

# Relação homem-máquina: pessoas em sofrimento psíquico e recursos digitais

Deise Juliana Francisco<sup>1</sup> & Juliana Pacheco Renz

<sup>1</sup>*Universidade Federal de Alagoas, Lourival Melo Mota, s/n, Tabuleiro do Martins, 57072-970, Maceió AL*  
*deisej@gmail.com*

*(Recebido em 17 de agosto de 2010; aceito em 08 de novembro de 2010)*

---

Esta pesquisa problematiza a relação homem-máquina de pessoas em sofrimento psíquico. Tomado não por um viés psicopatológico, mas em uma dimensão subjetivo-social, representada pelo percurso de pessoas em sofrimento psíquico em um projeto de extensão. Este teve como foco a influência que a intervenção desenhada na subjetividade dos mesmos, e nas redes sociais das quais fazem parte. O trabalho guiou-se pela pesquisa-intervenção, com realização de quatro estudos de casos, que se deram a partir de observação ativa nas oficinas do projeto, registros de diários de campo, bem como realização de entrevistas semi-estruturadas com os participantes, a fim de verificar como se deu a relação homem-máquina. Foi realizada análise de conteúdo das entrevistas, o que acarretou na constituição das seguintes categorias: Concepção sobre Computador; Efeitos Terapêuticos; Produção/Aprendizagem; Social e Familiar; Interação. Pôde-se constatar que a relação homem-máquina propiciou a construção de novos territórios existenciais, relações individuais e sociais para os participantes do projeto. Concluiu-se que a oficina foi um elemento que partilhou do processo de habilitação psicossocial dos participantes, além de ser uma via de inclusão digital.

Palavras-chave: Saúde mental, inclusão digital; produção de subjetividade

This research examines the issue of man-machine interface for persons in psychological distress. Taken not by a psychopathic bias, but in a subjective and social dimension, represented by the journey of people in psychological distress in an extension project. This focuses on the influence that the intervention designed in the same subjectivity, and social networks to which they belong. The work was guided by the research intervention, performed four case studies, which started from active observation in the workshops of project records, field journals, and conducting semi-structured interviews with participants, verify how was the man-machine interface. We performed content analysis of interviews, which led to the establishment of the following categories: Design of Computer, Therapeutic Effects, Production and Learning, Social and Family; Interaction. It was found that the man-machine interface allowed the construction of new existential territories, individual and social relations to project participants. It was concluded that the workshop was a shared element of the process of psychosocial habilitation participants, besides being a means of digital inclusion.

Keywords: Mental health, digital inclusion, the production of subjectivity

---

## 1. INTRODUÇÃO

A estrutura asilar por Pinel no século XIX configura uma época histórica sobre os percursos da loucura na sociedade. Esse espaço foi criado para ser racional e moral e a loucura deveria, ao mesmo tempo, aparecer e ser abolida. O louco era o ser que manifestava sua imaginação, fantasias e desejos para todos, e isto era visto como ruína e dor da insensatez. Dessa forma, como “solução” ergueram-se os muros do manicômio para excluir uns seres dos outros [1].

A loucura era uma enfermidade, devendo por isso mesmo ser separada do mundo da marginalidade social e ser submetida a cuidados médicos, assim, constituiu-se a figura da alienação mental e a instituição de asilo psiquiátrico, acenando-se para a curabilidade. Mas o emudecimento construído nos manicômios teve como derivação a exclusão social, colocando os loucos que amedrontam o imaginário do homem ocidental numa posição de minoria social. Diante disto, o louco a cada momento histórico (Renascimento, Idade Clássica, Moderna e contemporaneamente), ficou marcado como incapaz de produzir modos “produtivos” de vida [2,3].

Os aspectos contemporâneos sobre a loucura se fazem, na análise histórica da sociedade e das formas de saber-poder da modernidade. O que propiciou o surgimento de um novo paradigma científico e novas práticas de assistência em saúde mental, a Reforma Psiquiátrica, que inicia no Brasil na década de 80 e transcorre em nossos dias com discussões sobre a saúde mental, os manicômios, as formas de intervenção nesta área, e os serviços disponibilizados para tal [4].

O objetivo dessa reforma é não reduzi-la a um processo restrito a mudanças administrativas ou técnicas dos serviços, mas proporcionar a criação de novas relações com a loucura. Isso se faz a partir de mudanças institucionais internas e de desmontagem dos dispositivos da clínica e da psiquiatria, criando uma transformação de cenário para a saúde mental extrapolando os modelos rígidos da antiga prática psiquiátrica na experimentação de um processo de diferenciação dos novos serviços alternativos ao manicômio e ao conceito de doença mental [5].

