi chamado a rever algumas cenas de suas sessões gravadas, e questionado quanto a aspectos relevantes levantados no processamento preliminar.
6ª fase – análise dos dados: os dados colhidos nas sessões e entrevistas foram analisados, conforme o item seguinte (7.7 - Processamento e Análise de dados)	

Entre o primeiro e segundo encontro, houve um intervalo de, pelo menos, um dia, a fim de que fossem feitas algumas adaptações⁴. A distribuição cronológica das atividades envolvendo os sujeitos, portanto, ficou assim estabelecida:

Quadro 2 – Distribuição cronológica de atividades envolvendo os sujeitos

DATA	DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE REALIZADA
14/06/06	contato com a escola - reunião com Diretora Pedagógica
15/06/06	contato com a escola - reunião com Orientadora Escolar
15/06/06	reunião com sujeitos 1, 2 e 3 (termo de consentimento para os responsáveis)
19/06/06	reunião com sujeitos 4, 5, 6 e 7 (termo de consentimento para os responsáveis)

⁴ Por definição, a renda padrão que se dá a um personagem após sua criação é de vinte mil unidades monetárias, valor muito baixo em vista dos custos dos objetos e utensílios do jogo. Portanto, após a criação do personagem por parte do jogador, o experimentador aumentou a renda desse, para que fosse possível a entrada na casa criada para o experimento (cujo valor excede em muito a renda inicial). Esse procedimento se deu à parte, sem a presença do jogador, que já iniciou o jogo após a mudança para a “casa” criada, feita pelo experimentador.

(...continuação)

20/06/06	reunião com sujeitos 8, 9 e 10 (termo de consentimento para os responsáveis)
26/07/06	1º encontro sujeito 1 - tutorial, sessão 1 (criação de personagem) e sessão 2 (mobília)
27/07/06	2º encontro sujeito 1 - sessões 3 e 4 (jogo de simulação)
08/08/06	1º encontro sujeito 2 - tutorial, sessão 1 (criação de personagem) e sessão 2 (mobília)
09/08/06	2º encontro sujeito 2 - sessões 3 e 4 (jogo de simulação)
14/08/06	1º encontro sujeito 3 - tutorial, sessão 1 (criação de personagem) e sessão 2 (mobília)
15/08/06	2º encontro sujeito 3 - sessões 3 e 4 (jogo de simulação)
21/08/06	1º encontro sujeito 4 - tutorial, sessão 1 (criação de personagem) e sessão 2 (mobília)
22/08/06	2º encontro sujeito 4 - sessões 3 e 4 (jogo de simulação)
22/08/06	3º encontro sujeitos 2 e 3 (entrevista)
28/08/06	3º encontro sujeitos 1 e 4(entrevista)
11/09/06	1º encontro sujeito 5 - tutorial, sessão 1 (criação de personagem) e sessão 2 (mobília)
12/09/06	2º encontro sujeito 5 - sessões 3 e 4 (jogo de simulação)
19/09/06	1º encontro sujeito 6 - tutorial, sessão 1 (criação de personagem) e sessão 2 (mobília)
20/09/06	2º encontro sujeito 6 - sessões 3 e 4 (jogo de simulação)
25/09/06	1º encontro sujeito 7 - tutorial, sessão 1 (criação de personagem) e sessão 2 (mobília)
26/09/06	2º encontro sujeito 7 - sessões 3 e 4 (jogo de simulação)
09/10/06	3º encontro sujeitos 5, 6 e 7 (entrevista)
09/10/06	1º encontro sujeito 8 - tutorial, sessão 1 (criação de personagem) e sessão 2 (mobília)
10/10/06	2º encontro sujeito 8 - sessões 3 e 4 (jogo de simulação)
18/10/06	1º encontro sujeito 9 - tutorial, sessão 1 (criação de personagem) e sessão 2 (mobília)
19/10/06	2º encontro sujeito 9 - sessões 3 e 4 (jogo de simulação)
23/10/06	1º encontro sujeito 10 - tutorial, sessão 1 (criação de personagem) e sessão 2 (mobília)
24/10/06	2º encontro sujeito 10 - sessões 3 e 4 (jogo de simulação)

24/10/06	3º encontro sujeitos 9 e 10 (entrevista)
07/11/06	3º encontro sujeito 8 (entrevista)

A segunda e terceira fases foram gravadas por meio do software Camtasia. Na quinta fase, foi gravado o áudio da entrevista com os sujeitos, conforme registrado no Apêndice A.

7.6 - Perguntas aos participantes

As questões gerais norteadoras da entrevista foram as seguintes:

1. Você gosta de jogar “The Sims®”? Por quê?
2. Se você fosse explicar para alguém como jogar “The Sims”, o que diria?
3. Você criou um personagem e escolheu alguns atributos físicos para ele. Por que escolheu essas características?
4. Você definiu a “personalidade” de seu personagem. Como você fez a distribuição dos pontos, quer dizer, por que você definiu essas características em específico?
5. Você definiu, no início do jogo, que sua aspiração seria _____. Você acha que, durante o jogo, levou o personagem a agir a fim de realizar essa aspiração? (Se sim, o que o levou a conseguir? / Se não, o que o impediu de conseguir? O que você poderia fazer para realizá-la?)

Foram alvo de questionamentos nessa fase algumas cenas selecionadas a *posteriori*, que foram mostradas ao sujeito para explicação. As questões acerca de cenas selecionadas:

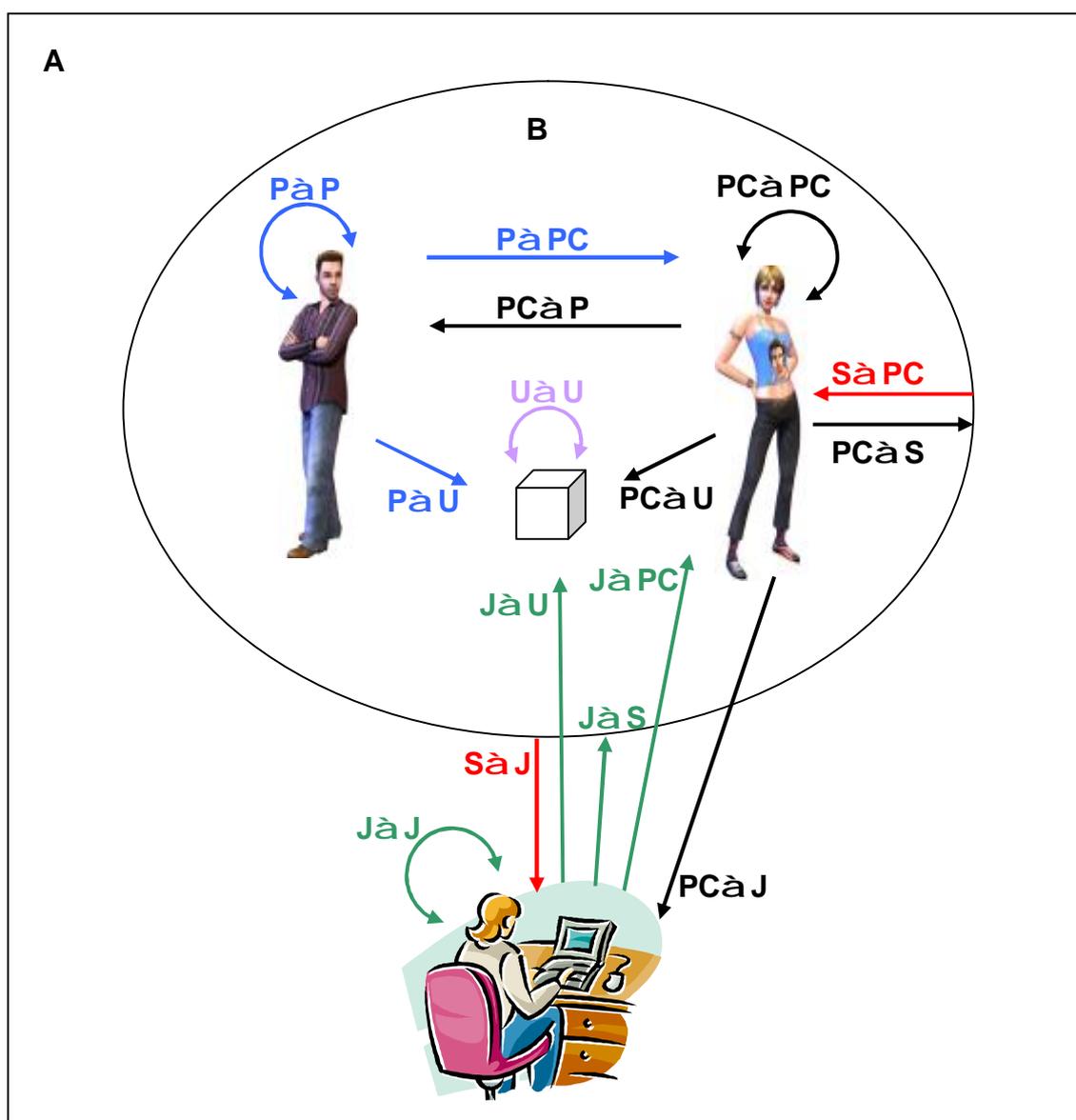
6. Observe esta cena e explique o que ocorreu.
7. Como você percebe, no The Sims, que suas ações estão sendo correspondidas pelos outros jogadores?
8. E o que você faz quando percebe que não está sendo correspondido?

A 4ª e 6ª fases serão descritas no item seguinte.

7.7 - Processamento e Análise de dados

A par das gravações, foram feitas a descrição e categorização das cenas do jogo efetuado, a fim de viabilizar a análise microgenética. A categorização de interações foi proposta a partir da aplicação de um estudo piloto, de acordo com os limites de possibilidade de interação dados pelo próprio jogo (Electronic Arts, 2004). As possíveis interações podem ser representadas pela Figura 18 e Quadro 3.

Figura 18 – Diagrama de interações no jogo “The Sims®”



A: mundo real / B: mundo virtual

J: jogador; PC: Personagem Criado; P: demais personagens; U: utensílios; S: Sistema

As interações representadas na Figura 18 foram postas em forma de uma matriz interativa, em que há o cruzamento de todos os envolvidos nos processos de interação. Essa matriz foi elaborada a fim de evidenciar todas as interações possíveis, bem como estabelecer as que serão analisadas, por constituírem objeto de estudo deste trabalho.

Quadro 3 – Matriz de interações

	Jogador	Personagem Criado	Personagem em Geral	Utensílios	Sistema
Jogador	-	Jà PC	-	-	Jà S
Personagem Criado	PCà J	PCà PC	PCà P	PCà U	-
Personagem em Geral	-	Pà PC	-	-	-
Utensílios	-	Uà PC	-	-	-
Sistema	Sà J	Sà PC	-	-	-

Sendo:

- **Jà PC**: interações que partem do sujeito ao personagem criado (comandos).
- **Jà S**: interações do jogador em relação ao sistema.
- **PCà J**: interações com o jogador que partem da demanda do personagem criado.
- **PCà PC**: ações automáticas ou semi-autônomas, ou seja, aquelas que o personagem criado executa independentemente da vontade do jogador.

- PCàP: interações que partem do personagem criado aos demais personagens, no plano virtual.
- PCàU: interações do personagem criado em direção a utensílios do ambiente.
- PàPC: interações que partem de personagens em geral para o personagem criado. São atos que podem demandar de PC uma atitude.
- UàPC: ocorrências dos utensílios que requerem ação de PC. (ex.: torradeira que pega fogo, telefone que toca, televisão ligada, lâmpada acesa, etc.)
- SàJ: interações do sistema em direção ao jogador (ex.: mensagens);
- SàPC: interações do sistema em direção ao personagem criado.

Algumas interações não existem ou não serão analisadas:

- JàJ : não são analisadas ações que partem do jogador com relação a ele mesmo.
- JàP: não existem interações que partam do jogador para os demais personagens, de forma direta; estas são feitas por meio de comandos a partir do personagem criado.
- JàU: não existem interações que partam do jogador aos utensílios, de forma direta; estas são realizadas pelo personagem criado.
- PCàS: não existem ações de PC em relação ao sistema.

- P à J: não existem interações que partam de personagens em geral ao jogador, diretamente.
- P à P: não são analisadas interações de personagens em geral, executados em relação a si mesmo ou demais personagens.
- P à U: não são analisadas interações que partem de personagens gerais aos utensílios do ambiente.
- P à S: não existem interações dos personagens ao sistema, diretamente.
- U à J: não existem interações que partam dos utensílios ao jogador.
- U à P: não são analisadas interações que partam dos utensílios aos personagens em geral.
- U à U: não existem interações de utensílios sobre outros utensílios.
- U à S: não existem interações que partam dos utensílios ao sistema.
- S à P: não são analisadas interações que partam do sistema a personagens.
- S à U: não existem interações que partam do sistema aos utensílios de forma explícita.
- S à S: não são analisadas ações de processamento do sistema.

Após a definição da matriz, foi elaborada uma categorização dos tipos de interações no “The Sims®”, como explicitado anteriormente, a partir de um estudo piloto e da observação dos limites interativos do próprio jogo, resultando no quadro a seguir.

Quadro 4 – Categorização das Interações no “The Sims®”

Tipo de interação	Descrição
E Exploratória	Interação com objetivo de exploração das funcionalidades dos utensílios componentes do ambiente;
N Satisfação de Necessidades	Ação relativa à satisfação de necessidades. Subtipos: Nf fome Ne energia Nb banheiro Nh higiene Nc conforto Nd diversão Ns social Na ambiente Nfin financeira
D Desempenho	Ação relativa ao desempenho em habilidades específicas. Subtipos: Dcul culinária Dmec mecânica Dcm carisma Dfis físico Dlog lógica Dcr criatividade Dlimp limpeza
CM+ Comunicativa Mediada	Ação comunicativa mediada (por telefone, computador) positiva
CM- Comunicativa Mediada	Ação comunicativa mediada (por telefone, computador) negativa
(CD+) Comunicativa Direta Positiva	Ação comunicativa direta, positiva.
CD- Comunicativa Direta Negativa	Ação comunicativa direta, negativa.

IMPORTANTE: A negação ou cancelamento de uma ação tem por notação o símbolo ‘ . Ex.: negativa de Nf = (Nf)’

Considerando que este estudo contou com 10 sujeitos participantes, e que foram gravadas quatro sessões de cada participante, sendo a primeira sessão de duração média de 10 minutos, para criação de personagem, e as demais de 30 minutos, para mobília da casa e simulações do jogo propriamente dito, conforme apresentado na seção 7.5 - Procedimento, obteve-se um registro com duração média de 100 minutos de gravação em áudio e vídeo, por participante, perfazendo um total aproximado de 1.000 minutos, ou cerca de 17 horas de gravação.

Todos os vídeos foram assistidos e transcritos para um arquivo em planilha eletrônica (ver Apêndice D.), gerando um banco de dados de 1884 registros, com os seguintes conteúdos:

MOM	TIPO	DESCRIÇÃO	SESSAO	SUJEITO	RESP AÇÃO
-----	------	-----------	--------	---------	--------------

Sendo:

- MOM: momento da cena, em minutos e segundos, no formato mm:ss;
- TIPO: tipo de interação, segundo a classificação apresentada no Quadro 4 – Categorização das Interações no “The Sims®”;
- DESCRIÇÃO: descrição da ação do sujeito, personagens, sistema ou utensílios;
- SESSÃO: campo numérico, indicando a sessão gravada;
- SUJEITO: campo numérico, indicando o número do participante;

- RESP AÇÃO: campo com formatação condicional de cor, indicando o responsável pela ação, conforme nomenclatura proposta na Figura 18 – Diagrama de interações no jogo “The Sims®”.

Os resultados obtidos estão apresentados por meio de tabelas, gráficos e imagens de algumas cenas do jogo do participante, gerados a partir das gravações multimídia e do preenchimento da transcrição para a planilha eletrônica. Primeiramente, foi feito um breve comentário acerca das características pessoais gerais do participante e do personagem por ele criado. Em seguida, foi exibida a tabela de distribuição de frequências de interação entre Personagem Criado (PC) e personagem em geral do jogo (P), a fim de caracterizar a tipologia de interação⁵. Com o propósito de exemplificar a Teoria das Trocas Sociais, de Piaget, foi elaborado um gráfico das interações do tipo Comunicativa Direta Positiva (CD+), que permite a exibição, projetada sobre o mesmo, do diagrama das relações interpessoais. A escolha de tal categoria se deu por ter sido a única possível de ser contabilizada de personagem em geral, de modo diádico. Por fim, há o relato da análise do trecho selecionado do relatório de interações, bem como a exibição de um dos quadros da cena referente a tal trecho, para ilustração. Após a apresentação dos resultados para cada sujeito, foi feito um apanhado das frequências e percentual da tipologia de interação do total geral, tendo sido os sujeitos tomados como um todo.

⁵ É importante destacar que as interações com personagens em geral estão contabilizadas como somatório de ações de todos os personagens que vieram a interagir com PC e, principalmente, que tais ações caracterizam-se por serem diádicas, todas tomadas na proporção de um para um (1:1), em relações biunívocas, de modo que não há ação isolada de PC que venha a gerar ação em mais de um personagem geral. Ou seja, quando PC quer interagir com P, precisa clicar em cada um individualmente, o que caracteriza a interação tal como exposto.

8 - RESULTADOS E DISCUSSÃO

8.1 - Sujeito 01

O Sujeito 1 (S01) é um adolescente do sexo masculino que, à época da coleta, estava com 17 anos, cursando o terceiro ano do Ensino Médio.

Ao se observar a ficha de registro de criação de personagem de S01, podem ser vistas as definições dos atributos tanto físicos quanto de “personalidade”:

Quadro 5 – Ficha de registro de criação de personagem – S01

Atributos físicos: sexo masculino; pardo; magro; cabelo castanho; olhos verdes.									
Atributos de personalidade:									
Desleixado					Ordeiro				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tímido					Sociável				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Preguiçoso					Ativo				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sério					Brincalhão				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reclamão					Gentil				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aspiração: RIQUEZA									

O jogador afirma que o personagem criado foi feito segundo suas próprias características físicas e de “personalidade”, como relata em sua entrevista: “Eu me baseei em mim mesmo, fiz um personagem semelhante... Então, é isso: eu fiz bem parecido comigo.”

Ao visualizar o gráfico das categorias de interação (Gráfico 1), em percentual, pode-se verificar que S01 jogou, basicamente, para satisfação de necessidades, na

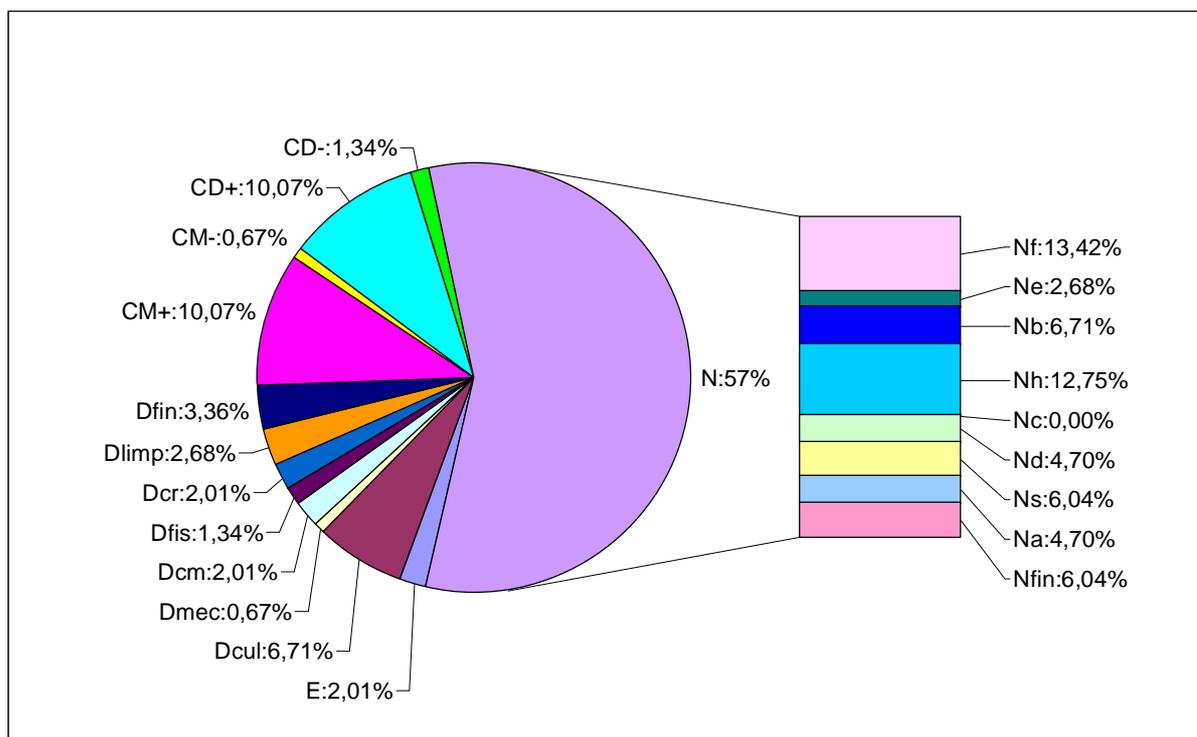
maior parte do tempo (57%). A categoria “necessidades” foi ampliada e especificada nas tipologias, a fim de se detalhar melhor os diferentes subtipos daí advindos. Verificou-se o maior índice de interações de necessidades relativas a fome (13,42%).

Tabela 1 – Distribuição de freqüências de interação de PC, S01

Tipo	f	f Negações	f resultante
E	3	0	3
Nf	21	1	20
Ne	8	4	4
Nb	10	0	10
Nh	20	1	19
Nc	0	0	0
Nd	14	7	7
Ns	9	0	9
Na	8	1	7
Nfin	9	0	9
Dcul	10	0	10
Dmec	2	1	1
Dcm	3	0	3
Dfis	3	1	2
Dlog	0	0	0
Dcr	5	2	3
Dlimp	4	0	4
Dfin	5	0	5
CM+	17	2	15
CM-	1	0	1
CD+	15	0	15
CD-	2	0	2

S01 diz jogar por “sobrevivência financeira”: “Eu diria que o jogo é de sobrevivência, você tem que trabalhar para ter dinheiro, como na vida real, e ir vivendo, fazendo as coisas, como na vida mesmo.” Interessante é observar que S01 apresenta freqüência na grande maioria das categorias de interação, com exceção da Dlog (lógica), ou seja, diversificou seu repertório de ações, fazendo uso de 21 das 22 opções disponíveis.

