



O Conceito de Socioculturalidade na Comunicação Midiática Contemporânea¹

Vinicius Silva SANTOS²

Antônio Vital Menezes de SOUZA³

Universidade Federal de Sergipe, Sergipe, SE

Resumo

Este artigo analisa o fenômeno da socioculturalidade através das formas de apropriação de artefatos midiáticos pela juventude contemporânea. Apresentamos reflexões conceituais em torno das práticas de natureza sociocultural como categorias centrais neste trabalho. Nossa análise pauta-se no reconhecimento das relações instituídas pelos sujeitos sociais em diferentes ambientes de interação, sobremaneira a formação sociocultural. Por fim, buscamos compreender a emergência do fenômeno da comunicação midiática contemporânea através dos jogos eletrônicos de simulação, não perdendo de vista a cultura juvenil, seus modos e dinâmicas de formação, tensivamente marcados pela instantaneidade, interconexão e liquefação de experiências socioculturais.

Palavras-Chave: Socioculturalidade; Artefatos Midiáticos; Juventude Contemporânea.

Introdução

A natureza interdisciplinar dos estudos sistemáticos voltados às diferentes abordagens da comunicação midiática contemporânea tem origem em complexos modos de produção do conhecimento. Existem dois fatores relevantes que preconizam a especificidade interdisciplinar da abordagem sociocultural nos dias de hoje. Primeiro, a necessidade de romper com os modelos explicativos de caráter universalista frente os processos de produção cultural; em seguida, o surgimento de novas racionalidades calcadas pela assunção do *volativo*, do *efêmero* e do *diferido* às cenas das interações sociais. Estas análises demarcam o grau de influências das mudanças originadas através do aparecimento e consolidação da cibercultura, nutrindo-se de mecanismos de *virtualização*, *atualização* e *realização* estendidas às práticas sociais ordinárias. Nesse

¹ Trabalho apresentado no DT 05 – Comunicação Multimídia do XII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 10 a 12 de junho de 2010.

² Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Educação da UFS, email: vinnymil@yahoo.com.br

³ Professor Adjunto da Universidade Federal de Sergipe, Doutor em Educação, email: a.vmsouza@yahoo.com.br



sentido, a análise sobre socialização e/ou sociabilidade, impregnaram-se de uma complexidade notável. Não é fácil definir as fronteiras de cada um desses fenômenos. Na iminência de explicações simplificadoras, os modelos clássicos de análise sobre as produções culturais ordinárias perdem relevância epistemológica. Então, surgem espaços para o levantamento de questões cada vez mais provocativas sobre a cultura, a interação social e os agrupamentos contemporâneos.

Nesse contexto, a necessidade de focar aspectos socioculturais nas investigações em ciências humanas e nas ciências sociais tem sido destacada por diferentes autores, em diferentes épocas. A abordagem sociocultural representa uma rica fonte de conceitos para constituir novos sistemas teóricos que culmine em melhor apreensão sobre o fenômeno humano, culturalmente situado numa prática social complexa. Foi durante os anos 90 que autores como Wertsch (1995), Del Rio et al (1998) divulgaram nos meios científicos a especificidade do termo “sociocultural” diferenciando-o dos consagrados estudos da Psicologia sócio-histórico-cultural. Fala-se, sobretudo, em uma psicologia da cultura (Shweder, 1995; Cole, 1995 e 1998) e numa produção contemporânea de laços sociais de natureza tribal e hedonista (Maffesoli, 1998). Por isso, acreditamos que o emprego do termo “psicologia sócio-histórico-cultural” para se referir ao conjunto de práticas sociais contemporâneas não tem permitido interpretar os estados inéditos, singularizantes, que emergem nas cenas da interação social mediada por aparatos sociotécnicos ciberculturais. O termo “sociocultural” é mais adequado quando se trata da perspectiva contemporânea.

Esse trabalho teve origem num conjunto de interações com jovens usuários de aparatos sociotécnicos, especificamente, usuários de jogos eletrônicos que permitem a exploração de dois elementos básicos: a simulação e a exploração de interação social em ambientes virtuais. Neste caso, para esse artigo, escolhemos o jogo *The Sims* para efetivar a análise sobre a socioculturalidade na comunicação midiática contemporânea. Todavia, cabe-nos desenvolver uma justificativa pela nossa escolha.

