



Evento	Salão UFRGS 2020: SIC - XXXII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2020
Local	Virtual
Título	Ilha dos afetos - narrativas em jogo
Autor	GABRIELE FOCHEZATTO MOTA
Orientador	VANESSA SOARES MAURENTE

Aluna: Gabriele Fochezatto Mota
Orientadora: Vanessa Maurenre
Bolsa: BIC – UFRGS

Ilha dos afetos – *breakdown* e as narrativas em jogo

O jogo “ilhas dos afetos” consiste em um jogo colaborativo para ser jogado remotamente, vinculado ao projeto de pesquisa Figurações Corporificadas. O jogo tem como objetivo a problematização dos marcadores sociais da diferença através da expressão e compartilhamento de afetos de raiva, calma, alegria, medo, vergonha e tristeza entre crianças de 7 a 12 anos. A figuração se dá através de uma narrativa inicial que contextualiza e inicia o jogo e 27 cartas (em imagem ou áudio) que contam situações de vida de crianças nas quais se percebem a presença de alguns marcadores sociais da diferença. Sua construção se baseia na noção de *figuração* de Donna Haraway e de *breakdown*, de Francisco Varela. Figurações são imagens performáticas que podem ser habitadas, contendo deslocamentos que problematizam hábitos e certezas. As narrativas das cartas foram pensadas para tensionar os jogadores e produzir *breakdown* (quebra da continuidade cognitiva e afetiva), ao convidar que eles se imaginem na situação narrada pelas cartas. A metodologia utilizada é a pesquisa-intervenção. Assim, não apenas o resultado do jogo torna-se material de análise, mas também seu próprio processo de construção. Meu recorte incide neste ponto pois, ao participar ativamente desta construção, feita inicialmente pensando nas classificações dos marcadores e, posteriormente, por análises de implicação e testagem com crianças e educadores, percebi que criar uma figuração voltada para crianças torna-se um processo ainda mais complexo, dado que nossa posição de saber-poder é diferente daquela da criança e afastar-se dessa posição é um exercício de *breakdown* para nós. Essa percepção se deu ao identificamos cartas com narrativas-problema que necessitaram ser reescritas ou descartadas. Dessarte, concluímos que a trajetória de escrita das narrativas envolveu uma série de quebras nas coordenações de coordenações consensuais de nosso próprio senso comum (Maturana e Varela) e que efeitos semelhantes poderão ocorrer com os jogadores.