Gráfico 1 – Categorias de Interação de PC, S01, em percentual



S01 afirmou ter jogado em consoância com a aspiração definida no início do jogo (Riqueza), “Ah, sim. Na verdade, é riqueza no sentido de bens materiais, tipo móveis, coisas pra se divertir, não dinheiro. Eu ia comprando, verificando o que tinha, o que faltava.”

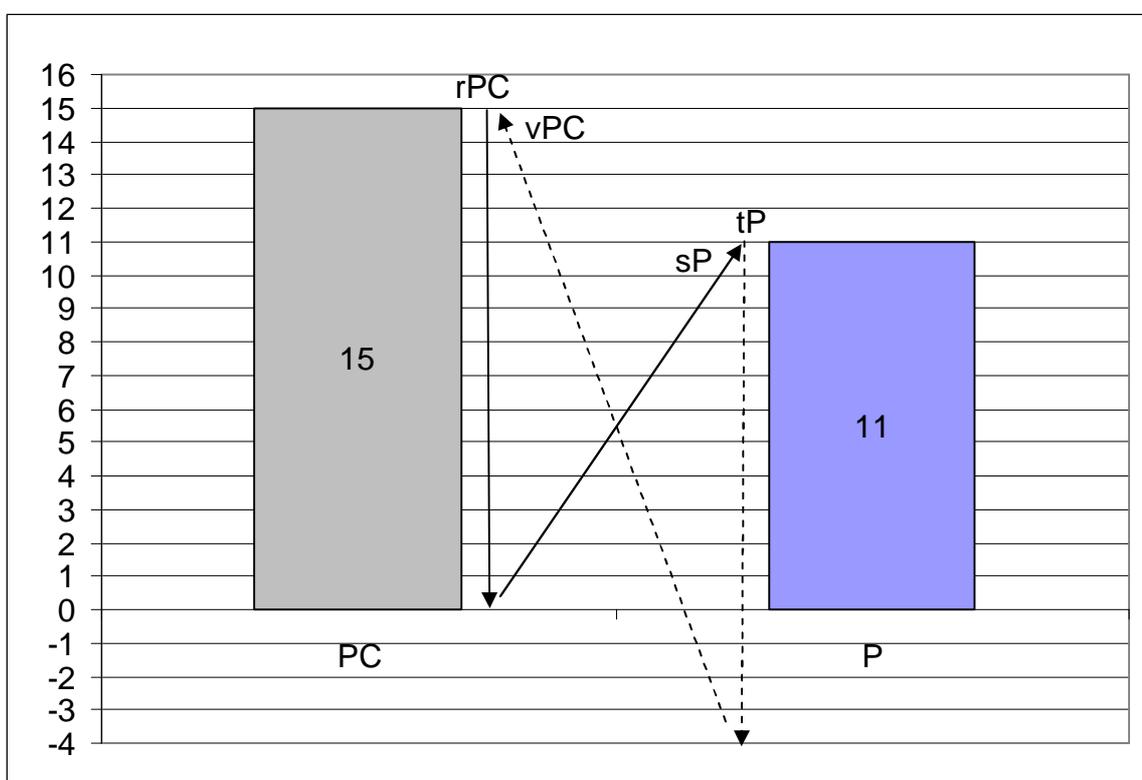
Os personagens que interagiram com PC, ao longo das sessões de jogo, emitiram ações do tipo Comunicativa Positiva, tanto Mediada quanto Direta, em maior quantidade que Negativa.

Tabela 2 – Distribuição de freqüências de interação de P, S01

Tipo	f	f Negações	f resultante
CM+	10	0	10
CM-	0	0	0
CD+	11	0	11
CD-	3	0	3

A categoria CD+, escolhida para ser comparada, obteve maior frequência no personagem criado (PC) que em personagem geral (P). O Gráfico 2, a seguir, mostra a projeção do diagrama das relações interpessoais sobre as interações do tipo CD+, obtidas de ambos os personagens.

Gráfico 2 – Projeção do Diagrama das Relações Interpessoais sobre as interações do tipo CD+, PCxP, S01



Pelo gráfico, projetou-se, em módulo, a dívida e a valorização virtuais correspondentes entre PC e P, considerando-se as ações realizadas por P. A resultante da projeção tenderá a subir ou descer, dependendo do débito ou crédito de P para com PC. No caso de S1, pode-se ver que a projeção da dívida e valorização virtuais geradas a partir dos comportamentos de comunicação mediada positiva emitidos por PC não foi correspondente à frequência dos mesmos

comportamentos emitidos por P, o que fez com que a dinâmica visual do diagrama tendesse a se inclinar para baixo.

A equação de equilíbrio das trocas, por sua vez, ficou da seguinte forma:

$$(rPC > sP) + (sP = tP) + (tP = vPC) = (vPC < rPC)$$

Portanto, considerando as situações propostas por Piaget em sua teoria, o sujeito 1 trabalha com prejuízo em sua ação social; a valorização resultante, nesse caso, seria menor que a própria ação executada. Dentre as hipóteses piagetianas, ou S01 se submeteria às avaliações de P, renunciando a agir, ou persistiria, mas desvalorizando os julgamentos emitidos por P na esperança de voltar a convencê-lo. Para avaliar tal situação, foi escolhida uma seqüência de interações (Quadro 6) de uma cena (Figura 19) que pudesse ilustrar o julgamento de P, e S01 foi argüido quanto ao que ocorria.

Quadro 6 – Seqüência de interações de cena selecionada S01

MOM	TIPO	DESCRIÇÃO	SESSAO	RESP AÇÃO
19:13	CD+	cumprimenta vizinhos	3	PC
19:35	CD+	admira personagem	3	PC
19:45	CD+	personagem reage positivamente	3	P
20:05	CD+	admira personagem	3	PC
20:18	CD+	personagem reage positivamente	3	P
20:22	Ns	verifica relacionamentos	3	PC
20:46	CD+	compartilha interesse	3	PC
20:51	CD-	personagem se afasta	3	P
21:05	CD+	admira personagem	3	PC
21:08	CD+	personagem reage positivamente	3	P
21:15	CD+	brinca com personagem	3	PC
21:24	CD+	personagem reage positivamente	3	P
21:32	CD+	admira personagem	3	PC
21:50	CD+	personagem reage positivamente	3	P
22:06	E	verifica necessidades	3	J

Figura 19 – Cena selecionada S01



O jogador, de início, não se rende à avaliação de P, e utiliza da estratégia da insistência com desconsideração do julgamento de P: “Eu estava tentando conversar com ela, mas como ela não tava gostando, eu mudei a estratégia, e fiz o que antes ela tinha gostado.”

No entanto, quando há a constatação de que está sendo desvalorizado ou não correspondido, há a confirmação da primeira hipótese piagetiana: S01 renuncia a agir com relação a P, e muda de atividade: “Eu sei porque vejo o humor da pessoa, se ela reprimir, pelas ações dela, pelos sinais. ... Ah, aí eu não forço não, entende? Aí eu parto pra outra pessoa.”

8.2 - Sujeito 02

S02 é uma adolescente do sexo feminino, de 16 anos de idade, estudante do segundo ano do Ensino Médio.

A ficha de registro de criação de personagem de S01 demonstra uma distribuição de atributos que a jogadora chamou de “estratégia”; para ela, isso possibilita a facilitação do jogo, permitindo que as necessidades sejam satisfeitas e

que os contatos sociais sejam estabelecidos mais rapidamente: “Fiz de um jeito que ficasse mais fácil comunicar, pra demorar menos os contatos.”

Quadro 7 – Ficha de registro de criação de personagem – S02

Atributos físicos: sexo feminino; parda; magra; cabelo vermelho; olhos azuis.									
Atributos de personalidade:									
Desleixado								Ordeiro	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tímido								Sociável	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Preguiçoso								Ativo	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sério								Brincalhão	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reclamão								Gentil	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aspiração: FAMÍLIA									

Como demonstra a ficha, o personagem criado é também do sexo feminino; S01 atribui à sua criação características físicas que admira em alguma celebridade: “O lado físico, ah, eu fiz pensando em uma artista, numa pessoa bonita.”

A jogadora S02 gosta do jogo pela possibilidade de “controle” que ele oferece. Comparada aos demais jogadores, a frequência de interações (Tabela 3) foi, em sua totalização, relativamente baixa. Ela afirma que o jogador deve ter o objetivo de “enriquecer”, e de forma rápida, ao longo do jogo, sendo esta a meta final, apesar de ter definido como aspiração principal a constituição de Família: “Eu diria que o bom é usar macetes, porque assim dá pra enriquecer rápido, conseguir tudo que quiser e alcançar o topo máximo... mas se não der, tem que trabalhar muito e jogar muito, porque demora pra conseguir tudo.”

As interações, apesar de em número baixo em termos de frequência, foram concentradas em atividades que fossem correspondentes à definição de aspiração feita por S2. “Pra conseguir a família, tem que arranjar namorado, casar... e eu, no jogo, fiquei chamando o carinha, ganhando pontos com ele. Quando muda a pontuação, ele vira namorado.”

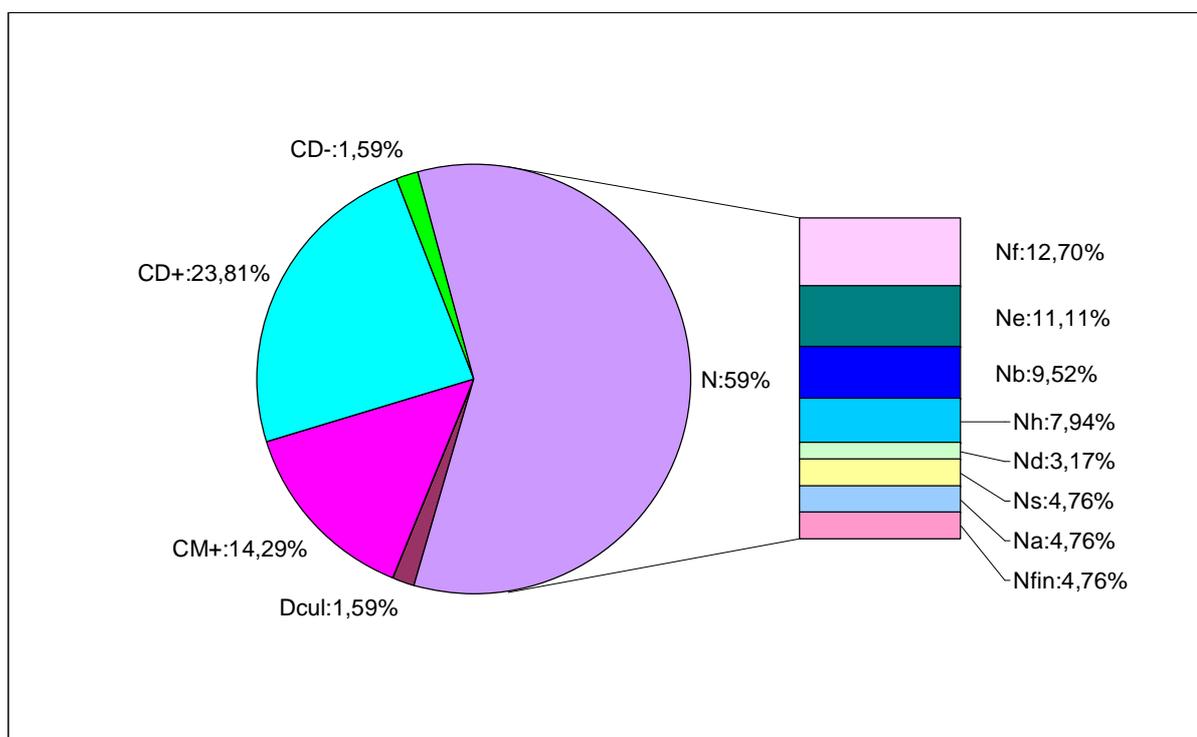
A Tabela 3, a seguir, ilustra a distribuição geral de frequências de interação realizadas pelo personagem criado pela jogadora.

Tabela 3 – Distribuição de frequências de interação de PC, S02

Tipo	f	f Negações	f resultante
E	0	0	0
Nf	8	0	8
Ne	8	1	7
Nb	6	0	6
Nh	5	0	5
Nc	0	0	0
Nd	3	1	2
Ns	3	0	3
Na	3	0	3
Nfin	4	1	3
Dcul	1	0	1
Dmec	0	0	0
Dcm	0	0	0
Dfis	0	0	0
Dlog	0	0	0
Dcr	0	0	0
Dlimp	0	0	0
Dfin	0	0	0
CM+	9	0	9
CM-	0	0	0
CD+	15	0	15
CD-	1	0	1

As ações, como já dito, foram poucas e focadas no objetivo definido desde o início do jogo. A satisfação de necessidades concentrou o maior percentual de interações, e foi detalhada no gráfico a seguir.

Gráfico 3 – Categorias de Interação de PC, S02, em percentual



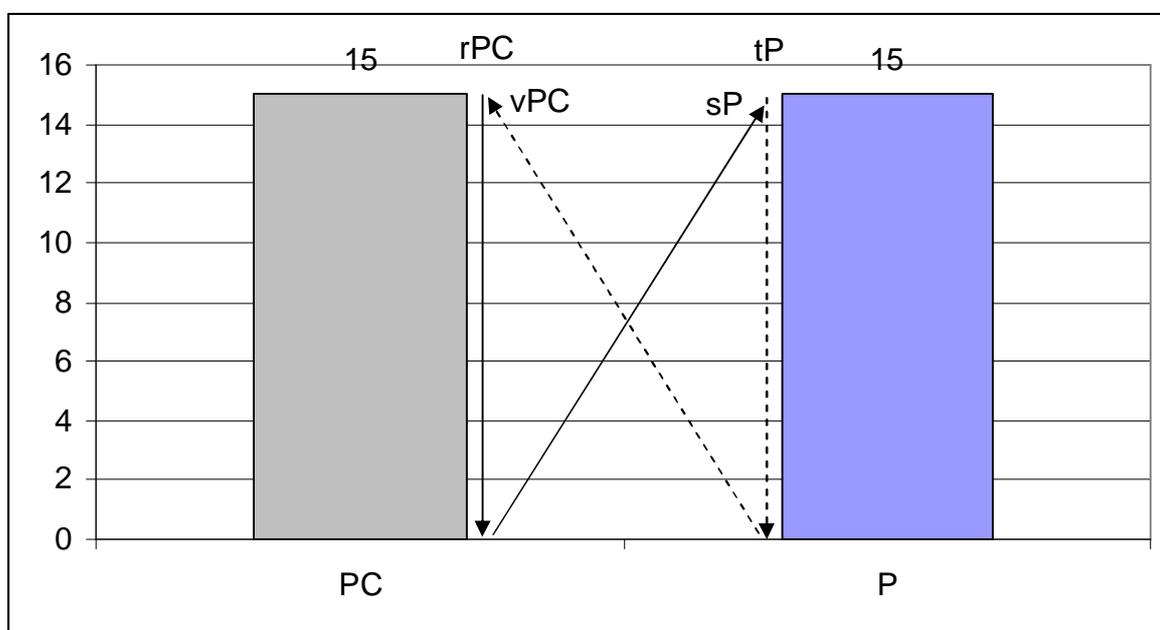
S02 preocupou-se em satisfazer as necessidades em geral do personagem, e possibilitar a PC momentos de reciprocidade em comunicação, direta ou mediada, com P que, por sua vez, teve a freqüência de tais categorias assim distribuídas:

Tabela 4 – Distribuição de freqüências de interação de P, S02

Tipo	<i>f</i>
CM+	2
CM-	0
CD+	15
CD-	0

Pela categoria de Comunicação Direta Positiva, pode-se afirmar que os comportamentos entre o personagem criado e personagens em geral ficaram equivalentes. A projeção do diagrama das relações interpessoais sobre tais interações, portanto, resultou num gráfico em posicionamento tal qual o diagrama piagetiano de trocas que estejam em equilíbrio.

Gráfico 4 – Projeção do Diagrama das Relações Interpessoais sobre as interações do tipo CD+, PCxP, S02



Se $(rPC = sP) + (sP = tP) + (tP = vPC)$, pode-se afirmar, pela Teoria das Trocas Sociais, que $(vPC = rPC)$, ou seja, há equilíbrio entre as trocas estabelecidas entre Personagem Criado e Personagens em geral, no que concerne à categoria de comunicação direta positiva e, portanto, os valores virtuais foram correspondentes aos reais. Quando tal situação ocorre, há reciprocidade entre o “serviço prestado” e a “valorização” advinda. Diante de tal situação, foi selecionada uma cena em que a referida correspondência ocorreu, para perguntar a S02 acerca de sua interpretação. A seqüência de interações está demonstrada no Quadro 8:

Quadro 8 – Seqüência de interações de cena selecionada S02

MOM	TIPO	DESCRIÇÃO	SESSAO	RESP AÇÃO
18:22	CD+	conversa com personagem	3	PC
18:36	CD+	personagem reage positivamente	3	P
18:39	CD+	conversa com personagem	3	PC
18:42	CD+	personagem reage positivamente	3	P
18:58	CD+	conta piada	3	PC
19:03	CD+	personagem reage positivamente	3	P
19:21	E	verifica medidor de aspiração	3	J
19:22	CD+	entrete personagem	3	PC
19:24	CD+	personagem reage positivamente	3	P
19:36	CD+	flerta com personagem	3	PC
19:45	CD+	personagem reage positivamente	3	P
19:50	CD+	conversa com personagem	3	PC
19:55	CD+	personagem reage positivamente	3	P
20:08	CD+	conversa com personagem	3	PC
20:11	CD+	personagem reage positivamente	3	P

Figura 20 – Cena selecionada S02

Como se pôde constatar, a seqüência demonstra que, apesar da categoria ser a mesma (CD+), S02 variou as ações, mudando o estilo de comunicação, a fim de atingir seu objetivo; quando questionada sobre que atitude tomaria caso percebesse que não estivesse ocorrendo tal correspondência, confirma sua estratégia, dizendo:

“Ah, nesse caso, eu paro de mandar mensagem e troco pra outro tipo de ação, pra ver se dá certo.”

8.3 - Sujeito 03

Do sexo feminino, S03 estava com 17 anos no momento da coleta de dados. Estudante do terceiro ano do Ensino Médio, afirma gostar de jogar The Sims® porque “reflete bastante o que quer pra sua vida”. No caso dela, a aspiração definida foi por Popularidade.

Criou um personagem igualmente do sexo feminino, possuindo características muito próximas à definição de si mesma, como dito em sua entrevista, tanto em termos de aspectos físicos quanto de “personalidade”.

Quadro 9 – Ficha de registro de criação de personagem – S03

Atributos físicos: sexo feminino; parda; magra; cabelo castanho; olhos azuis.									
Atributos de personalidade:									
Desleixado					Ordeiro				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tímido					Sociável				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Preguiçoso					Ativo				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sério					Brincalhão				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reclamão					Gentil				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aspiração: POPULARIDADE									

As ações do personagem criado pela jogadora ficaram assim distribuídas:

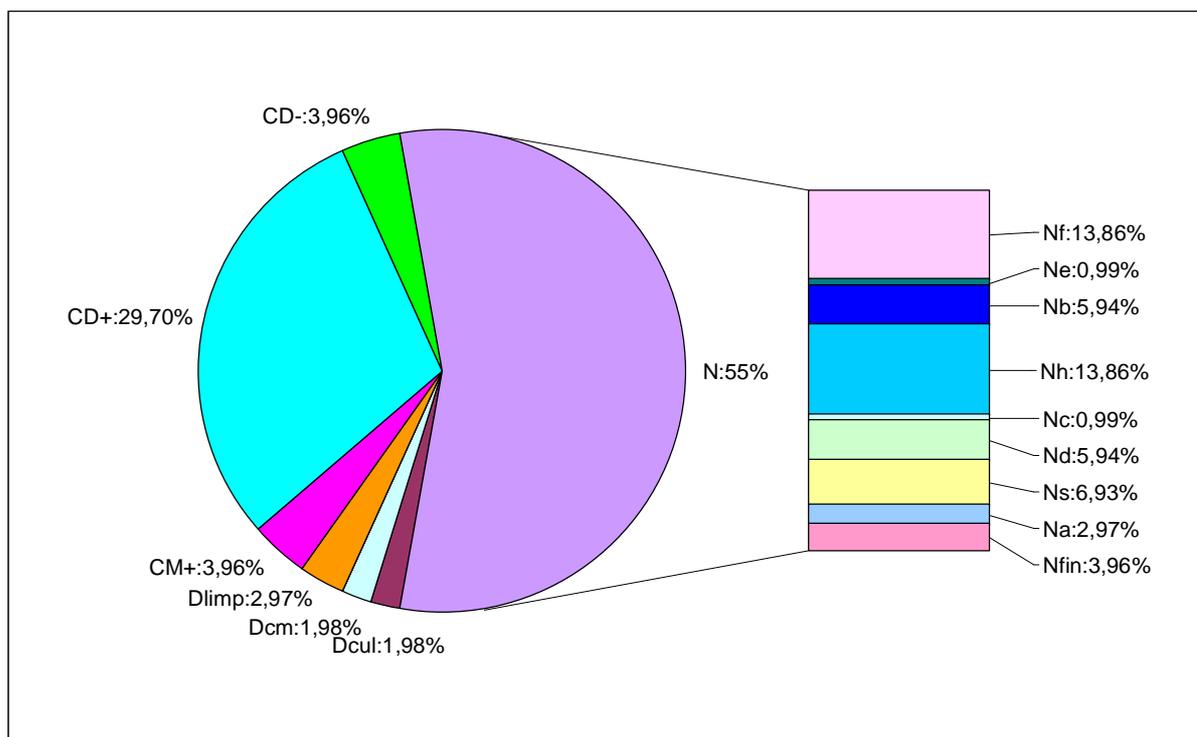
Tabela 5 – Distribuição de frequências de interação de PC, S03

Tipo	f	f Negações	f resultante
E	0	0	0
Nf	15	1	14
Ne	3	2	1
Nb	6	0	6
Nh	14	0	14
Nc	1	0	1
Nd	9	3	6
Ns	7	0	7
Na	3	0	3
Nfin	4	0	4
Dcul	2	0	2
Dmec	0	0	0
Dcm	2	0	2
Dfis	1	1	0
Dlog	0	0	0
Dcr	0	0	0
Dlimp	3	0	3
Dfin	0	0	0
CM+	4	0	4
CM-	0	0	0
CD+	30	0	30
CD-	4	0	4

Nota-se, mais uma vez, que a preocupação geral é com a satisfação de necessidades, com 55% das ações. No entanto, é de se notar o significativo percentual de ações comunicativas que, somadas, chegam a perfazer quase 38% do total de ações realizadas.