O *The Sims* é uma série de jogos eletrônicos desenvolvidos com o intuito de simular a vida humana. Ele foi criado pelo designer de jogos, Will Wright, que era co-fundador da *Maxis*, empresa que atua no campo de criação de jogos para computador, especialista em criação de jogos de simulação. A primeira versão do jogo foi lançada em 28 de fevereiro de 2000. O jogo *The Sims* permite ao jogador criar, controlar, gerenciar vida de pessoa virtuais, denominada de Sims. Por se tratar de uma narrativa que simula as



relações sociais da vida humana através do espaço virtual, logo o jogo se tornou um grande atrativo, atraído uma enorme legião de fãs, devido a sua simplicidade, objetividade e recursos que simulam experiências da vida cotidiana. Por isso, pretendemos analisar elementos constitutivos das práticas sociais que se apresentaram durante nossas observações de campo, a saber: a) critérios de formação de agrupamentos humanos⁴ (tipos de família, tipos de trabalho e/ou associações e tipos de relacionamento afetivo); b) presença dos imperativos morais nas redes de relacionamento produzidas durante o desenvolvimento do jogo. Assim, a aproximação à sociologia compreensiva de Michel Maffesoli torna-se imprescindível.

2 Notas sobre Tribalismo Contemporâneo

Para se compreender o significado do termo tribalismo é imprescindível efetuar esforços para analisar a produção da cultura juvenil contemporânea. Pode-se afirmar que diferentes políticas de sentido foram sendo introduzidas ao longo da trajetória do homem aos meios técnicos ligados aos dispositivos de interação social. Nesse contexto, destacam-se a explosão de aparatos midiáticos situados no contexto histórico das revoluções tecnológicas e comunicacionais que dão sentido as experiências cotidianas de atores sociais culturalmente situados. Entretanto, a idéia de cultura torna-se elemento estranho, alheio e fugidio, quando afetada pelas incursões das tecnociências e dos artefatos midiáticos. A juventude é por isso mesmo, tanto categoria sociológica de fértil relevância no conjunto dessas discussões, quanto uma das principais protagonistas da disseminação e propagação de novos modos de apropriação dos cenários tecnossociais.

O conceito de cultura juvenil, por exemplo, apesar de provocativo, ainda, é bastante incipiente nos espaços de produção acadêmica. A idéia de juventude nem sempre foi respaldada pelos pesquisadores como sendo um constructo de expressão sociocultural. Os primeiros escritos sobre o tema surgem através de pesquisas sociológicas voltadas para o tratamento sistemático, baseado numa metodologia quantitativa da pesquisa social, a respeito dos “estudos das novas gerações”. A efervescência do debate culminou nos anos 60, principalmente quando os sociólogos foram desafiados a explicar as alterações estéticas, culturais, políticas e éticas que imprimiam nas antigas gerações uma sensação de desconforto, quase sempre seguida por juízo moral sobre as condutas das novas gerações. Desde então, quando se trata de explorar o campo teórico

⁴ Agregações sociais na sociologia do cotidiano de Michel Maffesoli (2007)



relacionado à juventude, é comum se esbarrar com a problemática das sucessivas crises de valores entre gerações distintas. Por exemplo, durante a segunda metade da década de 70, a juventude torna-se “categoria econômica”, devido ao aparecimento demográfico de grupos humanos produtores que provocaram a eclosão do desemprego. Portanto, a juventude era um “problema-protagonista” na medida em que ocupava o centro de atenções de intelectuais, educadores, pais e do próprio Estado, todavia, ainda não despertava o interesse de pesquisadores e das instituições como objeto de forte expressão sociocultural.

A assunção do termo juventude como constructo sociocultural traz consigo uma inevitável questão epistemológica: a delimitação do domínio dos objetos no âmbito das ciências antropológicas. Mauger (1994) explicita que é necessário oferecer um quadro amplo do estado das investigações sobre os jovens, pois a primeira questão que se apresenta é a da própria definição da categoria juventude, considerada “epistemologicamente imprecisa”. Afinal, o que é a juventude como objeto, categoria ou elemento de materialidade discursiva? Quando se discute sobre juventude quais critérios delimitam o termo? De pronto, a definição do termo, ainda que provisória, permite-nos mais bem explicitar as nuances do objeto de estudo em sua tipificação fenomênica.

