

Videogame é droga?

Controvérsias em torno da dependência de jogos eletrônicos

Guilherme Pinho Meneses

Orientador: Prof. Dr. Stelio Alessandro Marras

Universidade de São Paulo - Brasil

Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social (PPGAS)

Resumo — A proposta consiste em um mapeamento parcial da controvérsia sobre a dependência de videogames, em especial, de uma discussão sobre os seus distintos modos de classificação, métodos de diagnóstico e tratamento. Apoiando-se na teoria do ator-rede de Bruno Latour, busca-se constituir um parlamento das coisas a fim de descrever a variada semântica de noções de dependência e de vício enunciadas e praticadas pelos variados sujeitos envolvidos na controvérsia: os próprios jogadores; pais, cônjuges e demais pessoas próximas a estes jogadores; desenvolvedores de games; cientistas de diversas áreas (psiquiatria, psicoterapia) e teorias acadêmicas. Junto a estes diversos sujeitos, buscar-se-á mapear as práticas investigando a maneira pela qual os diversos saberes científicos sobre a dependência de drogas associam-se a outros elementos, como as dependências comportamentais, que incluem, principalmente, a dependência de jogos de azar e as dependências tecnológicas, as quais se imbricam na construção da ideia do jogador “viciado” em videogames. Passaremos por uma discussão das principais correntes teóricas que abordam o assunto, tal como o modelo cognitivo-comportamental, o modelo neuropsicológico, a teoria da compensação e os fatores situacionais, numa tentativa de desestabilizar os seus pressupostos e ressaltar os elementos colocados em controvérsia entre os diferentes atores. Ao costurar este cruzamento de perspectivas a partir das práticas, discursos e classificações dos sujeitos, buscaremos multiplicar as possibilidades de traçar o rastro destas intensas conexões dos homens com os videogames.

Palavras-chave — *videogames; dependência; vício; virtualidade; antropologia da ciência.*

I. INTRODUÇÃO

Grande parte da produção científica, mais marcadamente da área da ciência médica, e de algumas vertentes de estudo da psicanálise, da psicologia e da pedagogia, tem trabalhado com a categoria “vício” para descrever a relação de usuários de videogame com seus jogos, na qual se sobressai uma associação semântica entre os efeitos dos videogames e das drogas (de uso não farmacológico). Frequentemente, os jogadores classificados como adictos são vistos por estes pesquisadores como pessoas socialmente isoladas, proto-violentas, viciadas e perigosas; que estão aprendendo a expressar a sua raiva e agressão reprimida por meio dos jogos, e que são potencialmente capazes de engendrar novos episódios traumáticos como o Massacre de Realengo ou de Columbine (YOUNG, 1998; SCARPATO, 2004; ABREU, 2008).

Segundo tais pesquisas, o vício em videogames traria consequências prejudiciais para o indivíduo, como: uma piora no rendimento escolar e no trabalho, afastamento do convívio

familiar e de outras formas de contato social, compulsão por jogar, insônia, falta de apetite, sedentarismo, tendinite, troca de prioridades da “vida real” para alcançar os objetivos dos jogos “virtuais”, descaso com o bem-estar e o direito do próximo, aumento da agressividade (no caso de jogos violentos), e até mesmo mortes em decorrência de horas prolongadas em frente à tela do jogo.

Apesar de esta ser a visão majoritária, há outra corrente de estudos de caráter construtivista-relativista (ou sociologizante), presente também nos chamados *game studies* (COVER, 2006), que considera tal abordagem médica como falsa ou meramente retórica, questionando seus efeitos de realidade ao apontar o caráter historicamente construído dessas relações, ressaltando, por fim, o autocontrole do usuário sobre os seus jogos.

Estas duas grandes correntes que polarizam uma controvérsia sociotécnica configuram o que Bruno Latour (1994) e Isabelle Stengers (2003) chamaram de *guerra das ciências*. Por mais que haja um lado preponderante, o conhecimento científico, neste caso, não está estabilizado em torno de fortes associações que tornem impossível o questionamento de suas verdades, ou conforme a terminologia latouriana, a abertura de suas *caixas-pretas* (LATOURE, 2000). Trata-se, pois, de uma controvérsia – ou seja, uma disputa científica entre aqueles que produzem a epistemologia sobre o uso dos videogames no contexto atual. Assume-se aqui, como Latour, que a ciência fala de uma posição privilegiada, senão central, na sociedade moderna, e que esta, portanto, influencia de forma incisiva a opinião de jornalistas, governantes, profissionais da indústria de jogos, familiares e os próprios usuários dos jogos eletrônicos.

Uma análise preliminar do material produzido nesta área parece indicar uma polarização entre estudos provenientes das ciências naturais, como os da psiquiatria, e os advindos das ciências sociais, como os da ludologia (ou *game studies*, campo influenciado pela sociologia, antropologia, psicologia cognitiva e teorias da comunicação). O primeiro grupo aborda a partir da perspectiva da “coisa” – o objeto videogame causando um vício incontrolável ao homem, que perderia assim a sua racionalidade e capacidade de falar por si mesmo, ou seja, seu estatuto enquanto sujeito. Em contrapartida, o segundo grupo partiria do “homem” para falar da coisa, ou seja, dos benefícios que o homem – o sujeito por excelência em pleno controle da relação – colheria a partir do uso dos

jogos eletrônicos. Essa controvérsia, portanto, gira em torno do tema da captura da subjetividade humana, da relação entre homem e máquina: um tema clássico na história do pensamento ocidental.