Considerando-se que a aspiração definida foi por popularidade, a expectativa de tais ações foi confirmada e, na entrevista, a jogadora enfatiza: “fiz bastante amigos, chamei o pessoal pra ir na casa, eu queria dar festa...”

Gráfico 5 – Categorias de Interação de PC, S03, em percentual



As ações de comunicação de P, por sua vez, também ocorreram em grande quantidade:

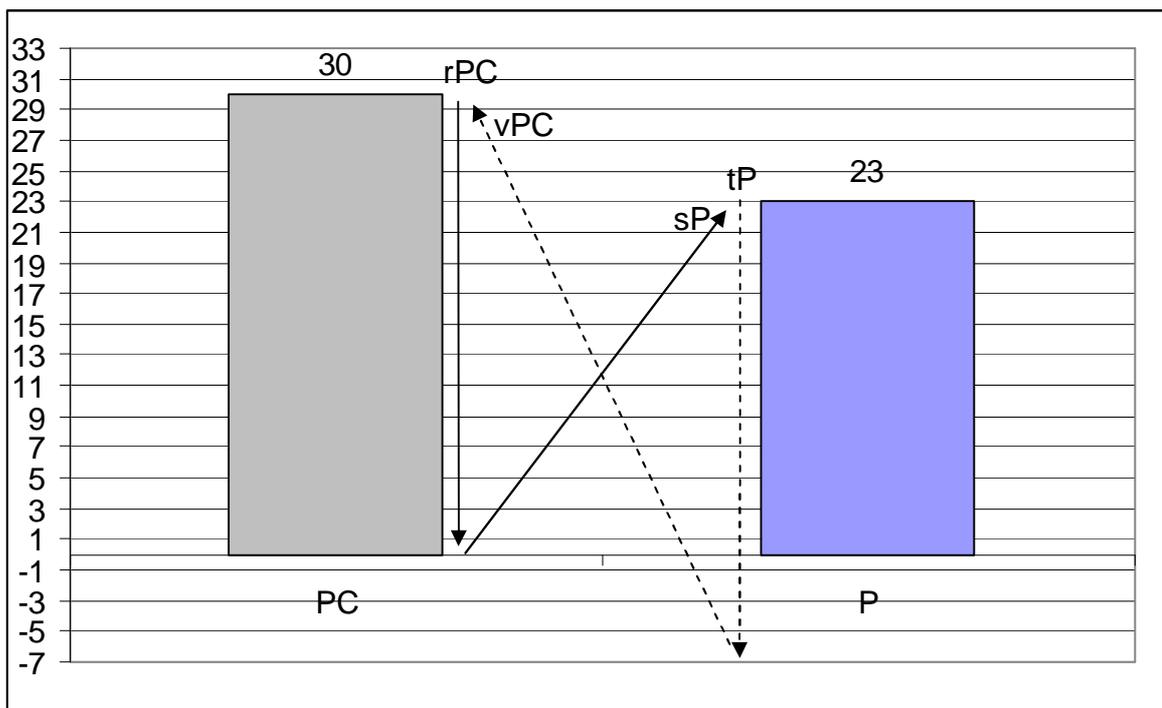
Tabela 6 – Distribuição de freqüências de interação de P, S03

Tipo	<i>f</i>
CM+	2
CM-	0
CD+	23
CD-	7

Verificou-se que o jogador emitiu em maior quantidade comportamentos que correspondessem a ações de comunicação direta positiva, ao se comparar personagem criado e personagem em geral.

No gráfico a seguir foi sobreposto o diagrama das relações interpessoais, que tendeu a se inclinar para baixo, em virtude da projeção, em módulo, da dívida e valor correspondentes às ações de PC.

Gráfico 6 – Projeção do Diagrama das Relações Interpessoais sobre as interações do tipo CD+, PCxP, S03



Em se tratando do universo quantitativo de interações, não houve tanta dissonância, apesar de, ainda assim, verificar-se que o Personagem Criado ficou em situação de desvantagem social.

Desse modo, o que ocorreu foi que $(rPC > sP) + (sP = tP) + (tP = vPC)$ correspondeu a $(vPC < rPC)$, o que significa que a valorização virtual foi menor que a ação engendrada pelo personagem criado. Há, nesse caso, um acúmulo de valores virtuais que, durante o recorte de tempo do jogo, não foram efetivados, gerando uma dívida dos personagens em geral para com o personagem criado.

A cena selecionada (Figura 21) para mostrar a S3, por conseguinte, foi referente a episódios que pudessem ilustrar tal situação. Na seqüência de interações (Quadro 10), pode-se ver que o personagem criado realizava muitas operações, e era correspondido em somente algumas delas; ou ainda, diante de poucas ações vindas de P, reagia em maior quantidade.

Quadro 10 – Seqüência de interações de cena selecionada S03

MOM	TIPO	DESCRIÇÃO	SESSAO	RESP AÇÃO
25:20	CD+	clica em conversar	3	PC
25:36	CD+	clica em contar piada	3	PC
25:38	CD+	personagem reage positivamente	3	P
25:42	CD+	clica em brincar	3	PC
25:47	CD+	clica em abraçar	3	PC
25:53	CD+	clica em admirar	3	PC
25:55	CD+	personagem reage positivamente	3	P
25:56	CD+	clica em brincar	3	PC
26:01	CD+	clica em contar piada	3	PC
26:07	CD+	clica em compartilhar interesse	3	PC
26:10	CD+	personagem reage positivamente	3	P
26:18	Nd	clica em ligar música	3	PC
26:23	CD+	personagem reage positivamente	3	P
26:23	CD+	clica em brincar	3	PC
26:31	CD+	clica em papear	3	PC
26:33	CD+	clica em conversar	3	PC
26:35	CD-	personagem reage negativamente	3	P

Figura 21 – Cena selecionada S03



S03 explicou a não-correspondência entre PC e P com base no “caráter” de P, não atribuindo a si mesma a causa do insucesso:

Ocorreu que eu estava tentando fazer amizade com a garota, igual eu te falei, jogando normal, mas tem vez que eles não querem conversar, aí a gente vai tentando outros tipos de ação. Com o tempo, aumenta a possibilidade de virar amizade... é fácil perceber, porque a pessoa retribui, conversa com você, puxa assunto, aceita as coisas que você faz com ela... Eu vejo se fiz alguma coisa que não correspondia com o caráter da pessoa que eu conversava, sabe? O estilo dela não era parecido com o meu, não correspondia. Sei lá, depende de cada pessoa... as que aceitavam conversar comigo, eu conversava também, e continuava com essas. Tentava insistir com as outras, mas se não dava certo, eu verificava o conceito dela por mim, e isso determinava se eu ia desistir ou continuar...

Em face da constatação da falta de reciprocidade, S03 apresentou conduta correspondente a uma das hipóteses piagetianas para casos de valoração menor que ação: submetia-se à avaliação do outro (“verificava o conceito dela por mim”) para, posteriormente, decidir qual ação tomar.

8.4 - Sujeito 04

O sujeito de número 4 desta pesquisa é um adolescente de 16 anos, sexo masculino, estudante do 2º ano do Ensino Médio. O registro das interações de S04 refere-se à terceira sessão somente. Por motivo de danos no arquivo da quarta sessão, esta não pôde ser exibida e, portanto, foi descartada, não havendo como transcrevê-la para o relatório. O personagem criado por S04 foi feito com base em

dois critérios: quanto à aparência, S04 optou por escolher características bem semelhantes a si mesmo; quanto à “personalidade”, a escolha se deu por motivos de estratégia: “Primeiro, coloquei em “Câncer” [signo]; não é o meu, mas fui mudando os pontos por causa do jogo, pro desempenho ficar melhor no jogo.”

Quadro 11 – Ficha de registro de criação de personagem – S04

Atributos físicos: sexo masculino; pardo; magro; cabelo preto; olhos verdes.									
Atributos de personalidade:									
Desleixado					Ordeiro				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tímido					Sociável				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Preguiçoso					Ativo				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sério					Brincalhão				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reclamão					Gentil				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aspiração: CONHECIMENTO									

O jogador 04 afirma gostar do The Sims® pelo fato deste ser “um jogo baseado na vida real”, em que se “tem que trabalhar pra sustentar, pra manter a casa”. Como aspiração, escolheu “Conhecimento”, e justificou com base nas ações realizadas pelo personagem criado: “Eu lia livros, estudava culinária, mecânica, e isso aumenta suas chances de crescer o conhecimento.”

Fato interessante é observar a utilização do pronome pessoal ao se referir ao personagem criado, como se as ações do personagem fossem as ações do jogador em si mesmo.

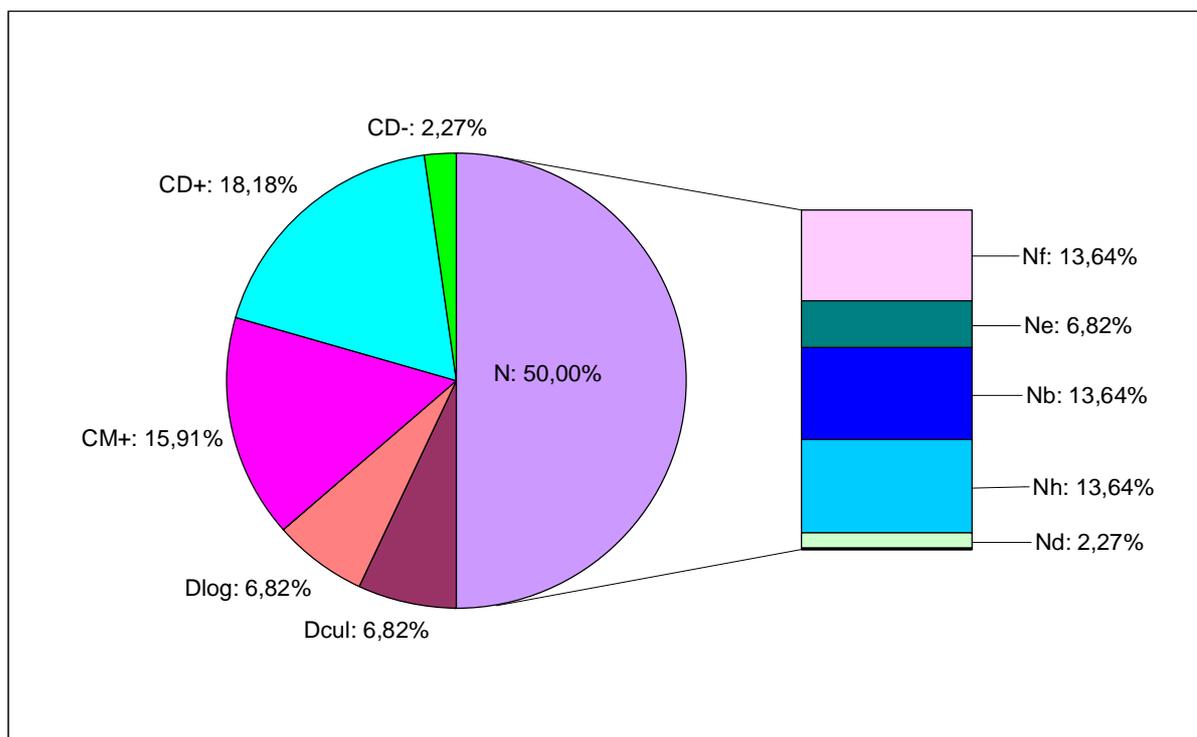
As interações do personagem criado com o ambiente do jogo foram distribuídas conforme a tabela a seguir.

Tabela 7 – Distribuição de frequências de interação de PC, S04

Tipo	f	f Negações	f resultante
E	0	0	0
Nf	6	0	6
Ne	3	0	3
Nb	6	0	6
Nh	6	0	6
Nc	0	0	0
Nd	2	1	1
Ns	0	0	0
Na	0	0	0
Nfin	0	0	0
Dcul	6	3	3
Dmec	0	0	0
Dcm	0	0	0
Dfis	0	0	0
Dlog	4	1	3
Dcr	0	0	0
Dlimp	0	0	0
Dfin	0	0	0
CM+	7	0	7
CM-	0	0	0
CD+	8	0	8
CD-	1	0	1

Observa-se que houve a prevalência dos comportamentos de satisfação de necessidades em geral que, somados, chegaram a perfazer 50% das ações do personagem criado, conforme o Gráfico 7.

Os demais resultados giraram em torno de ações de Comunicação (mais de 25%, no total) e de desempenho lógico e de culinária (ambos com 6,82% cada), correspondentes à aspiração definida – Conhecimento.

Gráfico 7 – Categorias de Interação de PC, S04, em percentual

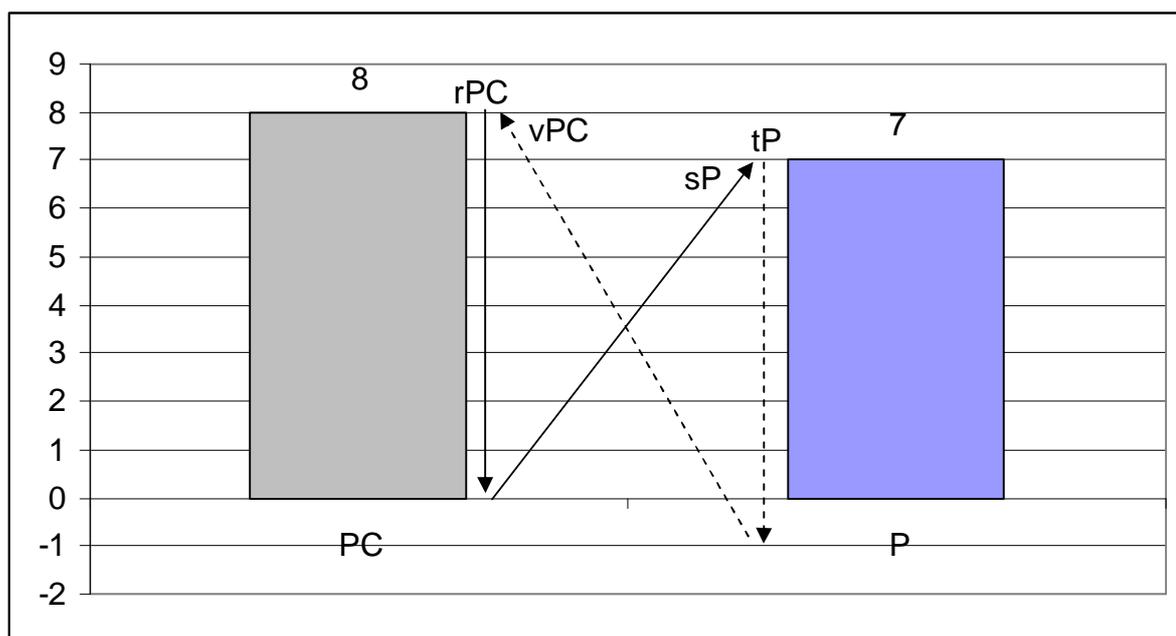
As ações dos personagens em geral, no que se refere à categoria de comunicação, se deram em número bastante aproximado ao do personagem criado, como pode ser visto na tabela seguinte:

Tabela 8 – Distribuição de frequências de interação de P, S04

Tipo	<i>f</i>
CM+	0
CM-	0
CD+	7
CD-	1

Com relação à ação Comunicativa Direta Positiva, foi feita uma comparação entre o personagem criado e personagem em geral, como proposto. Sobre tal comparação, foi lançado o diagrama das relações interpessoais, obtendo-se uma projeção quase que modular das ações realizadas.

Gráfico 8 – Projeção do Diagrama das Relações Interpessoais sobre as interações do tipo CD+, PCxP, S04



Quando a cena selecionada (Figura 22) foi mostrada ao jogador, este observou que não houve correspondência total entre o personagem que criou e um personagem do jogo, cuja seqüência pode ser conferida no Quadro 12.

Nessa hora tava todo mundo conversando, e eu tava no maior papo com a menina... e ela comigo. Até que eu resolvi compartilhar interesse e ela não gostou... acho que não deve ter batido com os interesses dela, deve ser isso... daí depois disso eu acho que mudei pra conversa de novo.

Quadro 12 – Seqüência de interações de cena selecionada S04

MOM	TIPO	DESCRIÇÃO	SESSAO	RESP AÇÃO
04:42	CD+	conversa com personagem	3	PC
04:48	CD+	personagem reage positivamente	3	P
04:51	CD+	conversa com personagem	3	PC
04:54	CD+	personagem reage positivamente	3	P
04:58	CD+	conversa com personagem	3	PC
05:00	CD+	personagem reage positivamente	3	P

(...continuação)

05:02	E	verifica relacionamentos	3	J
05:08	CD+	compartilha interesse com personagem	3	PC
05:20	CD-	personagem reage negativamente	3	P
05:39	CD+	personagem reage positivamente	3	P
05:40	CD-	rejeita personagem	3	PC

Figura 22 – Cena selecionada S04



S04 afirma “mudar de atitude” quando alguma de suas ações não gera bons resultados. Pela equação de equilíbrio das trocas sociais, verifica-se que $(rPC > sP) + (sP = tP) + (tP = vPC)$, o que resulta em $(vPC < rPC)$, ou seja, S04 trabalha com prejuízo em suas ações, referentes à comunicação direta, submete-se à avaliação da qual é objeto por P, e retifica suas atitudes.

8.5 - Sujeito 05

Nascido em 1990, o sujeito 05 estava com 16 anos na época da coleta de dados. Do sexo masculino, cursava o 2º ano do Ensino Médio. Gosta de jogar The Sims® para simular a vida, tendo a oportunidade de imitá-la ou lançá-la como nova

possibilidade: “Gosto, porque é bom viver uma vida diferente da sua, ou igual. No meu caso, faço o mais parecido possível.”

O personagem criado por S05 seguiu algumas das características de seu “criador”, tanto as físicas quanto as de “personalidade”, mas foi “aperfeiçoado” segundo preferências pessoais, de modo o jogador afirma ter se baseado em si mesmo e em coisas que admira ou gosta.

Quadro 13 – Ficha de registro de criação de personagem – S05

Atributos físicos: sexo masculino; pardo; magro; cabelo preto; olhos verdes.									
Atributos de personalidade:									
Desleixado					Ordeiro				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tímido					Sociável				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Preguiçoso					Ativo				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sério					Brincalhão				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reclamão					Gentil				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aspiração: CONHECIMENTO									

As interações do personagem criado ficaram distribuídas ao longo das categorias conforme a Tabela 9, e o percentual evidente no gráfico a seguir:

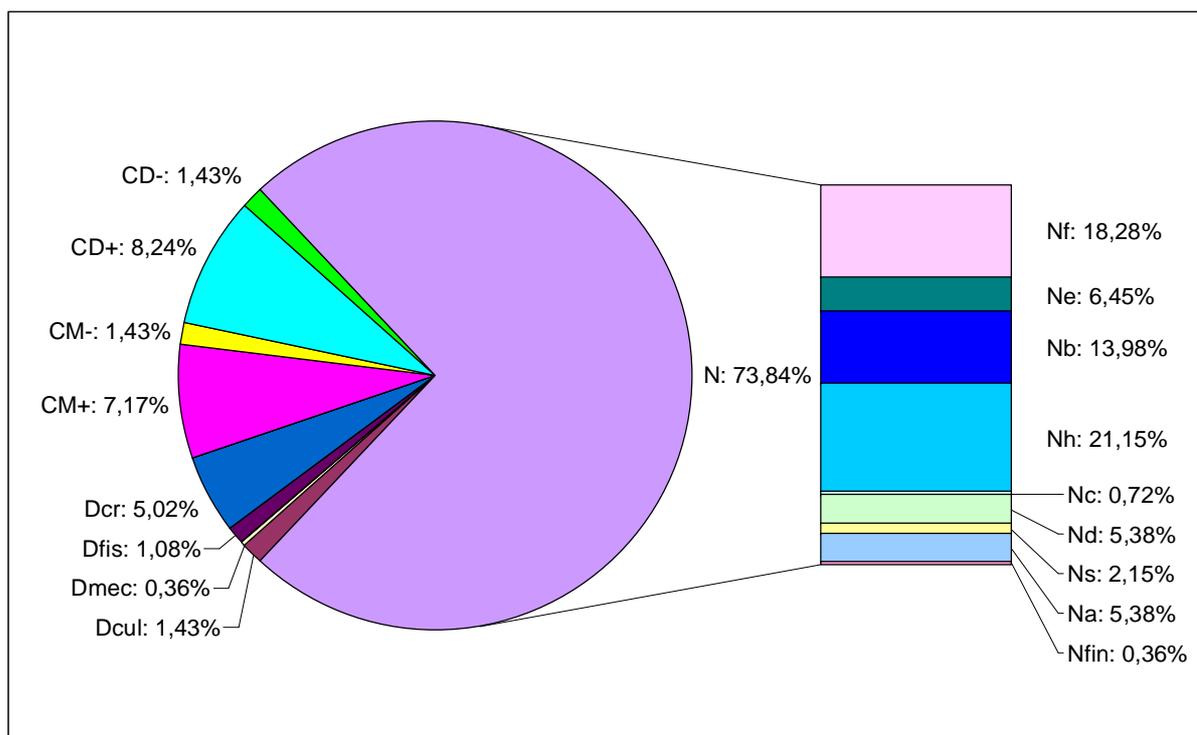
Tabela 9 – Distribuição de frequências de interação de PC, S05

Tipo	f	f Negações	f resultante
E	0	0	0
Nf	52	1	51
Ne	20	2	18
Nb	39	0	39
Nh	59	0	59
Nc	2	0	2
Nd	21	6	15

(...continuação)

Ns	6	0	6
Na	15	0	15
Nfin	1	2	-1
Dcul	4	0	4
Dmec	2	3	-1
Dcm	0	0	0
Dfis	5	2	3
Dlog	0	0	0
Dcr	17	3	14
Dlimp	0	0	0
Dfin	0	0	0
CM+	22	2	20
CM-	4	0	4
CD+	23	0	23
CD-	4	0	4

Gráfico 9 – Categorias de Interação de PC, S05, em percentual



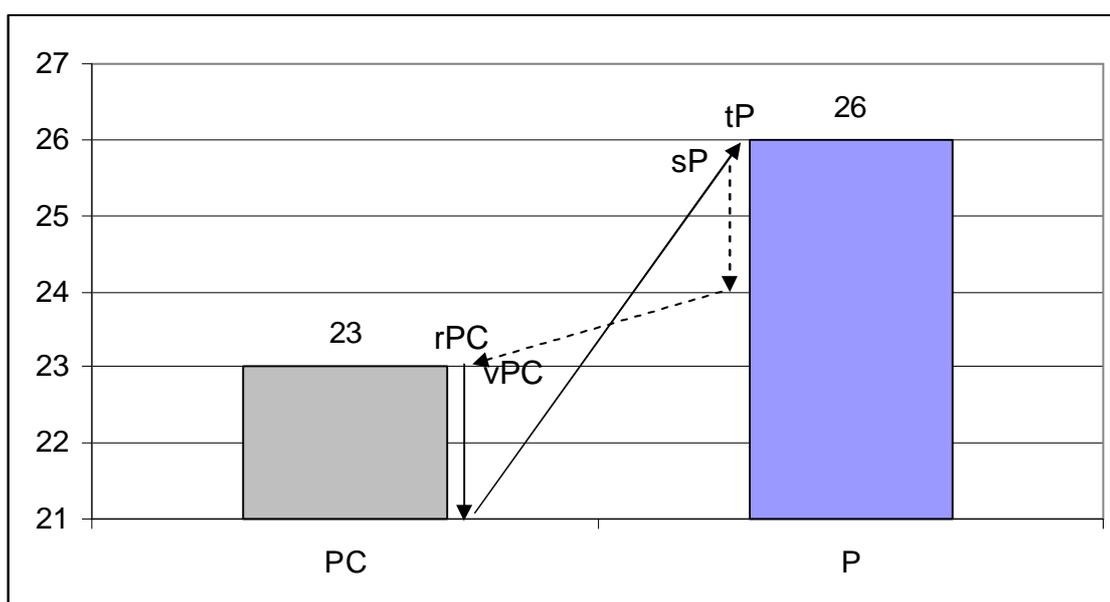
A grande maioria das interações (73,84%) ficou classificada como satisfação de necessidades gerais. Dentre as necessidades, foi a de higiene que caracterizou a tipologia de interações de S05, com 21,15% do total geral.