O trabalho de desinstitucionalização requer a construção de formas de produção de subjetividade, para que o sujeito “louco” crie suas próprias formas de existências sem perder a sua singularidade. Partindo desse princípio foram criados os Centros de Atenção Psicossocial - CAPS, que possibilitam atendimentos às pessoas com sofrimento psíquico grave e severo e permite aos usuários a permanência junto aos seus familiares. Este estabelecimento é uma alternativa ao modelo de hospitais psiquiátricos, caracterizados por internações longas e regimes asilares [6]. Este projeto não se encontra fora das relações de saber-poder engendradas cotidianamente, sendo também elemento de produção de subjetividades. Assim, para além das condições de saúde e permanência no seu espaço geográfico, proporcionado pelos CAPS e o Sistema Único de Saúde – SUS são engendradas subjetividades nestas redes de saber/poder. Estas circuladas de micropoderes e hierarquias, sustentadas pelas condições hierarquizadas de políticas públicas, em que os técnicos e os trabalhadores de tais unidades agem configurados a esse poder sobreposto, sem manifestar suas autonomias e expressões, tais como as próprias pessoas em sofrimento psíquico, usuárias dos estabelecimentos [7].

A habilitação social é uma forma de intervenção que pretende viabilizar redes de apoio para que a pessoa em sofrimento psíquico tenha acesso aos recursos de sua comunidade. Partindo desse princípio, tem-se como alternativa para intervenções no âmbito da saúde mental a promoção da inclusão digital. Esta busca a inclusão de sujeitos no mundo tecnológico, sendo que o computador e a Internet podem ser modalidades alternativas de expressão subjetiva e constituem um recurso a mais para a intervenção em saúde mental, na perspectiva de gerar mudanças na organização subjetiva e social dos sujeitos [8].

Inserir as pessoas em sofrimento psíquico no meio informatizado, na cultura e na sociedade, quebrando fronteiras e barreiras com os preconceitos, possibilita que essas pessoas se sintam incluídas no mundo contemporâneo. Assim, a inclusão digital busca implementar ações eficazes para que os sujeitos da sociedade globalizada possam ter acesso aos recursos tecnológicos, ao conhecimento, à informação e à aprendizagem. Para tanto, promover a inclusão digital significa também formar pessoas capazes de usar as tecnologias de informação e comunicação para a transformação social, econômica, política e cultural [9]. Entende-se que as tecnologias digitais surgiram como infra-estrutura do ciberespaço, numa perspectiva bélica, mas que, atualmente, é um mercado de informação e conhecimento” [10]. O ciberespaço e a realidade virtual possibilitam a experiência de mundos materiais e abstratos, espaços naturais e construídos, ampliando nossas experiências e espacialidade [11].

Pode-se pensar o computador como uma “máquina subjetiva”, que se faz cada vez mais inoculada de subjetividades, e que vai transformando culturas e produções subjetivas. Ou seja, ela vai produzindo construções de interfaces que possibilita a interação homem-computador, mas não se faz de um sujeito e/ou uma cópia do humano, mas sim de um importante elemento projetivo, no qual os sujeitos possam olhar sua existência a partir da reflexão sobre um “outro”. Para tanto, pode-se pensá-lo como uma máquina psicológica na medida em que influencia as formas de pensar [12].

A informatização se insere nas sociedades, compondo misturas e agenciamentos maquínicos, pois os meios de comunicação atuam como equipamentos coletivos de produção de subjetividades. Esses equipamentos interagem-se com outros dispositivos e compõe diversos horizontes de referências [13]. Assim, a subjetividade é descentrada do indivíduo, passando a ser constituída no campo social que promove a modelagem, serialização e homogeneização dos

indivíduos, bem como processos de singularização. Portanto, é através de equipamentos sociais, de práticas, discursos, tecnologias institucionais que se constitui a modelagem e serialização da subjetividade, não esquecendo que também há movimentos de rupturas e resistências que produzem singularização [14].

Dessa forma, os comportamentos e hábitos sofrem alterações na relação com as tecnologias, pois são dispositivos que atuam como equipamentos para a produção de subjetividades, tendo impactos profundos sobre os seres humanos, alterando formas de agir, de pensar, de como o sujeito percebe e organiza o mundo externo e interno, como também nos relacionamos sociais e pessoais [15].

Nesta linha de intervenção, criou-se o projeto de extensão “Criando laços via recursos informatizados” que teve início em junho de 2004, prosseguindo até dezembro de 2007, desenvolvido em parceria com o Centro de Atenção Psicossocial (CAPS) local. Este projeto buscou constituir redes de convivência digitais, a partir do dispositivo de criação de espaços de vivência subjetiva, com o uso de recursos informatizados com pessoas em sofrimento psíquico.

A partir da participação no projeto de extensão, como parte da equipe extensionista desde março de 2006 a dezembro de 2007, na modalidade de desenvolvimentos de atividades e coordenação das oficinas, refletiu-se sobre a proposta do presente estudo como forma de analisar de maneira mais minuciosa as formas de construção de alguns participantes do projeto em relação à máquina.