Estariamos de volta à antiga matriz ocidental/moderna: homem vs. máquina? Esta problemática retorna não para reafirmar o que já foi dito, mas para dar um encaminhamento teórico adequado para a pesquisa. A clássica questão seria: quem englobaria quem? O homem dominaria a máquina, como os pesquisadores que apontam para os benefícios cognitivos parecem sugerir? Ou aconteceria exatamente o oposto, como defendem os especialistas que alertam para os perigos do vício? Neste jogo de captura e agência de subjetividades, a máquina se encontraria numa posição de ambigüidade: de um lado aparece como uma virtude do desenvolvimento, de outro como a causa de prejuízos sociais, cognitivos e psíquicos. Quem seria então o sujeito da relação? E quem seria o objeto? Buscando sair dessa dicotomia paralisante, encontramos em Donna Haraway a perspectiva do *ciborgue*, que nos ajuda a pensar esta questão:

O ciborgue nos força a pensar não em termos de “sujeitos”, de mônadas, de átomos ou indivíduos, mas em termos de fluxos e intensidades, tal como sugerido, aliás, por uma “ontologia” deleuziana. O mundo não seria constituído, então, de unidades (“sujeitos”), de onde partiriam as ações sobre outras unidades, mas, inversamente, de correntes e circuitos que encontram aquelas unidades em sua passagem. Primários são os fluxos e as intensidades, relativamente aos quais os indivíduos e os sujeitos são secundários, subsidiários. (HARAWAY; KUNZRU; TADEU, 2009, p.14)

Sem erigir barreiras intransponíveis entre o humano e o não-humano, a perspectiva do *ciborgue*, que mistura a mecanização e a eletrificação do humano com a humanização e a subjetivação da máquina, é especialmente útil por fornecer um guia teórico para esta pesquisa: afinal, são “bits e bytes que circulam, indistintamente, entre corpos humanos e corpos elétricos, tornando-os igualmente indistintos: corpos humano-elétricos.” (HARAWAY; KUNZRU; TADEU, 2009, pp.12-13). No entanto, frise-se bem, não estamos falando de qualquer homem e qualquer máquina, mas de homens e máquinas específicos, situados no meio com outras associações¹. Somente uma etnografia densa poderá revelar as particularidades de cada um dos agentes. O esforço será empreendido no sentido de entender as categorias, e ver a que elas estão associadas. É a idéia do *faz-fazer*² de Latour: de

¹ Segundo Latour (2000), nunca somos postos diante da ciência, da tecnologia e da sociedade, mas sim diante de uma gama de associações mais fracas e mais fortes; portanto, entender o que são fatos e máquinas é o mesmo que entender o que as pessoas são.

² Ainda segundo Latour, não podemos afirmar que exista algo que seja por si só social. Humanos e não-humanos se associam e essas associações geram efeitos, e esses efeitos deslocam objetivos, redefinem posições e sentidos. Não importa as entidades, o que importa são os efeitos que esses “atores” fazem.

que as associações, os engendramentos (ou agenciamentos) dão o sentido das coisas e pessoas em rede.

Ao investigar as relações entre ciência, sociedade, tecnologia e as múltiplas associações aí envolvidas, que se configuram de forma específica em cada situação, pretende-se, então, compreender as redes de associações em torno do uso de jogos eletrônicos e, afinal, como se constitui a sua regulação social. A pesquisa, por fim, buscará investigar quais as concepções de *humano* e de *desenvolvimento* que estão pressupostas em cada uma dessas visões, tal como as médicas-científicas, da qual derivam imagens sobre a dependência e os dependentes.

O objetivo geral deste trabalho, enfim, é mapear as práticas e experiências que ancoram os discursos dos diversos agentes em torno da questão da dependência de videogames. O intuito é simular um *parlamento das coisas*³ (LATOURE, 1994) em torno dos jogos eletrônicos. Por meio da descrição e da análise das práticas dos atores, articulando as dimensões do chamado mundo “real” e do mundo “virtual”, pretende-se compreender o significado de suas relações, sejam elas de dependência ou não, com os videogames.

II. O MAPEAMENTO DE CONTROVÉRSIAS

Embora o termo controvérsia muitas vezes carregue o sentido de uma polêmica viva, ela é empregada aqui no sentido mais restrito de um debate em torno de um fato técnico ou científico que ainda não foi determinado. O principal objetivo desse tipo de análise é confrontar formas de conhecimento que ainda são instáveis, para levar a uma compreensão mais profunda das dificuldades associadas com o mapeamento de disputas envolvendo ciência e tecnologia na fabricação dos fatos científicos. Portanto, a investigação incidirá em uma situação em que as incertezas sociais, políticas e morais tornam-se mais complexas, e não menos, pelo conhecimento científico.

De acordo com Venturini (2009), o mapeamento de controvérsias tem uma metodologia bem precisa: serão utilizados cinco níveis de análise, ou “lentes” diferentes de observação, que propiciarão uma multiplicação das perspectivas. Começaremos pela identificação das *declarações* concorrentes, dos argumentos em disputa, e para a discussão da *literatura* que os suporta. Da literatura vamos aos diversos *atores* envolvidos na questão. Estes atores estão ligados de alguma forma, aliados ou em conflito – constituem, portanto, *redes* complexas a serem reconstituídas. Das redes vamos à *cosmologia*, e as suas diferentes versões. E por fim, vemos como as diferentes cosmologias se confrontam em relações de poder: a *cosmopolítica*.

