

Jogos eletrônicos: vias do desejo

Daniela Karine Ramos

Universidade Federal de Santa Catarina, Depto. de Metodologia de Ensino, Brasil

Resumo

Neste trabalho propomos a investigação de como os desejos se realizam fantasmagoricamente e se atualizam no espaço virtual dos jogos eletrônicos. Diante disso, buscamos captar a singularidade presente na relação que os jogadores estabelecem com o espaço virtual, utilizando como inspiração metodológica a cartografia. Na pesquisa, cinco jovens foram observados e relataram suas experiências com os jogos eletrônicos. A partir disso, identificamos que a realização fantasmática de desejos é possível nos jogos eletrônicos, pois esses mundos virtuais não são uma desrealização, mas um deslocamento ontológico, que liberta o sujeito das pressões da realidade, colocando em suspensão os valores morais e permitindo o exercício da ciberética.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos, Desejo, Ciberética

Contato da autora:
daniela.ramos@ufsc.br

1. Introdução

O desejo pode ser entendido como aquilo que nos move em direção a nossa realização. Algo que nos mobiliza para ação e nos ajuda a definir metas e objetivos. Contudo, o desejo muitas vezes se realiza no coletivo e na relação com o outro. Relação esta que é regida por normas e valores que acabam definindo o que é autorizado. Aquilo que é autorizado, por sua vez, é construído no contexto social e apreendido no decorrer do desenvolvimento humano como conjunto de valores morais e éticos.

Neste trabalho propomos a investigação de como os desejos se realizam fantasmagoricamente¹ e se atualizam no espaço virtual dos jogos eletrônicos. A possibilidade de realização dos desejos nesse espaço pode ser considerada um elemento motivador e fascinante ao jogador, viabilizando a possibilidade de ele experimentar sensações e ficar imerso nos cenários dos jogos. Cenários esses que também possuem suas regras que autorizam determinados comportamentos em detrimento de outros. No entanto, essas regras podem diferenciar-se daquelas vividas na realidade, bem como podem contradizê-las.

Além disso, cada jogador pode estabelecer relações diferenciadas com os jogos eletrônicos, intensas ou extensas, prolongadas ou pontuais, individuais ou coletivas, compartilhadas ou isoladas, centradas em um tipo de jogo ou diversos, entre outros modos de relação que quando significados pelo jogador influenciado pelo seu contexto e experiências podem ganhar diferentes sentidos. Por conta disso neste trabalho não temos como objetivo identificar regras gerais de comportamento nos jogos eletrônicos, pois entendemos que o sujeito lida de modo singular com esses espaços.

Apesar do contexto comum de existência permeado por experiências nos jogos eletrônicos, é possível desenvolver subjetividades singulares, através de processos de singularização.

Ao mesmo tempo em que temos os processos de singularização vivenciamos um contexto social influenciado pelo desenvolvimento da tecnologia que aproximasse da massificação e influi nos modos de atuação e relacionamento. Novas interligações surgem apoiadas nas tecnologias da comunicação, ou seja, na técnica, e criam espaços virtuais de interação, contextos capazes de produzir vínculos entre as pessoas, compor identidades virtuais e espaços de entretenimento. Nesse sentido, Turkle [1995] afirma que as pessoas “recorrem explicitamente aos computadores em busca de experiências que possam alterar as suas maneiras de pensar ou afectar a sua vida social e emocional”.

Dentre os campos de atuação criados pelas tecnologias, destacamos na pesquisa desenvolvida os campos virtuais criados no universo dos jogos eletrônicos, campos de interação e ação que envolvem e fascinam crianças, jovens e adultos. Esse campo virtual pode contribuir para tornar ineficazes as normas morais, pois muitos jogos contradizem a moral e os valores da sociedade e parecem criar um espaço autorizado para matar, correr, assaltar e burlar a lei. Como estamos diante de algo relativamente novo, podemos nos questionar sobre seus efeitos na vida em sociedade, considerando que as técnicas criadas pelos homens não são neutras. Por outro lado, de acordo com Galimberti [2006], as técnicas são os meios e compete ao homem empregá-las para o bem ou para o mal, isso porque criam características e hábitos com os quais aprendemos a conviver. Além disso, o emprego desses meios pode criar características e hábitos sem as quais não podemos deixar de conviver, pois eles constroem novas necessidades e demandas cada vez mais complexas.