Dessa forma, esta pesquisa problematiza a relação homem-máquina com pessoas em sofrimento psíquico. Tomada não por um viés psicopatológico, mas em uma dimensão subjetivo-social, representada pelo percurso desses sujeitos no projeto de extensão, tem como foco a influência que a intervenção desenhou na subjetividade dos mesmos, e nas redes sociais das quais fazem parte. Os objetivos que embasaram o estudo propiciaram a delimitação do foco da pesquisa para averiguar especificamente os resultados propostos nos mesmos, tendo assim como objetivo geral investigar a relação homem-máquina de sujeitos pessoas de sofrimento psíquico. E, específicos: verificar a influência do trabalho com o computador sobre a subjetividade dos participantes; identificar se os trabalhos desenvolvidos na oficina influenciaram na relação familiar e social dos participantes; analisar, desde a perspectiva dos participantes, a relação entre o desenvolvimento dos trabalhos com o computador e seu sofrimento psíquico.

## 2. MATERIAIS E MÉTODOS

O estudo nasce do interesse de analisar minuciosamente as formas de relações com o computador e a criação de subjetividade que sujeitos em sofrimento psíquico expressaram neste contato. Tratou-se de uma pesquisa qualitativa, que permite o estudo profundo e exaustivo de poucos objetos, de modo que se consagre um conhecimento amplo e detalhado da amostra [16].

A modalidade se enquadrou na pesquisa-intervenção, que busca pesquisar a vida de coletividades na sua diversidade qualitativa, a fim de assumir uma intervenção de caráter socioanalítico. Esta não visa à mudança imediata, pois a mudança é consequência da produção e relação teoria/prática ou sujeito/objeto. O pesquisador está implicado no seu fazer, perpassando por diversas instituições e atuando coletivamente com o sujeito/objeto [17].

Para serem concretizados os objetivos desse estudo foram realizadas observações, entrevistas e análise das produções de 04 (quatro) participantes do projeto de extensão universitária. Esses sujeitos são adultos de ambos os sexos que participaram do projeto por um ano ou mais e foram escolhidos para a pesquisa pelo interesse de participar da mesma.

A coleta de dados foi realizada pela pesquisadora que acompanhou as oficinas do projeto de extensão universitária interagindo com os participantes, na modalidade de pesquisa intervenção, com observação participante. Durante o percurso construiu-se Diários de Campo com anotações pertinentes sobre os objetivos da pesquisa e para a verificação minuciosa foi realizada análise das produções dos participantes do projeto, ou seja, os arquivos salvos nos computadores da oficina.

Para a realização das entrevistas, foi apresentado o termo de ciência para a responsável do CAPS e os instrumentos que seriam utilizados para a constituição das análises dos participantes. Estes foram informados de forma clara e precisa dos objetivos, metodologia e justificativa do estudo, sendo assinado o termo de consentimento livre e esclarecido.

Dessa forma, realizaram-se entrevistas semi-estruturadas com os sujeitos da pesquisa, que foram analisadas com a da análise de conteúdo. Esta busca obter uma classificação dos materiais colhidos na amostra, permitindo uma descrição objetiva e sistemática dos conteúdos manifestados nas comunicações, e tem por finalidade interpretá-los, visando o estudo das motivações, crenças, atitudes e valores dos sujeitos [16].

Percorrendo as entrevistas, registros de diários de campo e produções dos participantes feitas nos grupos-oficinas que se realizavam no projeto de extensão pode-se montar a história de vida, com discussões gerais de suas vivências. Selecionaram-se extratos apenas daquelas que foram mais significativas aos participantes e que estes manifestavam nos encontros, bem como o percurso tomado no desenvolvimento das atividades e relação com a máquina. Com estes materiais verificou-se o circuito que tais sujeitos percorreram em suas convivências com a máquina e a oficina, como também os nós ativados no decorrer desta rede.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O projeto de extensão universitária teve duração de quatro anos, trabalhou-se diretamente com sujeitos em sofrimento psíquico, entrelaçando saúde mental e inclusão digital. No decorrer desses anos, cada participante foi produzindo atividades no computador, tendo contato com o ambiente universitário e com a equipe que coordenava as oficinas, cada qual desenvolvia sua própria forma de trabalhar e investia nos *softwares* que lhes interessavam.

Para averiguar as produções foi realizado no ano de 2006 um levantamento de todos os arquivos produzidos pelos participantes, chegando-se a incidência de três categorias que significaram as atividades, dentre estas destacaram-se a vida pessoal, vida social e religião [18]. Assim, pode-se verificar que os participantes utilizavam o computador para relatar seu cotidiano, desejos e conflitos, que em grande maioria se relacionavam com aspectos religiosos, como também dirigiam para outrem suas reflexões e idéias, constituindo, dessa maneira, sua própria autonomia, demonstrando o quanto são cidadãos capazes de interagir com o social e realizar suas próprias produções. A oficina possibilitou a cada sujeito a posição de autoria que vai foi se desenhando através dos trabalhos produzidos, sendo estes imprevisíveis, uma vez que as posições ocupadas pelos sujeitos são variadas, dependendo de inúmeros fatores, entre os quais prevalece a expressão subjetiva [19].