Nesse sentido, pode-se afirmar que o termo “juventude” traz à tona um problema de natureza antropológica inadiável. Primeiramente porque possui materialidade enquanto fenômeno sobre o qual se pode dizer alguma coisa, descrevendo-o como conjunto indiciário de difícil apreensão, porém, sobre o qual se pode identificar, analisar e colocar sob suspensão vários elementos de sua plástica concretude como “ente”, na medida em que se constitui como grupo-sujeito produzido através de marcas históricas e culturais específicas e delimitadas por circunstâncias sociais mais amplas. Em um segundo momento, é preciso entender a juventude como uma condição social que provoca o aparecimento da condição juvenil a partir da qual se deve compreender de modo mais formativo possível as mudanças do nosso tempo. Uma terceira observação importante é sobre a construção social do campo de estudos ligados ora aos aspectos geracionais da juventude como conjunto social derivado de uma determinada fase da vida; ora como campo de estudos voltado para as análises sobre as diferentes situações de classes sociais, fortemente influenciadas pela tendência sociológica de explorar as dimensões da vida social, a partir da lógica da diversificação de grupos sociais (Pais,



1990). Por fim, parafraseando Bourdieu (1980) trata-se de saber se a juventude “existe” como grupo social relativamente homogêneo, ou se ela é “apenas uma palavra”.

O sociólogo François Dubet (1996) destaca que é preciso reconhecer a condição juvenil dentro de um aparato conceitual relevante: a experiência social. Nesse caso, a experiência social se apresenta como capaz de dar sentido às práticas sociais ordinárias e, especificamente, a experiência social designa as “condutas individuais ou coletivas dominadas pela heterogeneidade de seus princípios constitutivos e pela atividade dos indivíduos que devem construir o sentido de suas práticas no meio desta heterogeneidade” (DUBET, 1994: p,15). Porquanto, desse movimento de interações é que é construída a formação de um mundo juvenil relativamente autônomo e, ao mesmo tempo, distributivo das denominadas “identidades sociais” através das condutas socialmente instituídas. Para nós, o termo juventude não se limita ao referente etário, relativo ao escopo do conjunto de etapas de vida; tampouco se estreita à perspectiva de filiação e/ou relações geracionais demarcadas pela distribuição social por classes sociais, mas sim, em conjunto com o processo ímpar da formação de “agregados sociais”, o que implica na análise sobre formas específicas de transição, deslocamento de ações, condutas e expressões de atores sociais juvenis e suas influências na sociedade contemporânea. Por isso, defendemos que é mediante as práticas sociais de interação estabelecidas entre os jovens em diferentes momentos históricos que se produz o fenômeno sociocultural da juventude.

É na apreensão desses quadros de configuração social que encontramos relevância no estudo do efêmero e do fenômeno denominado “tribalismo” por Michel Maffesoli (1998). Pode-se dizer que os diversos modos estilizados de interação social, presentes na cultura dos jovens contemporâneos, produzem-se em meio ao espaço tenso dos imperativos normativos e morais. Nesse cenário, os valores morais, típico do humanismo clássico, são conclamados a todo instante pela sociedade, resguardados como “herança” que carregamos ao longo das nossas interpretações epistemológicas, fruto de paradigmas sociológicos que orientam toda uma forma de sentido e de interpretação baseada num pensamento clássico, racionalista e universal.

O tribalismo é entendido como a característica cultural que reúne os indivíduos por grupos de identificação, baseado mais em escolhas compartilhadas do que na concepção moderna de identidade (MAFFESOLI, 1995, 1997, 2001), em torno de “totens



contemporâneos”, como por exemplo, o futebol, a religião, as festas e, nesse caso, em nossa análise, os elementos e espaços-território das mídias, jogos eletrônicos, *The Sims*.

Para Maffesoli (1998) o tribalismo contém os elementos da fragmentação, da efemeridade e do hedonismo. É importante destacar que nesse referencial teórico as formas de identificação remetem ao processo interativo dos diversos atores sociais e seus elementos ontológicos (uns se sobressaindo sobre os outros), cuja expressão mais fiel à teoria de Maffesoli é a denominada organicidade performática (idem: p. 315). Nestes termos, interessa-nos a presença de corpos tribais no sentido de carnalidade de tais performances. A organicidade performática implica em busca pela superação e acionamento da espetacularização: a tendência de adotar comportamentos, adquirir objetos simbólicos, assumir posições ideológicas e abandoná-las com espírito hedônico, tribal, efêmero e portador de outros códigos de moral que causam aos ocidentais cartesianos, pânico, horror e asco.