³ O objetivo do *parlamento das coisas* é tornar públicas as controvérsias sociotécnicas, conferindo representatividade a um maior número de agentes envolvidos na questão. Neste sentido, este método não toma de antemão a representação do tipo caixa-preta, mas aponta que deve-se seguir etnograficamente a passagem do instável ao estável, das controvérsias ao fechamento do fato em caixas-pretas. Neste sentido, o parlamento das coisas celebra a não-modernidade das práticas científicas porque nele os cientistas não são os únicos representantes das coisas. Para Moraes (2000), ele é uma rede, um rizoma que funciona sem o julgamento de uma unidade transcendente, sem demarcações pré-estabelecidas, sem bordas.

A partir desta metodologia, a questão da pesquisa passa a ser: como abordar o uso dos jogos eletrônicos, sem, no entanto, aderir prematuramente ao construtivismo ou ao naturalismo? Primeiro, devemos ter em mente que, se a imagem do vício permanece é porque há uma base sociológica e histórica que a suporta. Não basta afirmar que o vício é socialmente construído. Isto é apenas o ponto de partida da investigação, e não esgota de forma alguma o problema, pois ao tratá-lo como algo falso, ilusório ou não existente, perde-se a dimensão de sua performatividade, isto é, o seu efeito de “realidade”. Entretanto, a controvérsia está viva, posta em disputa, e muitas pessoas a vivenciam cotidianamente, ora concordando, ora discordando dos especialistas, ou mesmo não os escutando. O que está em questão, então, é a forma como são produzidos e circulados os vários conjuntos de conhecimentos que produzem a associação do jogador com o vício.

A antropologia da ciência e da tecnologia pode ser muito proveitosa nesta questão, pois pode estabelecer um diálogo interdisciplinar com as diversas ciências que emitem pareceres sobre o tema, e por envolver em sua argumentação o ponto de vista dos diversos “nativos” envolvidos na situação, reconhecendo-lhes estatuto ontológico não-reducionista. Além disso, soma-se ao fato de que são praticamente inexistentes estudos antropológicos sobre a dependência de videogames. Deste modo, a combinação videogame-dependência-antropologia é inédita no Brasil, o que pode revelar uma especificidade local do modo de relação entre os atores envolvidos no problema, além de ser útil para evitar generalizações apressadas que advêm da relação entre os jogos e uma estrutura cognitiva individual suposta como universal.

Nesta pesquisa, se pretende trabalhar por meio de algumas questões que se cruzam com os argumentos em torno do jogo e do vício: lazer, infância e juventude, violência, drogas, corporalidade, virtualidade e a interatividade dos jogos. Estes são, separadamente e em várias combinações, alguns dos campos em que o videogame é denunciado e que a idéia do jogo como viciante é suportada. Nossa hipótese é que o que sustenta e liga todas estas questões seria a preocupação que pode gerar a produção de uma dicotomia entre o “real” e o “virtual” e uma apreensão cultural contínua de atividades e entretenimentos que são vistos como perigosos em virtude de sua representação como virtual.

III. AS RETÓRICAS DO VÍCIO

A transferência da concepção de *vício* para os discursos que relacionam atividades que exijam repetição, ou que até mesmo tenham qualidades compulsivas, não está limitada aos games, mas têm sido aplicada aos jogos de azar (GRIFFITHS, 1998), à compulsão sexual (YOUNG, 1998) e à pornografia (PORNOGRAPHY & SEXUAL VIOLENCE, 1983), entre outros. No entanto, as novas tecnologias parecem ser um alvo em particular, e tanto a Internet como os videogames e os telefones celulares têm sido discutidos como possuidores de qualidades inerentemente viciantes (YOUNG, 1998).

A indagação inicial pode ser colocada do seguinte modo: porque essa relação repetitiva específica é socialmente tida como negativa, ao mesmo tempo em que outras não são

vistas como objeto de dependência (embora também possam produzir doenças)? Essa pergunta nos leva direto à questão central: o que seria mesmo o vício, ou a dependência de jogos eletrônicos? Essa é a categoria-chave para a pesquisa. É justamente a noção de vício que tem que ser discutida, desestabilizada, e colocada em risco na etnografia, já que não há consenso em torno do seu significado. É pouco afirmar que esta noção é socialmente construída, mas deve ser o ponto de partida para a investigação.

Poderíamos trabalhar provisoriamente com a hipótese de que o vício seria um fenômeno que compreende relações não-controladas, não-domesticadas, em que está em jogo captura da subjetividade humana. Não estaria aí posto o terror da mistura entre humanos e não-humanos? O vício constantemente aparece ligado às idéias de embotamento, alienação e desumanização. Poderíamos pensar que, nesta tentativa moderna de purificar o humano (e o não-humano, separados de forma isolada nos pólos sociedade e natureza) de que fala Bruno Latour, o videogame apareceria como uma séria ameaça? Estaria o usuário se tornando um autômato, deixando de ser humano ou perdendo a essência de sua humanidade?