Com isso, sentiu-se a necessidade de realizar um estudo de caso com quatro participantes para analisar a relação que estes estabeleceram com o computador e analisar se a máquina e a oficina tiveram algum efeito subjetivo-social em sua vida. Então, de agosto de 2007 a julho de 2008 realizou-se esse trabalho, sendo que a experiência e participação ativa da pesquisadora possibilitaram demarcar minuciosamente os pontos de percurso que cada qual desenvolveu na oficina, como também constatar dispositivos que se fizeram importantes na relação com a máquina.

Para a análise utilizou-se como recurso as observações e intervenções, como também os registros de diários de campo e as entrevistas realizadas. O que resultou nas seguintes categorias:

1- Conceção sobre Computador - refere-se à representação que os participantes têm do dispositivo tecnológico.

2- Efeitos Terapêuticos – diz respeito à influência que o computador, as produções realizadas e a oficina acarretaram como forma alternativa de intervir na melhora de aspectos relacionados com o sofrimento psíquico.

3 – Produção/Aprendizagem – remete-se aos trabalhos que desenvolveram no computador e os benefícios adquiridos na construção de novos conhecimentos e desenvolvimento de habilidades.

4 – Social e Familiar – configura a interrelação que o computador possibilitou no contato com a sociedade e membros de seu convívio diário.

5 – Interação – denota as intervenções que a pessoa em sofrimento psíquico realizou no projeto, com a equipe e no ambiente universitário, e como se desenvolveu estas relações.

As investigações citadas auxiliaram a dimensionar a relação que esses sujeitos mantiveram com a máquina, possibilitando averiguar a relação homem-máquina. Tais estudos provocaram um exercício de reflexão e análise que foram padronizadas e configuradas para se obter os estudos de casos. De acordo com o que os participantes relataram nas entrevistas e realizaram na oficina, pode-se descrever brevemente o percurso da história de vida e suas práticas no projeto de extensão.

A participante, doravante chamada como Angela é adulta, do sexo feminino, freqüenta o CAPS, por conta da sua patologia denominada pelo discurso médico de Transtorno Bipolar, sendo assim, toma medicamentos psiquiátricos. Atualmente não está morando com suas filhas, pois se desentenderam e então, ela foi residir com amigos. Considera-se em sua segunda adolescência, às vezes pensa que suas idéias são loucuras e que sua memória é fraca.

Ela freqüentou o projeto no seu início, suas expectativas foram grandes, mas não desenvolveu o que esperava por ter parado de freqüentá-lo, esta queria aprender tudo sobre o computador, podendo manusear todos os programas que nele contém. *“Eu queria ser craque, mas o básico eu sei pra me defender, graças a Deus”* (SIC).

Para ela, o computador não era apenas uma simples máquina, por isso não se focou em apreender outros programas e ser “craque” como queria, pois ele era o seu analista, ou seja, utilizava-se do computador para dialogar suas angústias e seus sofrimentos, esta considerava-o mais produtivo do que com uma psicóloga. Assim, digitava seus conflitos, respondia-os para si mesmo, lia-os e imprimia, ela diz: *“tudo era importante pra mim, uma descoberta, era outro mundo (...), (...) talvez a primeira coisa que eu vi digitada na tela sabe, que saiu do meu peito, assim, que eu botei pra fora imprimido no papel e depois eu lia, a professora leu, as gurias leram, as estagiárias, né, talvez seja isso, a primeira vez que eu digitei meus sentimentos”* (SIC).

Apesar dos computadores serem um tipo de máquina, eles significam uma espécie de um “outro”, formando um elo especial entre uma pessoa e uma máquina, sendo um relacionamento íntimo estabelecido entre ambos, como se fosse uma outra pessoa ou um próprio “eu” [20].

Dessa forma, Angela foi estabelecendo uma relação com o computador, construindo a sua vivência em palavras e organizando seus sentimentos a partir das leituras, respostas, impressão dos textos e compartilhando com a equipe do projeto cada uma de suas produções, recriando o seu universo existencial, através desta *“psicóloga muda”* (SIC), como ela denominava a máquina: *“(...) aqueles minutos que a gente tava lá, eu me sentia livre, com minha consciência, com meu coração, eu só falava aquilo que saía do meu coração, sem ter que omitir sentimentos, sem ter que ser educada, sem ter que ser controlada, eu só botava pra fora, que aquilo era uma benção pra mim”* (SIC).