Em todo caso, o tribalismo e os corpos tribais funcionariam como componentes anárquicos numa cultura universalizante e seriam como estratégias que dispõem aos atores sociais distintos a possibilidade de identificar-se e sobressair-se em seus grupos sociais com a marca da singularidade que se multiplica a cada negação dos traços constituídos coletivamente através da identificação e do distanciamento. Por fim, acreditamos que toda a realidade complexa desse novo cenário coloca à disposição novas ferramentas que nos fazem seguir em outras direções, novas paragens, novas linguagens, novos embates.

3 O Conceito de Socioculturalidade

O conceito de socioculturalidade tem suas fontes de origem nas produções de diversos campos de conhecimento. Inicialmente, pode-se afirmar que o conceito de socioculturalidade se aproxima bastante da concepção construída pelos pesquisadores da denominada Psicologia da Cultura. Cole (1998) delimita o campo da psicologia da cultura não como nova disciplina ou uma subdisciplina da psicologia, mas em uma psicologia que trata a cultura como um aspecto central. Existiriam, portanto, especificidades que lhe garantiriam consistência lógico-formal: a) a ênfase na ação mediada no contexto; b) a concepção de que a mente emerge na atividade mediada conjunta das pessoas; c) os indivíduos são considerados como agentes ativos no seu próprio desenvolvimento; d) a forma como agem os atores sociais nos diferentes



settings depende da organização cultural que lhes nutre a cotidianidade de sua existência. Nestes termos, para Cole (1998), existiriam formulações diferentes dentro da psicologia da cultura. Todavia, o contexto sociocultural é uma parte integrante do funcionamento mental. Por isso mesmo, é possível falar em duas vertentes da psicologia da cultura: uma influenciada pela psicologia russa (representada por Vygotsky, Luria e Leontiev) e outra influenciada pela antropologia e pelas teorias da cultura americanas.

Nesse cenário, Shweder (1995) representaria a vertente da antropologia e teorias da cultura americanas, focalizando o contexto, a especificidade do conteúdo do pensamento humano e a mediação por símbolos, enquanto Bruner (1997) representaria a vertente influenciada marcadamente pela escola russa, enfatizando a emergência e funcionamento dos processos psicológicos dentro dos encontros mediados, organizados culturalmente. A ênfase se centra no chamado aspecto social-simbólico, e um de seus principais autores é o próprio Cole (1995, 1998, 2002). O ponto de partida dessa discussão está na centralidade que a concepção de cultura imprime no corpo teórico em pleno desenvolvimento. Cultura, na psicologia da cultura, baseia-se fundamentalmente da noção de artefatos sociais. Os artefatos medeiam diferentes conceitos. Os conceitos são vistos, inclusive, como artefatos sociais cujo processo de mediação exprime formas culturalmente organizadas. Lê-se:

Para que se considere o pensamento culturalmente mediado é necessário especificar não apenas os artefatos através dos quais o comportamento é mediado, mas também as circunstâncias nas quais o pensamento ocorre. Estas considerações nos levam de volta ao ponto essencial de que todo comportamento humano deve ser entendido relacionalmente, em relação ao seu contexto. (COLE, 1998: p. 131)

A abordagem sociocultural deve ter como garantia a busca pela superação do método simplificador e universalista. É preciso manter um diálogo "intradisciplinar", multidisciplinar e transdisciplinar com os conceitos relacionados à idéia de cultura. Por isso mesmo a idéia de cultura é elemento central em nosso estudo. Existe uma diversidade de referenciais teóricos que abordam a questão da cultura nos espaços de interação social. Por exemplo, o referencial ecológico de Bronfenbrenner (1986; 1996), o enfoque de Cole (1995 e 1998) na psicologia da cultura, a noção de nicho de desenvolvimento de Harkness e Super (1994), o conceito de etnoteorias parentais (Harkness & Super, 1992), a idéia de teorias nativas de sucesso (Ogbu, 1981), o modelo ecocultural apresentado por Berry (1995) e as contribuições de Triandis et al. (1988), na



vertente da psicologia transcultural. De modo geral, todos estes autores têm tentado compreender as ligações entre o contexto ecológico e cultural e o desenvolvimento e comportamento humanos.