Olhando mais de perto as práticas da ciência, vemos que nos discursos médicos em torno das drogas químicas, a dependência é muitas vezes definida como uma mudança de comportamento processual relacionada à experiência repetitiva nas disciplinas sociopsicológicas, ou uma neuro-adaptação a estímulos (tais como substâncias químicas psicoativas), entre os entendimentos orientados pela bioquímica. De qualquer forma, qualquer conceito de dependência envolve uma noção de mudança de comportamento e um desejo de experiência ou de repetição.

A dependência é por vezes apresentada como uma experiência de desordem moral, uma falha física, uma falha social, ou como uma doença infecciosa que deve ser contida ou monitorada por medo de espalhar o vício de um corpo para outro (LART, 1998). Comumente, um ou vários desses conceitos são usados na retórica⁴ do vício digital para produzir a figura (ou personagem) do jogador *hardcore* como um dependente. Muitas vezes isso é visto simultaneamente como distúrbio psicológico, e por meio de um modelo em que a dependência é determinada por aquilo que é tido como viciante – neste caso, mídia digital.

O trabalho de Kimberly Young sobre o vício em internet serve como um exemplo significativo das maneiras em que a retórica do vício é utilizada para denunciar novas formações sociais que emergem através da mídia digital. Certamente sua escrita está cheia de comparações, muitas deles redutoras e simplistas, para sugerir que o uso frequente e consumidor de

⁴ O conceito de retórica não está sendo tratado neste trabalho como um falso discurso, mas como uma prática discursiva que carrega diversas associações e ativa uma série de códigos, formando um conjunto de significados que se relacionam entre si, e que podem abarcar novos elementos.

tempo de formas de mídia digital não é diferente de "alcooolismo, dependência química, ou vícios como comer demais e jogos de azar" (YOUNG, 1998). Ao invés de traçar um conjunto de paralelos muito próximos entre o digital como "droga" e as drogas em si, ela trabalha por meio de uma noção de "comportamento adicto" inspirando-se em escritos anteriores que têm atraído semelhanças entre a dependência química de drogas e hábitos como o jogo compulsivo de apostas, comilança crônica, compulsão sexual e obsessão por assistir televisão. Para Young, é o *sentimento* experienciado que é viciante, mais do que a mídia digital em si (YOUNG, 1998).

Para outros autores, uma noção de dependência digital é produzida por meio da articulação de uma semelhança entre as noções culturais de ambos, os fármacos e os jogos eletrônicos, como escapistas – uma fuga do "real" (BINAISA, 2002). Tais comparações são geralmente apenas afirmações redutoras da semelhança que comparam a fisicalidade da dependência de substâncias químicas com atividades, tais como os jogos, que podem ser conscientemente escolhidas porque são prazerosas, agradáveis e gratificantes, e estão localizadas em uma matriz complexa de desejo, identidade e sociabilidade que produzem a escolha de passar um tempo significativo envolvido na atividade do jogo.

Jacques Derrida se refere a uma noção de "dicção" da "adicação" como um conjunto de características significativas que são aplicadas aos usuários de drogas e que se ligam ao requerente dentro de um particular conjunto ideológico e político de valências (DERRIDA, 1995). É importante notar que a aplicação da metáfora da dependência restringe e produz certos comportamentos, e estabelece o "mundo digital" como uma substância não-natural, irreal e perigosa, e redutivamente representa o usuário por meio da "imagem" do viciado em drogas.

Suspeitamos que a denúncia do jogo eletrônico feita pela ciência médica, de que os games representariam uma forma inválida de engajamento textual, erige-se a partir das diversas associações de significado do videogame com outros campos, como: lazer, novas tecnologias, drogas, violência, juventude, virtualidade e corporalidade (mediada por computador) (COVER, 2006). No entanto, é bom ressaltar que somente poderemos verificar a validade destas suspeitas a partir da etnografia realizada em campo. O material coletado até o momento nos permite apenas direcionar as questões a serem buscadas posteriormente, fazer breves apontamentos e indicar algumas hipóteses. Por hora, iremos analisar o videogame segundo dois aspectos: o primeiro enquanto jogo, como algo associado ao campo do "lúdico", e o segundo enquanto algo que pertence ao campo do "virtual".

IV. VIDEOGAME E SEU ASPECTO LÚDICO

De saída, quando pensamos em jogo (ao menos na cultura ocidental contemporânea), o classificamos como pertencente ao campo do tempo livre, do não-trabalho. Então, podemos dizer que primeiramente o aspecto lúdico poderia estar

relacionado com a esfera do lazer; que por sua vez encontrasse-se em posição imediatamente oposta ao cálculo utilitarista e à ética do trabalho moderna de que fala Max Weber (1904-1905). A clássica definição de Huizinga demarca uma característica específica do jogo em contraponto à racionalidade instrumental. Para ele o jogo seria:

Uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. (HUIZINGA, 1938, p. 13).