Cerca de 18% das interações foram destinadas à comunicação, no personagem criado. A Direta Positiva totalizou 23 episódios, como mostrado na Tabela 9. Observando-se os números dos personagens em geral, na Tabela 10, constata-se que PC contabilizou um número menor de interações do tipo CD+.

Tabela 10 – Distribuição de frequências de interação de P, S05

Tipo	<i>f</i>
CM+	11
CM-	4
CD+	26
CD-	4

Gráfico 10 – Projeção do Diagrama das Relações Interpessoais sobre as interações do tipo CD+, PCxP, S05



Considerando que as interações comunicativas diretas positivas de P ocorreram em maior quantidade que de PC, na equação de equilíbrio, $(rPC < sP) + (sP = tP) + (tP = vPC)$ resulta em $(vPC > rPC)$, o que significa que há valorização maior que ação. A cena (Figura 23) que ilustra esse fato está descrita em seqüências de interações, visualizadas no Quadro 14.

Quadro 14 – Seqüência de interações de cena selecionada S05

MOM	TIPO	DESCRIÇÃO	SESSAO	RESP AÇÃO
03:20	CD+	clica em fofocar	4	PC
03:24	CD+	personagem reage positivamente	4	P
03:31	CD+	conta piada	4	PC
03:32	CD+	personagem reage positivamente	4	P
03:33	CD+	personagem reage positivamente	4	P
03:38	CD+	personagem reage positivamente	4	P
03:52	CD+	conta piada	4	PC
03:56	CD+	personagem reage positivamente	4	P
03:57	CD+	clica em cócegas	4	PC
03:59	CD+	personagem reage positivamente	4	P
04:00	CD+	conversa	4	PC
04:04	CD-	clica em dar tchau	4	PC
04:06	CD+	personagem reage positivamente	4	P

Figura 23 – Cena selecionada S05



O que ocorre, neste caso, é que as ações de PC obtiveram sucesso superior ao esforço engendrado para alcançá-las. O jogador, ao analisar a cena, diz: “nossa, essa mulher gostou de mim... também, eu conversei, contei piada, fiz cosquinha nela, até que ela foi embora feliz da vida! [risos]”. Segundo a hipótese piagetiana sobre os resultados de tal troca, a tendência de S05 seria continuar naturalmente a produzir as ações já realizadas.

8.6 - Sujeito 06

A participante de número 6 é do sexo feminino, 17 anos, 3º ano do Ensino Médio. Dentre todos os sujeitos de pesquisa, é a única que, ao ser questionada sobre gostar ou não de jogar The Sims®, respondeu : “bom... na verdade, eu jogava pra passar tempo, só...” Ela criou seu personagem com características semelhantes a si mesma, no que se refere aos atributos físicos e de “personalidade”, mas fez adaptações para conseguir um personagem que fosse de seu gosto: “Pensei em mim mesma e no que gostaria. ... Tentei ir pelo signo, mas mudei pra ficar mais parecido.”

Quadro 15 – Ficha de registro de criação de personagem – S05

Atributos físicos: sexo feminino; morena; magra; cabelo preto; olhos castanhos.									
Atributos de personalidade:									
Desleixado					Ordeiro				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tímido					Sociável				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Preguiçoso					Ativo				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sério					Brincalhão				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reclamão					Gentil				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aspiração: CONHECIMENTO									

Ao explicar o objetivo do jogo, ela afirma que “primeiro tem que ter uma base, planejar; daí, montar do jeito que gostaria, e fazer o que tem vontade, ou o que fica mais fraco.” Quanto a sua forma particular de jogar, referia-se à verificação das barras de controle de necessidades, ao dizer que executava “o que fica mais fraco”. Desse modo, está expressa a tipologia de suas jogadas, no sentido de satisfação de necessidades, tal como fica evidenciado na tabela de distribuição de freqüências de interação de seu personagem e no gráfico das categorias, em percentual.

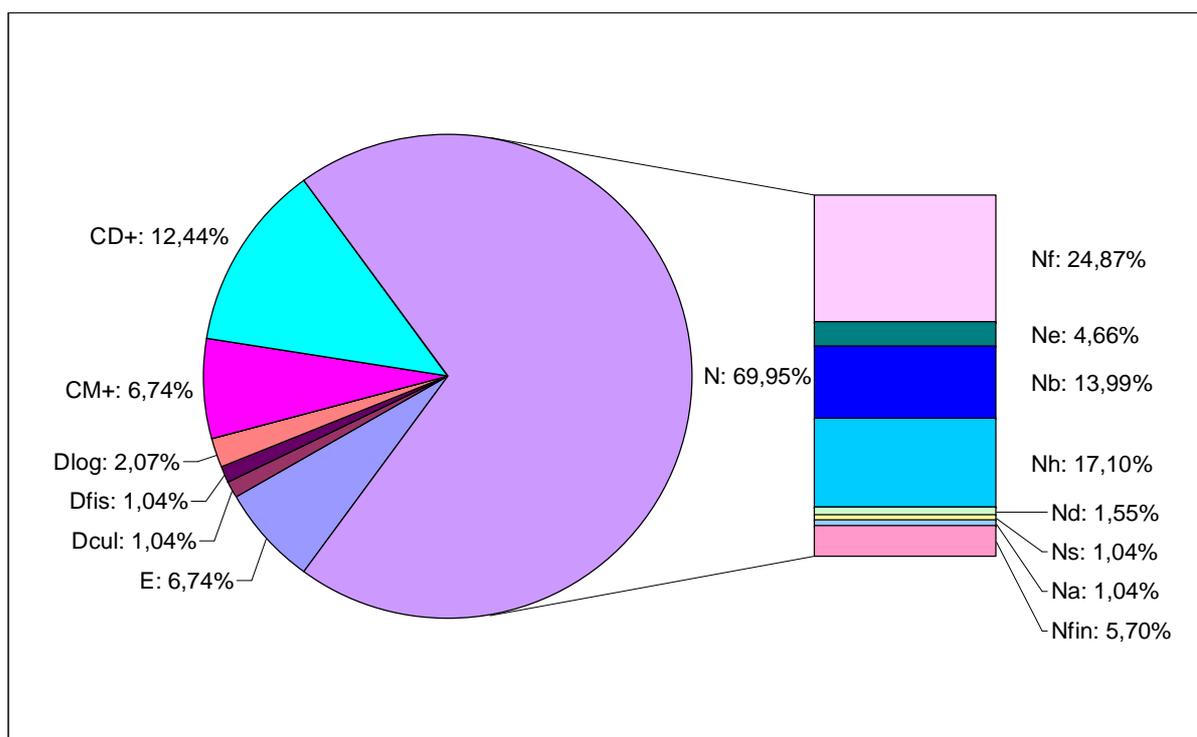
Tabela 11 – Distribuição de freqüências de interação de PC, S06

Tipo	f	f Negações	f resultante
E	13	0	13
Nf	53	5	48
Ne	13	4	9
Nb	27	0	27
Nh	38	5	33
Nc	1	1	0
Nd	24	21	3
Ns	7	5	2
Na	2	0	2
Nfin	26	15	11
Dcul	4	2	2
Dmec	1	1	0
Dcm	0	0	0
Dfis	8	6	2
Dlog	8	4	4
Dcr	0	0	0
Dlimp	0	0	0
Dfin	0	0	0
CM+	19	6	13
CM-	0	0	0
CD+	28	4	24
CD-	1	1	0

S06 definiu como aspiração de seu jogo a aquisição de conhecimento. O gráfico 11 mostra que, de fato, houve preocupação com atributos de desempenho,

categorias importantes para se conquistar a aspiração por ela desejada. A estratégia também é evidente em sua fala: “Eu fazia ela ler, tentava emprego.”

Gráfico 11 – Categorias de Interação de PC, S06, em percentual



Com 12,44% do total das interações (28 episódios), a categoria Comunicativa Direta Positiva do personagem criado ficou muito além da frequência dos personagens em geral, que totalizou apenas 02 episódios:

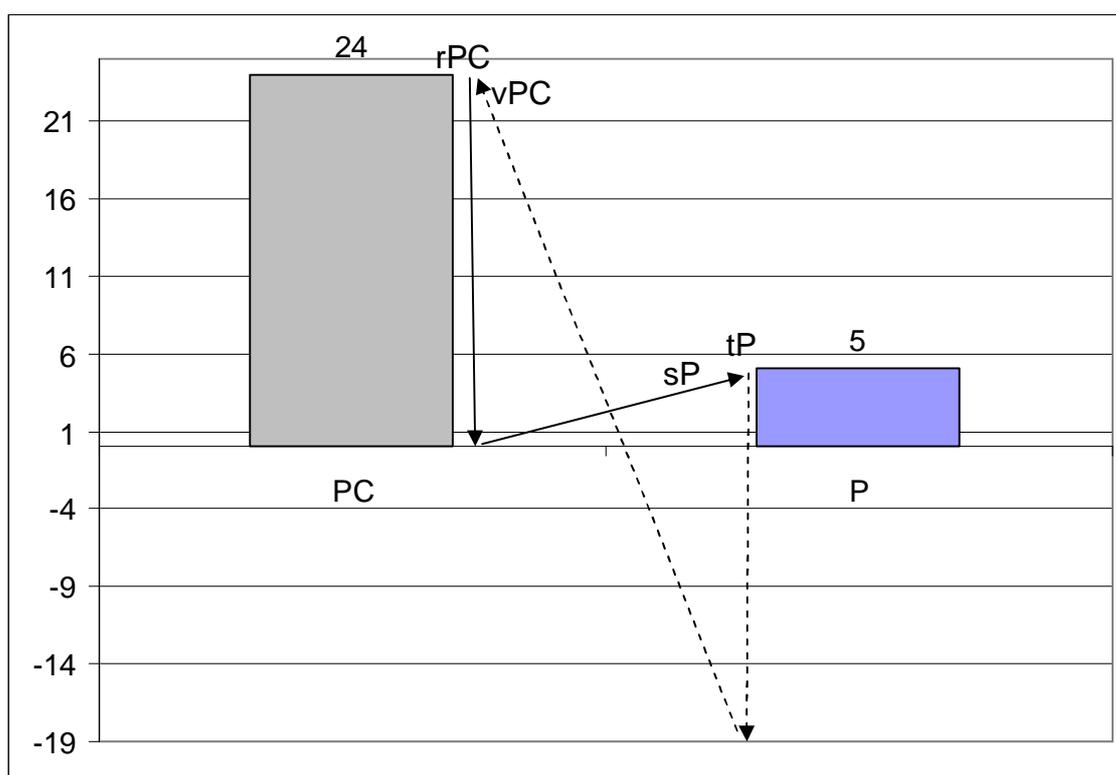
Tabela 12 – Distribuição de frequências de interação de P, S06

Tipo	<i>f</i>
CM+	8
CM-	2
CD+	5
CD-	5

Com esses resultados, realizou-se a projeção do diagrama das relações interpessoais sobre o gráfico de frequência de interações; a inclinação

substancialmente voltada para baixo resalta a discrepância entre PC e P (Gráfico 12).

Gráfico 12 – Projeção do Diagrama das Relações Interpessoais sobre as interações do tipo CD+, PCxP, S06



Pode-se interpretar, pela equação de equilíbrio de trocas sociais que, sendo $(rPC > sP) + (sP = tP) + (tP = vPC)$, tem-se que $(vPC < rPC)$ o que, nesses termos, significa uma valorização menor que a ação. A dívida gerada para P, no caso, teve módulo quase cinco vezes maior que a ação do personagem.

Para investigar tal distorção, selecionou-se uma cena em que S06 tentou comunicar-se e não obteve sucesso em sua ação; na seqüência é possível ver ainda que a jogadora chegou a programar a ação de “enxotar personagem”, mas logo em seguida cancelou e mudou o curso da programação:

Quadro 16 – Seqüência de interações de cena selecionada S06

MOM	TIPO	DESCRIÇÃO	SESSAO	RESP AÇÃO
06:23	CD+	conversa	3	PC
06:33	CD+	clica em papear com personagem	3	PC
06:47	CD+	personagem reage positivamente	3	P
06:54	CD+	clica em papear com personagem	3	PC
07:12	CD-	clica em enxotar personagem	3	PC
07:13	(CD-)'	cancela enxotar personagem	3	PC
07:17	CD+	conversa	3	PC
07:22	CD+	clica em papear com personagem	3	PC
07:27	CD+	conta piada	3	PC

Figura 24 – Cena selecionada S06

A explicação dada por S06 foi de que o personagem não respondia positivamente às suas tentativas por haver outros por perto; diante do fato de ter sido ignorada, a jogadora tenta mudar de atitude:

Ah, sei... eu tava tentando conversar com ele, mas ele não dava atenção... acho que é porque estava dando atenção pros outros, porque ele só começou a conversar comigo quando os outros saíram de perto, viu? Daí eu quis enxotar ele depois. Vê só: não dá papo, e pensa que pode ir entrando em minha casa, ligando a televisão, sentando no sofá. ... Eu implico e saio, só de raiva...

Sua ação confirma uma das hipóteses piagetianas diante de tal situação de desequilíbrio, que diz que, em situação de insucesso ou fracasso social, o indivíduo renuncia a agir, retifica sua escala de valores e desvaloriza os juízes em questão.

8.7 - Sujeito 07

O sujeito 07, sexo masculino, nasceu em 1989 e, na época da coleta, com 17 anos, cursava o terceiro ano do Ensino Médio. Para S07, jogar The Sims® é também simular a vida. Ao ser questionado se gostava do jogo, e como jogar, disse: “Sim, acho que é igual como se fosse na vida real, tem que ter planos... Tendo planos e estratégias; não adianta fazer tudo ao mesmo tempo.”

S07 criou um personagem baseado em características que admira, no quesito “aspecto físico”. Com relação ao perfil de qualidades de “personalidade”, fez uso da distribuição de características que favorecessem a estratégia no jogo: “Porque tem que ser do jeito que você acha legal, o que eu gosto na vida. ... Distribuí de acordo com o jogo, pra ficar melhor.”

Quadro 17 – Ficha de registro de criação de personagem – S07

Atributos físicos: sexo masculino; pardo; magro; cabelo preto; olhos azuis.									
Atributos de personalidade:									
Desleixado								Ordeiro	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tímido								Sociável	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Preguiçoso								Ativo	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sério								Brincalhão	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reclamão								Gentil	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aspiração: CONHECIMENTO									

As ações do personagem criado, no jogo, se classificaram, em mais de 70%, como de satisfação de necessidades. Ao ser questionado quanto a sua definição de aspiração, no início (Conhecimento), S07 esclareceu que houve tentativa de conseguir atingi-la, mas não afirmou se jogou com este objetivo único: “é... assim... fui atrás de um livro, o objetivo é ganhar pontos de promoção no conhecimento de culinária, mecânica...”

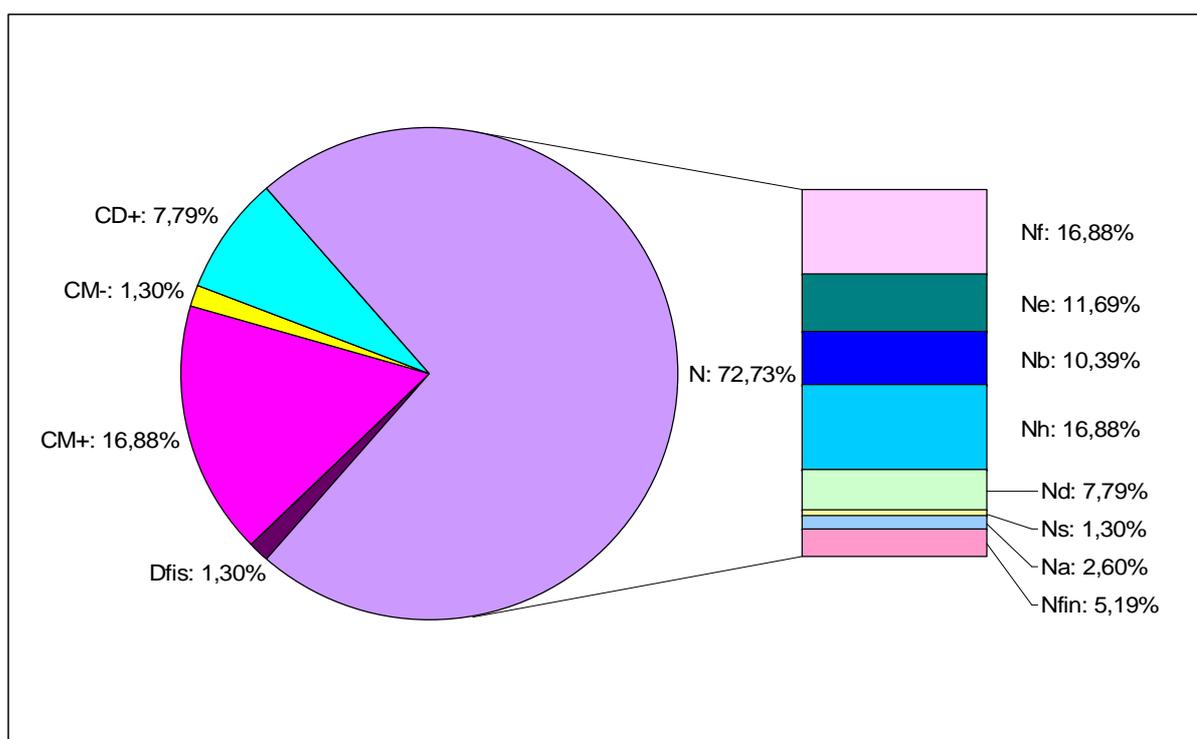
A tabela a seguir mostra, por categorias, a distribuição das freqüências de interação do personagem de S07:

Tabela 13 – Distribuição de freqüências de interação de PC, S07

Tipo	f	f Negações	f resultante
E	0	0	0
Nf	14	1	13
Ne	9	0	9
Nb	8	0	8
Nh	13	0	13
Nc	0	0	0
Nd	12	6	6
Ns	2	1	1
Na	3	1	2
Nfin	6	2	4
Dcul	0	0	0
Dmec	1	1	0
Dcm	0	0	0
Dfis	2	1	1
Dlog	0	0	0
Dcr	0	0	0
Dlimp	0	0	0
Dfin	0	0	0
CM+	13	0	13
CM-	1	0	1
CD+	6	0	6
CD-	0	0	0

Tais freqüências resultaram no Gráfico 13, em que podem ser vistas as categorias contabilizadas, em percentual, com detalhamento das que se referem à satisfação de necessidades.

Gráfico 13 – Categorias de Interação de PC, S07, em percentual



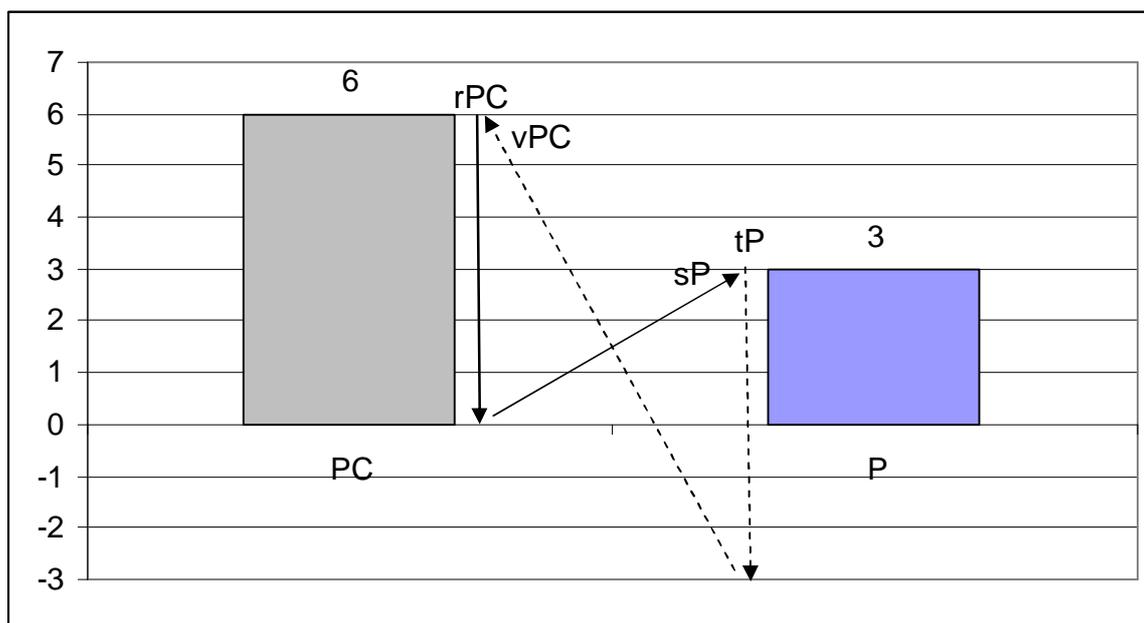
Há de se ressaltar que a comunicação, no jogo de S07, foi melhor desempenhada no modo mediado. Tanto PC quanto P obtiveram um número maior de CM+, em relação a CD+. Mas a resultante, na comparação entre os sujeitos, permanece a mesma: PC apresenta freqüência maior, para ambas as categorias.