A máquina tornou-se amigável, que conversa, entende e responde seu usuário, sendo cada vez mais inoculada de subjetividade, obtendo um importante papel no processo de subjetividade, assim sendo um elemento projetivo, no qual os humanos passam a ver a existência de um outro, pois entra na vida social e no desenvolvimento psicológico, afetando e modificando os modos de pensar de nós próprios, ou seja, tornando-se uma “máquina psicológica”, pois influencia nos pensamentos e cria outras referências de nós próprios [12].

Assim, percebemos que o computador se fez peça importante no tratamento terapêutico de Angela, pois era a partir desse percurso de computador/digitação/respostas/impressão/leituras e socialização, que esta configurava seu espaço e amenizava seus conflitos, sentindo-se aliviada e alegre, constituindo realmente uma “terapia tecnológica”.

O circuito foi constituído pelas produções, impressão das mesmas, relato oral destas e socialização. O computador foi inserido numa via de expressão, em que funcionava como um nó a mais na rede comunicacional. Outros nós ativados nesta rede foram a equipe de saúde e a família. O computador foi significado como “seu analista”, por possibilitar espaço para a fala sem determinantes moralizantes e paralizantes para o sujeito, sendo realmente “uma psicóloga muda”.

A participante doravante chamada como Bruna é adulta, do sexo feminino e usuária do CAPS. Esta é analfabeta, se encontra em sofrimento psíquico, determinado como esquizofrênica, por isso toma medicações. Ela tem medo de ser internada, cada vez que vai consultar com o médico isto lhe perturba muito, freqüentemente as coisas que lhe incomodam acabam sendo repetidas várias vezes e com muita angústia, tornando o seu discurso agressivo. Considera-se uma pessoa preguiçosa e que não consegue desenvolver atividades, é bastante esquecida e não tem muita coordenação motora, isto se dá por conta das limitações que a doença e os medicamentos lhe proporcionaram.

Quando começou a participar do projeto, antes de fazer qualquer atividade sentia a necessidade de dialogar e contar suas preocupações, como também adorava passear pela universidade, ter contato com os alunos e alguns professores. Como tinha dificuldades na coordenação motora, não conseguia mexer no *mouse* do computador, tão pouco no teclado. Dessa forma, suas atividades se focaram em jogar jogos, fazer desenhos, escrever alguma frase no editor de texto e cantar músicas.

Quando ela jogava um jogo de corridas de motos, adorava ver os motoqueiros caírem, isto fazia com que desse muitas risadas, porém ao longo do jogo, logo esquecia-se dos botões que faziam o movimento da motocicleta e desistia de continuar a atividade. Sendo entusiasmada para perceber que poderia desenvolver tarefas no computador e precisando de auxílio e atenção individualmente, fazia desenhos de objetos que gostava ou que representassem o que ela estava vivendo.

Após cada produção ficava por muitos minutos a observar em frente à tela do computador sua vitória de construir e dar formas aos objetos que conhecia e faziam parte de seu cotidiano. Depois que realizava isto passeava pelos corredores do prédio que se instalava o projeto, para ter e sentir o contato social: *“era bom, porque eu podia desenvolver os textos, podia escrever, podia desenhar”* (SIC).

Na medida em que foi tendo contato com a universidade, os integrantes que lá circulavam começaram a engendrar outras perspectivas de existência, ou seja, isto possibilitou na construção subjetividade, que é produzida nos registros coletivos da sociedade e da cultura, através de mecanismos e estratégias que definem os modos de existência regulados pelas leis, verdades e crenças, produzindo subjetividades e modos de vida. A produção de subjetividade funciona forjando modos de existência, que modelam as maneiras de sentir e pensar dos indivíduos [14].

Quando sentia-se muito nervosa, roía muito suas unhas e caminhava de um lado para outro, aos poucos se acalmava e esquecia de seus tormentos, distraído-se com este novo muito que se apresentava. Esta acredita que se desenvolveu muito no projeto, principalmente, *“por que eu me sentia melhor, não deu mais as crises daí, eu me sentia melhor não deu mais as crises, não deu mais”* (SIC).

Assim, a subjetividade também se forma no acoplamento com os sistemas maquímicos que desenvolvem expressões, enfim de produtor de alguma atividade, e faz com que os sujeitos criem uma auto-referência de sua própria autonomia [8, 12, 14, 15 e 20]. Para tanto, foi dessa maneira que Bruna foi se adaptando à tecnologia, foi se apropriando do computador e criando outras formas de se integrar com o mundo, sentindo-se parte dele, desenvolvendo seus desejos e possibilitando a construção de sua autonomia. Este circuito criado pela participante, de poder expressar em um desenho ou no diálogo seu sofrimento, propiciou a ativação de outros nós, familiares e sociais, os quais conscientemente para ela trouxeram melhorias em sua vivência com a doença, pois não teve mais as “crises”.