¹ A realização fantasmagórica do desejo refere-se uma forma de ilusão que diminui a pressão relacionada a pulsão desejante.

Nesse sentido, partimos do pressuposto de que os jogos eletrônicos oferecem possibilidades de elaboração de medos, conflitos e a realização fantasmática de desejos e criam espaços para a aprendizagem de habilidades e formas de raciocínio que contribuem subjetivamente para a atuação mais ativa dos jovens no mundo cotidiano.

Para abordar esses aspectos nesse artigo apresentamos aspectos teóricos relacionados ao desejo compreendido como falta - com base em Freud e Lacan, passamos a descrição da metodologia utilizada na pesquisa tendo por orientação a cartografia descrita por Rolnik, descrevemos os resultados da pesquisa e discutimos os mesmos e apontamos para a possibilidade da satisfação fantasmática do desejo.

2. Desejo como falta

Abordamos a via do desejo como falta, buscando recuperar a problemática do desejo e relacioná-la com o universo dos jogos eletrônicos. Assim, destacamos a problemática do desejo conduzida por Lacan em relação à necessidade e à demanda, tomando como referência as primeiras experiências de satisfação, de acordo com a concepção freudiana [Dor 1989].

Na primeira experiência pulsional, fica marcado o encontro com o objeto complementar do sujeito, perdido para sempre, o que vincula o desejo à falta [Mello 1995]. E o “único objeto que poderia responder a esta propriedade só pode ser o objeto do desejo” [Dor 1989], designado como “objeto a, objeto do desejo e ao mesmo tempo objeto causa do desejo, objeto perdido. Assim, enquanto eternamente faltante, inscreve a presença de um vazio que qualquer objeto poderá ocupar”.

Objetivando esclarecer essa problemática, Dor [1989] utiliza como exemplo a satisfação alimentar. Segundo ele, o processo pulsional manifesta-se na criança pelo surgimento de um desprazer, devido à tensão decorrente da fonte de excitação da pulsão; logo, temos uma situação de necessidade, que pode ser identificada organicamente. Nessas condições, um objeto é proposto para a satisfação dessa necessidade, sem que a criança busque ou represente o objeto psiquicamente. Nessa primeira experiência, o processo pulsional é de ordem de uma pura necessidade, que, ao ser satisfeita, gera um prazer imediato ligado à redução do estado de tensão [Dor 1989].

No que diz respeito a essa primeira experiência, Bruno [2004] resgata Lacan que afirma que “a primeira satisfação é mítica, corresponde à perda do biológico no desejo. Por outro lado, não há uma equivalência estrita entre o registro do desejo e o registro pulsional. Lacan desloca o erotismo pulsional freudiano para o registro do desejo, mas não pensa o desejo segundo o modelo de satisfação alucinatória, acentua a falta”.

Essa experiência gera um traço mnésico no aparelho psíquico e liga a satisfação à percepção de um objeto, o que constitui a representação do processo pulsional experienciado pela criança. Assim, quando a tensão reaparecer, o traço mnésico será reativado com a imagem da percepção do objeto. Desse modo, a manifestação pulsional já não aparece mais como pura necessidade [Dor 1989].

A princípio, o aparelho psíquico funciona de acordo com o princípio da constância, ou seja, ele permanece livre de excitação antes do seu funcionamento. Entretanto, devido às condições da vida e às necessidades corporais e interiores há uma derivação na motilidade. Freud exemplifica sua hipótese relatando que quando a criança tem fome, esperneia e grita, o que não modifica a sua situação até que alguém venha em seu auxílio. Quando isso ocorre, ou melhor, quando alguém vem em seu auxílio, propicia a experiência da vivência de satisfação. O processo é leva à aparição de certa percepção, cuja imagem mnêmica fica associada à excitação produzida pela necessidade. Assim, a próxima necessidade suscitará a imagem mnêmica, devido ao enlace estabelecido [Freud 1988 apud Mello 1995].