O modelo ecológico-cultural serve como base para investigações sobre diferentes esferas do contexto social (as relações em casa, a vizinhança, o contexto cultural, a época histórica). Neste sentido, pode-se dizer que o modelo de Bronfenbrenner converge com o conceito de nichos de interação social proposto por Harkness e Super (1994). De outro modo, podemos afirmar que as investigações sobre o processo de interação social devem considerar a criança e o ambiente como um sistema interativo. O nicho de desenvolvimento das interações sociais envolve três subsistemas: o ambiente físico; o ambiente social dos atores sociais; os costumes culturalmente construídos sobre o significado das interações sociais mediatizadas pela cultura.

Para nós, entretanto, é Felix Guattari quem explicita de modo mais coerente o conceito de socioculturalidade. Através da análise sobre as profundas mudanças ocorridas na segunda metade do século XX, Felix Guattari trabalha os conceitos seminais em torno da idéia das três ecologias: a ecologia do meio ambiente; ecologia das relações sociais e a ecologia da subjetividade. Então, a socioculturalidade é ecológica: porta aproximações com o conjunto das produções da subjetividade contemporânea. Como tal, entendemos que, através da socioculturalidade, os modos de vida humanos individuais e coletivos evoluem no sentido de uma progressiva deterioração. Lê-se:

As redes de parentesco tendem a se reduzir ao mínimo, a vida doméstica vem sendo gangrenada pelo consumo da mídia, a vida conjugal e familiar se encontra freqüentemente ‘ossificada’ por uma espécie de padronização dos comportamentos, as relações de vizinhança estão geralmente reduzidas a sua mais pobre expressão.(GUATTARI, 1990: p.7-8)

Esta forma, pela qual possibilitou o ser humano a se perpetuar, está lentamente cedendo lugar ao imediatismo, ao modo fácil e despreocupado, pois se elegeu, involuntariamente, quem possa pensar por ele, ou seja, o homem não encontra mais barreiras a ser superada, a não ser, o estar na frente do outro, donde os fins justificam os meios. Com isso o homem deixa, paulatinamente, de se perceber um ser complexo, dual, no mais forte significado da palavra para se tornar uma coisa, um objeto que pode ser manipulado ao sabor das tendências, tornando-se apenas um ponto de referência



estatístico nesta cultura consumista, sendo exortado a extrapolar, ou seja, sair da realidade da qual subsiste para adentrar ao subjetivo estereotipado. Nota-se:

É a relação da subjetividade com uma exterioridade – seja ela social, animal, vegetal, cósmica – que se encontra assim comprometida numa espécie de movimento geral de implosão e infantilização regressiva (...). A alteridade tende a perder toda a aspereza. O turismo, por exemplo, se resume quase sempre a uma viagem sem sair do lugar, no seio das mesmas redundâncias de imagens e comportamento (...). (GUATTARI, 1990: p.8)

Por fim, os “aspectos mais humanos” referem-se às características psicológicas inerentes ao *homo sapiens* que se encontram na raiz dos problemas ecológicos e sociais do nosso planeta. Como exemplos desses arquétipos da psique humana, temos: o instinto de violência, a vontade de dominação e todo padrão psicológico que nos afaste da afeição à vida. A partir de meditações sobre como o lado “obscuro” da subjetividade do homem encontra-se no cerne de toda a devastação social e ambiental que cada dia nos é mais presente, o autor estabelece, que a Ecologia Ambiental não é a única que deve ser considerada, senão que outras duas, naturalmente interligadas entre si, mostram-se tão importantes quanto a primeira, essas são: a Ecologia Social e a Ecologia Mental. O conceito de ecologia é assim ampliado, abrangendo as questões que dizem respeito à autodestruição humana de forma mais completa, ressaltando pontos como a necessidade de rever a estrutura das classes sociais, o estabelecimento e cumprimento de regras universais dos direitos humanos, o reconhecimento da interdependência entre os seres e da complexa teia de relações entre eles.

3 Elementos Constitutivos das Práticas Sociais no Jogo *The Sims*

O jogo eletrônico *The Sims* utiliza uma combinação de técnicas gráficas em 3D e 2D. Os diferentes elementos gráficos que se referem à simulação do mundo social no *The Sims* são objetos técnicos renderizados como objetos 3D. A casa e todos os seus objetos são pré-renderizados e são mostrados dimetricamente. A narrativa do jogo faz com que o usuário defina como será trilhado o futuro da vida dos *avatares*. Trata-se de um ambiente interativo, no qual o usuário deve gerenciar o tempo, espaço, vida, relações, emoções, afetos e desafetos que são vivenciados no decorrer da trama. O jogador deve tomar decisões sobre o tempo gasto em desenvolvimento pessoal, como exercícios, leitura, criatividade e lógica. Sendo assim, o jogo muito parece com a lógica da vida humana.



