

# Dialogismo e Intersubjetividade: Uma relação entre Autismo e Jogos Digitais

Carol Mota  
Doutoranda em Psicologia Cognitiva,  
(UFPE)  
Recife, Brasil  
carolina\_mota@hotmail.com.br

Rennan Raffaele  
Doutorando em Psicologia Cognitiva  
(UFPE).  
Departamento do centro de ciencias  
sociais, Professor na Universidade  
Católica de Pernambuco  
Recife, Brasil  
rennancr93@gmail.com

Marina Pinheiro  
Departamento de Psicologia,  
Professora na Universidade Federal de  
Pernambuco  
Recife, Brasil  
marinaassis.pinheiro@gmail.com

**Resumo**— O presente artigo visa discutir os possíveis lugares e funções dos jogos digitais nas formas de vida de pessoas diagnosticadas com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Para isso, foi realizado um breve histórico sobre os modos de compreensão do diagnóstico da pessoa com TEA, com a finalidade de destacar suas possíveis implicações no campo intersubjetivo próprio às relações interpessoais culturalmente constituídas. Adotamos a definição de intersubjetividade de Jann Valsiner [1], que a compreende como um domínio temporário de compartilhamento de significados entre pessoas. À luz do dialogismo de Mikhail Bakhtin [2][3][4], a noção de intersubjetividade implicada na relação do eu-outro-mundo será problematizada em sua dinâmica psíquica e cultural durante a experiência do jogo. A presente discussão não compreende os jogos digitais como uma sequência de comandos ou dinâmica binária, mas como uma porta de entrada para interações e relacionamentos com outros jogadores e personagens em um cenário estético-imersivo. Nossa discussão visa construir um entendimento inovador entre jogos digitais e a intersubjetividade no espectro autista através das lentes do dialogismo bakhtiniano em sua interface com a Psicologia Cultural do teórico Valsiner [1]. Para o desenvolvimento da discussão pretendida, foi realizada uma revisão literária de modo a capturarmos relatos sobre experiências dos jogos digitais no público com o diagnóstico de TEA. Na revisão de literatura, foram pesquisadas as seguintes palavras-chave em mecanismos de busca e fóruns de jogos, “jogos digitais e autismo” e “autismo e jogos online”, dos anos 2012, 2014 e 2019. Encontramos expressivos relatos de jogadores que destacaram ter diagnóstico de TEA e compartilharam as suas experiências com jogos online, como no *World of Warcraft*. Através dos relatos, propomos que os videogames oferecem diversas possibilidades de expansão da dinâmica intersubjetiva através de processos como: comunicação, compreensão de regras sociais, resolução de problemas e ressignificações sobre o *self* ou a própria elaboração sobre a posição de “si mesmo” junto aos outros (jogo e jogadores). Através do levantamento realizado, conclui-se que o contexto dialógico nos jogos digitais, permite às pessoas com TEA refletir sobre a realidade, sobre si mesmas, seus sentimentos, emoções, dificuldades e comportamento, além de ampliar sua compreensão de mundo. Considerando os desafios da constituição do *eu autista*, o presente estudo lança luz sobre aspectos que podem ser ampliados em pesquisas empíricas, como a compreensão do desenvolvimento de habilidades sociais, o processo de compartilhamento de signos e os processos criativos que emergem na experiência de jogo.

**Palavras-chave:** autismo, jogos digitais, intersubjetividade, dialogismo.

## I. INTRODUÇÃO

O presente artigo discute, à luz da perspectiva dialógica, a dinâmica intersubjetiva de jogadores diagnosticados com TEA no contexto de jogos digitais. Através da reflexão sobre as interações entre jogador-jogo-jogadores problematiza-se sobre as contribuições desta experiência lúdica nas relações eu-outro-mundo de pessoas no espectro autista. No encontro entre estes dois temas centrais – jogos digitais e autismo –, é sabido um interesse acentuado das pessoas com diagnóstico de Transtorno do Espectro Autista (TEA) pela tecnologia, importante ferramenta para facilitar a comunicação, expandir as trocas interacionais, ampliar compreensão de mundo e de contexto. Tais questões impulsionaram o trabalho argumentativo proposto para o presente artigo.

Inicialmente, em 1943, o autismo foi considerado como uma psicose, especificamente como uma esquizofrenia precoce. Desde a década de 1940 até os dias atuais, os estudos sobre autismo têm acumulado conhecimentos importantes em diversas áreas. No Manual de Diagnóstico e Estatística dos Transtornos Mentais, 5ª edição, de 2013 (DSM-5) - mais recente classificação - feito pela Associação Americana de Psiquiatria, o autismo pertence à categoria denominada transtorno de neurodesenvolvimento, sendo nomeado como Transtorno do Espectro do Autismo (TEA). Assim, Schmidt destaca que “o TEA é definido como um distúrbio do desenvolvimento neurológico que deve estar presente desde a infância” [5].

Na 4ª edição do DSM (1994), para considerar-se o diagnóstico de TEA, era necessário o comprometimento de três áreas: 1) Interação Social; 2) Comunicação; 3) Comportamentos repetitivos e interesses restritos. Na versão mais atual do DSM – 5 (2013), o transtorno se caracteriza por déficit em apenas duas dimensões: sociocomunicativa e comportamental. Neste contexto, as relações intersubjetivas são bastante desafiadoras para as pessoas com esse diagnóstico, uma vez que os processos de sintonização de sentidos através da linguagem, de coordenação conjunta de

Carol Mota e Rennan Raffaele agradecem respectivamente a CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) e ao CNPq (Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico), pelo apoio financeiro que possibilitou a dedicação e operacionalização deste estudo.

ações, apresentam-se marcados por uma singularidade nas trocas comunicativas culturalmente produzidas.

As relações intersubjetivas possibilitam a reconstrução constante das relações eu-outro-mundo a partir de significados emergentes que modificam as tensões próprias ao diálogo, ampliando potencialmente o campo de ação entre self e outro. A intersubjetividade nasce da aposta de que o outro é capaz de entender uma espécie de ilusão necessária à própria constituição do self em seus primeiros momentos de vida. Sendo assim, consideramos que a intersubjetividade, é um fator importante a ser investigado na medida que percebemos as relações intersubjetivas como fundamentais para os processos de desenvolvimento e aprendizagem dos sujeitos.