Por sua vez, Jeremy Bentham, filósofo utilitarista inglês que se tornou um dos principais proponentes da teoria do cálculo hedonista, cunhou o conceito de "jogo profundo" para designar jogos nos quais "as apostas são tão altas que, da perspectiva utilitarista, é irracional que os homens se engajem neles" (BENTHAM apud GEERTZ, 1973, p. 432). Sendo, do ponto de vista utilitarista, irracional participar de jogos como esse, já que nesse tipo de jogo os riscos envolvidos são superiores aos benefícios esperados, Bentham conclui que o "jogo profundo é imoral" e que, portanto, "deveria ser legalmente proscrito" (id., p. 433). Contudo, ao analisar a briga de galos balinesa, Geertz tocou num ponto particularmente crucial: segundo ele,

apesar da força lógica da análise de Bentham, os homens engajam-se num tal jogo, freqüentemente e apaixonadamente, e mesmo diante de uma punição legal. Para Bentham e os que pensam como ele (hoje em dia sobretudo advogados, economistas e alguns psiquiatras), a explicação é que [...] tais homens são irracionais viciados, feticistas, crianças, tolos, selvagens que precisam ser protegidos contra eles mesmos. (GEERTZ, 1973, p. 432)

A solução que Geertz dá a esse problema é explicitamente culturalista, pois ela estabelece que, se os jogos profundos não respeitam os cânones do cálculo utilitário, é porque não existem nem foram criados para isso, mas sim para "expressar simbolicamente" códigos sociais: a briga de galos é um texto cultural, e o que os balineses põem em jogo nesse texto é mais do que dinheiro, e galos..., é o *status* de cada um.

Vargas (2006) retoma a temática dos jogos profundos porque, embora nem Geertz nem Bentham façam tal conexão, qualquer semelhança entre as modalidades não médicas de consumo de drogas e os jogos profundos não lhe parece ser mera coincidência. No entanto, se a explicação utilitarista não é satisfatória porque não dá conta, a não ser assimétrica e negativamente, do fato de que as pessoas "engajam-se num tal jogo, freqüentemente e apaixonadamente", a alternativa apresentada por Geertz tampouco lhe parece adequada, pois ela põe a perder o veículo mesmo utilizado para "expressar simbolicamente" os códigos sociais: no presente caso, o uso de videogames. Para Vargas:

o problema é que o recurso aos argumentos da (ir)racionalidade e da "expressão simbólica" interdita, de antemão, que se considere a eficácia própria ao uso de drogas. Dessa maneira acaba-se por perder de vista o que há de produtivo no uso de drogas, ou o que o evento faz acontecer, a saber, outros modos de engajamento no mundo, maneiras mais ou menos adequadas de "a gente", enquanto "agentes", engajar-se no mundo, ou ainda, outras maneiras de ser "(a)gente". E ele produz modos de engajamento no mundo que não são agenciados às expensas dos objetos, e que também não os tomam apenas como intermediários⁵, mas que se articulam com eles, mediadores indispensáveis, no caso, para que as agências se efetuem de modo 'alterado' ou, melhor, sob o modo de uma *alter-ação* (VARGAS, 2006)

Associado ao campo do lazer e afastado do campo do trabalho e da lógica utilitária, o videogame ligar-se-ia possivelmente com as drogas, já que ambas pertenceriam ao campo do lazer e seriam avessas à lógica da sociedade de produção de mercadorias – aparentemente não haveria nada sendo produzido em nenhum dos casos, apenas coisas consumidas num tempo devotado ao puro ócio. Além disso, o *círculo mágico* (espaço e tempo próprios do jogo, separados dos da vida social ordinária) produzido pelo jogo, a que se referem Huizinga (1938) e Caillois (1957), faria com que o jogador ficasse completamente imerso dentro do mundo do jogo, onde nada que passasse fora dali alcançasse importância para fazê-lo parar de jogar.

De acordo com Lin e Sun (2007), a visão do chamado *círculo mágico* implica tratar o jogo como "um mundo independente do mundo cotidiano real." Nesse viés, a melhor experiência de jogo seria alcançada quando o jogo é "isolado ou oposto às características utilitárias do mundo físico" (LIN; SUN, 2007, p. 336). No entanto, Malaby sugere que esta definição isolacionista dos jogos é "o maior obstáculo para a compreensão do quê é realmente poderoso sobre eles" (2007, p. 96). Taylor observa que "da mesma maneira que agora vemos a relação entre a vida *online* e *offline* como não delimitada, em muitos aspectos, uma dicotomia jogo/não-jogo não se sustenta" (TAYLOR, 2006, p. 19).

V. VIDEOGAME E SEU ASPECTO VIRTUAL

Para além de ser um jogo, os videogames têm características específicas: diferentemente de jogos esportivos ou jogos de cartas, eles são mediados eletronicamente; em geral por meio de um computador ou de um console, e acontecem num espaço chamado "virtual". Isto os aproxima dos usos da internet, de telefones celulares e da temática mais geral do *vício digital*. Ao contrário de autores como Young (1998), que tratam da mesma forma os usos de internet e de videogames, e que interpretam a interatividade e a imersão de ambos como os fatores causadores da dependência, há claramente um ramo do discurso médico que procura discernir um do outro, e acusar exclusivamente os games por seu potencial viciante.

Por outro lado, o videogame e a internet compartilham uma série de características por participarem do "mundo digital": seriam classificados como atividades "virtuais", em que a corporalidade do ser humano estaria comprometida por não operar, supostamente, com toda a potencialidade de seu aparato sensitivo. Seriam experiências, portanto, menos intensas, menos humanas, ou até mesmo falsas. Suspeitamos, mais uma vez, que as associações destes diversos elementos contribuiriam para a produção e a estabilização de um forte valor semântico negativo em torno da categoria videogame.