O jogo simula situações ordinárias da vida real, o usuário pode adotar crianças, formar relacionamentos (heterossexual, homossexual, bissexual), e seguem objetivos específicos criados escolhidos pelo jogador para progredirem na carreira e na vida. Desse modo, se os humanos simulados passam pelas mesmas lógicas de cuidados, riscos que vivenciamos em sociedade. Caso um Sims não seja bem cuidado, ele pode ficar de mau humor, ficar doente e até morrer. Nessa perspectiva, o jogo inclui um sistema de arquitetura muito avançado. O *The Sims* apresenta uma estrutura de inteligência artificial muito avançada, seu valor técnico é ilimitado, haja vista, que não existe uma maneira de vencer o jogo, o jogador pode jogar para sempre, levando-se em consideração a simulação de vida artificial permite que os *avatares* tenham filhos e perpetuem o ciclo de vida, deixando legado de gerações.

Para o desenvolvimento deste trabalho consideramos as primeiras aproximações sistemáticas com o objeto de pesquisa intitulado “O Jogo Eletrônico como Objeto de Socialidade⁵”, desenvolvido através do Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal de Sergipe. As observações foram feitas com um grupo piloto de vinte jovens usuários-jogadores do *The Sims* dentro de uma *Lan House* na cidade de Aracaju, observando-se desde a autorização do comerciante responsável pelo local da experiência até a autorização expressa dos pais da população envolvida. O grupo piloto foi composto por 12 homens e 08 mulheres, com faixa-etária entre 16 a 20 anos de idade. Dos vinte sujeitos envolvidos na primeira etapa da pesquisa, apenas dois passava menos que quatro horas jogando *The Sims*. As observações foram feitas de modo livre e sistemático, recorrendo-se à filmagem etnográfica no momento de interação, culminando num procedimento de entrevista semidirigida em torno das seguintes questões: a) Quais critérios foram utilizados para a formação de agrupamentos humanos no desenvolvimento do jogo? b) Qual o comportamento dos usuários diante da presença de imperativos morais que apareciam durante o desenvolvimento do jogo?

a) Quanto aos critérios de formação de agrupamentos humanos (tipos de família, tipos de trabalho e/ou associações e tipos de relacionamento afetivo)

Foram encontrados três diferentes grupos. O primeiro grupo pode ser denominado “Grupo A”. Neste caso representado por 40% dos participantes. Compunham o grupo, duas meninas e seis meninos, todos com a faixa-etária entre 16 e 18 anos. Os critérios utilizados por esse grupo procuravam garantir uma hibridinização dos personagens,

⁵ Projeto de autoria de Vinicius Silva Santos, orientado pelo Prof. Dr. Henrique Nou Schneider e co-orientado pelo Prof. Dr. Antônio Vital Menezes de Souza.



desde sua constituição étnico-racial até as definições sobre os diferentes tipos de família no que se refere às relações homoeróticas e poligamia. Encontramos neste grupo uma necessidade de criar mais de um núcleo familiar, com diferentes arranjos de relação afetiva, porém, com a persistente idéia de *consumo, moda e estilização*. Entre os oito integrantes do primeiro grupo havia uma disputa que garantia, ao mesmo tempo, singularidade na escolha de utensílios domésticos, roupas, relações de amizade, tipos de relacionamento afetivo-fraternal e/ou afetivo-sexual. Um evento notável é que uma das meninas do “Grupo A” levou à última conseqüência a constituição de núcleo familiar homoafetivo, de modo a insistir na adoção de criança e na necessidade de ser reconhecida pela vizinhança no jogo que, vez ou outra, criava conflitos por não aceitar o tipo de nucleação familiar ali constituída.

Denominamos o segundo grupo de “Grupo B”. Representava 15% de toda população de usuários. Neste grupo, formado por três meninos, os critérios utilizados para a constituição de agrupamentos humanos foram os seguintes: a) família nuclear composta por no máximo dois filhos; b) impossibilidade de participação da mulher no mundo do trabalho; c) ancoragem social do “chefe de família” através de profissões relacionadas à segurança, à saúde e às engenharias. Neste grupo, as relações de agrupamento foram vividas de modo tenso. Os usuários-jogadores variavam emocionalmente em diferentes níveis de prazer e desprazer diante do desenvolvimento do jogo. Como evento notável, destacamos o incômodo com a expressão de felicidade e satisfação expressa pelo “Grupo A”. Durante quatro momentos da observação foram identificadas e registradas reações de violência verbal entre os participantes do grupo.

