

O eu em cena: O jogo no Psicodrama e os jogos eletrônicos

The self in action: The game in Psychodrama and electronic games

El yo en escena: El juego en el Psicodrama y los juegos electrónicos

Maria Dulce Santiago de Carvalho*; **Maria de Fátima Aranha de Queiroz e Melo****

Universidade Federal de São João del-Rei (UFSJ)

e-mails: *mdulcesantiago@hotmail.com; **fatimaqueiroz.ufsj@gmail.com

Resumo

A partir de ensaio gerado durante a dissertação de Mestrado “Atores em ação: O jogo no Psicodrama e os jogos eletrônicos”, retratamos as mutualidades entre os enredos que fluem no palco psicodramático e as teias que emanam da plataforma digital. Nas articulações entre os jogos psicodramáticos e eletrônicos encontramos entrelaçamentos dos contextos de representação da fantasia-realidade em cenários lúdicos de dramatização, em que protagonistas, egos auxiliares e objetos intermediários são equivalentes a atores de papéis, avatares e objetos não humanos.

Palavras-chave: psicodrama, jogos, *role playing*, representação social, papéis

Abstract

Based on an essay “*Actors in Action: The Game in Psychodrama and Electronic Games*” wrote in a Master’s Degree dissertation, we have shown the mutuality between the plots that take place on a psychodrama stage and the networks that arise from a digital platform. In the articulations between psychodrama and electronic games, we have found the interlacement of the contexts of fantasy-reality representations in ludic scenarios of dramatisation, in which the protagonists, the supporting egos and the intermediate objects are equivalent to the role players, the avatars and the non-human objects.

Keywords: psychodrama, games, role playing, social representation, roles

Resumen

A partir del ensayo producido durante la disertación del máster “Actores en Acción: El Juego en el Psicodrama y los Juegos Electrónicos”, retratamos las mutualidades entre los enredos que fluyen en el escenario psicodramático y las telas que emanan de la plataforma digital. En las articulaciones entre los juegos psicodramáticos y electrónicos, encontramos entrelazamientos

de los contextos de representación de la fantasía-realidad en los escenarios lúdicos de dramatización a los cuales los protagonistas, los egos auxiliares y los objetos intermediarios equivalen a los actores de papeles, los avatares y los objetos no-humanos.

Palabras clave: psicodrama, juegos, rol de tocar, representación social, roles

INTRODUÇÃO

Defrontamo-nos na atualidade com o despontar de novos postulados tecnológicos que nos permitem viajar entre mundos. Nesse contexto, o real e o imaginário representados pelos jogos eletrônicos assumem uma posição de destaque, à medida que promovem experiências de gestar aprendizagens e socializações. O indivíduo que se lança ao universo do ciberespaço é conduzido a liberar a imaginação e a partir da expansão da criatividade se inspira a experimentar facetas de seu Eu, a construir cenários aos quais se insere como ator, a buscar avatares que estimulem a criação de personagens e a utilizar os objetos não humanos que favoreçam um potencial treino de papéis; enfim, brincar numa atmosfera que lhe permite ir além da realidade factual.

Ao lançar foco sobre as formas lúdicas de expressão de sentimentos e sensações com a finalidade de revelar significados experienciais, percebemos o quanto o jogo eletrônico se torna um canal para fluir inter-relações. O jogo mediado pelas telas é introduzido na esfera do convívio e dos vínculos interpessoais como ferramenta que facilita a percepção que o jogador constrói do próprio meio e dos papéis que ali representa; é um convite à vivência, à experimentação e à tomada de decisões com base em escolhas que viabilizam mudanças e conduzem a um melhor funcionamento no seu contexto social. Jogar *videogame* é se deixar afetar por elementos desafiadores inerentes ao brincar, tais como permitir-se explorar a si próprio, fazer um exame das situações tensas ou conflituosas que genuinamente vivencia e reinterpretar-se num mundo lúdico onde afloram novas maneiras de intervir na realidade. O jogador recria na tela situações que remetam ao seu cotidiano, modifica-as conforme seus anseios e arrisca-se a assumir posturas de dramatização com o exercício de recriar inter-relações.