Desse modo, o que se tem na busca da realização do desejo é “uma identidade de percepção, ou seja, experiência de repetição da percepção é ligada à satisfação da necessidade” [Mello 1995]. Porém, esse funcionamento modifica-se, pois a satisfação não é encontrada e a necessidade perdura,

há uma substituição de um processo primário de funcionamento do psiquismo, no qual o desejo tenta se realizar, por um caminho regressivo, dominado pelo chamado princípio do prazer que é por fim inadequado ao seu objetivo, por um processo secundário de funcionamento denominado princípio de realidade, em que o mundo externo é levado em conta [Mello 1995].

A imagem mnêmica constitui-se como um modelo que será buscado na realidade, funcionando no aparelho psíquico como “uma representação antecipada da satisfação ligada ao dinamismo do processo pulsional”. Nesse sentido “o desejo nasce de um reinvestimento psíquico de um traço mnésico de satisfação ligado à identificação de uma excitação pulsional” [Dor 1989].

Desse modo, a psicanálise ensina que a completude do sujeito é de ordem imaginária, pois ele é marcado pela falta, falta-a-ser, e que o seu complemento está perdido; condição esta necessária ao desejo [Mello 1995]. Quando situamos essa problemática em relação aos jogos eletrônicos, podemos supor que esse modelo também pode ser buscado no contexto virtual dos jogos eletrônicos, no qual é possível superar situações e vivenciar personagens e ações que possibilitam a satisfação, ainda que, também de ordem imaginária, desvinculando-se do princípio de realidade.

Ao apresentar a teoria dos instintos, Freud [1996] define dois instintos básicos: *Eros* (Instinto de vida) e *Thanatos* (instinto de morte). No primeiro, o objetivo é “estabelecer unidades cada vez maiores e assim preservá-las — em resumo, unir”. Por outro lado, *Thanatos* é destrutivo e tem o objetivo de “desfazer conexões e, assim, destruir coisas (...) é levar o que é vivo a um estado inorgânico”. Esses instintos opõem-se e combinam-se mutuamente, impulsionam-nos na vida, move-nos para a ação.

No que diz respeito aos jogos e sua relação com a renúncia à satisfação da pulsão², Freud relata o caso da criança que não chorava quando a mãe o deixava por um longo período de tempo. E durante o tempo em que ficava sozinho, jogava utilizando um carretel atado a um cordão. A criança jogava-o embaixo da cama, onde sumia da visão e depois o puxava emitindo um som correspondente a “aqui”. Esse jogo era repetido por muitas vezes. Freud interpreta que o jogo “cumpria sua função de cultura, permitindo ao menino uma renúncia à satisfação da pulsão, ao possibilitá-lo deixar a mãe sair sem resistência, a partir da encenação da desapareição e retorno dos objetos” [Freud 1988 apud Mello 1995].

Cabe resgatar a idéia do princípio do prazer que rege os processos inconscientes e a ele compete reduzir a tensão que sustenta o desejo na busca do encontro com o objeto perdido. Entretanto, esse encontro só é possível pela alucinação, a qual pode se constituir em uma experiência decepcionante e permite que o *princípio da realidade* vigore no psiquismo [Mello 1995].

Para Freud [1976], os comportamentos são regulados pelo princípio do prazer, o que supõe uma tensão desagradável que é direcionada para sua redução, ocasionando o desvio do desprazer e a produção do prazer. Nesse sentido, o homem evita o desprazer, buscando diminuir as tensões sofridas, muitas vezes buscando alternativas e estratégias que permitem a liberação da tensão.