O terceiro e último grupo integrava os 45% restante da população envolvida no projeto. Composto por seis meninas e três meninos. Chamamos o terceiro grupo de “Grupo C”. A formação dos agrupamentos humanos era flutuante: englobava tanto a hibridinização quanto o conservadorismo nas relações. Como evento notável, identificamos a criação de núcleo familiar heterossexual, acompanhada do nascimento de filho homossexual, que incorporava, em diferentes momentos, papéis contraditórios: esforço para superar a discriminação através da dedicação às tarefas diárias do ambiente de simulação (casa, estudo, atividades físicas), como também adesão às práticas socialmente reprováveis como parcerias indesejadas com sujeitos desconhecidos que apareciam no jogo.

b) Quanto ao comportamento dos usuários diante da presença dos imperativos morais nas redes de relacionamento produzidas durante o desenvolvimento do jogo.



Os comportamentos variaram de acordo com o grau de motivação e de competição existente entre os grupos. Destacamos como principais comportamentos: a) competitividade; b) cooperação; c) entusiasmo; d) irritabilidade; e) identificação projetiva de conduta; f) afetividade; g) racionalização; h) cansaço mental; i) agressividade; j) violência verbal, violência simbólica; l) fluidez e instantaneidade no estabelecimento de laços sociais.

Considerações Finais

Neste cenário pudemos encontrar elementos férteis para a ampliação heurística em torno do desenvolvimento de outras abordagens sobre a interação social humana. Reconhecemos o limite desta comunicação diante da complexidade que o fenômeno analisado exige. As formas sensíveis das experiências humanas, os entrelaçamentos da vida virtual e real, aqui e na experiência da pesquisa, impulsionaram destaque às formas iminentes das reações de alteridade e intersubjetivação dos atores sociais envolvidos no estudo. Nossa experiência apresenta-se como ferramenta de diálogo necessária para os estudos sobre a utilização dos artefatos sociais de comunicação midiática como o jogo eletrônico, incidindo sobre a presença marcante de tais elementos na vida das pessoas. Nesse caso, é válido afirmar que a interatividade é fenômeno presente no conjunto de tais relações e que como tal muda substancialmente os modos das experiências das trocas simbólicas, estabelecidas entre os atores sociais por intermédio da linguagem. É válido então, reafirmar o desejo em problematizar, compreender as organizações microsociais que engendram as atividades esteticamente descritas nos fluxos de força de expressão que os corpos tribais coletivos imprimem às experiências de mundo. Para tal, faz-se necessário refletir sobre o fenômeno da cultura juvenil e os meios midiáticos, levando em consideração novas sintaxes interpretativas que nos permitam entender as dinâmicas das relações de força, da ação partilhada nos grupos sociais e a formação sociocultural mediante as questões da alteridade.

Por isso mesmo insistimos na necessidade de mudar nossos alicerces teóricos, conceituais e epistemológicos, provocando reviravoltas situadas no campo da compreensão dos fenômenos que dizem respeito à utilização das tecnologias da comunicação e da informação pelos jovens contemporâneos, produtores/usuários de linguagem midiática. Estes jovens são verdadeiros “ciborgues”: seres recobertos de teias de linguagens nos quais os arquétipos referenciam os elementos técnicos disseminados no mundo através da polissemia da socioculturalidade.