Se o âmbito do jogo eletrônico sistematiza representações, no contexto dos jogos psicodramáticos se vinculam fantasia-realidade em cenários lúdicos de dramatização do *como se*, permitindo aos protagonistas a atividade de vivenciar experiências espontâneas de suas idealizações e a expressão de papéis sonhados e desejados. Nessa interlocução, o Psicodrama também se rege por um espaço “virtual” em que o protagonista/ator de papéis, muitas vezes cativado pela presença do ego auxiliar/avatar, entra em contato com outros personagens e, utilizando-se de objetos intermediários/não humanos, se aquece para treinar adequações às novas situações e apreender respostas novas para contextos já conhecidos.

Este artigo estabelece um diálogo entre as categorias de representação dos jogos eletrônicos entrelaçados aos contextos dos jogos psicodramáticos. Buscamos, por meio da interlocução entre Psicodrama e Teoria Ator-Rede, aproximações acerca das categorizações de Protagonistas/Atores de Papéis que, despertados por Egos Auxiliares/Avatares, atuam em cenários nos quais são reinventados mundos internos e externos submersos em espaço-tempo “quase mágico” do viver, muitas vezes materializados por Objetos Intermediários/Não Humanos promotores de novas formas de aprendizagens e socializações.

O CIBERESPAÇO E O JOGO PSICODRAMÁTICO

As tecnologias da informação e a comunicação (TIC) possibilitam a emergência de criação de novos tempos de socialização que se desenvolvem por meio de espaços eletrônicos acessados através de diversas interfaces; um computador conectado à internet se apresenta como porta de entrada ao mundo dos jogos, bem como o acesso à ludicidade que envolve o ato do indivíduo de recriar-se a partir da livre expressão de seu mundo interno e externo.

Segundo Castilho (2010) os jogos perpassam as relações humanas, seja diretamente através de uma conexão entre pessoas, por meio do contato pessoas-objetos, como acontece com o apoio de um computador, ou através de uma plataforma de *videogame*. Os jogos digitais, a critério de Turkle (1997), configuram-se como ambientes propícios à vivência de fantasias nas quais o indivíduo projeta as próprias ficções envolvido ao mesmo tempo na produção, realização e desfrute de tempos e espaços interativos; o Ator de Papéis experimenta uma existência paralela à vida real e pode aproximar seus conteúdos internos às suas vivências, recriando na tela situações que remetam ao seu cotidiano, inclusive modificando-as para atender às suas aspirações e aos seus desejos. Como exemplos desses domínios virtuais, apresentam-se os jogos de *Role Playing Games* (RPG), em que o personagem possui poderes e executa missões baseadas em um universo medieval; em outra categoria, afiguram-se os *Jogos de Simulação* (The Sims4), em que o jogador experimenta projetar novas existências e vivenciar o sabor de reconstruir realidades. Assim, Falcão (2011) entende que os jogos como dispositivos que envolvem a interatividade podem desencadear processos de produção de significados.

Na visão metodológica psicodramática, Datner (1995) revela que o jogo permeia toda a dimensão humana e torna difícil pensar a existência desvincilhada desse contexto, uma vez que a ação confere a possibilidade de estabelecer inter-relações entre pessoas e com objetos. Nessa perspectiva, ocorre a vivência de uma ação que vai ganhando sentido, adquirindo significado para que aconteçam atualizações das sensações com mudanças do sentir e para que as transformações no âmbito das emoções se estabilizem em redesenho de possibilidades potenciais de novas aprendizagens e socializações. Os jogos psicodramáticos permitem aos protagonistas vivenciar, em diferenciados cenários, papéis que lhes conferem a liberdade para ousar, arriscar e correr riscos, em que o almejado se oportuniza, nos quais tempo e espaço são ensaiados e são modificados, em que animais e objetos adquirem voz, seres inanimados ganham vida e coisas fantásticas acontecem.