O jogo eletrônico aqui se afastaria do esporte pelo primeiro não ser entendido como uma atividade corporal, mas algo que, pelo contrário, causaria prejuízos à saúde devido ao sedentarismo causado pelo seu uso contínuo. Esta visão de corporalidade também é controversa dentre alguns trabalhos recentes de antropologia. Le Breton (1999), em "Adeus ao corpo", aponta para o perigo das relações não mediadas pelo corpo em sua reflexão a respeito do ciberespaço como lugar de seu desaparecimento. Para ele, a virtualidade seria, por excelência, um espaço onde o corpo (fisiológico) fica pendente, provisoriamente esquecido enquanto matéria. Seria o território das imagens e dos signos, onde coexistem em virtualidade inúmeros corpos em potencial. O corpo físico seria então desnecessário, e mesmo indesejável, em um mundo onde se pode potencialmente vestir qualquer máscara, ter qualquer forma e tornar-se qualquer personagem imaginável.

No entanto, na visão outros autores, a não aparição do corpo para o outro não significa necessariamente a sua ausência. Ingold (2000), por exemplo, aponta para uma integração dos sentidos envolvidos em atividades como jogar videogame. Para ele, o corpo não é uma coleção de órgãos adjacentes, mas um sistema sinérgico, cujas funções todas são exercidas e conectadas na percepção do ambiente. Pierre Lévy argumenta que "a virtualização do corpo não é portanto uma desencarnação mas uma reinvenção, uma reencarnação, uma multiplicação, uma vetorização, uma heterogênesse do humano (LÉVY, 1996, p.33). Para ele, "os sistemas de realidade virtual nos permitem experimentar uma integração dinâmica de diferentes modalidades perceptivas" (idem, p.28).

VI. O "REAL" E O "VIRTUAL" NA DEPENDÊNCIA DE VIDEOGAMES

Suspeitamos que a classificação do videogame mediante esta concepção de virtualidade poderia torná-lo suscetível à retórica do vício em drogas. Em geral, dentro da dicção da adicção, cria-se uma dependência do "eu", ou do corpo, ou da personalidade, ou de alguma outra faceta da individualidade, a alguma coisa. Enquanto as drogas são vistas como um complemento físico que é ingerido (um comprimido, um pó, um líquido), que penetra no corpo através da pele (ou de alguma outra maneira), é o que a droga representa – o seu "efeito" – que é considerado virtual, irreal, sem realidade ou fora da razão. O vício é geralmente concebido em termos de uma dependência do não-real, de algo que é menos real do que aquilo que é classificado como natural, justo, apropriado, benéfico.

⁵ Sobre a diferença entre *mediadores* e *intermediários*, ver Latour (1999)

Podemos pensar que a experiência do jogo, na retórica da dependência, apareça não como irreal ou virtual por causa de algo que nos leva para fora do mundo físico e do comportamento normal, nem porque se baseie em tecnologias que são relativamente novas. Mas, talvez, porque esses “mundos” narrativos, comunicativos e articuláveis, que são evocados de forma interativa, não possuam substância física. As preocupações sobre a dependência digital continuam a invocar uma separação entre o real e o virtual por meio da invocação da “divisória” representada pela tela do computador (ou do console de videogame) e pelos dispositivos de interface (COVER, 2006).

O ponto importante aqui é que aqueles que celebram ou denunciam novas formas de mídia a partir de um conceito binário de real/virtual, veem um potencial de transformação para o real e para o “eu real” (conceito também controverso) no encontro com o virtual, de tal forma que os usos repetitivos, frequentes, apaixonados e até mesmo obsessivos de mídias digitais geram uma ansiedade que iguala o virtual com a droga, com a fantasia da pornografia, e com outros *não-reais* relacionados com a dependência; todos eles são entendidos como a falta de prazer da “vida real”, do jogo físico e da comunicação face a face.

Nesse sentido, jogar poderia ser entendido como viciante não porque os jogos são usados compulsivamente, mas porque, ao representar seu universo conceitual como “irreal”, eles estariam ligados às drogas, e, assim, poderiam tornar-se sujeitos ao discurso do vício em drogas. Como Derrida coloca, nós rejeitamos o viciado em drogas, porque:

ele se isola do mundo, no exílio da realidade, longe da realidade objetiva e da vida real da cidade e da comunidade; [...] drogas, diz-se, faz alguém perder qualquer senso da verdadeira realidade. No fim das contas, é sempre, penso eu, nos termos da presente acusação que a interdição é declarada. Não nos opomos ao usuário de drogas do prazer em si, mas a um prazer tomado em uma experiência sem verdade (DERRIDA, 1995, pp. 235-236, tradução nossa).