Desse modo, Freud [1976] relaciona o prazer com a diminuição da tensão e excitação da vida mental, considerando o princípio da estabilidade que encontra correspondência na própria idéia da homeostase, relacionada à busca de manutenção do equilíbrio do organismo. Assim, quando há um aumento da excitação da vida mental o indivíduo entra em estado de desequilíbrio, gerando uma tensão. No retorno ao equilíbrio, o prazer seria gerado a partir da redução dessa excitação e do re-estabelecimento do equilíbrio.

Por outro lado, Freud afirma que o princípio de prazer pode ser impedido por alguns mecanismos, como o instinto de auto-preservação. Assim, o princípio de prazer é substituído pelo princípio de

realidade. Esse último “não abandona a intenção de fundamentalmente obter prazer; não obstante, exige e efetua o adiamento temporário do desprazer como uma etapa no longo e indireto caminho para o prazer” [Freud 1976].

Desse modo, os instintos incompatíveis com a unidade inclusiva do Ego são expelidos pelo processo de repressão e afastados da possibilidade de satisfação [Freud 1976]. Porém, Freud afirma que esses instintos podem conseguir caminhos indiretos para uma satisfação direta ou substitutiva, mas o que poderia ser uma possibilidade de prazer, acaba sendo sentida pelo Ego como um desprazer.

A partir disso, podemos supor que os jogos eletrônicos oferecem caminhos indiretos para a satisfação substitutiva dos instintos reprimidos e que, pela suspensão da moral e a através da diferenciação feita pelo indivíduo entre a realidade e o virtual, abre-se uma possibilidade para o prazer a partir dessas experiências ficcionais.

No que diz respeito à tensão e ao prazer imediato, segundo Alves [2004] “por intermédio das regras construídas nos jogos, as crianças aprendem a negociar, a renunciar à ação impulsiva, a postergar o prazer imediato, o que contribui para a concretização dos desejos, através da assimilação e acomodação”. Além da relação do jogo com os desejos humanos, também identificamos funções relacionadas à introjeção das regras e mecanismos para lidar com os impulsos.

Freud [1996], ao formular a segunda teoria do aparelho psíquico, no qual intervêm as três instâncias: Id, Ego e Superego; atribui ao Id a expressão do verdadeiro propósito da vida, que seria a satisfação das necessidades inatas do indivíduo, sem preocupação com manter-se vivo ou proteger-se dos perigos. Para tanto, temos o Ego, responsável pela missão de descobrir o método mais favorável e menos perigoso para obter satisfação levando em conta o mundo externo. Por outro lado, o Superego aparece como limitação à satisfação das necessidades.

Para La Taille [2006], o Id como “uma espécie de vulcão em constante atividade e fonte inconsciente de desejos, precisa ser vigiado e controlado a todo instante para que não faça destruidoras irrupções no cotidiano dos homens: essa é a tarefa da consciência moral”. Essa consciência moral corresponde ao Superego. Como parte dos conteúdos do Superego localiza-se no inconsciente, os comportamentos morais são heterônomos, pois independem da vontade do indivíduo, entretanto, esse (indivíduo) pode até acreditar que os comportamentos morais são provenientes de sua boa vontade, mas essa vontade escapa ao seu controle por ser inconsciente [La Taille 2006].

A partir dessas proposições, podemos pensar que o Ego encontra no espaço virtual uma possibilidade

² O termo pulsão refere-se ao processo dinâmico que consiste numa pressão ou força que faz tender o organismo para um alvo [Fadiman e Frager 1986].

segura de satisfação das necessidades do indivíduo, resultantes de tensões. De algum modo, as experiências que os indivíduos vivem nos espaços virtuais dos jogos possibilitam que o organismo extravase as tensões que são reprimidas e bloqueadas na vida cotidiana. Isso porque essas experiências, a princípio, não ameaçam repercutir sobre a realidade e as regras no universo dos jogos são diferenciadas, o que possibilita diminuir a atuação do Superego.