Já a participante doravante chamada como Cristina, adulta, do sexo feminino, relatou no decorrer dos encontros no projeto o motivo de ter ficado doente. Para ela isto aconteceu quando sua mãe teve um derrame cerebral e precisava fazer uma cirurgia, sendo que nesta poderia vir a óbito, em menos de três anos. Foi então, que Cristina ficou desesperada, tinha muito medo que sua mãe falecesse e precisasse ficar responsável por sua família. Foram estes fatores que implicaram em sua depressão, ela não tinha mais vontade de viver, sua mãe até pensou que a mesma estava usando drogas. Neste estado começou a freqüentar o CAPS e tomar medicamentos. Hoje, considera-se melhor, está ajudando a realizar algumas atividades nesta instituição e faz curso de pintura e crochê, tem como objetivo futuro ser funcionária do CAPS.

Contou que sua mãe sempre quis que ela fizesse um curso de informática, porém achava que não poderia aproveitar a oportunidade, pois se considerava em “crise”, achando-se muito doente para aprender um curso. Como isto também era um desejo seu, começou a freqüentar o projeto, no início tinha muitas dificuldades, não conseguia aprender praticamente nada, esquecia de muitas coisas, ela diz: *“parecia uma coisa que eu jamais ia apreender a lidar, eu nem sabia mexer o mouse, para mim sei lá eu... era coisa de outro mundo, jamais pensei que eu aprenderia do jeito que eu aprendi, porque eu esperava que fosse aprende menos, aprendi mais do que eu pensava”* (SIC). Freqüentou durante três anos e foi no último ano que sentiu o seu desenvolvimento e aprendizagem no computador.

Em 2006, procurava na Internet poemas e imagens sobre o amor, pois sua vontade era de ter um namorado, assim, ela pedia para imprimir os cartões e dizia: *“vou guardar, para quando eu encontrar um namorado, eu posso dar para ele o cartão”* (SIC). Também, gostava muito de procurar na Internet músicas que escutava em alguma rádio no CAPS, pois em sua casa só pode escutar hinos religiosos, por influência familiar. Às vezes também desenhava, uma vez fez um carro e a paisagem de uma noite, *“sou eu dirigindo e passeando a noite”* (SIC).

Então, era através do computador que Cristina colocava todos os seus desejos, seu sonho e desvinculava-se do que sua mãe lhe impedia de fazer, ali em frente à máquina, ela realizava uma outra vivência, a de ser ela mesma, com sua própria autonomia. A simulação [10] de modelos de vida cria possibilidades de mundo e de vivência para o participante que, ao mesmo tempo em que cria um mundo, coloca questões de sua vida comunitária e amplia as formas de existência do próprio participante.

Em meados de 2007, Cristina ainda possuindo dificuldades com o uso do computador, estava pensando em desistir do projeto, porém encontrou uma alternativa, *“daí, começou a vir na minha cabeça, não, mas eu vou levar tarefa de casa para fazer, daí comecei a levar, comecei a fazer coisas em casa, a minha mãe dava hino dela para eu levar lá, para mim copiar, para eu digitar (...) levei coisas da igreja para fazer, (...) daí isso aí, começou a facilitar para mim né, daí depois eu comecei a desenvolver comecei a apreender, a melhorar também né, tudo junto né, daí mudou meu pensamento”*(SIC). Então, foi sentindo-se útil para a família, ajudando-os, que C. começou a manter uma outra relação com o computador, como também em sua família, pois sentia-se mais integrada a sociedade e no seu próprio espaço geográfico.

O participante Douglas é adulto, do sexo masculino. No decorrer de sua vida, trabalhou em uma firma que não possuía computadores, tinha dificuldades no trabalho, acreditando que se tivesse computador neste local o seu serviço seria facilitado. Para tanto, não consegue lidar satisfatoriamente com esta máquina, por que para ele é fácil desenhar e fazer animações mas afirma que *“dominar o bichinho não é fácil, não!”* (SIC).

Durante três ano trabalhou em empresa, porém atualmente não trabalha em função de um surto psicótico. Diagnosticado como esquizofrênico, começou a freqüentar o CAPS, onde produz alguns trabalhos, consulta com médico psiquiátrico para tomar medicamentos. Por conta dos remédios, tem dificuldades de lembrar o que apreende, por isso que no decorrer do projeto anotava tudo que conhecia e, mesmo assim, às vezes esquecia, mas foi a maneira que encontrou para conseguir realizar seus trabalhos e estudar o software de animação, o qual possuía livros e CD para o participante ler, olhar e se informar. As explicações eram em inglês, e Douglas trazia sempre um dicionário desta língua para tentar traduzir os ensinamentos ao português, foi quando começou a seguir exatamente o que o livro exemplificava.