Tabela 14 – Distribuição de freqüências de interação de P, S07

Tipo	<i>f</i>
CM+	11
CM-	0
CD+	3
CD-	0

A projeção, portanto, mesmo que fosse feita por CM+, resultaria em inclinação para baixo da dívida gerada, como evidencia o gráfico 14, referente às interações do tipo Comunicativa Direta Positiva em Personagem Criado e Personagens em geral:

Gráfico 14 – Projeção do Diagrama das Relações Interpessoais sobre as interações do tipo CD+, PCxP, S07



A situação, nesse caso, é a de prejuízo na ação realizada, em termos de relações interpessoais por meio de comunicação direta positiva, ocorrendo que $(rPC > sP) + (sP = tP) + (tP = vPC)$. A resultante de tal situação é que $(vPC < rPC)$, ou seja, a valorização, novamente, é maior que a ação realizada. De todas as interações realizadas no jogo, foi selecionada uma seqüência que pudesse ilustrar esse fato, o que é mostrado no Quadro 18 e na Figura 25:

Quadro 18 – Seqüência de interações de cena selecionada S07

MOM	TIPO	DESCRIÇÃO	SESSAO	RESP AÇÃO
04:56	CD+	cumprimenta personagem	4	7
05:05	CD+	conta piada para personagem	4	7
05:15	CD+	conversa com personagem	4	7

(...continuação)

05:26	CD+	personagem reage positivamente	4	7
05:34	CD+	conta piada para personagem	4	7
05:40	CD+	gaba-se para personagem	4	7
05:50	CD+	personagem reage positivamente	4	7
05:55	CD+	conta piada para personagem	4	7
05:59	CD+	personagem reage positivamente	4	7

Figura 25 – Cena selecionada S07



S07, ao analisar a cena mostrada, afirmou que tentou agradar P de várias formas: “Eu fui programando o que queria fazer. Daí eu conversei, contei piada, coloquei várias coisas pra agradar.”

Para o jogador, há situação de prejuízo ou insucesso nas tentativas quando o personagem do jogo dá sinais de não-importismo, ou ignora o personagem criado: “Quando não liga pra você, ou sai da conversa...” Ao enfrentar tal situação, S07 diz que desiste da ação, mas não sem antes se “vingar” do personagem: “Começo a provocar, porque se não tá gostando, eu saio, procuro outra pessoa e ainda dou o troco...”

S07, então, demonstra combinar duas ações resultantes do quadro de desequilíbrio e insucesso social no jogo: renúncia para agir e desvalorização do juiz de sua ação, sem, no entanto, demonstrar esperança de novo convencimento.

8.8 - Sujeito 08

O sujeito de número 08, de 17 anos, sexo masculino, cursava o terceiro ano do Ensino Médio. Diz jogar The Sims® por ser “legal”. S08 justificou a criação de seu personagem como sendo uma pessoa “normal”. Ao ser questionado do motivo da escolha das características físicas, depois de um longo silêncio, respondeu: “Ah... (silêncio) ah, não sei, pensei em uma pessoa... é... normal. Assim... não sei... é... isso: uma pessoa normal.”

Quadro 19 – Ficha de registro de criação de personagem – S08

Atributos físicos: sexo masculino; pardo; magro; cabelo preto; olhos verdes.									
Atributos de personalidade:									
Desleixado					Ordeiro				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tímido					Sociável				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Preguiçoso					Ativo				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sério					Brincalhão				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reclamão					Gentil				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aspiração: FAMÍLIA									

Antes de partir aos comentários da criação do personagem, e a relação entre os atributos, torna-se importante, no caso de S08, analisar a distribuição da frequência de interação de PC:

Não fossem os resultados marcantes referentes à satisfação de necessidade de fome e à morte do personagem por ausência de alimentação (vista em uma das cenas escolhidas, logo adiante), não citaria aqui uma característica de S08: o sobrepeso. A frequência de interações do tipo Nf foi, de longe, a maior, como visto na Tabela 15, correspondendo a quase 28% das ações de PC (Gráfico 15).

O fato relatado, portanto, é significativo. O descontrole alimentar no jogo, foi percebido pela ausência de alimentação do personagem criado que, a todo instante, solicitava comida, não sendo atendido pelo jogador.

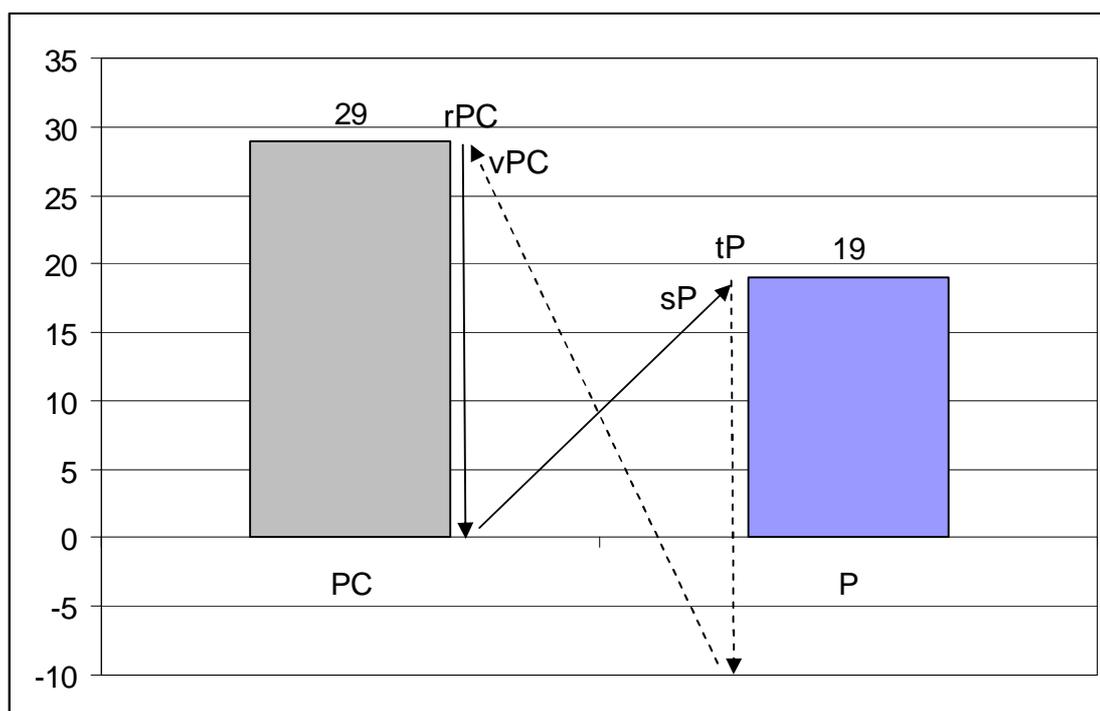
Quanto à categoria de comunicação, foram totalizados 29 episódios de CD+ para o personagem criado, contra 19 de personagens em geral. As demais frequências de interação de P, com relação à comunicação, estão listadas na tabela seguinte.

Tabela 16 – Distribuição de frequências de interação de P, S08

Tipo	<i>f</i>
CM+	5
CM-	0
CD+	19
CD-	6

Os resultados da projeção do diagrama das relações interpessoais sobre a frequência de interações do tipo CD+, escolhidas para comparação neste estudo, evidenciam o prejuízo de PC com relação a P:

Gráfico 16 – Projeção do Diagrama das Relações Interpessoais sobre as interações do tipo CD+, PCxP, S08



Pela equação de equilíbrio das trocas sociais, o gráfico encontra-se na situação $(rPC > sP) + (sP = tP) + (tP = vPC)$, resultando em $(vPC < rPC)$, com valorização menor que ação; PC, portanto, trabalha em prejuízo, e pode, com base no que percebe de P, abandonar as tentativas de ação. Para avaliar como S08 conduziu PC nesse caso, foi selecionada uma seqüência típica em que o fato ocorreu:

Quadro 20 – Seqüência de interações de cena selecionada 1 - S08

MOM	TIPO	DESCRIÇÃO	SESSAO	RESP AÇÃO
03:14	CD+	aprecia personagem	3	PC
03:16	CD-	personagem reage negativamente	3	P
03:28	CD-	personagem vira as costas e vai a outra direção	3	P
03:32	CD+	segue personagem	3	PC
03:42	CD+	conversa com personagem	3	PC
03:48	CD+	personagem reage positivamente	3	P
03:52	CD+	conversa com personagem	3	PC
03:59	CD+	clica em entreter	3	PC
04:04	CD-	personagem reage negativamente	3	P

(...continuação)

04:17	CD+	clica em conversar	3	PC
04:21	CD+	conta piada	3	PC
04:32	CD+	personagem reage positivamente	3	P

Figura 26 – Cena selecionada 1 - S08



Ao verificar a cena selecionada, S08 atribuiu a si mesmo o motivo do insucesso, e se colocou como impedimento para ações de P: “acho que ela não tava muito a fim de papo, não... deve ser porque queria ir pra piscina e eu estava impedindo...”

Quando questionado sobre o que fazia em uma situação desse tipo, disse que não insistiria; porém, pela seqüência de ações, a insistência foi clara; PC só parou as tentativas após o afastamento de P.

Foi selecionada ainda a cena em que o personagem criado por S08 morre, para fins de investigação:

Quadro 21 – Seqüência de interações de cena selecionada 2 - S08

MOM	TIPO	DESCRIÇÃO	SESSAO	RESP AÇÃO
07:47	Nf	cai ao chão com a mão sobre a barriga	4	PC
07:53	Nf	sistema informa morte	4	S
08:02	Nf	verifica opções de geladeira	4	J
08:05	Nf	verifica opções de fogão	4	J
08:12	Nf	sistema reafirma morte, por escrito	4	S
08:20	E	explora ambiente	4	J
08:53	Nf	imagem de personagem morte surge na tela	4	S

Figura 27 – Cena selecionada 2 - S08



Perguntou-se a S08 sobre o que ocorria na cena e, de forma aparentemente confusa, o jogador responde, em primeira pessoa: “eu morri... o carinha, né? Eu não... [risos]”. A justificativa do ocorrido foi pautada na questão da atenção: “faltou dar mais atenção pra ele... estava na casa, equipando, conversando com os outros, acho que faltou foi atenção.”

8.9 - Sujeito 09

O sujeito 09, do sexo masculino, 17 anos, também foi atraído pela característica de simulação viabilizada pelo The Sims®, e pelos recursos disponíveis para o jogador mais experiente: “Gosto porque é um jogo que tem jogabilidade muito grande, ... dá pra simular, viver um pouco do dia-a-dia”. Para S09, o jogo é um espaço de representação ou de chance para se viver uma vida desejada, talvez até como possibilidade de diversificação da vida real:

Ah, diria que é um jogo bom, devido ao mesmo interesse que me fez jogar; jogo com bastantes recursos, não é complicado de jogar... vai de gosto a gosto, você vai e representa, vive uma vida... lá você pode ser o que quiser, por exemplo, se uma pessoa na vida real não tem condições, ali ela tem, representa suas vontades.

O personagem de S09 foi criado com características físicas muito semelhantes às do jogador, apesar deste fato não ter sido relatado em entrevista.

Quadro 22 – Ficha de registro de criação de personagem – S09

Atributos físicos: sexo masculino; branco; magro; cabelo loiro; olhos azuis.									
Atributos de personalidade:									
Desleixado								Ordeiro	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tímido								Sociável	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Preguiçoso								Ativo	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sério								Brincalhão	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reclamão								Gentil	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aspiração: CONHECIMENTO									

S09 afirma ter criado seu personagem de modo combinado, com características físicas que agradassem a si mesmo, com uma “personalidade” que fosse estratégica para as jogadas e, ao mesmo tempo, que possibilitasse a aproximação de outros personagens:

Eu fiz do tipo físico que eu gosto, que me agrada. Acho bacana, no meu próprio gosto... [quanto à personalidade:] eu defini assim, distribui o máximo possível pra ser uma pessoa agradável, divertida, tentando agradar; porque eu mesmo não gosto de ficar sozinho, não suporto. E fazer a personalidade assim é um jeito de nunca ficar sozinho, pra ser bem sociável.

S09 apontou, em sua fala, a necessidade de se entrosar com outros personagens e, ao se observar a categoria de comunicação na distribuição de freqüências de interação, observa-se que esta foi a que ocorreu em maior quantidade (32 episódios, considerando todas as categorias comunicativas, perfazendo um total de aproximadamente 25% do total de ações).

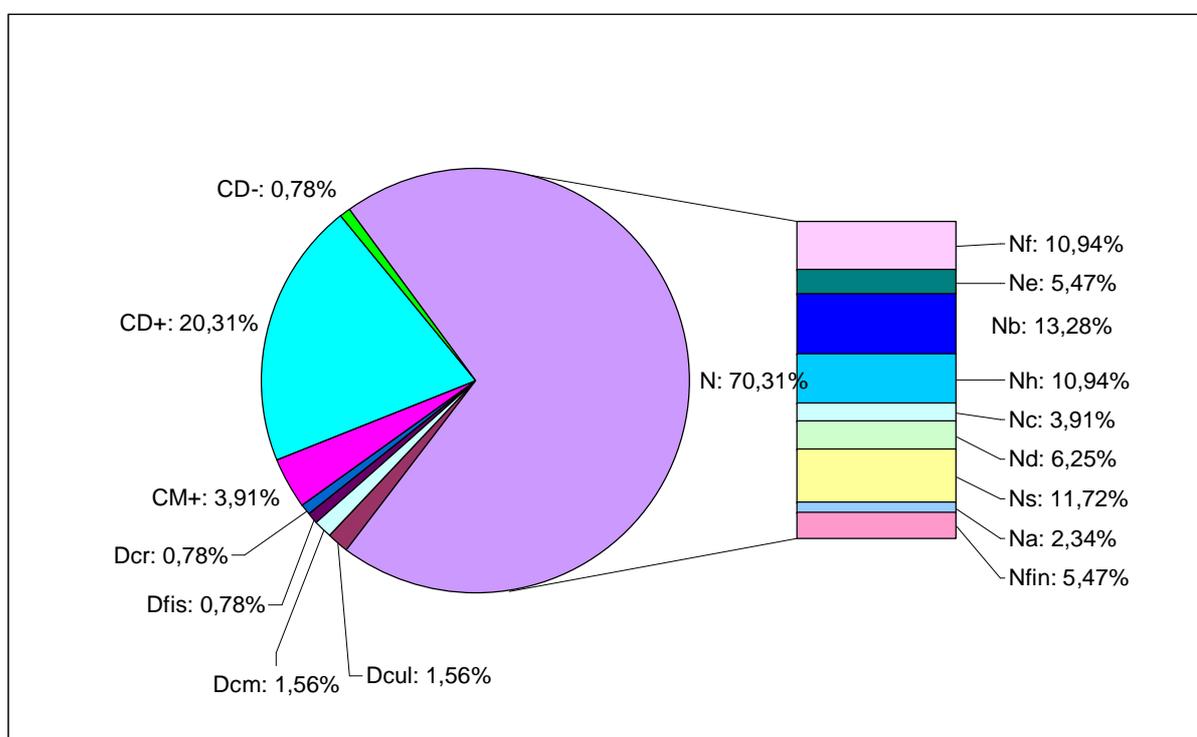
Tabela 17 – Distribuição de freqüências de interação de PC, S09

Tipo	f	f Negações	f resultante
E	0	0	0
Nf	14	0	14
Ne	10	3	7
Nb	17	0	17
Nh	14	0	14
Nc	8	3	5
Nd	12	4	8
Ns	15	0	15
Na	3	0	3
Nfin	7	0	7
Dcul	2	0	2
Dmec	0	0	0
Dcm	2	0	2
Dfis	2	1	1
Dlog	0	0	0

(...continuação)

Dcr	0	1	-1
Dlimp	0	0	0
Dfin	0	0	0
CM+	5	0	5
CM-	0	0	0
CD+	26	0	26
CD-	1	0	1

Gráfico 17 – Categorias de Interação de PC, S09, em percentual



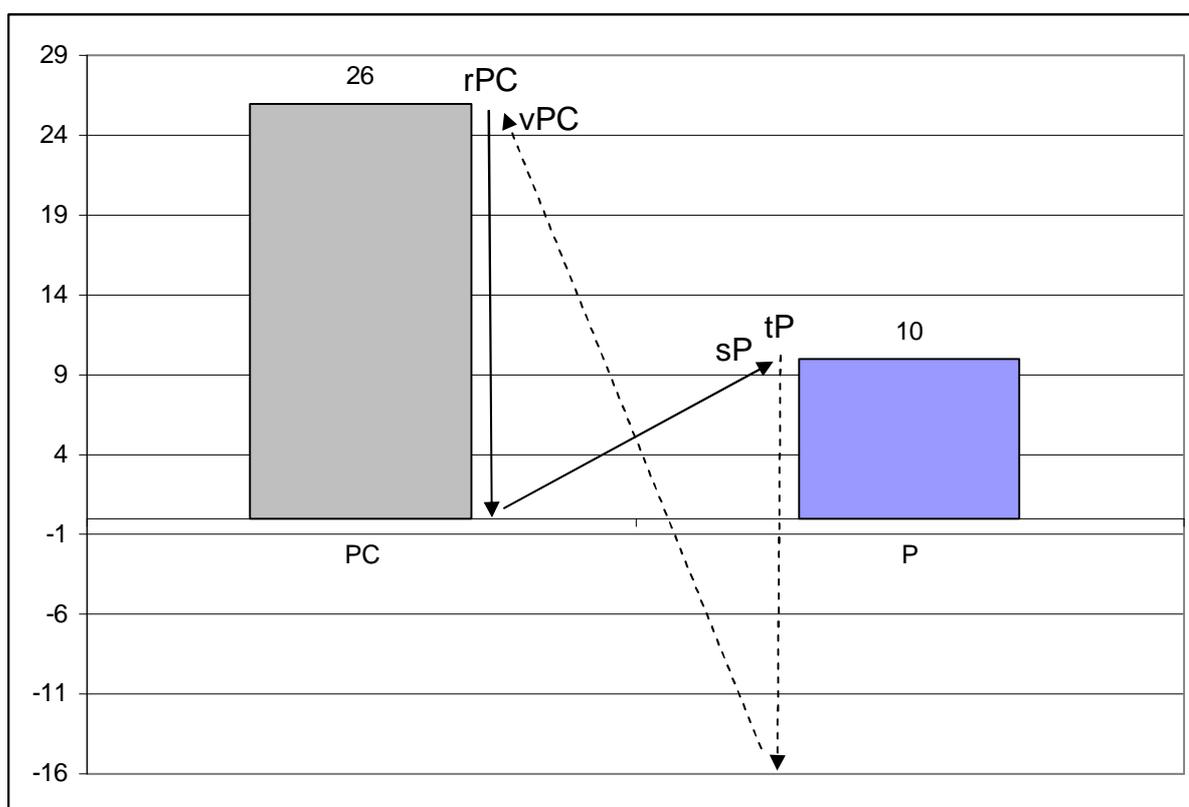
Apesar do alto quantitativo de freqüências de interação comunicativa de PC, não se observou equivalência em P:

Tabela 18 – Distribuição de freqüências de interação de P, S09

Tipo	<i>f</i>
CM+	2
CM-	2
CD+	10
CD-	5

Assim, a projeção do diagrama das relações interpessoais sobre as freqüências de comunicação direta positiva entre personagem criado e personagem em geral, como pode ser visto no gráfico a seguir, tendeu a se inclinar para baixo, gerando uma dívida virtual em módulo superior a duas vezes e meia o comportamento de P:

Gráfico 18 – Projeção do Diagrama das Relações Interpessoais sobre as interações do tipo CD+, PCxP, S09



Pela equação das trocas sociais, ocorreu novamente que $(rPC > sP) + (sP = tP) + (tP = vPC) = (vPC < rPC)$; S09 estava tendo fracasso em suas tentativas. Houve um momento em que o sistema disponibilizou a S09 um instrumento (coelho de Apoio Social) para que pudesse incrementar seus índices de sociabilidade, que estavam baixos. O personagem criado, como o jogador, também estava insatisfeito

com a falta de contato social e, a todo instante, reclamava e pedia alguma ação para reverter a situação (ver cena selecionada, Quadro 23):

Quadro 23 – Seqüência de interações de cena selecionada S09

MOM	TIPO	DESCRIÇÃO	SESSAO	RESP AÇÃO
14:43	Ns	reclama de falta de contato social	4	PC
14:56	Ne	vai para cama	4	PC
15:48	Nh	toma banho	4	PC
15:54	Nf	faz um lanche	4	PC
16:10	Nb	usa o banheiro	4	PC
16:15	(Dfis)'	recusa-se a fazer exercícios	4	PC
16:17	Ns	reclama de falta de contato social	4	PC
16:22	Ns	aparece coelho de apoio social	4	PC
16:25	Nd	joga fliperama	4	PC
16:48	Nc	senta no sofá	4	PC
16:57	CD+	admira personagem	4	PC
17:15	CD+	canta para personagem	4	PC
17:37	CD+	brinca com personagem	4	PC
17:42	CD+	abraça personagem	4	PC

Figura 28 – Cena selecionada S09



S09 indicou entender que o envio do instrumento para aumento da sociabilidade faz parte do sistema: “É aquilo que eu falei: não gosto de ficar sozinho, mas fique. Daí o meu social foi lá embaixo, e o jogo manda esse coelho pra gente subir o nível de socialização. Faz parte da jogabilidade.”

Ao mencionar a questão da aspiração por conhecimento, S09 explica que muitas de suas ações ocorreram nesse sentido e que, como na vida, isso é o que deve direcionar o comportamento das pessoas:

No jogo, vou falar pelo lado bem do jogo, tá? Fiz com que o personagenzinho estudasse bastante... porque é o seguinte, com o conhecimento e a riqueza o restante das outras coisas é consequência... na vida é assim também... sem conhecimento a pessoa não vai a lugar nenhum. Nesse jogo, é por esse lado que consegue as coisas, como na vida.