A partir de tais colocações, surge o questionamento: Como se dá a dinâmica intersubjetiva da pessoa com TEA mediada através dos jogos digitais, se considerarmos tal ferramenta como um artefato tecnológico, lúdico e motivador que potencialmente pode expandir e transformar limitações da pessoa com autismo? Vigotski [6] afirma que o lúdico tem ampla extensão no desenvolvimento. Através do jogo, no qual há um estímulo pela busca do desconhecido, o sujeito aprende a agir no cenário vivenciado; adquire iniciativa e segurança em si mesmo; precisa estar atento e concentrado para realização das etapas; desenvolve a linguagem e o pensamento. O sujeito constrói conhecimento sobre o contexto e o cenário no qual se encontra imerso de modo lúdico, estabelecendo relações com esse meio, aprendendo com ele e através dele.

Os jogos e as brincadeiras são atividades dinâmicas e lúdicas que estão presentes em diversas atividades humanas. Por meio dessas atividades, o indivíduo socializa, elabora conceitos, fórmula ideias, estabelece relações lógicas e integra percepções. Essas atividades fazem parte da construção do sujeito e, neste contexto, o brincar é essencial para o desenvolvimento de modo geral. É através da brincadeira que nós nos apropriamos e aprendemos a interagir com o mundo que nos cerca. Por meio da utilização de jogos, Teixeira [7] diz que o indivíduo constrói seu conhecimento de maneira ativa e dinâmica, e os sujeitos envolvidos estão geralmente mais propícios a ajuda mútua e a análise dos erros e dos acertos, proporcionando uma reflexão aprofundada sobre os conceitos que estão sendo discutidos. Para Vigotski [8], o brincar facilita o crescimento, conduz aos relacionamentos grupais, estimulando o indivíduo a desenvolver competências, com a finalidade de obter bons desempenhos na escola e na vida.

Os jogos digitais têm sido utilizados muitas vezes na intervenção com pessoas diagnosticadas com TEA, pois esse tipo de atividade lúdica proporciona o desenvolvimento de capacidades cognitivas, de comunicação e de linguagem, que são cruciais para alcançar avanços no transtorno [9]. A perspectiva dialógica bakhtiniana coloca o sujeito em posição de constante atuação como um agente que não é apenas influenciado pelo meio, mas que age ativamente sobre o mesmo e o transforma, permanentemente responsivo à alteridade do mundo na unicidade de sua experiência. Nessa leitura, propusemos este estudo com o objetivo principal de refletir sobre a relação dialógica da pessoa com diagnóstico de TEA durante a experiência com os jogos digitais.

O enquadramento teórico do artigo será apresentado em três tópicos principais, que tem por objetivo fornecer subsídios para a compreensão do trabalho. Para isso, no recorte teórico que fundamenta o presente texto, iniciaremos com uma breve discussão sobre o Transtorno do Espectro Autista (TEA); em seguida, iremos refletir sobre os jogos digitais; e, por fim, iremos discutir/problematizar o que se entende por Intersubjetividade, a partir de uma perspectiva dialógica. Subsequentemente, será apresentada a metodologia utilizada no presente estudo de natureza teórico-bibliográfica e, por fim, a discussão a partir dos dados levantados de blogs de jogos e do fórum do jogo World of Warcraft, onde encontramos diversos depoimentos de pessoas com TEA. Considerando os aspectos aqui abordados, este estudo mostra-se relevante pela sua originalidade, uma vez que somamos esforços para compreender as relações do público autista com os vídeos games, através da perspectiva da psicologia cultural semiótica, entendendo o sujeito de pesquisa como um ser, que dialoga com o mundo.

## II. AUTISMO - UM BREVE HISTÓRICO

O interesse inicial pelo autismo partiu da categoria médica. Embora o psiquiatra suíço Eugene Bleuler em 1916 tenha utilizado o termo *autismo* se referindo a sintomas negativos da esquizofrenia, as primeiras publicações sobre o que conhecemos hoje por autismo infantil foram feitas por Leo Kanner e Hans Asperger [10].

Kanner, pesquisador e médico psiquiatra austríaco radicado nos Estados Unidos da América, observou em 11 crianças que acompanhava algumas características em comum: dificuldade de se relacionarem com outras pessoas, comprometimento na linguagem (comunicação restrita) e fixação pelo que é imutável [10]; [11]; [12]; [13]; [14]. Nesta época, ele destacou como principal causa do autismo a falta de interações entre a mãe e o bebê nos meses iniciais, criando a nomenclatura *mãe geladeira*. Segundo ele, havia certa frieza nas relações entre os pais e os filhos. A partir de tal colocação, Kanner [10] concebeu o autismo como um distúrbio do contato afetivo, acarretando um isolamento social.

Na mesma época, Hans Asperger, médico pediatra austríaco, teve sua tese de doutorado intitulada *Psicopatia Autística*, apresentada em 1943 e publicada apenas em 1944. Era um estudo sobre crianças que apresentavam características clínicas muito próximas das descritas por Kanner [10]. Em razão da Segunda Guerra Mundial, não havia comunicação entre as comunidades científicas dos EUA e da Europa, e os dois autores praticamente na mesma época, relataram os casos de crianças com problemas semelhantes que acabaram sendo descritas como autistas, porém, sem conhecimento dos artigos publicados pelo outro.

Hans Asperger, que tinha um interesse especial na área de educação, descreveu a dificuldade de interação social dentro de grupos apresentada por algumas crianças. Ele destacava as limitações sociais, os interesses obsessivos das crianças, aspectos da fala dos indivíduos que era incomum e estereotipada, aspectos gerais da comunicação que não estavam dentro do padrão comum [10].

No Manual de Diagnóstico e Estatística dos Transtornos Mentais, 5ª edição, de 2013 (DSM-5), a mais recente classificação, feito pela Associação Americana de Psiquiatria, o autismo pertence à categoria denominada *transtorno de neurodesenvolvimento*, sendo nomeado como *Transtorno do Espectro do Autismo (TEA)* e as subdivisões deixam de existir. Dessa forma, o autismo é definido como um distúrbio do desenvolvimento neurológico presente desde a infância, que se caracteriza por déficit em apenas duas dimensões: sociocomunicativa e comportamental.