Nesta etapa, não conseguia fazer nenhum desenho e animá-lo, angustiando-se muito com tal situação. Um colega participou deste momento, ensinando-lhe a realizar as animações, quando anotava em suas folhas os procedimentos para não esquecer mais. Na frente do computador ambos se empolgavam ao fazer uma bola de basquete e um motoqueiro se movimentar; contentes com a produção foram mostrá-la para os demais participantes, e Douglas concluiu: *“A gente faz coisas que até o computador duvida”*. Então, foi com persistência e dedicação que começou a se desenvolver em suas produções, esse processo se deu no ano de 2006.

Em 2007, o material que Douglas costumava seguir havia se perdido com a mudança de estabelecimento do projeto, assim, teve que fazer suas atividades sem este auxílio, e foi dessa maneira, lembrando dos ensinamentos do ex-colega, que começou a desbravar o programa,

descobrendo novas funções e sentindo-se vitorioso por não esquecer mais os procedimentos do programa.

Em um de seus desenhos animados fez um homem jogando bola, mostrou-o para uma participante, dizendo que era ele jogando futebol, mas ela achou que o boneco estava muito magro para ser ele, e este indagou-a mostrando os braços do desenho que eram fortes igual os dele. Assim, Cristina identificava-se com as suas produções, colocando-nas desejos que tinha vontade de fazer em sua vida, mas por conta de algumas limitações de seu sofrimento, realizava-as apenas pelo computador.

O computador torna-se parte do cotidiano da vida social, torna-se um “espelho”, uma reconstrução de sua existência através da simulação e da animação que se pode fazer ao desenhar, configurar seu ser na máquina, ou seja, nessa simulação os participantes podem fazer tudo o que desejam, tudo que na vida real não lhe é permitido pela sociedade, ou pelo sofrimento psíquico, ou simplesmente representar as vivências que experenciam em suas vidas [10]. Dessa maneira pode-se ver como o computador influencia no processo de produção da subjetividade, ou seja, trata-se de uma “máquina subjetiva”, que dá vida ao inanimado que produz simulação, projeção, o encontro com um outro, a influência na vida social, e a mudança da própria forma de pensar [20 e 12].

Além disso, começou a perceber por intermédio de um amigo que trabalha com o software de animação que utilizava que é possível ganhar dinheiro fazendo desenhos e animações no programa e que disse que, “*um dia eu também posso conseguir*” (SIC). Também, visualizou que este fazia textos em editor de texto, então, resolveu aprender a digitar, assim poderia ajudar o amigo e fazer algum trabalho. Douglas estava percebendo como o computador facilita o trabalho das pessoas, vendo sua função no decorrer de seu cotidiano, como na casa de amigos, no supermercado que faz compras e nos bancos, relatando que o contato com o computador ajudou-o a sacar dinheiro, nos caixas eletrônicos. Foi dessa maneira, que desenvolveu sua aprendizagem no projeto e conseguiu se inserir no mundo tecnológico, sentindo-se parte da sociedade e podendo manuseá-lo.

Pode-se vislumbrar que cada um destes participantes construíram um percurso durante a oficina, o que possibilita um circuito de suas vivências no projeto e com o computador, assim, o circuito pode ser entendido como os “passos” dados neste percurso de produção, verificando o que foi peculiar para cada um. A experimentação na oficina desestabilizou algumas subjetividades fixas e delimitadas, criando novos modos de existência. A relação do humano com a matéria - com a natureza, com os objetos, com as máquinas - é uma relação não de formatação, mas de acoplamento, de composição [2]. O campo de subjetivação é constitutivo tanto do sujeito-objeto quanto do meio, ou seja, a subjetivação em é pensada como um processo de agrupamento, de composição, de agenciamentos heterogêneos de corpos, práticas, juízos e técnicas [14].

Os participantes foram experimentando seus limites e possibilidades com o computador, vislumbrando o que nele podia fazer, tendo com a máquina sensações de poder, aumentando com os trabalhos a sua valorização própria, de ser capaz de realizar produções e de sentir-se reconhecidos e requisitados pelos outros com o seu trabalho. Assim, “a relação é de acoplamento de composição entre duas formas” [20], a relação entre humanos e computadores resulta na produção de subjetividades, uma vez que operam como dispositivos maquínicos, possibilitando que as instâncias individuais e/ou coletivas possam emergir como territórios existenciais auto-referenciais [14].