Vargas (2006) nos alerta que indagar “por que as pessoas usam drogas” ou “o que significa usar drogas” não seria colocar boas questões. As respostas que os especialistas costumam dar a estas questões apresentam uma regularidade impressionante: o porquê ou o significado do uso de drogas são regularmente imputados a uma falta ou fraqueza, física e/ou moral, psíquica e/ou cultural, política e/ou social. Dito de um modo mais prosaico, habituamo-nos a pensar que o consumo de drogas seria uma resposta a uma crise ou a uma carência qualquer: consomem-se drogas porque faltam saúde, afeto, cultura, religião, escola, informação, dinheiro, família, trabalho, razão, consciência, liberdade, etc. (p. 585-586). Sua proposta é que:

em vez de indagar o porquê ou qual o significado do uso de drogas, cabe perguntar o que ocorre, ou que experiência os usuários atualizam mediante o consumo. [...] Minha hipótese de trabalho é que o que ocorre são eventos e que esses eventos

implicam experimentações intensivas de auto-abandono, ou o paradoxo de ações que deliberadamente visam “sair de si”. (VARGAS, 2006, p. 583)

Embora se argumente aqui que a ligação entre a dependência de drogas e a dependência de games é mais do que uma comparação metafórica, pois é realmente enraizada em uma percepção do que constitui o “real”, uma simples inserção do significante “jogo” no lugar de “drogas” nas duas citações acima indica muito cuidadosamente as maneiras pelas quais o viciado digital é produzido na cultura contemporânea ocidental. Porque não estaria dentro do conhecimento da realidade objetiva, o entretenimento interativo seria um prazer experienciado “sem verdade”. Ou seja, quando o usuário ou jogador retorna a este prazer ou experiência o mesmo jogo diversas vezes, como a tensão gerada pelo cumprimento das metas dos jogos, a retórica da dependência entraria em jogo e uma lógica seria estabelecida pela qual seria possível referir-se ao usuário *hardcore* como um viciado (COVER, 2006).

Para encontrar uma abstração mais adequada da relação entre o suposto mundo “real” e o “virtual”, pode-se recorrer aos conceitos clássicos de Gabriel Tarde (1910). Para ele, diferentemente da concepção aristotélica⁶, o real não é hierarquicamente superior aos possíveis (virtuais). Estes são condição de possibilidade daquele. Em Tarde, os possíveis não são menos reais (senão ao contrário, são mais reais) que o próprio real. Para Tarde, enfim, o real é apenas um aborto, um sacrifício, um “dispêndio dos possíveis”. Levar em conta a realidade do virtual em nossas vidas é, por fim, assumir o paradoxo, a composição de virtualidades não-humanas e de devires moduláveis, como uma imagem-ritmo, como produtores de um imanescente *ethos* intensivo, singular, múltiplo e criativo (FONSECA, 2006).

Grosz e outros escritores apontam que o quê o mundo digital faz de melhor é “revelar que o mundo em que vivemos, o mundo real, sempre foi um espaço de virtualidade” (GROSZ, 2001, p.78). Pensar sobre a dependência do videogame só pode ser produtivo, para a reflexão sobre as relações entre as novas mídias e a sociabilidade, por meio da quebra da distinção artificial entre o real e o virtual. Taylor conclui que “imaginar que podemos segregar essas coisas – jogo e não-jogo, [...] virtual e real – não é só não entender a nossa relação com a tecnologia, mas também a nossa relação com a cultura” (TAYLOR, 2006, p. 153).

REFERÊNCIAS

⁶ O esquema do virtual aristotélico começa por distinguir, na gestação contínua da realidade do universo, uma relação dialógica entre o “real” e o “possível”. Aristóteles recorria então à noção de virtual para justificar esta ontológica oposição vigente, entre “possibilidade” e “existência”. A lógica do sistema aristotélico obedecia ao princípio da “identidade”, da reconhecimento e da não-contradição no pensamento, cuja premissa dispunha que não seria possível existir, ao mesmo tempo, “A” e “não-A”. Isso quer dizer que, entre várias possibilidades, apenas uma era realizada em cada momento, sendo que o virtual serviria apenas para hierarquizar, com a sua força germinal, as possibilidades realizáveis.