A palavra *autismo* deriva do grego (*auto* = si + *ismos* = disposição/orientação), ou seja, *voltado para si mesmo*. Tanto Kanner quanto Asperger utilizaram a fim de chamar atenção para o comportamento social diferenciado no qual está presente o isolamento físico e pela dificuldade apresentada por estas crianças de interagir com outras pessoas. Já a denominação *Transtorno do Espectro Autista (TEA)* é usada para reconhecer a ampla variedade de diferenças individuais que existem entre as pessoas com diagnóstico de autismo. Esta variedade inclui os indivíduos que operam com alto funcionamento, anteriormente (DSM-4) diagnosticados como Asperger, e com baixo funcionamento.

A relação entre o autismo e o DNA foi questionada em 1977, quando deram início aos estudos sobre o autismo com irmãos gêmeos. A realidade é que, até o momento, não se pode identificar as causas do atraso no desenvolvimento e pesquisadores enfatizam a influência de fatores genéticos e ambientais. As pessoas diagnosticadas com autismo exibem suas características antes dos 36 meses de idade. Além disso, o transtorno é consideravelmente mais prevalente no sexo masculino que no feminino, sendo a proporção de três meninos para uma menina.

Embora o DSM-5 (2013) destaque comprometimentos em relação ao comportamento e aspectos sociocomunicativos, no *Transtorno do Espectro Autista* alguns estudos destacam que há um quadro significativo de indivíduos com problemas sensoriais e motores, que enfrentam sérios desafios enquanto tentam se adaptar aos seus ambientes. O fator central, conforme a palavra *espectro* descreve, é que existem consideráveis diferenças individuais nas características exibidas por pessoas com este transtorno, embora elas compartilhem características diagnósticas centrais.

Muitas vezes, o comportamento das pessoas com autismo torna-se desorganizado por conta da dificuldade em modular (regular e organizar a altura, intensidade, frequência) os estímulos sensoriais. A desorganização pode ocorrer por várias razões, pela dificuldade em se concentrar nos estímulos recebidos, de integrar os estímulos recebidos por várias fontes ou por uma falha no processamento das informações recebidas.

A maior parte das experiências sensoriais que vivenciamos são sensações múltiplas que chegam através de diferentes canais sensoriais. A percepção das sensações não acontece separadamente. Por exemplo, ao ver uma pessoa dançando o sujeito não percebe o estímulo visual separado do estímulo auditivo, a informação é recebida de maneira integrada. Nesse caso, o sujeito integra o som à imagem da pessoa dançando.

Os sentidos são essenciais nas interações sociais, portanto, caso não funcionem de maneira apropriada podem causar danos na interação de uma pessoa com o mundo e com as outras pessoas. Caminha [15] destaca que “pessoas com prejuízos sensoriais podem não perceber pedaços de informações críticos para aprender a interagir com o mundo. Desse modo, as habilidades de atenção, engajamento e comunicação podem ficar comprometidas”.

Além dos fatores destacados acima, é perceptível que os jogos digitais são bastante atrativos para as pessoas com TEA, sendo uma ferramenta dinâmica e interativa que muitas vezes facilita a comunicação, interação e aprendizado. A partir de tais colocações, como compreender a intersubjetividade das pessoas com autismo e os jogos digitais?

### III. JOGOS DIGITAIS COMO FERRAMENTA INTERATIVA

Em sua dimensão psicológica, a ação no jogo estaria simultaneamente presente em processos e práticas intrapessoais e interpessoais. Esta ação é perspectivada, ou seja, os aspectos do mundo são vistos, percebidos e compreendidos a partir da história daquele que percebe [16]. Para Gallo [17] também podemos entender o jogo como uma estrutura de linguagem, uma função significativa de origem fenomenológica que dialoga com o atual estado da arte da comunicação, no qual passa a ser entendida em um contexto expandido. Nos jogos digitais, Sabbagh [18] destaca que ao se tornar o avatar, o jogador também incorpora os traços e o comportamento de seu personagem; e a intensidade das situações do jogo aumenta consideravelmente por esse fator. Por exemplo, no jogo *Batman Arkham VR*, o jogador experimentará a morte dos pais de *Bruce Wayne* através dos olhos de Bruce, terá uma relação pai/filho com Alfred (seu mordomo), usará os gadgets do morcego, olhará para si mesmo por um espelho vestido como Batman e terá que enfrentar os mesmos desafios e medos. Tudo isso, pode fazer o jogador se comportar e pensar com o mesmo senso de justiça do Cavaleiro das Trevas [19].

O jogo está presente em diferentes culturas, seu uso é uma forma pelo qual os indivíduos dão significados aos seus atos, manifestam sua religiosidade, utilizam seu tempo, cultivam suas tradições e relações comunitárias. O desenvolvimento tecnológico sem precedente que nos acompanha tem conduzido a uma verdadeira revolução e renovação dos meios digitais. Huizinga [20], diz que o jogo pode ser definido como uma atividade lúdica regrada, limitado pelo tempo e espaço, que apresenta tensão por conta da aleatoriedade e incerteza; e por nunca se conhecer o resultado final. A ignorância do resultado, por sua vez, é uma característica importante nos jogos, pois seu desenvolvimento depende de mais fatores diversos, internos e externos, como as estratégias e respostas adotadas pelo ambiente.

Gadamer [21] apresenta o conceito de “risco” no jogo, no qual se difere da “tensão” de Huizinga [20], o risco reside na natureza aberta do jogo, dando uma certa liberdade ao jogador para realizar diversas ações, mas não sem o perigo.

“O próprio jogo é um risco para o jogador. Só se pode jogar com possibilidades sérias. Isso significa, evidentemente, que alguém se engaja ao ponto de permitir que elas o superem e se imponham. O atrativo que o jogo exerce sobre o jogador reside exatamente nesse risco. Desfrutamos assim de uma liberdade de decisão que está correndo riscos e está sendo inapelavelmente restringida.” [21].

O jogo gera influência comunicativa substancial no processo de representação e de significação em andamento da geração de conhecimento [21]. O jogo digital pode servir como um contexto rico para desenvolver habilidades sócio-interativas, através de signos, no qual o jogador fica imerso em um mundo virtual.