Quanto à atitude em caso de falta de correspondência entre PC e P, S09 diz:

Se você não agrada, muda um pouquinho. Mas não acho que tem que mudar o jeito de ser para agradar, mas tem que ser maleável. No começo, conforme você vai agradando, mais intimidade vai aparecendo, mais opções, mais e mais... vamos supor, tentei um abraço, tento outro recurso mais avançado que o abraço... e por aí vai...

De acordo com a teoria piagetiana das trocas sociais, tal atitude é justificada em casos de valorização maior que ação, em que o indivíduo se submete às avaliações das quais é objeto, muda sua atividade, retifica sua escala de valores, a fim de obter sucesso em suas ações.

8.10 - Sujeito 10

O adolescente que jogou “The Sims” por último, dentre os participantes, é do sexo masculino, 17 anos, aluno do terceiro ano do Ensino Médio. Para ele, The Sims® é um jogo para “treinar” a vida: “O jogo tem o objetivo de treinar, entre aspas,

a pessoa a cuidar de uma família, arranjar empregos, e outras coisas... exige um pouco de estratégia para poder conseguir amigos...”. O personagem criado por S10 é, segundo o jogador, completamente diferente, em termos físicos, dele mesmo; realmente o personagem não guarda semelhança com seu “criador”, nesse aspecto.

Quadro 24 – Ficha de registro de criação de personagem – S10

Atributos físicos: sexo masculino; negro; magro; cabelo preto; olhos pretos.									
Atributos de personalidade:									
Desleixado					Ordeiro				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tímido					Sociável				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Preguiçoso					Ativo				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sério					Brincalhão				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reclamão					Gentil				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aspiração: FAMÍLIA									

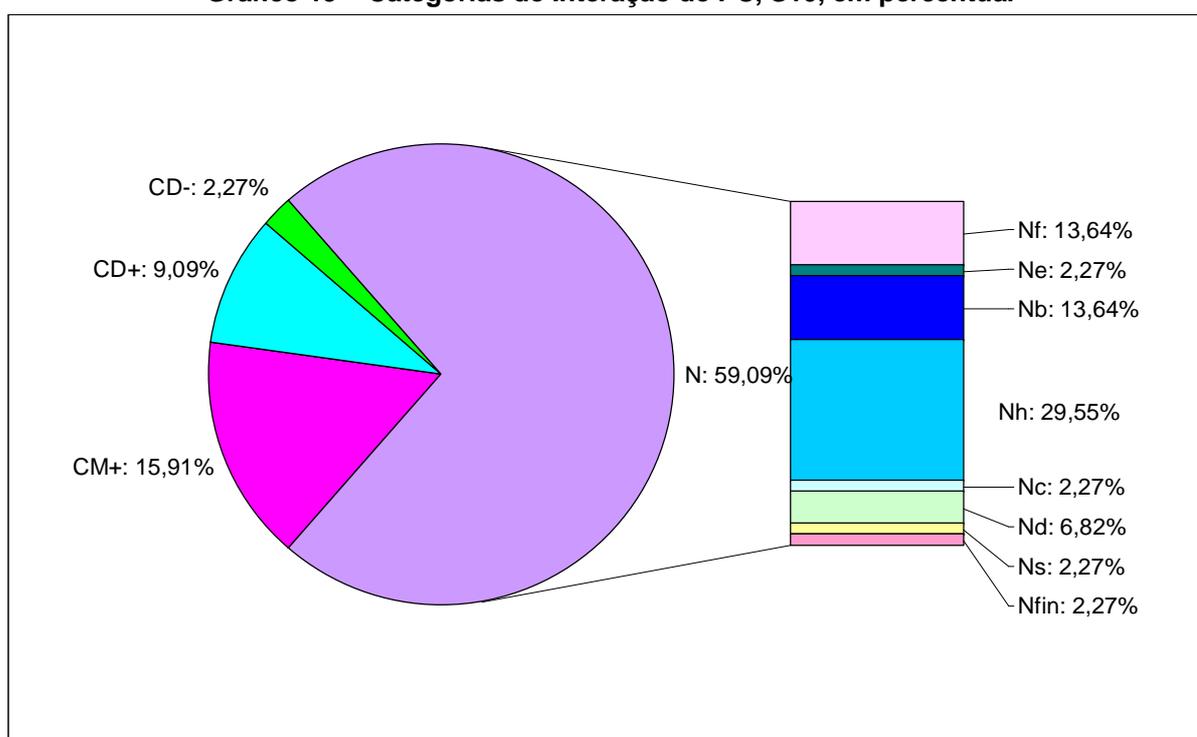
Ao ser questionado do motivo da escolha das características físicas do personagem, respondeu: “Por motivos que os atributos têm o mínimo a ver com a minha pessoa.” Já a “personalidade” teve por base seus próprios atributos: “Foi a minha personalidade na vida real.”

S10 obteve um número relativamente pequeno de interações, jogando de forma vagarosa, a todo tempo verificando as barras de controle. A distribuição das frequências das interações ficou bastante concentrada na satisfação de necessidades, principalmente a de higiene (17 episódios; 29,55%), e na comunicação mediada positiva (11 episódios; 15,91%). A tabela e o gráfico a seguir apresentam mais detalhes:

Tabela 19 – Distribuição de freqüências de interação de PC, S10

Tipo	f	f Negações	f resultante
E	0	0	0
Nf	9	3	6
Ne	3	4	-1
Nb	6	0	6
Nh	17	4	13
Nc	3	2	1
Nd	5	2	3
Ns	3	2	1
Na	0	0	0
Nfin	1	0	1
Dcul	0	0	0
Dmec	0	0	0
Dcm	0	0	0
Dfis	0	0	0
Dlog	0	0	0
Dcr	0	0	0
Dlimp	0	0	0
Dfin	0	0	0
CM+	11	4	7
CM-	0	0	0
CD+	4	0	4
CD-	1	0	1

Gráfico 19 – Categorias de Interação de PC, S10, em percentual



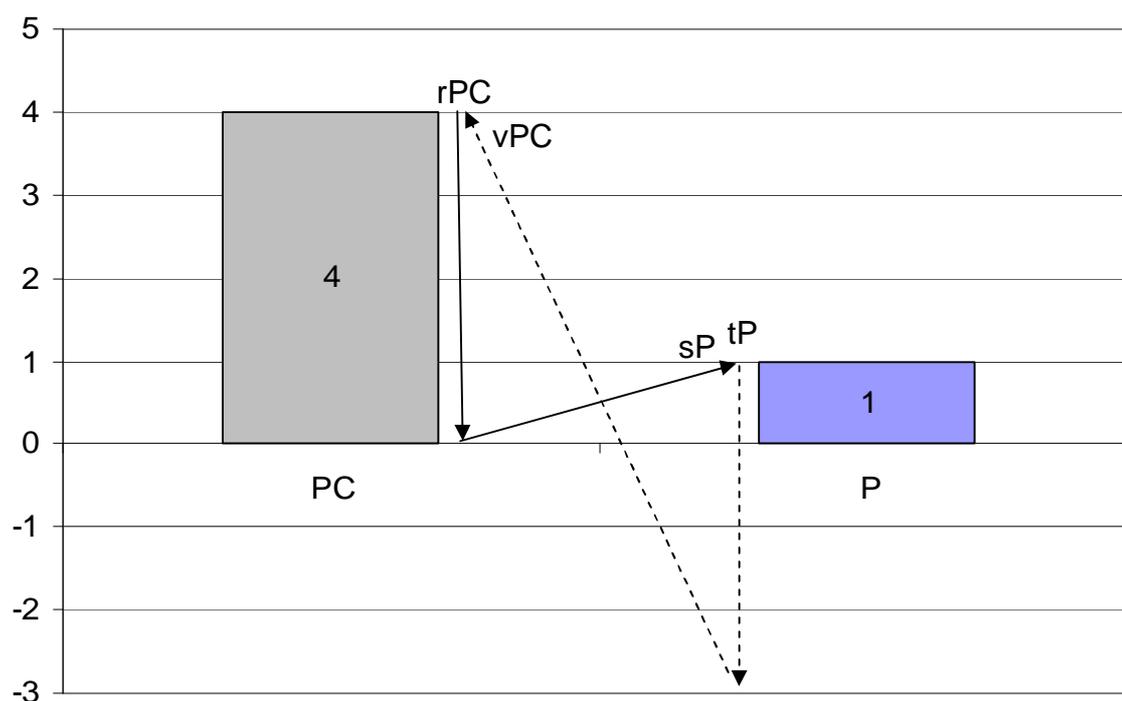
As categorias de comunicação, em PC, atingiram, em sua totalidade, mais de 27% do total das ações realizadas (16 episódios). Já P apresentou apenas 07 episódios, no somatório.

Tabela 20 – Distribuição de frequências de interação de P, S10

Tipo	<i>f</i>
CM+	0
CM-	2
CD+	1
CD-	4

As frequências de interações do tipo comunicação direta positiva foi comparada entre personagem criado e personagem em geral, e é mostrada de forma ilustrada no Gráfico 20.

Gráfico 20 – Projeção do Diagrama das Relações Interpessoais sobre as interações do tipo CD+, PCxP, S10



A projeção ficou inclinada para baixo, sugerindo o prejuízo sofrido por PC em detrimento de P. Se $(rPC > sP) + (sP = tP) + (tP = vPC)$, ocorre que $(vPC < rPC)$, caracterizando o que ilustra o gráfico – a valorização, por P, referente a PC, em menor grau que as ações realizadas por este último. Tal fato indica que o jogador tentou comunicar-se, de forma positiva, em quantidade significativamente maior do que foi correspondido. A partir da discrepância entre os episódios de CD+ entre PC e P, foi selecionada uma cena para apresentar ao jogador:

Quadro 25 – Seqüência de interações de cena selecionada S10

MOM	TIPO	DESCRIÇÃO	SESSAO	RESP AÇÃO
07:18	CD+	chama personagem para entrar na piscina	3	PC
07:25	CD-	personagem reage negativamente	3	P
07:38	E	explora o ambiente	3	J
08:15	E	explora a casa	3	J
08:45	CD+	conversa com personagem	3	PC
09:05	CD-	personagem reage negativamente	3	P

Na cena, o personagem criado convida um dos personagens do jogo para entrar com ele na piscina; o personagem se nega; nesse momento, o jogador explora o ambiente e, após certo tempo, programa o reinício de uma conversa, à qual o personagem reage novamente de forma negativa.

Figura 29 – Cena selecionada S10



Para S10, seu insucesso nas jogadas é atribuído à programação interna do jogo, quanto à “personalidade” dos personagens do sistema, que difere substancialmente de sua própria:

Meu objetivo foi me entreter com os outros personagens, que são os boots, só que o jogo trata os boots com um comportamento de adolescentes extrovertidos, e eu não fui bem aceito, já que a minha personalidade é de uma pessoa meio conservadora.

A caracterização, portanto, da ação de S10 diante da não-correspondência entre PC e P está na renúncia a agir: ele desiste, após as primeiras tentativas, se submetendo à avaliação dos personagens do sistema.

8.11 - Sujeitos tomados como um todo

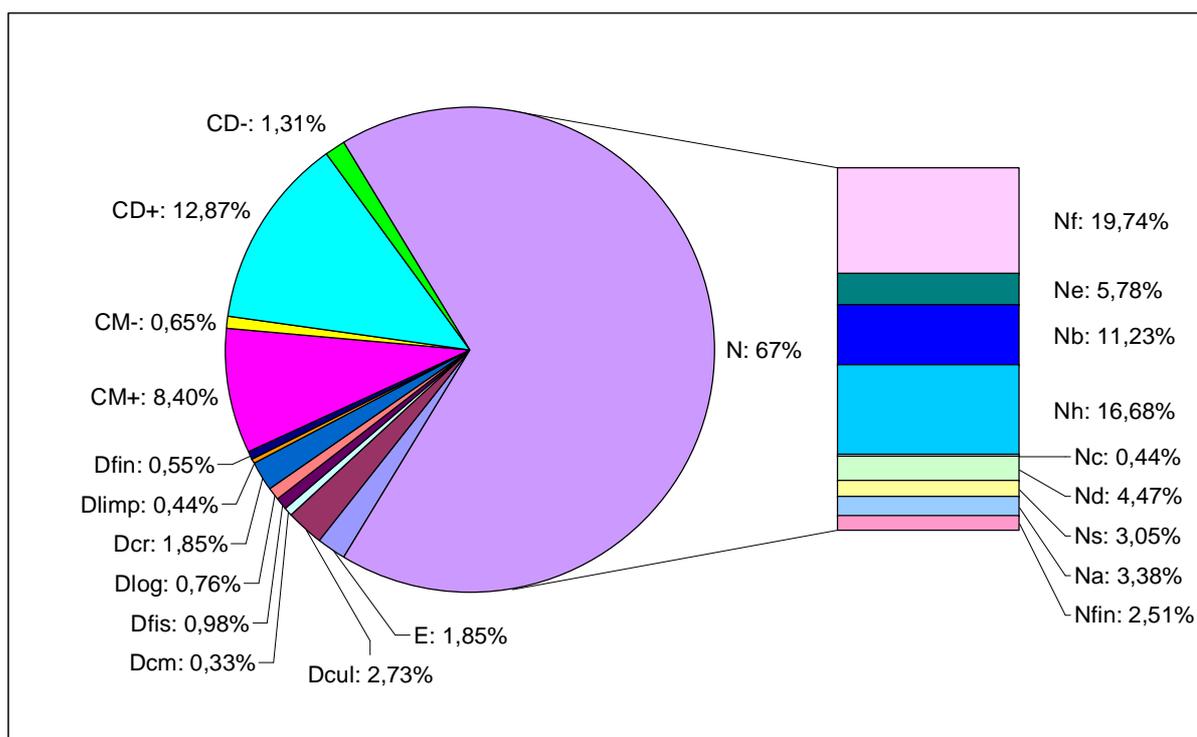
A tabela do somatório da distribuição de freqüências de interação de todos os personagens, bem como o gráfico de categorias de interação dos PC's, para todos os sujeitos, em percentual, tornaram-se importantes para serem aqui exibidos pelo fato de gerarem informações como parâmetro e caracterizarem a tipologia dos jogadores participantes, tomados como um todo.

Na tabela do somatório de todos os sujeitos, apresentada a seguir, foi acrescentada a coluna “classificação”, para mostrar, de forma mais objetiva, qual foi a posição ocupada pela categoria, em termos de acúmulo de distribuição de freqüências resultantes das interações dos personagens criados.

Tabela 21 – Somatório da Distribuição de freqüências de interação de todos os personagens

Tipo	f	f Negações	f resultante	classificação
E	17	0	17	12 ^o
Dcul	30	5	25	10 ^o
Dmec	5	5	0	22 ^o
Dcm	3	0	3	21 ^o
Dfis	20	11	9	15 ^o
Dlog	12	5	7	16 ^o
Dcr	22	5	17	13 ^o
Dlimp	4	0	4	19 ^o
Dfin	5	0	5	18 ^o
CM+	93	16	77	5 ^o
CM-	6	0	6	17 ^o
CD+	122	4	118	3^o
CD-	13	1	12	14 ^o
Nf	191	10	181	1^o
Ne	72	19	53	6 ^o
Nb	103	0	103	4 ^o
Nh	163	10	153	2^o
Nc	7	3	4	20 ^o
Nd	85	44	41	7 ^o
Ns	35	7	28	9 ^o
Na	32	1	31	8 ^o
Nfin	41	18	23	11 ^o

Gráfico 21 – Categorias de Interação de PC's, todos os sujeitos, em percentual



Por unanimidade, todos os sujeitos apresentaram maior freqüência para as interações do tipo “satisfação de necessidades” (617 episódios; 67%), guardando, logicamente, suas particularidades quanto à distribuição da tipologia da mesma (se de fome, higiene, energia etc...).

A classificação da freqüência geral evidencia que os jogadores participantes jogam, em primeiro lugar, no sentido satisfazer as necessidades de fome (181 episódios; 19,74%), higiene (153 episódios; 16,68%) e de agir em ações do tipo comunicativa direta positiva (118 episódios; 12,87%). Já as categorias de satisfação de necessidades de carisma e desempenho de limpeza obtiveram os menores índices (0,44%), sendo que esta última acabou sendo “desempenhada” por outros personagens, tais como “profissionais contratados” do jogo (empregada doméstica, jardineiro etc.).

9 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao ser abordada por colegas de trabalho e até mesmo por familiares acerca do assunto de minha dissertação, muitos questionavam se não haveria aqui a análise comparativa sobre como os jogadores do The Sims® se comportam no jogo e na vida real. O que poderia ter se tornado objeto de frustração, aparentemente, veio a se tornar indicação para posteriores estudos, tamanha a dimensão que o presente trabalho tomou. Entendi que uma análise comparativa da forma como foi sugerida por essas pessoas só seria possível após as análises que aqui realizei, e mais: após muitas outras a serem ainda realizadas...

Chegando às considerações gerais desta dissertação, pude ter a certeza de ter atingido a proposta de realizar um estudo exploratório, dentre muitos que se debruçarão sobre a temática de como a psicologia lidará com as questões da dita “virtualidade”. Estudos exploratórios possuem o mérito de serem desbravadores, abrindo caminhos de investigação e viabilizando a prática do “fazer-ciência”.

Ainda que se diga não ser possível esboçar comparações conclusivas sobre a vivência no The Sims® e na vida “real”, os estudos de caso aqui apresentados deixaram claras evidências de alguma sinalização dessa possibilidade. Os sujeitos de número 08 e 09, particularmente, são exemplos disso. S08, adolescente com sobrepeso e dificuldades de lidar com a questão alimentar, na vida real, vê seu personagem “morrer” de fome no jogo... S09, que em seu dia-a-dia não suporta a solidão, cria um personagem que se recusa a todo e qualquer tipo de ação, em determinado momento do jogo, por reclamar de falta de contato social, chegando até

a receber uma ferramenta de auxílio do próprio sistema, a fim de sanar tal necessidade...

E aqui abro parêntesis para a questão da possibilidade da existência do que chamei, neste trabalho, de interação social virtual. A definição desse tipo de interação, como aqui colocado, pressupõe um espaço de ação, e uma troca aí estabelecida. A presença social neste espaço não precisa ser, necessariamente, ligada à presença física, como evidenciado no capítulo “Real e Virtual”, pois pode se localizar em diferentes dimensões espaço-temporais. O social se caracteriza, desse modo, como “espaço de encontro”, e se consideramos que nossas experiências são dominadas por categorias de espaço e tempo, o “virtual” pode ser adotado também como esse espaço de ação, ou simplesmente como “espaço dos fluxos” de ações sociais, dentre outras, como aponta Castells (2000, citado por Nicolaci-da-Costa, 2006).

É evidente que rearranjos espaciais implicaram em rearranjos metodológicos, ao longo da história da humanidade; quando o espaço metropolitano se expandiu, no início do século XX, houve a necessidade de se estudar, por exemplo, como se processava a vida no recém-surgido espaço das grandes metrópoles urbano-industriais, e aí se lançaram as bases metodológicas de estudos sobre a construção social da subjetividade (Nicolaci-da-Costa, 2006). Os computadores vieram a se constituir como nova ferramenta humana, em termos evolutivos, utilizada para criação, simulação e comunicação entre as sociedades existentes no rearranjo atual. Logicamente, o rearranjo espacial trazido pelo “espaço dos fluxos” também requer o reconhecimento de que as ações, mesmo as sociais, também se expressam e se transpõem para esses novos espaços.

Mais uma vez, o tiro no narcisismo é dado: talvez não queiramos reconhecer que o campo de análise não está circunscrito puramente em nós, como seres humanos; talvez a aceitação de chamar de “social” uma interação que acontece num espaço virtual implique em abrir mão, para uma máquina, de uma característica tida muitas vezes como puramente humana... Não se pode ignorar que, na própria Inteligência Artificial, se reconhece a existência de verdadeiras “sociedades” criadas por “agentes” virtuais, definidos como entidades capacitadas a agir sobre si mesmo e sobre seu ambiente, com base tanto no conhecimento adquirido por meio de representações parciais desse ambiente quanto nas trocas ou comunicações estabelecidas com outros agentes. A interação, nesse caso, é caracterizada por meio de trocas de informações entre agentes ou entre agentes e ambientes, o que pode acontecer de forma direta, com comunicação explícita, ou de modo indireto, por emissão de sinais nesse ambiente.

Assim, acredito serem caracterizadas como *sociais* tais interações tanto pelo fato de que o social não implica em presença física, necessariamente, quanto pela definição de interação social como ação de troca entre dois ou mais agentes. E qual não é a definição propriamente dita, em Piaget, de interação social, senão aquela baseada no que define uma troca?

Impossível ignorar tais fatos – são demandas que chegam diretamente à ciência psicológica, mas que, como já dito, não foram o foco deste trabalho, e que ainda assim não poderia deixar de apontar aqui, mesmo com um abrir e fechar de parêntesis.

Uma retomada dos objetivos propostos, nesse ponto, é oportuna. De forma geral, a idéia foi propor a análise microgenética da interação social, entendida no contexto descrito por Piaget (1954; 1965/1973), de ações de jogadores no jogo computadorizado “The Sims®”. A análise microgenética realizada pode ser expressa pela própria visualização do Apêndice D. - Registro de interações dos sujeitos, em que podem ser observadas as minúcias dos eventos relacionados às interações dos participantes, num dado recorte de tempo.

O objetivo geral foi o de investigar a possibilidade de descrição de tais episódios interativos como processos de interação social. Para atingir este objetivo macro, foram descritos os objetivos específicos, respondidos de forma complementar:

- O primeiro deles foi o da própria descrição dos processos de interação em um contexto piagetiano; a resposta a ele pode ser encontrada na seção 2.2.1 - Teoria das Trocas Sociais, bem como nas análises das equações de equilíbrio dos comportamentos dos indivíduos, apresentadas nos resultados.
- Em segundo lugar, a tarefa foi de classificar a interação em categorias distintas, em termos de interação entre jogador, personagem criado, demais personagens e utensílios do ambiente, objetivo este evidente no próprio protocolo de registro de interações, pela classificação proposta após o estudo piloto apresentado na oportunidade de qualificação desta dissertação.
- Tendo tais categorias em mãos, partiu-se para o estabelecimento do terceiro objetivo específico, seja o de identificar os modos de operar dos sujeitos da pesquisa, o que foi relatado no capítulo referente aos Resultados, pelas

tabelas de distribuição de freqüências de interação e pelos gráficos de categorias de interação, em percentual, com seus respectivos comentários.