Observa-se também a atuação do princípio definido por Freud de que os instintos podem mudar de objetivo, por meio do deslocamento, bem como substituir-se mutuamente; ou seja, a energia alocada para a satisfação de uma necessidade pode ser deslocada para outro objeto, a energia pode passar de um objeto a outro. Atualmente, por exemplo, uma das formas de deslocamento mais comumente identificadas, é o deslocamento para o consumo, a energia voltada para a conquista do amor e do reconhecimento do outro, quando não correspondida, é deslocada para o consumo, como investimento na busca de um grau de satisfação, o qual, normalmente, é passageiro.

Desse modo, podemos compreender como desejo o movimento que envolve a necessidade interna manifestada por meio de uma mudança de humor ou ação, como o choro quando se tem fome, e que só pode ser modificada ao se vivenciar uma experiência de satisfação, como ser alimentado, satisfação essa reconhecida pela imagem mnésica da percepção do objeto de satisfação (comida). Assim, a “reaparição da percepção é a realização do desejo, e o investimento total da percepção, a partir da excitação da necessidade, é o caminho mais curto em direção à realização do desejo” [Dor 1989].

Assim, pode-se concluir que o desejo não se realiza na realidade e sim na realidade psíquica, pois “é a pulsão que encontra (ou não) um objeto de satisfação na realidade (...) o desejo não tem objeto na realidade” [Dor 1989]. Do mesmo modo, essa realidade psíquica pode ser alimentada pelas experiências obtidas nos jogos eletrônicos, tendo em vista que é possível identificar sensações, prazeres e desprazeres com as jogadas, bem como colocar-se como personagem do jogo e atuar em seus espaços virtuais. Desse modo, o desejo humano mobiliza o jogador à ação, pois segundo Bruno [2004], ele contribui para retirar “o homem de sua inquietude passiva, o torna inquieto, o empurra para a ação”.

Por meio do conceito de desejo, Lacan [apud Bruno 2004] separa o campo de existência do sujeito humano sexuado e do humano biológico, estabelecendo a separação entre necessidade, demanda e desejo. Para ele, o desejo seria “uma espécie de *recherche* do objeto perdido”. Supomos, então, que essa busca pode ser ampliada para outros espaços, principalmente porque o desenvolvimento tecnológico tornou possível criar novos ambientes de interação, ação e vivência.

A partir disso, observamos que “a ação humana nasce do desejo e tende a ‘satisfazê-lo’ por negação, destituição ou pela transformação do objeto negado (desejado)” [Bruno 2004]. As ações dos jogadores podem ser mobilizadas pela busca da satisfação do desejo. Por outro lado, a ação negadora é ativa e não necessariamente destrutiva. “Sob a ação do desejo, a realidade objetiva é destruída para satisfazê-lo, criando, no lugar da realidade objetiva, uma realidade subjetiva” [Bruno 2004], igualmente, a realidade virtual pode ser destruída para contribuir com a criação dessa realidade subjetiva.

Em Lacan, o desejo aparece ligado a “uma falta que não pode ser preenchida por nenhum objeto real” [Dor 1989]. Para Lacan [1997], é por meio da lei moral, da instância moral, que a realidade se presentifica em nossa atividade estruturada no simbólico. Além disso, o autor afirma que a “lei moral se reafirma contra o prazer, e bem sentimos também que falar do real a respeito da lei moral parece colocar em questão o valor do que integramos habitualmente no vocabulário de ideal”.

Desse modo, a moral resguarda uma relação com a repressão do que gera prazer e nos remete à idéia da supressão dos desejos e da vivência do prazer em detrimento da orientação à moral. Além disso, evidencia-se a relação com o ideal, a partir do que podemos refletir sobre a moral enquanto conjunto de normas. Isso nos remete a idéia do que é normal que, por sua vez, pode ser associado ao que é ideal. Logo, temos o aluno ideal, o homem ideal enquanto sinônimos de aluno normal ou homem normal, o que se constitui como uma ficção, tendo em vista que o homem ideal revela-se como homem anormal, pois tanto desequilíbrios, como altos e baixos, fazem parte de seu processo de desenvolvimento.