O jogador também tem seu papel dentro do jogo, dedicando seu tempo, demonstrando esforço para superar desafios, explorando cenários, deduzindo pistas, dentre outras motivações que irá tornar sua experiência prazerosa. Os jogos digitais são artefatos interativos onde, mesmo em seu formato mais simples, ainda é necessária a ação do jogador, diferente da experiência da televisão onde quem utiliza apenas recebe e interpreta as informações. Com a chegada da era da informação, redes sociais e rápido compartilhamento de notícias, os jogadores se apropriaram de algumas ferramentas para facilitar seu progresso nos jogos. Atualmente os usuários se organizam em fóruns para debater e compartilhar suas experiências em determinado jogo, criando uma espécie de comunidade onde se ajudam a cada novidade. Esse é um exemplo de mobilização social que os jogos têm, onde os próprios jogadores se organizam fora ou dentro da plataforma do jogo, para atingir seus objetivos coletivamente.

Os jogos, especialmente os analógicos, não são novidade em atividades terapêuticas e educacionais. É possível afirmar que há tempos, jogos de tabuleiro, são utilizados para contribuir com as interações, por conta de sua ludicidade, por profissionais que trabalham com intervenção clínica e atividades educacionais. À medida que a tecnologia de jogos se torna mais avançada, também aumenta o uso de videogames em terapias e muitos pesquisadores estão começando a dar a atenção necessária a temática [22]. Os jogos também facilitam a adaptação de situações a pessoas com atrasos no desenvolvimento, deficiência ou alguma necessidade específica para aumentar o escopo do tratamento.

Sabe-se que a interatividade é uma realidade, sobretudo, uma necessidade dos dias de hoje e das novas gerações. Apesar das coerentes evidências que apresentam registros das relações sociais e interativas proporcionadas por jogos digitais, Costa [23] revela que os jogos digitais ganham cada dia mais adeptos, entretanto, sustentam muitas vezes um status de artefato temido no contexto da sociedade. Observa-se no cotidiano uma grande variedade de jogos digitais, especialmente no mercado Brasileiro. Nesta lógica, alguns videogames quando tratados com intencionalidade poderão incorporar identidade, interação, customização, desafio, sentidos contextualizados, pensamento sistemático, exploração, revisão dos objetivos, conhecimento distribuído, entre outros. Os jogos digitais nos desafiam de uma forma

atrativa, reflexiva e estratégica, a pensar os jogos para a ampla diversidade de pessoas presentes em nossa sociedade.

#### IV. DIALOGISMO E INTERSUBJETIVIDADE

É pelo diálogo que as pessoas se comunicam e é nesse espaço que cada sujeito projeta a unicidade de sua posição marcada pela singularidade de sua história de vida e pela eventicidade das situações que é convocado a responder. No diálogo a palavra tem um papel preponderante, pois ela não é “neutra”, é sempre interindividual, reúne em si as diversas identidades do sujeito e permite sucessivas negociações entre os interlocutores, em busca de equilíbrio, eventualmente gerando novidade nos níveis intra e intersubjetivos. De acordo com Bakhtin [3]:

“todas as palavras evocam uma profissão, um gênero, uma tendência, um partido, uma obra determinada, uma pessoa definida, uma geração, uma idade um dia, uma hora. Cada palavra evoca um contexto ou contextos, nos quais ela viveu sua vida socialmente tensa: todas as palavras e formas são povoadas de intenções”.

Nesse processo dialógico e de construção da subjetividade humana, nos deparamos com as relações intersubjetivas que estão no centro dos processos de construção, manutenção e transformação de nossa identidade. A relação do sujeito com o mundo acontece no diálogo com os outros, por esse fator a subjetividade só existe por conta da intersubjetividade. As várias experiências acontecem em nosso diálogo no mundo e com os outros, construindo e reconstruindo, por isso acreditamos que os fenômenos humanos estão estruturados nas relações intersubjetivas.

Jaan Valsiner [1] define intersubjetividade como um domínio temporário de significados compartilhados entre duas ou mais pessoas ou entre diferentes níveis de funcionamento semiótico na mesma pessoa. Considerando que a psique humana é complexa, subjetiva e significativa, e que a partir das tensões novos significados são construídos, a tensão presente nessas interações é central para o desenvolvimento psicológico humano. A partir disto, podemos afirmar que é nesse diálogo intersubjetivo que o *eu* e o *outro* se constroem mutuamente, considerando a temporalidade, imprevisibilidade, incerteza, assimetria, tensão e transformação como características centrais desse processo.

A possibilidade de alteração na construção de significados e apropriação de conceitos abertos pelas relações intersubjetivas é de grande importância para o desenvolvimento. Os sistemas semióticos, ou seja, de construção de significado, funcionam organizando e desorganizando as experiências vivenciadas diante da imprevisibilidade; e o diálogo entre pessoas e contextos é uma importante possibilidade de engajamento em interações entre os sujeitos. Existem diversas formas de expressar conceitos, que nos mostram diferentes modos de pensar e externalizar, expressando significados construídos pelo sujeito em atuação no mundo. Esses significados

compartilhados apresentam um certo nível de estabilidade, permitindo a comunicação em uma determinada comunidade.

A tentativa de compartilhar significados é importante como possibilidade momentânea de nos engajarmos em interações com outros, gerando demandas de negociação intersubjetiva e eventual transformação nos significados de nossas experiências, que buscaremos então novamente partilhar com outros, e assim por diante.

Nessa medida, a intersubjetividade é concebida como um acontecimento temporário que precisa ser constantemente (re)instaurado na comunicação, sendo então, ela mesma, processual e co-construída no processo interativo, sustentando sua própria dinâmica [1].

A partir da troca dialógica, podemos dizer que a intersubjetividade leva constantemente à criação, manutenção e mudança de sentido pessoal. O papel do outro que compartilha a interação tem uma importância na medida que possibilita a negociação de valores, organiza a experiência e o comportamento. Neste contexto, dá sustentação ao envolvimento no processo interativo e guia as atividades de significação dos sujeitos.

É através das trocas dialógicas que nos transformamos, re-significando nossos significados particulares. Essa transformação, em nossos significados, acontece principalmente pelo: pensar, falar, agir, sentir, etc., em sua unicidade espaço-temporal. Na vida cotidiana, as pessoas estão sempre interpretando o que percebem e (re)significando. Essa atividade de dar significado ao mundo e às novas situações vivenciadas é possível por conta da mediação semiótica que se materializa em diálogo interno. A interpretação dos enunciados pelo falante, pressupõe a recepção e abertura pelo ouvinte. Por este fator, no desenvolvimento o processo bidirecional existente nas interações humanas implica considerar que as mensagens que dirigimos aos outros serão entendidas a partir de uma elaboração em um processo transformativo da informação recebida, influenciados pelo aqui e agora, pela interpretação e pelas emoções.