Sendo os jogos psicodramáticos mediados por dramatizações em um cenário e os jogos eletrônicos permeados pela representação em uma tela, respectivamente os Protagonistas/Atores de Papéis podem vivenciar suas próprias existências e experimentam sua cotidianidade em palcos dramático-virtuais, dando vazão a sentimentos e sensações, promovendo encontros e ampliando a percepção de universos internos e externos. Entram também nesse contexto os Egos Auxiliares/Avatares, Objetos Intermediários/Não humanos despertando criativas e espontâneas formas de reelaborar vivências. Constituídos os jogos psicodramáticos e eletrônicos canais de manifestação de percepções e de experiências, trazem em seu bojo a reinvenção de histórias de vida e uma ressignificação de novos sentidos da atuação.

PERSPECTIVAS DA TEORIA ATOR-REDE E DO PSICODRAMA

Os videogames constituem em sua essência um simbolismo representativo do desenvolvimento tecnológico que experimenta a sociedade hipermoderna; faz parte de um segmento da tecnocultura contemporânea, expresso pelo imaginário dos indivíduos como caminho de entrada para a representação de seu universo. De modo correlato, os jogos psicodramáticos atuam no âmbito das personificações externas de universos internos dos protagonistas, revelando no palco cenas de sua realidade e fantasias de sua imaginação.

Na interlocução entre os jogos psicodramáticos e os eletrônicos, os elementos de cena/tela, os egos auxiliares/avatars e os objetos intermediários/não humanos estão em constante modificação, afetam-se mutuamente e evoluem até o ponto em que não faz sentido falar de protagonistas/atores de papéis desvinculados de suas relações/redes. Buscando analogias, há uma intrínseca interdependência entre protagonistas e seus dramas e atores de papéis e suas redes. Nesse processo sistêmico de influenciar e ser afetado e de redefinir e ser transformado, as mediações ocorrem em função de complementaridades, a partir das quais os protagonistas/atores de papéis fazem parte de uma rede, interagindo através de objetos intermediários/não humanos. Dessa perspectiva, entendemos que a constituição do tecido social não é simplesmente humana, mas se forma pela heterogeneidade das relações/redes que se movimentam e agem, produzindo novos conhecimentos e vigorosas descobertas. Nos jogos psicodramáticos e eletrônicos há uma interação entre pessoas e objetos/não humanos que participam do cenário/ambiente, se afetam e se modificam.

O avatar “híbrido” entra em cena como uma “espécie companheira”, fazendo diferença na vida do ator de papéis, bem como menciona Haraway (2008) ao relatar a convivência/relação do pai com muletas e cadeiras de rodas em razão de uma doença física crônica. Algo análogo acontece no Psicodrama, quando o protagonista conta com a figura do ego auxiliar, que emerge numa interatividade constante, estimulando um *vir a ser*; mediando relações/rede de conexões que se movimentam e se fazem a partir das vivências nos jogos. Enfim, o ego auxiliar/avatar expande as possibilidades da atuação. Nos jogos psicodramáticos e eletrônicos o “posso” amplia as possibilidades de atuação; este movimento reconecta os protagonistas/atores de papéis com suas histórias, podendo agregar e integrar significados na busca de sentido de algo novo. As narrativas que remontam dramas, desejos, receios são trazidas à tona e o ego auxiliar/avatar pode trazer à luz algo que está nas sombras, apontar caminhos e até mesmo produzir aprendizados. Na interface, egos auxiliares/avatars convocam os protagonistas/atores de papéis a produzir efeitos modificadores nas ações/relações, conduzindo-os a uma vivência de significações.