Referências bibliográficas

- BAUDRILLARD, Jean. **O sistema dos objetos**. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- BAUMAN, Zygmunt. **Identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.
- _____. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.
- _____. **O mal-estar da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.
- BERRY, J. W. The descendants of a model: Comments on Jahoda. **Culture & Psychology**, 1(3), 373-380, 1995.
- BERRY, J.W; DASEN, P.R (EDS.). **Culture and cognition: Readings in cross-cultural psychology**. London: Methuen, 1974.
- BHABHA, Homi. **O local da cultura**. Belo Horizonte. Ed. UFMG, 1998.
- BOURDIEU, P. **Les sens pratique**. Paris: ed. De Minuit, 1980.
- BRONFENBRENNER, Urie. **Ecology of the family as a context for human development: Research perspectives**. *Developmental Psychology*, 22, 723-742, 1986.
- _____. **A ecologia do desenvolvimento humano: Experimentos naturais e planejados**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.
- _____. KESSEL, F; KESSEN, W; WHITE, S. Toward a critical social history of developmental psychology: A propaedeutic discussion. *American Psychologist*, 41(11), 1218-1230, 1986.
- BRUNER, Jerome. **Atos de significação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.
- CARDOSO, Gustavo. **A mídia na Sociedade em Rede: filtros, vitrines, notícias**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2007.
- CASTELLS, M. A Era da Informação: **Economia, Sociedade e Cultura**, Vol. I, A Sociedade em Rede. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2002.
- COLE, Michael. **Cultural psychology: A once and future discipline**. Cambridge: Harvard University Press, 1998.
- _____. **Culture and cognitive development: From cross-cultural research to creating systems of cultural mediation**. *Culture & Psychology*, 1, 25-54, 1995.
- _____. Culture and development Em H. Keller, Y. H. Poortinga & A. Shölmerich (Orgs.), *Between culture and biology* (pp. 303-319). Cambridge: Cambridge University Press, 2002.
- COSTA, R da. **A cultura digital**. 2 ed. São Paulo: Publifolha, 2003.
- COULON, Alan. **Etnometodologia e Educação**. Tradução de Guilherme João de Freitas Teixeira. Petrópolis, Vozes, 1995b.
- _____. **Etnometodologia**. Tradução de Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis, Vozes, 1995.
- DUBAR, C. **La socialization: Construction des identités sociales et professionnelles**. A. Colin, Paris, 1991.



DUBET, François. *Sociologia da Experiência*. Lisboa: Instituto Piaget, 1994. FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder**. Graal, 2004.

GARFINKEL, Harold. **Studies in Ethnomethodology**. Cambridge England: Polity Press, 1984.

GUATTARI, Félix. **As Três Ecologias**. 17 ed, Campinas: Papirus, 1990.

_____. **O inconsciente maquínico: ensaios de esquizo-análise**. Campinas: Papirus, 1988.

_____. **Revolução molecular: pulsações políticas do desejo**. 3 ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

HAGUETTE, Maria Teresa Frota. **A Etnometodologia**. In Metodologias Qualitativas

HARKNESS, S; SUPER, C. M. **Developmental niche: A theoretical framework for analyzing the household production of health**. *Social Science and Medicine*, 38, 219-226, 1994.

LÈVY, André. **Ciências clínicas e organizações sociais: sentido e crise do sentido**. (Trad. Eunice Dutra Galery, Maria Emília A. Torres Lima e Nina de Melo Franco. Ver. Téc. de Marília Novais da Mata Machado) . Belo Horizonte: Autêntica/FUMEC, 2001.

LÈVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

_____. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LÜDKE, M. e ANDRÉ, M. **Pesquisa em Educação: abordagens qualitativas**. SP: EPU, 1986.

MAFFESOLI, Michel. **A Contemplação do Mundo**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1995.

_____. **A Transfiguração do Político**. Porto Alegre: Sulina, 1997.

_____. **No fundo das aparências**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

_____. **O conhecimento comum: introdução à sociologia compreensiva**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

_____. **Sobre o nomadismo: vagabundagens pós-modernas**. Rio de Janeiro: Record, 1997.

_____. **O Tempo das Tribos**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.

na Sociologia. Petrópolis: Vozes, 1992.

OGBU, John. **Origins of human competence: A cultural-ecological perspective**. *Child Development*, 52, 413-429, 1981.

RICOEUR, P. **O conflito das interpretações**. Trad. Hilton Japiassú. RJ: Imago, 1979.

SANTOS, Boaventura de Souza. **Um discurso sobre as ciências**. 2. ed. Lisboa, Edições Afrontamentos, 1988.

SHWEDER, R. A. The confessions of a methodological individualist. **Culture & Psychology**, 1(1), 115-122. 1995.

TRIANDIS, H. C; BONTEMPO, R; VILLAREAL, M. J; ASAI, M; LUCCA, N. Individualism and collectivism. Cross-cultural perspectives on self-ingroup relationships. **Journal of Personality and Social Psychology**, 54, 323-338, 1988.



WERTSCH, J. V. Sociocultural research in the copyright age. **Culture & Psychology**, *1*, 81-102, 1995.

WERTSCH, J. V.; DEL RIO, P; Alvarez, A. Estudos socioculturais: história, ação e mediação. Em J. V. Wertsch, P. Del Rio & A. Alvarez (Orgs.), **Estudos socioculturais da mente** (pp. 11-38). Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.