Interação Social e Comunicação são dois conceitos que se encontram extremamente associados. Vigotski [24] destaca que para se comunicar alguma vivência ou algum conteúdo da consciência a outra pessoa não há outro caminho a não ser a inserção desse conteúdo numa determinada classe, em um grupo de fenômenos, e isto, como sabemos, requer necessariamente generalização. Verifica-se, desse modo, que a comunicação pressupõe necessariamente generalização e desenvolvimento do significado da palavra, ou seja, a generalização se torna possível se há desenvolvimento da comunicação. Assim, as formas superiores de comunicação psicológica inerentes ao homem, só são possíveis porque, no pensamento, o homem reflete a realidade de modo generalizado [24].

Para que a comunicação possa existir, é necessário a existência de códigos compartilhados socialmente, com significados e normas. Neste contexto, Vigotski [24] destaca a existência da linguagem, que é um meio de comunicação social, de enunciação e compreensão. A linguagem é um mecanismo de “[...] elaboração e partilha de significações

num contexto com sentido” [25]. Ou seja, trata-se de um sistema complexo e dinâmico de símbolos, usado para o homem se comunicar e pensar. Logo, os sujeitos envolvidos na comunicação atribuem significados, interpretam, constroem e reconstróem mensagens em um contexto social dinâmico, que sofre constantemente alterações de acordo com as percepções e interpretações de cada um dos envolvidos. No TEA, considerando os impactos sensorio-motores e sociocomunicacionais, essa troca dialógica, a construção de significados (pelo sentir, agir, falar), a construção do pensamento e decodificação de mensagens, são fatores que são impactados diretamente pela a capacidade de processamento individual de cada sujeito. Se as informações através dos sistemas sensoriais são percebidas de modo atípico, isso interfere diretamente na maneira como serão interpretadas; se existe um comprometimento em relação à linguagem expressiva, a interação verbal estará comprometida; se existe dificuldade em relação aos interesses, manter atenção, concentração, etc., no contexto de interação social, isso impacta a assimilação do contexto, a construção de significados, construção do pensamento e decodificação de mensagens. Dentre outras situações que poderiam ser destacadas, é importante destacar que cada contexto é único e, em relação a isso, é necessário ter atenção em todos os aspectos envolvidos e nos processos que interferem.

## V. METODOLOGIA

Este artigo é oriundo das pesquisas de doutoramento dos dois primeiros autores, contemplando sua fase de levantamento bibliográfico. Através de buscas nas bases acadêmicas nacionais e internacionais, em livros da área de Psicologia, Educação e *Game Design*, além de revistas e sites especializados, pretendeu-se acessar como a literatura interdisciplinar sobre o tema aborda a experiência lúdica que o jogo oferece. A partir disso, discutimos através de uma leitura dialógica os achados de tal levantamento ocorrido no período de 9 de julho até 24 de julho de 2019, com os termos indexadores “jogos digitais e autismo”, “autismo e jogos online”.

De acordo com Lima [26], um estudo do teórico “implica em um conjunto ordenado de procedimentos de busca por soluções, atento ao objeto de estudo, e que, por isso, não pode ser aleatório”. Na pesquisa bibliográfica analisamos diversas fontes de conteúdo escritos sobre a temática, aspecto relevante na construção dos conhecimentos, principalmente quando nos referimos a assuntos pouco investigados, como a temática escolhida neste artigo.

Os dados da pesquisa foram recortes de sites, onde buscávamos depoimentos de pessoas com TEA sobre sua experiência com os jogos digitais. Utilizamos as seguintes palavras-chave em operadores de busca, “jogos digitais e autismo”, “autismo e jogos online”. Durante a busca, todos os relatos encontrados foram de adultos.

No blog Mashable [22] encontramos uma entrevista com participantes autistas de uma pesquisa da *Center for Brain Health* na Universidade do Texas. Também encontramos o

blog de tecnologia Wired [27] no qual havia alguns relatos de jogadores autistas com o jogo *Word of Warcraft (WOW)*. Este é um jogo de interpretação de papéis online (MMORPG), conhecido mundialmente e está no mercado a mais 16 anos, conectando milhões de jogadores simultaneamente por todo o mundo.

A partir dessa informação decidimos entrar no fórum deste jogo, e fizemos outra busca utilizando as mesmas palavras-chave. Para mantermos em sigilo a identidade dos jogadores, trocamos os nomes dos seus personagens por letras como Z, C, e D. A partir dos dados encontrados nos sites, foram filtrados e selecionados apenas os sites que demonstravam relatos dos jogadores do World of Warcraft. A partir da compilação e análise das fontes bibliográficas, tivemos contato com conhecimentos sobre a temática investigada, o que possibilitou a utilização e integração dos dados dispersos de variadas publicações, de modo a aperfeiçoar o delineamento conceitual em torno do objeto de estudo exposto.

A reflexão dos relatos foi um fator importante no desenvolvimento deste artigo, investigamos a relação intersubjetiva sob perspectiva dialógica, a partir das experiências dos jogadores com TEA. Após a reflexão, estabelecemos uma discussão com a finalidade de entender as mudanças de relações e comportamentos dos sujeitos.

## VI. AUTISMO E INTERSUBJETIVIDADE: UM DIÁLOGO A PARTIR DOS JOGOS DIGITAIS

Na perspectiva de Bakhtin [4], “nunca estamos sozinhos frente a espelho, é preciso tornar-se um outro em relação a si mesmo no acontecimento da autocontemplação”. Buscando tornar-se um outro em relação a si mesmo (eu-para-os-outros), o jogador dá vida ao personagem virtual com uma troca de relações, projetando os mesmos ou diferentes valores de seus atos no universo social do jogo.

Para a compreensão do dialogismo segundo Bakhtin, a consciência do autor transforma parcialmente a consciência dos outros, em objetos de sua própria consciência e de seu próprio discurso. Em outras palavras, não conclui essas consciências porque não as concebe como entidades estáticas e sim como outridades em evolução. Esse dialogismo é uma perspectiva ontológica que constrói a imagem do homem em um processo de comunicação interativa, em um estado de cogênese, no qual o *eu*, só existe em relação ao *não eu*. Para Bakhtin [4], esse processo permite o *eu* e *outro* virem a constituir-se e desenvolver-se como *selves* (eus).