- [1] ABREU, Cristiano et al. “Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão”. *Revista Brasileira de Psiquiatria*. No. 30(2), São Paulo, 2008, pp. 156-67.
- [2] AMARAL, Adriana; NATAL, Geórgia; VIANA, Lucina. “Netnografia como aporte metodológico na pesquisa em comunicação digital”. In: *Comunicação Cibernética*. Porto Alegre: FAMECOS/PUC-RS, n. 20, 2008, pp. 34-40.
- [3] BINAISA, Mazzi. “All Clicked Out”. *Game On: The History and Culture of Videogames*, ed. L. King. Estados Unidos: Universe Publishing, 2002, pp. 44-45.
- [4] CAILLOIS, Roger. (1957) *Os jogos e os homens*. Lisboa: Portugal, 1990.
- [5] CLIFFORD, James. “Sobre a autoridade etnográfica”. In: *A experiência etnográfica: antropologia e literatura no século XX*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1998.
- [6] COVER, Rob. “Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth”. *Game Studies*, Volume 6, no. 1, 2006.
- [7] COYNE, Sarah. “Game On Girls: Associations Between Co-playing Video Games and Adolescent Behavioral and Family Outcomes”. *Journal of Adolescent Health*, 2011.
- [8] DELEUZE, Gilles. *Diferença e repetição*. Rio de Janeiro: Graal, 1988.
- [9] DERRIDA, Jacques. “The Rhetoric of Drugs,” trans. Michael Israel. Points... Interviews, 1974-1994. ed. Elisabeth Weber, trans. Peggy Kamuf et al. Stanford, CA.: Stanford University Press, pp. 228-254, 1995.
- [10] FONSECA, Rodrigo. “Realidade Virtual X Realidade Virtual: O Controle do Simulacro e a Ética da Criatividade”. *Razón y Palabra*, no. 53, 2006.
- [11] FOUCAULT, Michel. (1978-79) *O Nascimento da Biopolítica*. 2ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- [12] GEERTZ, Clifford. (1973) “Um jogo absorvente: notas sobre a briga de galos balinesa”. Capítulo 9. In: *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: LTC, 2008.
- [13] GRIFFITHS, Mark. “Internet Addiction: Does it Really Exist?” In: *Psychology and the Internet: Intrapersonal, Interpersonal, and Transpersonal Implications*. Ed. Jayne, 1998.
- [14] GROSZ, Elizabeth. *Architecture from the Outside: Essays on Virtual and Real Space*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001.
- [15] HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari; TADEU, Tomaz. *Antropologia do Ciborgue: as vertigens do pós-humano*. 2ª Ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.
- [16] HUIZINGA, Johann. (1938) *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 6ª Ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- [17] INGOLD, Timothy. *The Perception of the Environment. Essays on livelihood, dwelling and skill*. London & New York: Routledge, 2000.
- [18] LART, Rachel. “Medical Power/Knowledge: The Treatment and Control of Drugs and Drug Users,” In: *The Control of Drugs and Drug Users: Reason and Reaction*, ed. Ross Coomber. Amsterdam: Harwood, pp.49-68.
- [19] LATOUR, Bruno. (1991) *Jamais fomos modernos*. São Paulo, Editora 34, 1994.
- [20] LATOUR, Bruno. *Ciência em ação: como seguir cientistas e engenheiros sociedade a fora*. São Paulo: Editora UNESP, 2000.
- [21] LATOUR, Bruno. “Como terminar uma tese de sociologia: pequeno diálogo entre um aluno e seu professor (um tanto socrático)”. In: *Cadernos de Campo 14/15 – Revista dos alunos de pós-graduação em antropologia social da USP*. São Paulo, 2006.
- [22] LATOUR, Bruno. “La cartographie des controverses”. In: *Technology Review*, N. 0, 2007, pp. 82-83.
- [23] LE BRETON, David. *L'adieu au corps*. Paris: Éditions Métailié, 1999.
- [24] LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34, 1996.
- [25] LIN, Holin; SUN, Chuen-Tsai. “Cash Trade Within the Magic Circle: Free-to-Play Game Challenges and Massively Multiplayer Online Game Player Responses”. *Proceedings of DiGRA*, 2007, pp. 335-343.
- [26] MALABY, Thomas. “Beyond Play A New Approach to Games”. *Games and Culture* 2(2), 2007, pp. 95-113.
- [27] MORAES, Márcia Oliveira. *Revista Informare*, v. 6, n. 1 “O conceito de rede na filosofia mestiça.” Rio de Janeiro, 2000. Pp. 12-20, 2000.
- [28] OLSON, Cherry. “Violent Video Games Help Kids Manage Stress”. *Journal of Adolescent Health*, 2011.
- [29] PORNOGRAPHY AND SEXUAL VIOLENCE. *Evidence of the Links: The Complete Transcript of Public Hearings on Ordinances to Add Pornography as Discrimination Against Women*: Minneapolis City Council, Government Operations Committee. Londres: Everywoman, 1983.
- [30] SCARPATO, Artur. *Videogames e dependência: quando o jogar se torna perigoso*. Disponível em: <www.psicoterapia.psc.br/scarpato/t_games.html> Acesso em: 20/06/2011, 2004.
- [31] STENGERS, Isabelle. *Cosmopolitiques I*. Paris: La Découverte, 2003.
- [32] TARDE, Gabriel. (1910) *Monadologia e Sociologia – e outros ensaios*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- [33] TAYLOR, T.L. *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge, MA: MIT Press, 2006.
- [34] VARGAS, Eduardo Viana. “Uso de Drogas: a alteração como evento.” *Revista de Antropologia*, São Paulo, USP, v. 49, no. 2, 2006.
- [35] VENTURINI, Tomasso. “Diving in Magma: How to Explore Controversies with Actor Network Theory”. *Public Understanding of Science*, 2009.
- [36] VENTURINI, Tomasso. “Building On Faults: How to Represent Controversies with Digital Methods”. *Public Understanding of Science*, 2010.
- [37] YOUNG, Kimberly. *Caught in the Net: How to Recognize the Signs of Internet Addiction – and a Winning Strategy for Recovery*. New York: John Wiley & Sons, 1998.
- [38] WEBER, Max. (1904-1905) *A ética protestante e o ‘espírito’ do capitalismo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

Nome Completo do Pesquisador (M): Guilherme Pinho Meneses

E-mail: guilherme.meneses@usp.br

Link do CV Lattes:

<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?metodo=apresentar&id=K4366186H0>

Título da Pesquisa em Andamento: “Videogame é droga? Controvérsias em torno da dependência de jogos eletrônicos”.

Orientador: Stelio Alessandro Marras

E-mail: smarras@usp.br

Link do CV Lattes:

<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?metodo=apresentar&id=K4794312Z5>

Universidade: Universidade de São Paulo

Programa de Pós-graduação: Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social (PPGAS)

Link Web do PPG: <http://www.fflch.usp.br/da/ppgas/index.php#&panel1-1>