

Teles, F.; Queiroz e Melo M. F. A. & Nepomuceno, E. G. (2011). Reflexões Sobre a Utilização de um Videogame *Multiplayer* para Investigar o Fenômeno da Cooperação em Psicologia Social. *Pesquisas e Práticas Psicossociais* 6(2), 287-297.

Resumo

O objetivo deste estudo foi o de utilizar um vídeo game *multiplayer* como dispositivo experimental para simular as condições de um cenário conflituoso, no qual grupos de jogadores pudessem experienciar a necessidade de compartilhar e preservar recursos para a manutenção de sua permanência no jogo. Corroborando o caráter interdisciplinar do estudo, que envolveu a Psicologia Social e a Engenharia, nosso método baseou-se nos princípios da Teoria Ator-Rede (TAR), tomando a pesquisa como um momento para fazer articulações e para seguir as transformações de um fenômeno em uma rede de proposições e materialidades. Ao performarmos uma versão da cooperação, nossos resultados apresentaram um fenômeno que evolui para diferentes níveis de complexidade durante as interações dos jogadores. A comunicação e a reputação parecem ser importantes para o estabelecimento e manutenção da reciprocidade. O egoísmo ou a cooperação surgiram como efeitos de uma causalidade em rede e não como tendência inata dos indivíduos.

Palavras-chave: cooperação, dispositivo experimental, vídeo game, Teoria Ator-Rede.

Abstract

The goal of this study was to use a multiplayer video game as an experimental device to simulate the conditions of a conflict scenario, in which groups of players could face the need of both sharing and preserving resources to remain in the game. Aimed at performing an interdisciplinary investigation, involving Social Psychology and Engineering, this study was based on the principles of Actor-Network Theory (ANT), by considering this research as an opportunity to follow a phenomenon as it is transformed in a network of propositions and materialities. By performing a version of cooperation, our results show an evolution of different levels of complexity as players interact. Communication and reputation appeared to be important for the establishment and maintenance of reciprocity. Selfishness or cooperation was observed as results of a net causality and not necessarily as an individual tendency.

Keywords: cooperation, experimental device, video game, Actor-Network Theory.