Simão [28] afirma que “há, subjacente a esse enfoque, forte ênfase na indissociabilidade e, ao mesmo tempo, diferenciação, entre o eu e outro, graças a processos afetivo-cognitivo, pré-reflexivos e reflexivos, que sustentam as relações entre eles”. Na experiência dos jogos digitais, as relações dos jogadores entre si, os personagens do jogo e os contextos reflexivos dos quais os participantes fazem parte, são de extrema importância. É a partir deste cenário que será construído que podemos dizer que os jogadores são os autores que regem as vozes dos personagens do jogo, já que são eles que vão determinar algumas ações dos personagens. Segundo

Bezerra [29], em relação ao dialogismo de Bakhtin [3], a consciência dos personagens é a consciência do outro, mas não se torna objeto da consciência do autor (jogador), não se fecha, está sempre aberta a interação com outras consciências e, só nessa interação, revela e mantém sua individualidade. Essa relação de alteridade entre jogadores e personagens é a condição de suas identidades, onde os outros constituem dialogicamente o *eu*, que se transforma também dialogicamente num *outro* de novos *eus*. Neste contexto, consideramos importante apresentar alguns casos em que jogos digitais foram utilizados por pessoas com TEA, tecendo um diálogo com a proposta teórica em questão.

Uma pesquisa feita pela *Center for Brain Health* na Universidade do Texas, utilizou jogos de realidade virtual, em adultos diagnosticados com Transtorno do Espectro Autista. O jogo utilizado era destinado a testar a cognição social e fornecer *feedback*, além de apresentar cenários realistas para se preparar para o cotidiano, incluindo entrevistas de emprego, confronto com vizinhos e até mesmo namoros. O jogo foi projetado para pessoas de 8 a 40 anos de idade e os participantes utilizam por 10 horas ao longo de cinco ou seis semanas. Uma das participantes relatou suas experiências com o jogo e são descritas por Petronzio a seguir [22].

“O programa começa a não parecer um jogo... Parece real. Você sabe que é uma realidade alternativa, mas sente as mesmas emoções que sentiria na situação atual que está praticando.”

“Os erros sociais cometidos no jogo, me fizeram repensar conversas e situações reais”.

“Quando você não sabe o que é amizade ou o que significa, é difícil entender sua importância. Agora estou planejando meu casamento para o amor da minha vida, e fiz amigos de verdade, onde eu sei que irei manter relações duradouras.”

De acordo com esta colocação, notamos como o programa impacta a percepção da participante, faz com que reflita sobre sua realidade e sobre si mesma. A simulação conduziu a uma autorreflexão, uma percepção de si e dos erros cometidos em situações do cotidiano. Além do significado dos sentimentos, aspecto tão difícil para pessoas com comprometimento socio comunicacional que pôde ser facilitado pela tecnologia. Bakhtin [3] destaca que a outridade é um traço constitutivo da percepção humana. Considerando que o lugar ocupado por cada um de nós é único, tanto as coisas que não posso ver quanto aquelas que posso são diferentes em relação a mim mesmo e ajudam de variadas e importantes maneiras a constituir-me. Além deste fator, o processo de autoconsciência no relato da participante, quando fala sobre si (sentimentos, pensamentos e reflexões), também é embasado por Bakhtin [3] quando o autor destaca que estar consciente quer dizer em geral que um aprendizado foi alcançado quando o sujeito consegue visualizar a si mesmo e refletir sobre isso.

No blog *Wired*, o autor Rigney [27], relata a descoberta de um jovem de 17 anos com diagnóstico de Asperger e jogador de *World of Warcraft*. Ele leu todos os livros da franquia e percebeu que um personagem dentro dos livros não estava presente no mundo do jogo digital. Então, no mesmo

ano o jogador se dirigiu para o evento anual para fãs do jogo (*Blizzcon*) e, durante a sessão de perguntas e respostas do jogo, se aproximou do microfone para exigir uma explicação desse possível “erro ou falta de atenção” dos autores/desenvolvedores do jogo/livro [27]. Nesse relato podemos ver que a interferência na vida do participante se expandiu para além do jogo. O fato dele ler e jogar, o motivou a ir atrás de respostas. O relato dele abaixo explica como se sentiu:

“Falar naquele microfone foi uma das coisas mais difíceis que eu já fiz... principalmente por iniciar uma conversa”. [27]

Considerando a dificuldade de iniciar interação e comunicação, apresentada pelas pessoas com TEA, esse exemplo nos mostra o quanto o jogo contribuiu para superação de algo que era um desafio para o jovem. A possibilidade de agir em contextos variáveis, enfrentando problemas e construindo maneiras de superá-los, é uma importante condição para formação do sujeito e emergência de sentido. A subjetividade da pessoa é o conjunto das suas próprias atividades conscientes. A descrição do ser humano aí presente é a de um ser em permanente interação com o mundo e com seus semelhantes [30]. As habilidades linguísticas que ele adquire são tão-somente o recurso mais sofisticado de que dispõe para agir no mundo e interagir com seus pares. [30]

Nesta situação, fica perceptível para nós o quanto o jogo digital impulsionou o jovem para superação dos seus desafios sócio comunicacionais, o levando a utilizar suas habilidades linguísticas nesse processo de troca com os outros. Além disso, o papel ativo desempenhado pelo sujeito, fundamental para compreensão de sua subjetividade. “Cada um de nós ocupa um lugar e um tempo únicos na vida, uma existência que é concebida não como um estado passivo, mas ativamente, como um acontecimento. Eu calibro o tempo e o lugar de minha própria posição, que está sempre mudando, pela existência de outros seres humanos e do mundo natural por meio dos valores que articulo em atos” [31].

Outro relato feito por Rigney [27], conta o que aconteceu com outro jogador com diagnóstico de Asperger, que teve sua conta do jogo *World of Warcraft* permanentemente banida, após a denúncia de outro jogador por assédio. Rigney [27] descreve o relato do jogador:

“Ter Asperger, me obriga a continuar discutindo sempre que alguém me confronta com um problema, tornando simples mal-entendidos altamente perturbadores. É como ter um pedaço de um quebra-cabeça que eu não consigo descobrir” [27].