- Também no capítulo dos resultados é que foi respondido o objetivo específico de número quatro – a descrição de exemplos de modos de operar identificados no objetivo terceiro, de acordo com a teoria piagetiana das trocas sociais, tendo por base ainda a descrição dos processos de interação estabelecidos pelo objetivo primeiro, realizando uma análise microgenética. Este objetivo está respondido nos gráficos de projeção do diagrama das relações interpessoais sobre as interações dos jogadores, nos quadros de seqüências de interação e nas cenas selecionadas para ilustração.

Todo o trabalho proposto foi efetivamente realizado considerando o aspecto das relações interindividuais. Piaget, ao escrever seu ensaio sobre a teoria dos valores em sociologia estática ou sincrônica, descreveu, além de tais ações, também aquelas inseridas em contextos coletivos. Seus escritos estão ordenados em oito proposições. Em primeiro lugar, Piaget tomou a explicação das escalas de valores, a fim de contextualizar seus estudos; o segundo item por ele explicitado foi a troca interindividual desses valores, que foi abordada na presente dissertação. Num terceiro momento do mesmo ensaio, Piaget menciona as leis de equilíbrio da troca econômica e da troca dos valores qualitativos para, em quarto lugar, estabelecer a relação entre valores interindividuais e valores coletivos. Por fim, nos últimos quatro tópicos, tece uma teoria acerca da circulação dos valores e o equilíbrio social, finalizando seu ensaio com a definição da coordenação normativa, moral e jurídica dos valores.

Assim, um outro estudo possível, partindo do que foi realizado nesta dissertação, seria abordar a questão das relações coletivas em comunidades virtuais e de relacionamento, no contexto da teoria dos valores coletivos sociais, de Piaget. Há de se considerar que há inúmeras comunidades desse tipo surgindo, sendo exemplo atual o Second Life – SL, que pode ser percebido, dependendo do ponto de vista, como um jogo, um simulador, um comércio virtual ou uma rede social. O SL tem sido alvo da atenção da mídia internacional, tamanho o crescimento de usuários cadastrados que, de janeiro de 2006 a março de 2007, saltou de 100.000 para mais de 4.000.000, e continua a crescer exponencialmente (Wikipedia, 2007). Muitas empresas e instituições reais estão instaladas no cenário, que possui até mesmo moeda própria, que pode ser convertida em dólares (verdadeiros), sendo obtida por meio de trabalho, construção de objetos de interação, acessórios etc. Como na vida real, é um espaço para todo tipo de interação humana, desde a socialização, incluindo casamentos, festas, e até violência e racismo.

A Psicologia não pode fechar os olhos para esta “realidade”, mas torna-se importante ressaltar que todos os cuidados metodológicos são essenciais exatamente por estarmos diante do que já foi alertado desde a introdução deste trabalho: a de incluir máquinas e seres vivos como integrantes de objeto de um mesmo estudo. Eticamente, há muitas questões “em jogo”, literalmente. Desse modo, há ainda a possibilidade de outros estudos a partir da presente dissertação que se refiram a tais considerações metodológicas e éticas, por meio da investigação de diferentes abordagens e aspectos diversificados no estudo das relações homem-máquina.

Os extensos arquivos da coleta de dados permitem ainda outros estudos originados dos mesmos registros; como já exposto, são mais de 1000 minutos, ou cerca de 17 horas de arquivos de vídeo transcritos, e tais transcrições geraram um total de 1884 linhas de registro em arquivo Excel, além 10 páginas de relatos das entrevistas. Estas últimas, em particular, podem subsidiar, por exemplo, pesquisas envolvendo a análise de conteúdo, permitindo ao pesquisador uma descrição objetiva, sistemática e quantitativa do conteúdo manifesto da comunicação dos jogadores participantes para, a partir disso, descobrir os "núcleos de sentido" e as interpretações de suas falas.

Enfim, possibilidades se abrem continuamente e, a partir de linhas que traçamos em um passado ainda pulsante, podemos tecer correntes para o amanhã, a fim de que da semente possa se chegar à luz a árvore, virtualmente já presente⁶...

⁶ Menção à epígrafe que deu abertura ao presente trabalho, de Pierre Lévy: "A árvore está virtualmente presente na semente."

10 - REFERÊNCIAS

Araújo, A.M.T., Menezes, C.S. de, Cury, D. (2003). Apoio Automatizado à Avaliação da Aprendizagem Utilizando Mapas Conceituais. Em: *Anais do XIV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação*, UFRJ, Rio de Janeiro, RJ.

Behar, P. A. (1998, out). Análise lógico-operatória do Microsoft Netmeeting 2.0 Beta 4. Em: *Anais do IV Congresso Ibero-Americano de Informática na Educação*. Brasília, Centro de Convenções Ulysses Guimarães.

Behar, P. A. (2003, jan-jun). Metodologia de análise de ferramentas computacionais segundo os princípios da lógica operatória. *Educação e Pesquisa*. São Paulo, v.29, n.1, p. 55-77.

Behar, P. A. (2004, jan-abr). Em Busca das Interações Interindividuais no ROODA. Em: *Educação*. Porto Alegre – RS, ano XXVII, n. 1 (52), pp. 169-199.

Bercht, M. (2006). Computação afetiva: vínculos com a psicologia e aplicações na educação. Em: *Psicologia & Informática: produções do III Psicoinfo II Jornada do NPPI*. São Paulo: CRP/SP, p. 20-29.

Brasil. (2005). Ministério da Justiça. *Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação*. [on-line] Disponível: <http://www.mj.gov.br/classificacao/>

Casalegno, F. (1999, dez). Sherry Turkle: Fronteiras do real e do virtual. *Famecos*. Porto Alegre, RS, n 11.

Castro, G.P.C., Cury, D. e Menezes, C.S.de. (2001). SAMIR: editor de conhecimento. *Anais do XII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação*. Vitória, ES.

Cavalcante, C.M.B. (2005). *Uma análise microgenética de interação social utilizando o jogo Matix*. Projeto de Qualificação de Mestrado (não publicado). Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal do Espírito Santo. Vitória, ES.

Coburn, P. (1998). *Informática na educação*. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos Editora.

Cosentino, L.A.M. (2006). Aspectos evolutivos da interação homem-máquina: tecnologia, computador e evolução humana. Em: *Psicologia & Informática: produções do III Psicoinfo II Jornada do NPPI*. São Paulo: CRP/SP, p. 20-29.

Costa, A.C.R. (2004). A Inteligência Social baseada em Valores de Troca e os Ambientes Cooperativos. Em: *VII Oficina de Inteligência Artificial*. Pelotas, RS.

Costa, A.C.R. (2005). A Teoria Piagetiana das Trocas Sociais e sua Aplicação aos Ambientes de Ensino-aprendizagem. Em: *Informática na Educação: Teoria & Prática* .06(02)

Costa, A.C.R., Dimuro, G.P. (2005a). *Identificando Grupos INRC no Modelo Piagetiano das Trocas Sociais*. [on-line] Disponível: <http://gmc.ucpel.tche.br/valores/valores-formalizacao.pdf>

Costa, A.C.R., Dimuro, G.P. (2005b). *Uma Estrutura Formal Normativa para Sistemas Computacionais*. [on-line] Disponível: <http://gmc.ucpel.tche.br/valores/oia-valores-revisado.pdf>

Cury, D. ; Darós, C. ; Menezes, C.S.de. (2005). Recursos de Socialware aplicados a ambientes virtuais de aprendizagem. Em: *Anais do Simpósio Brasileiro de Informática na Educação*. Juiz de Fora, MG.

Delval, J. (2002). *Introdução à prática do método clínico: descobrindo o pensamento das crianças*. Trad. Fátima Murad. Porto Alegre: Artmed, 2002.

Dias, F. (2003, jan-jun). *Percepção social e cognição em situações de aprendizagem por conflito sociocognitivo*. Em: *Psico-USF*, v. 8, n. 1, pp. 47-52.

Electronic Arts. (2004). *The Sims® 2 Edição DVD Especial*. [Manual]. EA Games.

Farah, R.M. (2006). II Jornada de psicologia e informática do Núcleo de Pesquisas em Psicologia e Informática. Em: *Psicologia & Informática: produções do III Psicoinfo II Jornada do NPPI*. São Paulo: CRP/SP, pp.136-144.

Garcia, L.S, Costa, A.C.R, e Franco, S.R. (2004, mar). Comunidades Virtuais de Aprendizagem baseadas na Teoria de Interação Social de Piaget e suportadas por redes peer-to-peer. Em: *Novas Tecnologias na Educação*. CINTED-UFRGS. 2(1).

Gilly, M. , Fraisse, J. & Roux, J.-P. (1988/1992). Resolución de problemas en diadas y progresos cognitivos en niños de 11 a 13 años: Dinámicas interactivas y mecanismos socio-cognitivos. In A.N. Perret-Clermont & M. Nicolet (Orgs.), *Interactuar y conocer* (pp. 71-90). Buenos Aires: Miño y Dávila Editores. (original publicado em 1988).

Góes, M.C.R. (2000, abr). A abordagem microgenética na matriz histórico-cultural: Uma perspectiva para o estudo da constituição da subjetividade. Em: *Cadernos Cedes*, ano XX, nº 50, pp. 09-25.

Inhelder, B., & Caprona, D. (1996). Rumo ao construtivismo psicológico: estruturas? Procedimentos? Os dois "indissociáveis". Em B. Inhelder et al., *O desenrolar das descobertas da criança: um estudo sobre as microgêneses cognitivas*. Porto Alegre: Artes Médicas, pp. 7-37.

La Taille, Y. de. (2002). O lugar da interação social na concepção de Jean Piaget. Em: Y. de La Taille; M.K. de Oliveira, H. Dantas. *Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão*. São Paulo: Summus. pp.:11-21.

Lee, K.M. e Nass, C. (2003). Designing Social Presence of Social Actors in Human Computer Interaction. Em: *CHI 2003: New Horizons*. 5(1). pp.289-296.

Lévy, P. (1996). *O que é o Virtual?* Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

Light, P. & Perret-Clermont, A. N. (1989/1991) Social context effects in learning and testing. In P. Light, S. Sheldon & M. Woodhead (Eds.), *Learning to think* (pp. 136-149). London & New York: Open University States of America. (original publicado em 1989).

Meira, L. (1997). Análise microgenética e videografia: Ferramentas de pesquisa em psicologia cognitiva. Em: *Temas em Psicologia*, pp. 59-71.

Meltzoff, J. (2001). *Critical thinking about research: Psychology and related field*. Washington, DC: American Psychological Association. 2001

Meyer, M., Baber, R. e Pfaffenberger, B. (1999). *Nosso Futuro e o Computador*. Rio de Janeiro: Bookman.

Moore, R.J., Ducheneaut, N. (2004). The Social Side of Gaming: A Study of Interaction Patterns in a Massively Multiplayer Online Game. Em: *CSCW'04*, Chicago, Illinois, USA. pp.360-369.

Moro, M. L. F. (1987). *Aprendizagem operatória: A interação social da criança*. São Paulo: Cortez, Autores Associados; Curitiba: Scientia et Labor.

Nicolaci-da-Costa, A.M. (2006). O Psicólogo na sociedade em rede. Em: *Psicologia & Informática: produções do III Psicoinfo II Jornada do NPPI*. São Paulo: CRP/SP, p. 20-29.

Palmieri, M.W.A. (2004). Cooperação, Competição e Individualismo em uma Perspectiva Sócio-cultural Construtivista. Em: *Psicologia: Reflexão e Crítica*. 17(2), pp.189-198.

Papert, S. (1994). *A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática*. Porto Alegre: Artes Médicas.

Pellanda, N.M.C. (2006). *Cognição e virtualidade: a invenção do viver*. Em: *Psicologia & Informática: produções do III Psicoinfo II Jornada do NPPI*. São Paulo: CRP/SP, p123-135.

Perret-Clermont, A.N. (1984). *La construcción de la inteligencia en la interacción social: Aprendiendo con los compañeros*. Madrid: Visor Libros.

Piaget, J. (1954) Cuarto estágio: los afectos intuitivos y el comienzo de los sentimientos interindividuales. Em: J. Piaget. *Inteligência e Afectividade*. Buenos Aires: Aique. pp.:69-85.

Piaget, J. (1970). *A Construção do Real na Criança*. Rio de Janeiro: Zahar.

Piaget, J. (1965/1973). *Estudos Sociológicos*. Rio de Janeiro: Forense. (original publicado em 1965).

Piaget, J. (1983). A epistemologia genética / Sabedoria e ilusões da filosofia / Problemas da psicologia genética. 2.ed. Col. *Os pensadores*. São Paulo: Abril Cultural.

Piaget, J. (1985). *O possível e o necessário*. Porto Alegre: Artes Médicas, vol.1.

Pimenta, M.S. (2006). Usabilidade para todos: a importância da interação homem-computador. Em: *Psicologia & Informática: produções do III Psicoinfo II Jornada do NPPI*. São Paulo: CRP/SP, p. 20-29.

Queiroz, S.S. de. (2000). Epistemologia genética, psicologia genética, construtivismo, dialética... como juntar todas estas coisas complicadas? Em: H.A. Novo e M.C.S. Menandro (orgs.) *Olhares diversos: estudando o Desenvolvimento Humano*. UFES. Programa de Pós-Graduação em Psicologia: CAPES, PROIN.

Ramozzi-Chiarottino, Z. (1984), De como, a partir da caracterização piagetiana do processo cognitivo... Em Z. Ramozzi-Chiarottino. *Em Busca do Sentido da Obra de Jean Piaget*. São Paulo: Ática. pp.:67-103.

Ribeiro, J.C. (2005). Interações virtuais: apreciações sobre seus aspectos constitutivos. Em: *Anais do XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. Rio de Janeiro, RJ.

Rodrigues, M.R., Costa, A.C.R, e Bordini, R.H. (2003). A System of Exchange Values to Support Social Interactions in Artificial Societies. Em: *Anais do AAMAS'03*, Melbourne, Australia.

Rossetti, C.B. *Preferência lúdica e jogos de regras: um estudo com crianças e adolescentes*. Tese (doutorado) – Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo. Departamento de Psicologia da Aprendizagem, do Desenvolvimento e da Personalidade.

Sayeg, E. (2000). Ética situada em pesquisa psicológica no ciberespaço. Em: E. Sayeg (org). *Psicologia e informática: interfaces e desafios*. São Paulo: Casa do Psicólogo.

Sims, R. (1997). Interactivity: A Forgotten Art? Em: *Computers in Human Behavior*. 13(2), pp. 157-180.

Tajra, S. F. (1998). *Informática na educação: professor na atualidade*. São Paulo: Érica.

Techsmith. (2005) Camtasia Studio 3 (versão 3.0.1). [programa de computador].

Valente, J.A. (1998). *Computadores e conhecimento: repensando a educação*. 2.ed.Campinas: UNICAMP/NIED.

Weiss, A. M. L. e Cruz, M. L. R.M. da. (1999). *A informática e os problemas escolares de aprendizagem*. 2.ed. Rio de Janeiro: DP&A Editora.

Wikipedia. (2007) *Graph of Second Life population*. [on-line]. Disponível: http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Graph_of_Second_Life_population.png

Zóia, E.T. (2004), *Interação social e tomada de consciência no jogo "nunca dez"*. Dissertação de mestrado. Pós-Graduação em Educação. Universidade Federal do Paraná.

11 - APÊNDICES

Os apêndices compreendem a transcrição das entrevistas, o modelo de Termo de Consentimento e o registro de interações dos sujeitos.

Apêndice A. Transcrição das entrevistas

SUJEITO: 01	Arquivo: audio_entrevista_s01
<p>1. Você gosta de jogar “The Sims®”? Por quê?</p> <p>2. Se você fosse explicar para alguém como jogar “The Sims”, o que diria?</p> <p>3. Você criou um personagem e escolheu alguns atributos físicos para ele. Por que escolheu essas características?</p> <p>4. Você definiu a “personalidade” de seu personagem. Que critérios você utilizou para fazer a distribuição dos pontos, que dizer, por que você definiu essas características em específico?</p> <p>5. Você definiu, no início do jogo, que sua aspiração seria RIQUEZA. Você acha que, durante o jogo, levou o personagem a agir a fim de realizar essa aspiração? (Se sim, o que o levou a conseguir? Se não, o que o impediu de conseguir/ o que você poderia fazer para realizá-la?)</p>	<p>1. <i>Sim. Ah... eu até já procurei pra comprar por aqui, mas não tem o 2... é, gosto porque a gente vai simulando...</i></p> <p>2. <i>Eu diria que o jogo é de sobrevivência, você tem que trabalhar para ter dinheiro, como na vida real, e ir vivendo, fazendo as coisas, como na vida mesmo.</i></p> <p>3. <i>Eu me baseei em mim mesmo, fiz um personagem semelhante.</i></p> <p>4. <i>Então, é isso: eu fiz bem parecido comigo, mas no caso da personalidade, eu costumo colocar no meu signo e depois meloro alguma coisa.</i></p> <p>5. <i>Ah, sim. Na verdade, é riqueza no sentido de bens materiais, tipo móveis, coisas pra se divertir, não dinheiro. Eu ia comprando, verificando o que tinha, o que faltava.</i></p>
<p>CENA SELECIONADA Arquivo: coleta_sujeito_01_sessao03</p> <p>Momento: 19:13 a 22:06</p>	
<p>6. Observe esta cena. O que ocorreu?</p> <p>7. Como você percebe, no The Sims, que suas ações estão sendo correspondidas pelos outros jogadores?</p> <p>8. E o que você faz quando percebe que não está sendo correspondido?</p>	<p>6. <i>Eu estava tentando conversar com ela, mas como ela não tava gostando, eu mudei a estratégia, e fiz o que antes ela tinha gostado.</i></p> <p>7. <i>Eu sei porque vejo o humor da pessoa, se ela reprimir, pelas ações dela, pelos sinais.</i></p> <p>8. <i>Ah, aí eu não forço não, entende? Aí eu parto pra outra pessoa.</i></p>

SUJEITO: 02	Arquivo: audio_entrevista_s02
<p>1. Você gosta de jogar “The Sims®”? Por quê?</p> <p>2. Se você fosse explicar para alguém como jogar “The Sims”, o que diria?</p> <p>3. Você criou um personagem e escolheu alguns atributos físicos para ele. Por que escolheu essas características?</p> <p>4. Você definiu a “personalidade” de seu personagem. Que critérios você utilizou para fazer a distribuição dos pontos, que dizer, por que você definiu essas características em específico?</p> <p>5. Você definiu, no início do jogo, que sua aspiração seria FAMÍLIA. Você acha que, durante o jogo, levou o personagem a agir a fim de realizar essa aspiração? (Se sim, o que o levou a conseguir? Se não, o que o impediu de conseguir/ o que você poderia fazer para realizá-la?)</p>	<p><i>1. Gosto, porque a gente controla tudo, os bichinhos, as coisas na casa, tudo...</i></p> <p><i>2. Eu diria que o bom é usar macetes, porque assim dá pra enriquecer rápido, conseguir tudo que quiser e alcançar o topo máximo... mas se não der, tem que trabalhar muito e jogar muito, porque demora pra conseguir tudo.</i></p> <p><i>3. O lado físico, ah, eu fiz pensando em uma artista, numa pessoa bonita.</i></p> <p><i>4. Fiz de um jeito que ficasse mais fácil comunicar, pra demorar menos os contatos.</i></p> <p><i>5. (risos...) pra conseguir a família, tem que arranjar namorado, casar... e eu, no jogo, fiquei chamando o carinha, ganhando pontos com ele. Quando muda a pontuação, ele vira namorado.</i></p>
<p>CENA SELECIONADA Arquivo: coleta_sujeito_02_sessao03</p> <p>Momento: 18:22 a 20:11</p>	
<p>6. Observe esta cena. O que ocorreu?</p> <p>7. Como você percebe, no The Sims, que suas ações estão sendo correspondidas pelos outros jogadores?</p> <p>8. E o que você faz quando percebe que não está sendo correspondido?</p>	<p><i>6. É uma cena de conversa, e a gente estava se dando bem, eu queria melhorar meu relacionamento com ele.</i></p> <p><i>7. Quando em cima dele aparece o “mais”.</i></p> <p><i>8. Ah, nesse caso, eu paro de mandar mensagem e troco pra outro tipo de ação, pra ver se dá certo.</i></p>

SUJEITO: 03	Arquivo: audio_entrevista_s03
<p>1. Você gosta de jogar “The Sims®”? Por quê?</p> <p>2. Se você fosse explicar para alguém como jogar “The Sims”, o que diria?</p> <p>3. Você criou um personagem e escolheu alguns atributos físicos para ele. Por que escolheu essas características?</p> <p>4. Você definiu a “personalidade” de seu personagem. Que critérios você utilizou para fazer a distribuição dos pontos, que dizer, por que você definiu essas características em específico?</p> <p>5. Você definiu, no início do jogo, que sua aspiração seria POPULARIDADE. Você acha que, durante o jogo, levou o personagem a agir a fim de realizar essa aspiração? (Se sim, o que o levou a conseguir? Se não, o que o impediu de conseguir/ o que você poderia fazer para realizá-la?)</p>	<p>1. <i>Gosto porque tem simulação, porque você reflete bastante o que quer pra sua vida.</i></p> <p>2. <i>Tem que fazer mais ou menos como é ou como gostaria que fosse, daí depende de cada um... Depois, montar sua casa, diante do seu trabalho, arrumar um emprego, mobiliar a casa. Depois de tudo pronto, á medida que você vai jogando, faz amizade, faz relacionamentos, chama pessoas para festa, é isso.</i></p> <p>3. <i>Foram parecidos comigo.</i></p> <p>4. <i>Fiz no meu estilo.</i></p> <p>5. <i>Sim, porque fiz bastante amigos, chamei o pessoal pra ir na casa, eu queria dar festa...</i></p>
<p>CENA SELECIONADA Arquivo: coleta_sujeito_03_sessao03</p> <p>Momento: 25:20 a 26:35</p>	
<p>6. Observe esta cena. O que ocorreu?</p> <p>7. Como você percebe, no The Sims, que suas ações estão sendo correspondidas pelos outros jogadores?</p> <p>8. E o que você faz quando percebe que não está sendo correspondido?</p>	<p>6. <i>ocorreu que eu estava tentando fazer amizade com a garota, igual eu te falei, jogando normal, mas tem vez que eles não querem conversar, aí a gente vai tentando outros tipos de ação. Com o tempo, aumenta a possibilidade de virar amizade.</i></p> <p>7. <i>é fácil perceber, porque a pessoa retribui, conversa com você, puxa assunto, aceita as coisas que você faz com ela.</i></p> <p>8. <i>Eu vejo se fiz alguma coisa que não correspondia com o caráter da pessoa que eu conversava, sabe? O estilo dela não era parecido com o meu, não correspondia. Sei lá, depende de cada pessoa... as que aceitavam conversar comigo, eu conversava também, e continuava com essas. Tentava insistir com as outras, mas se não dava certo, eu verificava o conceito dela por mim, e isso determinava se eu ia desistir ou continuar...</i></p>