Nos parâmetros da Teoria Ator-Rede, que toma as nossas fabricações como parte ativa da construção da existência humana (híbridos da concretude da matéria com o engenho de nossas mentes e resultados de redes heterogêneas) (Queiroz e Melo, 2006), nos videogames/ação, bem como nos jogos de natureza psicodramática/relação (Monteiro, 1979), é possível observarmos que os não humanos/objetos intermediários também se congregam para facilitar a criação de novas formas de comunicação e estabelecimento de vínculos, conexões e alianças. Em ambos os campos de conhecimento, as interações pessoa-objeto recebem mediações que permitem um redefinir de papéis dramatizados/representados no cenário/tela pelos protagonistas/atores; como exemplos, a cadeira na qual se senta como apoio, a música que inspira o ambiente, o cachorro que late lá fora, o balançar das folhas nas árvores do jardim etc. são conexões com vários elementos não humanos que não deixam de oferecer novas possibilidades de se conceber o homem enquanto um ser em relação, em rede com outros atores. Para a Teoria Ator-Rede, um ator nunca age isolado, está sempre em rede; em equivalência, no Psicodrama, o protagonista tem, a seu dispor no cenário, objetos que intermediam suas relações.

Em termos dessa teoria a qual nos remetemos, os não humanos são também outras

composições híbridas como técnicas, objetos, animais, dinheiro, livros, arquiteturas e outras infindáveis fabricações heterogêneas, vistos como mediadores; correlacionando, no Psicodrama, o que chamamos de objetos intermediários pode ser constituído por máscaras, bonecos, almofadas, cadeiras, arquiteturas corporais e sentimentais e tantas outras variações de figuras inanimadas que representem o personagem vivo.

Em ambos os contextos, esses elementos são valorizados em função da atuação que exercem na dinâmica do jogo; para a Teoria Ator-Rede são os atores híbridos e no Jogo Psicodramático funcionam como facilitadores dos contatos relacionais e que, pela sua característica de intermediação, abrem passagem de um estado tenso para um campo relaxado, onde é possível a expressão de sentimentos e sensações; exercendo a função de complementaridade, dividem a cena/tela com os protagonistas/atores de papéis, adquirem voz, sons e diversas formas e, desse modo, lançam um foco de luz sobre situações e conflitos.

Parece impossível não perceber os entrelaçamentos dos objetos intermediários/não humanos na ação relativa aos jogos psicodramáticos e eletrônicos; estão ali mediando a interação entre as pessoas e muitas vezes concretizando sentimentos, pensamentos e sensações, ganham vida, participam, são atores, são actantes e facilitam modificações na cena dramática/rede. Em suma, cada vez mais os protagonistas/atores de papéis representam um personagem que interfere no drama/rede que estabelece com a realidade, se relacionam e se influenciam em tempos/aqui-agora e lugares/cenários.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nos âmbitos do “*como se*” e do “*vir a ser*” inerentes aos jogos psicodramáticos e eletrônicos, cenas se desenrolam com os mais diversos *Eu em Cena*.

Nesse contexto, os protagonistas/atores de papéis podem viver fantasias imaginadas e desejos sonhados, ao mesmo tempo em que iluminam sombras de mundos internos dentro de um universo tanto permissivo como também protegido; essas entradas em “realidades suplementares” criadas e regidas por eles favorecem treinar respostas novas às situações reconhecidamente difíceis, possibilitam diversidades de escolhas, conduzem vislumbre de caminhos a percorrer, saboreando idealizações, aprendizados e socializações. Os protagonistas/atores de papéis são conduzidos a um encontro consigo mesmo a partir das próprias experiências nos jogos; inserir-se na dramatização é colocar em cena o devir humano onde o “*vir a ser*” possibilita um constante processo de criação e reconstrução.

Entendemos que os jogos psicodramáticos, tais como os eletrônicos, oferecem a ação e a expressão; são redes heterogêneas que resultam de conexões onde tudo e todos se influenciam e se constroem, gerando repercussões e conseqüentemente ressignificações dos mundos e universos internos e externos, dramáticos e virtuais. Correlacionados, ambos os jogos exercem as funções de palco onde protagonistas/atores de papéis, egos auxiliares/avatars e objetos intermediários/não humanos se lançam em um cenário de livre criação, experimentando vivências e extravasando emoções.