Em uma outra busca feita no fórum do jogo *World of Warcraft* [31], encontramos um tópico com o título “Autismo! Procurando por jogadores”. O fórum foi criado por um jogador que apelidamos de Z, ele procura pessoas com autismo para se comunicar e tirar dúvidas sobre o jogo. Nesse mesmo tópico, ele recebe uma resposta de outro usuário que apelidamos de C:

“...Eu tenho vários problemas sociais... pode parecer estranho, mas acho que esse jogo me ensinou bastante sobre a parte social...

Principalmente através de guildas e conversando com pessoas no jogo. Eu não tive muita dificuldade para escrever no chat, mas não ousei falar em chat de voz, especialmente porque era em inglês (sou holandês). Eventualmente, fiquei aborrecido comigo mesmo por não ousar falar, mas passo a passo superei. Agora não importa muito com quem eu falo no chat de voz... estranhos ou pessoas que eu já conheço. Claro importa um pouco se eles são estranhos, mas é definitivamente muito mais fácil para mim agora...” [31].

Nestas duas colocações acima é possível identificar uma percepção de si e das dificuldades encontradas no autismo; criação de estratégias para solicitar ajuda; e as contribuições da tecnologia para socialização e vida do sujeito. Todos esses fatores foram destacados pelo uso da linguagem, pois com ela é construída a significação. A capacidade de construir atitudes diante do mundo e comunicá-las linguisticamente é uma importante aquisição no desenvolvimento do ser humano, este fator amplia as possibilidades de compreensão dos outros que o cercam. Toda compreensão das dificuldades encontradas pelo sujeito, só é possível pelo contato estabelecido com os outros.

Assim como o mundo necessita de minha alteridade para lhe dar significado, eu necessito da autoridade dos outros a fim de reconhecer meu *self* ou ser o seu co-autor: “O outro é, no sentido mais profundo, meu amigo, porque é somente do outro que eu posso obter o meu *self*” [31]. Esse contraste eu/outro, permite a nós seres humanos construirmos nossa subjetividade, percebermos nossas dificuldades, habilidades e diferentes modos de ser/estar no mundo. É através da mediação social simbólica onde há grande importância das relações intersubjetivas, com uma forte ênfase na indissociabilidade e ao mesmo tempo diferenciação entre o eu e outro, por conta dos processos afetivo-cognitivo, pré-reflexivos e reflexivos que sustentam essas relações.

Um sistema comum nos jogos *MMORPG* (Jogo de interpretação de papéis online), como *World of Warcraft*, são os sistemas de Grupos/Clã, onde os jogadores podem criar suas próprias regras dentro de cada grupo. Um dos organizadores do Clã de nome “*Order of the Righteous*”, fez uma postagem no fórum do jogo [32], onde explica que foi realizado uma marcha em *Stormwind* (cidade fictícia do jogo), para ampliar o Dia Mundial de Conscientização do Autismo (02 de abril), onde foram distribuídas camisas azuis - roupa virtual para os personagens, em apoio a causa. A marcha foi realizada dentro do cenário virtual do jogo, e em resposta a esta mensagem um membro com Síndrome de Asperger, de apelidamos de D, explica que:

“...marchar para a consciência do autismo, mesmo que eu não pudesse fazer parte dele na vida real, foi incrível... Essa guilda como um todo me ajudou muito e eles nunca pedem muito em troca. Já tive momentos em que faltavam alguns milhares de ouro para uma compra substancial e alguém me envia mensagem “ei, posso dar-lhe o que você precisa”, e eles recusam a devolução do valor...

Essas pessoas pedem, nada mais, do que ser uma boa pessoa, e isso é incrível a meu ver...” [32].

O fator da mobilidade social desse tipo de jogo, cria certas motivações para os jogadores se manifestarem ao ponto que incluir problemas sociais do cotidiano no universo do jogo, quase como uma externalização de consciência do *eu* (jogador) para os *outros* (jogadores). A representação estética da “camisa azul”, tem um significado para os membros do Clã, onde buscam repassar esse significado para os demais jogadores e ajudar em uma questão social. Para Bakhtin [4], o outro participaria da atividade de autocontemplação em termos de uma necessidade estética absoluta. O relato do jogador *D*, mostra a exaltação em ter participado de um evento social no jogo, mesmo que sua presença corpórea seja a do seu personagem no mundo virtual. Bakhtin [2] descreve esse acontecimento como uma representação da experiência. O jogador relata uma relação de empatia entre ele e os outros membros do grupo, onde se ajudam sem precisar de nada em troca, apenas a bondade de um com os outros. Novamente podemos identificar a intersubjetividade que surge no relacionamento entre os jogadores no ambiente virtual, localizando-se no campo da ação e na negociação com o outro. Por tais fatores, concordamos com Valsiner [33], quando ele explica o caso de introspecção dialógica, onde essa extensão combina as observações internas de si mesmo em um ambiente de grupo, explicado e discutido com outros membros da estrutura de grupo.

## VII. CONCLUSÃO

O presente artigo apresentou um breve recorte, de como os jogos digitais permitem às pessoas com diagnóstico de autismo expandir dificuldades encontradas no transtorno, especialmente interacionais e comunicacionais. Muitas vezes a tecnologia é um meio que facilita a compreensão dos sujeitos e serve como um artefato motivador para superar os desafios que encontram no cotidiano, como discutimos anteriormente.

Considerando o amplo interesse nos jogos digitais, é inegável que essa ferramenta oferece diversas possibilidades para expandir a troca interacional, aspectos da comunicação, compreensão de regras sociais, resolução de problemas, construção da subjetividade dos sujeitos, etc. No contexto dialógico em que estamos imersos, a tecnologia exerce um papel preponderante em relação ao desenvolvimento e aprendizagem durante nosso cotidiano.

Compreendemos que o contexto dialógico nos jogos digitais, permite às pessoas com autismo refletir sobre a realidade, sobre si mesmas, seus sentimentos, emoções, dificuldades e comportamento, além de ampliar sua compreensão de mundo. Considerando a autorreflexão como um aspecto importante para o desenvolvimento e expansão de habilidades, podemos dizer que os jogos digitais têm um importante papel na construção da subjetividade desses sujeitos. Sendo assim, é importante pensarmos em possibilidades de pesquisas futuras que envolvam a tecnologia tanto no âmbito terapêutico quanto no âmbito educacional, a influência dos gêneros do jogo, e o que seus

elementos proporcionam para o sujeito, objetivando contribuir para o desenvolvimento dos sujeitos com TEA.