SUJEITO: 04	Arquivo: audio_entrevista_s04
<p>1. Você gosta de jogar “The Sims®”? Por quê?</p> <p>2. Se você fosse explicar para alguém como jogar “The Sims”, o que diria?</p> <p>3. Você criou um personagem e escolheu alguns atributos físicos para ele. Por que escolheu essas características?</p> <p>4. Você definiu a “personalidade” de seu personagem. Que critérios você utilizou para fazer a distribuição dos pontos, que dizer, por que você definiu essas características em específico?</p> <p>5. Você definiu, no início do jogo, que sua aspiração seria CONHECIMENTO. Você acha que, durante o jogo, levou o personagem a agir a fim de realizar essa aspiração? (Se sim, o que o levou a conseguir? Se não, o que o impediu de conseguir/ o que você poderia fazer para realizá-la?)</p>	<p>1. <i>O legal é ficar controlando, é divertido.</i></p> <p>2. <i>Olha, é um jogo baseado na vida real, então você tem que trabalhar pra sustentar, pra manter a casa.</i></p> <p>3. <i>Eu escolhi bem parecido comigo.</i></p> <p>4. <i>Primeiro, coloquei em “Câncer” [signo], não é o meu, mas fui mudando os pontos por causa do jogo, pro desempenho ficar melhor no jogo.</i></p> <p>5. <i>Eu lia livros, estudava culinária, mecânica, e isso aumenta suas chances de crescer o conhecimento.</i></p>
<p>CENA SELECIONADA Arquivo: coleta_sujeito_04_sessao03</p> <p>Momento: 04:42 a 05:40</p>	
<p>6. Observe esta cena. O que ocorreu?</p> <p>7. Como você percebe, no The Sims, que suas ações estão sendo correspondidas pelos outros jogadores?</p> <p>8. E o que você faz quando percebe que não está sendo correspondido?</p>	<p>6. <i>Nessa hora tava todo mundo conversando, e eu tava no maior papo com a menina... e ela comigo. Até que eu resolvi compartilhar interesse e ela não gostou... acho que não deve ter batido com os interesses dela, deve ser isso... daí depois disso eu acho que mudei pra conversa de novo.</i></p> <p>7. <i>Quando consegue fazer amizade, e quando ele não mostra ponto negativo pra você.</i></p> <p>8. <i>Eu tento mudar o tipo de atitude.</i></p>

SUJEITO: 05	Arquivo: audio_entrevista_s05
<p>1. Você gosta de jogar “The Sims®”? Por quê?</p> <p>2. Se você fosse explicar para alguém como jogar “The Sims”, o que diria?</p> <p>3. Você criou um personagem e escolheu alguns atributos físicos para ele. Por que escolheu essas características?</p> <p>4. Você definiu a “personalidade” de seu personagem. Que critérios você utilizou para fazer a distribuição dos pontos, que dizer, por que você definiu essas características em específico?</p> <p>5. Você definiu, no início do jogo, que sua aspiração seria CONHECIMENTO. Você acha que, durante o jogo, levou o personagem a agir a fim de realizar essa aspiração? (Se sim, o que o levou a conseguir? Se não, o que o impediu de conseguir/ o que você poderia fazer para realizá-la?)</p>	<p>1. <i>Gosto, porque é bom viver uma vida diferente da sua, ou igual. No meu caso, faço o mais parecido possível.</i></p> <p>2. <i>Jogar da forma que achar que deve, vivendo da forma normal, comendo, dormindo, trabalhando.</i></p> <p>3. <i>Um pouco em mim, e fui olhando em algumas coisas que gostei.</i></p> <p>4. <i>também, do mesmo jeito.</i></p> <p>5. <i>Sim, porque eu olhava a necessidade, emprego. E consegui por leituras. Então, eu olhava sempre as necessidades, ... via se tava com humor bom para trabalhar, para ficar sempre bem, conseguir promoções, assim...</i></p>
<p>CENA SELECIONADA Arquivo: coleta_sujeito_05_sessao04</p> <p>Momento: 03:20 a 04:06</p>	
<p>6. Observe esta cena. O que ocorreu?</p> <p>7. Como você percebe, no The Sims, que suas ações estão sendo correspondidas pelos outros jogadores?</p> <p>8. E o que você faz quando percebe que não está sendo correspondido?</p>	<p>6. <i>nossa, essa mulher gostou de mim... também, eu conversei, contei piada, fiz cosquinha nela, até que ela foi embora feliz da vida! [risos]</i></p> <p>7. <i>se eles conversam com você, e aparece um positivo em cima.</i></p> <p>8. <i>eu tentava de outro jeito, ou outra hora. Ah, também tinha aquele negócio de usar o espelho pra ensaiar conversa, né? Então, isso ajuda também.</i></p>

SUJEITO: 06	Arquivo: audio_entrevista_s06
<p>1. Você gosta de jogar “The Sims®”? Por quê?</p> <p>2. Se você fosse explicar para alguém como jogar “The Sims”, o que diria?</p> <p>3. Você criou um personagem e escolheu alguns atributos físicos para ele. Por que escolheu essas características?</p> <p>4. Você definiu a “personalidade” de seu personagem. Que critérios você utilizou para fazer a distribuição dos pontos, que dizer, por que você definiu essas características em específico?</p> <p>5. Você definiu, no início do jogo, que sua aspiração seria CONHECIMENTO. Você acha que, durante o jogo, levou o personagem a agir a fim de realizar essa aspiração? (Se sim, o que o levou a conseguir? Se não, o que o impediu de conseguir/ o que você poderia fazer para realizá-la?)</p>	<p>1. <i>bom... na verdade, eu jogava pra passar tempo, só...</i></p> <p>2. <i>Primeiro tem que ter uma base, planejar; daí, montar do jeito que gostaria, e fazer o que tem vontade, ou o que fica mais fraco.</i></p> <p>3. <i>Pensei em mim mesma e no que gostaria.</i></p> <p>4. <i>Tentei ir pelo signo, mas mudei pra ficar mais parecido.</i></p> <p>5. <i>Eu fazia ela ler, tentava emprego.</i></p>
<p>CENA SELECIONADA Arquivo: coleta_sujeito_06_sessao03</p> <p>Momento: 06:23 a 07:27</p>	
<p>6. Observe esta cena. O que ocorreu?</p> <p>7. Como você percebe, no The Sims, que suas ações estão sendo correspondidas pelos outros jogadores?</p> <p>8. E o que você faz quando percebe que não está sendo correspondido?</p>	<p>6. <i>Ah, sei... eu tava tentando conversar com ele, mas ele não dava atenção... acho que é porque estava dando atenção pros outros, porque ele só começou a conversar comigo quando os outros saíram de perto, viu? Daí eu quis enxotar ele depois. Vê só: não dá papo, e pensa que pode ir entrando em minha casa, ligando a televisão, sentando no sofá...</i></p> <p>7. <i>Ele mostra sinal de mais depois que o outro fala ou faz alguma coisa.</i></p> <p>8. <i>Eu implico e saio, só de raiva...</i></p>

SUJEITO: 07		Arquivo: audio_entrevista_s07	
<p>1. Você gosta de jogar “The Sims®”? Por quê?</p> <p>2. Se você fosse explicar para alguém como jogar “The Sims”, o que diria?</p> <p>3. Você criou um personagem e escolheu alguns atributos físicos para ele. Por que escolheu essas características?</p> <p>4. Você definiu a “personalidade” de seu personagem. Que critérios você utilizou para fazer a distribuição dos pontos, que dizer, por que você definiu essas características em específico?</p> <p>5. Você definiu, no início do jogo, que sua aspiração seria CONHECIMENTO. Você acha que, durante o jogo, levou o personagem a agir a fim de realizar essa aspiração? (Se sim, o que o levou a conseguir? Se não, o que o impediu de conseguir/ o que você poderia fazer para realizá-la?)</p>	<p>1. <i>Sim, acho que é igual como se fosse na vida real, tem que ter planos.</i></p> <p>2. <i>Tendo planos e estratégias; não adianta fazer tudo ao mesmo tempo.</i></p> <p>3. <i>Porque tem que ser do jeito que você acha legal, o que eu gosto na vida.</i></p> <p>4. <i>distribuí de acordo com o jogo, pra ficar melhor.</i></p> <p>5. <i>é... assim... fui atrás de um livro, o objetivo é ganhar pontos de promoção no conhecimento de culinária, mecânica...</i></p>		
CENA SELECIONADA		Arquivo: coleta_sujeito_07_sessao03	
Momento: 04:56 a 05:59			
<p>6. Observe esta cena. O que ocorreu?</p> <p>7. Como você percebe, no The Sims, que suas ações estão sendo correspondidas pelos outros jogadores?</p> <p>8. E o que você faz quando percebe que não está sendo correspondido?</p>	<p>6. <i>eu fui programando o que queria fazer. Daí eu conversei, contei piada, coloquei várias coisas pra agradar.</i></p> <p>7. <i>Quando não liga pra você, ou sai da conversa...</i></p> <p>8. <i>Começo a provocar, porque se não ta gostando, eu saio, procuro outra pessoa e ainda dou o troco...</i></p>		

SUJEITO: 08	Arquivo: audio_entrevista_s08
<p>1. Você gosta de jogar “The Sims®”? Por quê?</p> <p>2. Se você fosse explicar para alguém como jogar “The Sims”, o que diria?</p> <p>3. Você criou um personagem e escolheu alguns atributos físicos para ele. Por que escolheu essas características?</p> <p>4. Você definiu a “personalidade” de seu personagem. Que critérios você utilizou para fazer a distribuição dos pontos, que dizer, por que você definiu essas características em específico?</p> <p>5. Você definiu, no início do jogo, que sua aspiração seria CONHECIMENTO. Você acha que, durante o jogo, levou o personagem a agir a fim de realizar essa aspiração? (Se sim, o que o levou a conseguir? Se não, o que o impediu de conseguir/ o que você poderia fazer para realizá-la?)</p>	<p>1. <i>Por quê? É... deixa eu pensar... ah... porque é legal... isso, porque é legal...</i></p> <p>2. <i>começa com personagem, vai comprando, monta a casa e vai mantendo o relacionamento dos bichinhos lá.</i></p> <p>3. <i>Ah... (silêncio) ah, não sei, pensei em uma pessoa... é... normal. Assim... não sei... é... isso: uma pessoa normal.</i></p> <p>4. <i>Pensei numa que eu gosto.</i></p> <p>5. <i>.Não! [surpreso]. Joguei pensando na riqueza, acho que ficou alguma coisa errada. Coloquei família? É, tava errado. Como conseguir? eu é... pô, trabalhando...</i></p>
<p>CENAS SELECIONADAS</p> <p>Arquivo: coleta_sujeito_08_sessao03 Momento 1: 03:14 a 04:32</p> <p>Arquivo: coleta_sujeito_08_sessao04 Momento 2: 07:47 a 08:53</p>	
<p>6. Observe esta cena [momento 1]. O que ocorreu?</p> <p>7. Como você percebe, no The Sims, que suas ações estão sendo correspondidas pelos outros jogadores?</p> <p>8. E o que você faz quando percebe que não está sendo correspondido?</p> <p>9. Observe esta cena [momento 2]. O que ocorreu?</p> <p>10. Por que motivo isso ocorreu?</p>	<p>6. <i>acho que ela não tava muito a fim de papo, não... deve ser porque queria ir pra piscina e eu estava impedindo...</i></p> <p>7. <i>quando começa a aparecer mais opções pra você fazer com a pessoa.</i></p> <p>8. <i>Nada, não insisto.</i></p> <p>9. <i>eu morri... o carinha, né? Eu não... [risos]</i></p> <p>10. <i>faltou dar mais atenção pra ele... estava na casa, equipando, conversando com os outros, acho que faltou foi atenção.</i></p>

SUJEITO: 09	Arquivo: audio_entrevista_s09
<p>1. Você gosta de jogar “The Sims®”? Por quê?</p> <p>2. Se você fosse explicar para alguém como jogar “The Sims”, o que diria?</p> <p>3. Você criou um personagem e escolheu alguns atributos físicos para ele. Por que escolheu essas características?</p> <p>4. Você definiu a “personalidade” de seu personagem. Que critérios você utilizou para fazer a distribuição dos pontos, que dizer, por que você definiu essas características em específico?</p> <p>5. Você definiu, no início do jogo, que sua aspiração seria CONHECIMENTO. Você acha que, durante o jogo, levou o personagem a agir a fim de realizar essa aspiração? (Se sim, o que o levou a conseguir? Se não, o que o impediu de conseguir/ o que você poderia fazer para realizá-la?)</p>	<p>1. Gosto porque é um jogo que tem jogabilidade muito grande, entendeu? Como posso dizer, dá pra simular, viver um pouco do dia-a-a-dia, tem uma grande variedade de recursos.</p> <p>2. Ah, diria que é um jogo bom, devido ao mesmo interesse que me fez jogar; jogo com bastantes recursos, não é complicado de jogar... vai de gosto a gosto, você vai e representa, vive uma vida... lá você pode ser o que quiser, por exemplo, se uma pessoa na vida real não tem condições, ali ela tem, representa suas vontades.</p> <p>3. Eu fiz do tipo físico que eu gosto, que me agrada. Acho bacana, no meu próprio gosto,... o que eu podia ter feito ali do jeito que me agradasse.</p> <p>4. eu defini assim, distribui o máximo possível pra ser uma pessoa agradável, divertida, tentando agradar; porque eu mesmo não gosto de ficar sozinho, não suporto. E fazer a personalidade assim é um jeito de nunca ficar sozinho, pra ser bem sociável.</p> <p>5. Sim, no jogo, vou falar pelo lado bem do jogo, ta? Fiz com que o personagenzinho estudasse bastante... porque é o seguinte, com o conhecimento, a riqueza e o restante das outras coisas é consequência... na vida é assim também... sem conhecimento a pessoa não vai a lugar nenhum. Nesse jogo, é por esse lado que consegue as coisas como na vida.</p>
CENA SELECIONADA Momento: 14:43 a 17:42	Arquivo: coleta_sujeito_09_sessao04
<p>6. Observe esta cena. O que ocorreu?</p> <p>7. Como você percebe, no The Sims, que suas ações estão sendo correspondidas pelos outros jogadores?</p> <p>8. E o que você faz quando percebe que não está sendo correspondido?</p>	<p>6. É aquilo que eu falei: não gosto de ficar sozinho, mas fiquei. Daí o meu social foi lá embaixo, e o jogo manda esse coelho pra gente subir o nível de socialização. Faz parte da jogabilidade.</p> <p>7. No jogo, a gente percebe porque em cima, aparece satisfação, o cara responde ao conversar de volta, a expressão que faz, aí você percebe.</p> <p>8. Se você não agrada, muda um pouquinho. Mas não acho que tem que mudar o jeito de ser para agradar, mas tem que ser maleável. No começo, conforme você vai agradando, mais intimidade vai aparecendo mais opções, mais e mais... vamos supor, tentei um abraço, tento outro recurso mais avançado que o abraço... e por ai vai...</p>

SUJEITO: 10		Arquivo: audio_entrevista_s10	
<p>1. Você gosta de jogar “The Sims®”? Por quê?</p> <p>2. Se você fosse explicar para alguém como jogar “The Sims”, o que diria?</p> <p>3. Você criou um personagem e escolheu alguns atributos físicos para ele. Por que escolheu essas características?</p> <p>4. Você definiu a “personalidade” de seu personagem. Que critérios você utilizou para fazer a distribuição dos pontos, que dizer, por que você definiu essas características em específico?</p> <p>5. Você definiu, no início do jogo, que sua aspiração seria FAMÍLIA. Você acha que, durante o jogo, levou o personagem a agir a fim de realizar essa aspiração? (Se sim, o que o levou a conseguir? Se não, o que o impediu de conseguir/ o que você poderia fazer para realizá-la?)</p>	<p><i>1. Sim, pois o jogo tem o objetivo de treinar, entre aspas, a pessoa a cuidar de uma família, arranjar empregos, e outras coisas</i></p> <p><i>2. Que, principalmente, o jogo exige um pouco de estratégia para poder conseguir amigos, e arranjar alguém para formar uma família.</i></p> <p><i>3. Por motivos que os atributos têm o mínimo a ver com a minha pessoa.</i></p> <p><i>4. Foi a minha personalidade na vida real.</i></p> <p><i>5. Não, porque eu não sabia como começar a realizar a família.</i></p>		
CENA SELECIONADA		Arquivo: coleta_sujeito_04_sessao03	
Momento: 07:18 a 09:05			
<p>6. Observe esta cena. O que ocorreu?</p> <p>7. Como você percebe, no The Sims, que suas ações estão sendo correspondidas pelos outros jogadores?</p> <p>8. E o que você faz quando percebe que não está sendo correspondido?</p>	<p><i>6. Meu objetivo foi me entreter com os outros personagens, que são os boots, só que o jogo trata os boots com um comportamento de adolescentes extrovertidos, e eu não fui bem aceito, já que a minha personalidade é de uma pessoa meio conservadora.</i></p> <p><i>7. Quando elas aceitam você, quando as personalidades são parecidas.</i></p> <p><i>8. Eu caio fora. Por que vou ficar num lugar que não sou aceito?</i></p>		

Apêndice B. Modelo de Termo de Consentimento

TERMO DE CONSENTIMENTO

Concordo em participar da pesquisa abaixo discriminada, nos seguintes termos:

Título da Pesquisa: InterFACES virtuais: análise microgenética de processos de interação social no jogo “The Sims®”

Responsável: Samira Bissoli Saleme

Orientador: Sávio Silveira de Queiroz

Instituição: Universidade Federal do Espírito Santo – Mestrado em Psicologia

Justificativa e objetivo da pesquisa

A tecnologia trouxe uma nova conotação aos jogos. As possibilidades se abrem diante de uma vastidão de comandos, e os caminhos para a interação se tornam diferenciados. Não só a interação entre jogadores, mas entre jogador e jogo, se mostram como possuidoras de características específicas diversas daquelas encontradas num mundo não virtual. Nesse sentido, o objetivo geral dessa pesquisa é investigar, pela análise microgenética, a possibilidade de descrição da interação social num mundo virtual, o do jogo computadorizado “The Sims®”.

Descrição dos procedimentos a que o participante será submetido

O participante será solicitado a participar de 03 (três) encontros. No primeiro, será instruído a fazer uso do tutorial do jogo e criar seu personagem. Posteriormente, será chamado a participar de outras duas sessões de jogo de, no máximo, 30 minutos cada, com intervalo entre elas. Por fim, haverá um terceiro encontro para entrevista para questionamentos a respeito do jogo em si. Mediante o consentimento do responsável e do participante, todas as etapas de pesquisa serão gravadas para posterior análise.

Análise de riscos

Fica assegurado o anonimato do participante e a possibilidade de desistência do mesmo a qualquer momento. Não há casos relatados de prejuízos psicológicos em decorrência da interação com o ambiente do jogo.

Benefícios esperados

Os resultados da pesquisa poderão ser divulgados em congressos e publicação de artigos em periódicos especializados, contribuindo, assim, para a reflexão de conhecimentos que se tem produzido acerca do tema – interação social em ambientes virtuais.

Identificação

Nome do participante: _____

Nome do responsável: _____

RG: _____ Órgão Emissor: _____

Estando assim de acordo, assinam o presente termo de compromisso em duas vias

Responsável pelo participante

Prof. Dr. Sávio Silveira de Queiroz

Apêndice C. Modelo de Termo de Concordância da Instituição

Autorizamos a participação de nossos alunos na pesquisa abaixo discriminada, nos seguintes termos:

Título da Pesquisa: InterFACES virtuais: análise microgenética de processos de interação social no jogo “The Sims®”

Responsável: Samira Bissoli Saleme

Orientador: Sávio Silveira de Queiroz

Instituição: Universidade Federal do Espírito Santo – Mestrado em Psicologia

Justificativa e objetivo da pesquisa

A tecnologia trouxe uma nova conotação aos jogos. As possibilidades se abrem diante de uma vastidão de comandos, e os caminhos para a interação se tornam diferenciados. Não só a interação entre jogadores, mas entre jogador e jogo, se mostram como possuidoras de características específicas diversas daquelas encontradas num mundo não virtual. Nesse sentido, o objetivo geral dessa pesquisa é investigar, pela análise microgenética, a possibilidade de descrição da interação social num mundo virtual, o do jogo computadorizado “The Sims®”.

Descrição dos procedimentos a que o participante será submetido

O participante será solicitado a participar de 03 (três) encontros. No primeiro, será instruído a fazer uso do tutorial do jogo e criar seu personagem. Posteriormente, será chamado a participar de outras duas sessões de jogo de, no máximo, 30 minutos cada, com intervalo entre elas. Por fim, haverá um terceiro encontro para entrevista para questionamentos a respeito do jogo em si. Mediante o consentimento do responsável e do participante, todas as etapas de pesquisa serão gravadas para posterior análise.

Responsabilidades da Instituição dos participantes

À instituição torna-se responsável por ceder uma sala ampla, arejada e livre de ruídos interferentes para a realização da pesquisa, bem como conceder a liberação de seus alunos durante a coleta de dados.

Responsabilidades do pesquisador

O pesquisador realizará os procedimentos citados anteriormente, e ficará responsável por manter a confidencialidade dos dados da pesquisa, divulgando somente o que for necessário à caracterização dos resultados científicos, sem a identificação dos participantes ou da instituição.

Análise de riscos

Fica assegurado o anonimato do participante e a possibilidade de desistência do mesmo a qualquer momento. Não há casos relatados de prejuízos psicológicos em decorrência da interação com o ambiente do jogo.

Benefícios esperados

Os resultados da pesquisa poderão ser divulgados em congressos e publicação de artigos em periódicos especializados, contribuindo, assim, para a reflexão de conhecimentos que se tem produzido acerca do tema – interação social em ambientes virtuais.

Identificação

Nome da Instituição dos participantes: _____

Nome do responsável pela concordância: _____

Cargo: _____ RG: _____ Órgão Emissor: _____

Estando assim de acordo, assinam o presente termo de compromisso em duas vias

Responsável na instituição

Prof. Dr. Sávio Silveira de Queiroz

Apêndice D. Registro de interações dos sujeitos

Este apêndice encontra-se em arquivo de Excel no CD-ROM em anexo.