#### 4. CONCLUSÃO

Este estudo sugere que, através dos dispositivos digitais e de metodologia participativa, agenciam-se espaços para autoria e inclusão digital de pessoas em sofrimento psíquico. No espaço de vivência individual e social, constrói-se uma relação com a própria máquina e a partir dela viabiliza como um vetor a mais, uma outra constituição de sujeito: uma constituição de pertença ao mundo, de produtor de autoria, de construtor da sua história, pois é, na produção de cada arquivo, texto, desenho, cartão, foto, e-mail, etc., que esses sujeitos marcam um ser, um ser

como qualquer outro, um ser vivo e potente, que procura a produção como um meio para a sua comunicação. É claro que não se pretende aqui ser totalizante nem afirmar que o percurso dos sujeitos foi determinado pela oficina, mas sim, apontar que a oficina foi mais um dispositivo que se inseriu no percurso singular dos participantes da oficina.

Assim, a dinâmica tomada para a construção da presente pesquisa se assemelha ao projeto original articulado para desenvolvê-la. Pode-se constatar que os objetivos propostos para o estudo foram alcançados com êxito, o que sanou nossas inquietações sobre a relação homem-máquina. Tal trabalho possibilitou-nos muitas informações, e a tranquilidade de consagrar que o projeto de extensão universitária teve efeitos subjetivos para as pessoas em sofrimento psíquico, percebendo a importância e eficácia do computador como dispositivo para atenção à saúde mental.

- 
1. PELBART, P. P. *Da Clausura do Fora ao fora da Clausura: Loucura e Desrazão*. São Paulo: Brasiliense (1989).
  2. PELBART, P. P. *A vertigem por um fio: políticas da subjetividade contemporânea*. São Paulo: Iluminuras (2000).
  3. AREJANO, C. B. *Reforma Psiquiátrica: Uma analítica das relações de poder nos serviços de atenção à saúde mental*. Pato Branco: Rotta (2006).
  4. PASSOS, E. ; PITOMBO, L. B. . Alguns aspectos da relação entre a história e a clínica no movimento da reforma psiquiátrica. In: Ana Maria Jacó-Vilela; Antonio Carlos Cerezzo; Heliana de Barros Conde Rodrigues. (Org.). *Clio-Psyché paradigmas: historiografia, psicologia, subjetividades*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, v. 1, p. 217-224 (2003).
  5. TORRE, E. H. G.; AMARANTE, P. Protagonismo e subjetividade: a construção coletiva no campo da saúde mental. *Ciência & Saúde Coletiva*, volume 6, número 1, p.73-85 (2001).
  6. SILVA, T.T. Nós, ciborgues: o corpo elétrico e a dissolução do humano. In.: SILVA, T. T. *Antropologia do ciborgue – as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica (2000).
  7. MEDEIROS, P. F.; BERNARDES, A. G.; GUARESCHI, N. M. F. O conceito de saúde e suas implicações nas práticas psicológicas. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, Brasília, v. 21, n. 3, p. 263-269 (2005).
  8. FRANCISCO, D.J. *Criando laços via recursos informatizados: intervenção em saúde mental*. Tese de Doutorado. UFRGS, 2007.
  9. SILVA, R. I.; PALHARES, M. M.; ROSA, R. Infoinclusão: desafio para a sociedade atual. *Encontro Nacional de Ciência da Informação VI*, Salvador: Bahia. Visitado em 10 de novembro de 2008, de <http://dici.ibict.br/archive/00000466/> (2005).
  10. LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Ed. 34 (1993).
  11. OLIVEIRA, R. M.C. De onda em onda: a evolução do ciberdiário e simplificação das interfaces. *BOCC. Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação*, v. 1, p. 1-12 (2003).
  12. TURKLE, S. *A vida no ecrã: A identidade na era da Internet*. Tradução de Paulo Faria. Lisboa: Relógio D'Água Editores (1997).
  13. FRANCISCO, D.J.; RENZ, J. Relatório do Projeto de Pesquisa Criando laços via recursos informatizados. Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões (URI – Campus Santo Ângelo) (2008).
  14. GUATTARI, F. *Caosmose: um novo paradigma estético*. Rio de Janeiro: Editora 34 (1992).
  15. NICOLACI-DA-COSTA, A.M. Revoluções tecnológicas e transformações subjetivas. *Psicologia: teoria e pesquisa*, Brasília, DF, v.18, n. 2, p. 193-202 (2002).
  16. LAVILLE, C., DIONE, J. *A construção do saber: manual de pesquisa em ciências humanas*. Porto Alegre: Artmed (1999).
  17. AGUIAR, K. F.; ROCHA, M. L. Pesquisa-intervenção e a produção de novas análises. *Psicologia: Ciência e Profissão*, 23:23-32 (2003)
  18. FRANCISCO, D.J.; RENZ, J. Relatório do Projeto de Pesquisa Criando laços via recursos informatizados. Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões (URI – Campus Santo Ângelo) (2007).
  19. FRANCISCO, D.J.; BAVARESCO, B. Criando laços via recursos informatizados. *Vivências - Revista Eletrônica de Extensão da URI*, v. 1, n. 2 (2006).
  20. CARVALHO, P. S. *Interação entre humanos e computadores*. São Paulo, Educ (2000).