## REFERÊNCIAS

- [1] VALSINER, J. *The guided mind: A sociogenetic approach to personality*. Cambridge: Harvard University, 1998.
- [2] BAKHTIN, M. (1993). *Towards a philosophy of action*. Austin: University of Texas Press Series, No. 10, p. 06.
- [3] BAKHTIN, M. (1998). *Questões de literatura e estética*, trad. Aurora Bernardini, et al., São Paulo, Hucitec.
- [4] BAKHTIN, M. (2003). O autor e a personagem na atividade estética. In M. Bakhtin, *Estética da criação verbal*. (4ª. Ed., pp. 3-90) São Paulo: Martins Fontes.;
- [5] SCHMIDT, C. (2013). *Autismo, Educação e Transdisciplinaridade*. Cap. 1. In SCHMIDT, Carlo (Org.). *Autismo, Educação e Transdisciplinaridade*. Campinas: Papyrus. (Educação Especial).
- [6] VYGOTSKY, L. S. (1989). *O papel do brinquedo no desenvolvimento*. In: A formação social da mente. São Paulo, Martins Fontes.
- [7] TEIXEIRA, R; APRESENTAÇÃO, K. (2014). *Jogos em sala de aula e seus benefícios para a aprendizagem da matemática*. Revista Linhas, Florianópolis, v. 15, n. 28, p. 302-323.;
- [8] VYGOTSKY, L. (2001). *Psicologia Pedagógica*. São Paulo: Artes Médicas.
- [9] SOUZA, A.; BARBOSA, C; (2015). *Autismo e educação: jogo digital estimulador da comunicação e da linguagem em crianças autistas*. Latin American Journal of Science education.
- [10] KANNER, L. (1943). Autistic disturbances of affective contact *Nervous Child*, 2, 217-250.
- [11] GRANDIN, T. (2015). *O Cérebro Autista*. 1ª ed. Rio de Janeiro: Record.
- [12] WHITMAN, T. L. (2015). *O desenvolvimento do autismo*. São Paulo, M.Books do Brasil Editora Ltda.
- [13] BOSA, C. (2002). *Autismo: atuais interpretações para antigas observações*. IN: BAPTISTA, C. R.; BOSA, C (org.). *Autismo e Educação: reflexões e propostas de intervenção*. Porto Alegre: Artmed.
- [14] SCHWARTZMAN, J. S (2003). *Autismo Infantil*. São Paulo: Memnon,
- [15] CAMINHA, R. C. (2013). *Investigação de Problemas Sensoriais em Crianças Autistas: Relações com o Grau de Severidade do Transtorno*. Tese de doutorado. Departamento de Psicologia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, RJ.
- [16] CORREIA, M.; MEIRA, L.; (2008). *Explorações acerca da construção de significados na brincadeira infantil*. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, vol. 21, núm. 3, pp.356-364, Porto Alegre, Brasil.;
- [17] GALLO, S. N. (2007). *Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar*. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC. São Paulo.
- [18] SABBAGH, M. Gamasutra. (2016) *The Important Differences between first-person and third-person games*. Último acesso em 22 de julho de 2019. Disponível em: <[https://www.gamasutra.com/blogs/MichelSabbagh/20150827/252341/The\\_important\\_differences\\_between\\_firstperson\\_and\\_thirdperson\\_games.php](https://www.gamasutra.com/blogs/MichelSabbagh/20150827/252341/The_important_differences_between_firstperson_and_thirdperson_games.php)>;
- [19] RAFFAELE, R; SILVA, F; CARVALHO, B; (2017). *Evaluation of immersive user interfaces in virtual reality first person games*, Portugal: Guimarães, University of Minho.
- [20] HUIZINGA, J. (1993) *Homo Ludens: o Jogo como elemento da cultura*, (4ª ed.) Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva.
- [21] GADAMER, H. G. (2004). *Truth and method*. London: Continuum.
- [22] PETRONZIO, M.; Mashable (2014). *Your next Psychologist may prescribe “The Legend of Zelda*. Último acesso em 09 de julho de 2019. Disponível em: <<https://mashable.com/2014/10/23/video-games-therapy/>>;
- [23] COSTA, P.; FERNANDES, G. (2016) *Ensinando crianças do ensino fundamental a programar computadores com o auxílio de jogos digitais*. Revista Tecnologias na Educação – Ano 8 – Número/Vol.16 – Edição Temática – Congresso Regional sobre Tecnologias na



- Educação. Último acesso em: 24 de julho, 2019. Disponível em: <tecnologiasnaeducacao.pro.br>;
- [24] VIGOTSKI, L. *A construção do pensamento e da linguagem*. São Paulo, Martins Fontes, 2010.
- [25] MARC, E. e PICARD, D. *A Interação Social*. Porto, Portugal: RÉS-Editora, 2000, p. 237.
- [26] LIMA, T. C. S.; MIOTO, R. C. T. (2007). *Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica*. Revista *Katálysis*, 10(spe), 37-45. doi.org/10.1590/S1414-49802007000300004.
- [27] RIGNEY, R.; WIRED. (2012). *For gamers with autism, online worlds a cycle of attraction and fear*. Último acesso em 24 de junho de 2020. Disponível em: <<https://www.wired.com/2012/11/autistic-gamers-autism/>>;
- [28] SIMÃO, L. M. *Ensaio Dialógico: Compartilhamento e diferença nas relações eu outro*. Ed. Hucitec, 2010.
- [29] BEZERRA JR., B.; PLASTINO, C. (2001). *Corpo, afeto e linguagem: a questão do sentido hoje*. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos. (Capt. 1).
- [30] CLARK, K.; HOQUIST. (2004). M. *Mikhail Bakhtin*. São Paulo: Perspectiva.
- [31] CLEARASIL. Battle.net Forum. (2012). Autism! Looking for players. Último acesso em 24 de julho de 2019. Disponível em: <<https://eu.battle.net/forums/en/wow/topic/5199040256#new-post>>;
- [32] DALMASCAH. Blizzard Forum. (2019). Order of the Righteous / RAOK. Último acesso em 24 de Junho de 2020. Disponível em: <<https://us.forums.blizzard.com/en/wow/t/a-h-order-of-the-righteous-raok/2234/143>>;
- [33] VALSINER, J. (2017). *From methodology to methods in human psychology*. Springer Briefs in psychology: Theoretical advances in psychology.