O alcance dos jogos psicodramáticos e eletrônicos consiste na estimulação da imaginação e da criatividade, mobiliza o pensar, o sentir e o agir; no jogo do *Eu em Cena* mediado pelas dramatizações/telas, o ego auxiliar/avatar se revela uma extensão do protagonista/ator de papéis, absorvendo seus desejos e atendendo suas necessidades de dar-se conta. Na atuação dos jogos, redes se constroem e se redefinem pela atuação dos protagonistas/atores; por intermédio dos papéis vivenciados no espaço “virtual”, as relações vão sendo criadas e transformadas. Jogos psicodramáticos e jogos eletrônicos não deixam de ser cenários lúdicos de experimentação dramática e de representação da vida.

REFERÊNCIAS

Castilho, C. (2010, maio/agosto). Os games no cotidiano da vida moderna. *Plurais*, 1(2), 47-62. Recuperado em 3 de setembro de 2016 de <http://www.revistas.uneb.br/index.php/plurais/article/view/883>

Datner, Y. B. (1995). Jogando e aprendendo a viver. In J. C. Motta (Org.), *O jogo no psicodrama* (2a. ed., pp. 85-95). São Paulo: Ágora.

Falcão, T. (2011). Camadas relacionais de prescrição: Alicerces para uma metodologia de análise dos jogos eletrônicos. In *Compós* (pp. 1-19). Porto Alegre: Associação Nacional dos Programas de Pós-graduação em Comunicação. Recuperado em 3 de setembro de 2016 de https://www.researchgate.net/profile/Thiago_Falcao/publication/258222650_Camadas_Relacionais_de_Prescrio_Alicerces_para_uma_Metodologia_de_Analise_dos_Jogos_Eletrnicos/links/0046352769c148cc2a000000.pdf

Haraway, D. (2008). Able bodies and companion species. In: D. Haraway, *When Species meet* (Grupo TAR-UFSJ, Trad., p. 161-179). London: University Minnesota Press.

Monteiro, R. M. (1979). *Jogos dramáticos* (6a. ed.). São Paulo: Mc Graw-Hill do Brasil.

Queiroz e Melo, M. F. A. (2006). *Voando com a pipa: Esboço para uma Psicologia Social do brinquedo à luz das ideias de Bruno Latour* (Tese de Doutorado – Centro de Educação e Humanidades, Programa de Pós-graduação em Psicologia Social). Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ.

Turkle, S. (1997). *A vida no ecrã: A identidade na era da internet* (P. Faria, Trad.). Lisboa: Relógio D'Água.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Revista Brasileira de Psicodrama pela oportunidade oferecida em expor meus estudos envolvendo o Psicodrama, na intenção sempre de expandir essa teoria da ação às universidades. Agradeço também ao Instituto Mineiro de Psicodrama (IMPSI), que sempre me proporciona aprendizado, troca e convivência com vários egos auxiliares.

Recebido: 22/11/2016

Aceito: 11/06/2017

Maria Dulce Santiago de Carvalho. Mestre em Psicologia pela Universidade Federal de São João del-Rei (UFSJ) e Psicóloga também pela mesma universidade. Especialista em Psicologia do Trânsito pelo Conselho Federal de Psicologia (CFP). Psicodramatista pelo Instituto Mineiro de Psicodrama Jacob Levy Moreno (IMPSI). Cursando o Nível II/Psicodramatista Didata. Rua Antônio Francisco Lisboa, 49, Bonfim, Vila Maria, CEP 36307-438. São João del-Rei, MG. Tel.: (32) 98836-0529.

Maria de Fátima Aranha de Queiroz e Melo. Psicóloga. Mestre em Educação. Doutora e Pós-Doutora em Psicologia Social. Professora Associada do PPGPSI da Universidade Federal de São João del-Rei. Praça Dom Helvécio, 74, Fábricas, Campus Dom Bosco, Departamento de Psicologia, CEP 36301-160. São João del-Rei, MG. Tel.: (32) 98812-1909.