Cabe ressaltar que a pulsão difere da necessidade, enquanto esta é uma função biológica, aquela está submetida a uma constância da pressão. “A satisfação da pulsão é atingir o seu alvo”, porém um destino possível para a pulsão é a sublimação. Através da sublimação, a pulsão encontra uma solução para a satisfação que a subtrai do destino do recalque, o que nos coloca a questão de que a pulsão não seria necessariamente satisfeita por seu objeto [Dor 1989].

Retomando a primeira experiência relacionada com a satisfação da necessidade, podemos afirmar que ela é manifestada pelo repouso orgânico, e que é investida, também, de um sentido pelo Outro. Desse modo, a “criança está irredutivelmente inscrita no universo do desejo do Outro, na medida em que é cativa dos significantes do Outro” [Dor 1989]. O repouso é respondido pelo Outro através de gestos e palavras que serão fonte de um repouso prolongado, o que fará a “criança gozar, para além da satisfação de sua necessidade”. É nesse momento que “a criança passa a ter condições de desejar pela mediação da demanda endereçada ao Outro” [Dor 1989].

Segundo Perelson [2006], o desejo do Outro “quer dizer, de algo que, sendo anterior e independente em relação a ele, vai determiná-lo profundamente. Assim, o desejo é ao mesmo tempo próximo e distante do sujeito, próprio e independente dele”.

Desse modo, o surgimento do desejo está relacionado à busca do “re-encontro” da primeira experiência do gozo. Entretanto “já a partir da segunda experiência de satisfação, a criança é tomada no assujeitamento do sentido, é intimada a demandar para fazer ouvir seu desejo. É, portanto, conduzida a tentar significar o que deseja” [Dor 1989].

Diante disso, o desejo para ser “essencialmente outra coisa que a coisa desejada, é a revelação de um vazio, a presença ausente de uma realidade que só pode ser entendida como distinta de um ser real, estático e dado” [Bruno 2004].

Outro se torna Coisa “da qual a criança deseja o desejo, mas que nenhuma de suas demandas, nas quais se apóie este desejo, jamais poderá significar adequadamente”. O desejo passa a reestruturar como desejo de uma coisa impossível, renasce sustentado pela falta, de tal forma que “este vazio constitui-se tanto como o que causa o desejo, como aquilo a que o desejo visa” [Dor 1989]. O desejo humano passa a se constituir como o “desejo do desejo do outro” [Bruno 2004].

Essa perspectiva do desejo humano formulada a partir, principalmente, da idéias de Freud e Lacan, colocam-nos numa posição de assujeitamento ao outro, vinculada à necessidade de reconhecimento que passa pelo outro, questão esta que de fato nos ajuda a compreender nosso comportamento e a influência que o meio social exerce sobre o eu. Por outro lado, temos uma função ativa nesse processo e somos responsáveis pelo que somos. Assim, poderíamos concordar com Bruno [2004] que apresenta o desejo como um universo mórbido que envolve a falta e a culpa sob a perspectiva apresentada até aqui.

Nesse sentido, talvez possamos compreender porque muitas pessoas vivem uma síndrome de carência, relacionada à falta, o que de acordo com Rolnik [2006] tem como efeito “o fato do desejo investir a centralização dos valores e, conseqüentemente, a padronização subjetiva (é por isso (...)) que as pessoas tem um ar tão estereotipado e embrutecido). Em outras palavras: o desejo investe contra si mesmo e a favor do fortalecimento do *status quo*”.

A energia investida no desejo quando não é aderida a um objeto ou quando não encontra um meio de extravasar-se, pode voltar-se contra o próprio sujeito. Do mesmo modo que pode ser transformada em culpa, vergonha e remorso. Ou seja, ela pode ser investida para que o sujeito torture a si mesmo, desviando a energia daquilo que a satisfaria para reforçar o seu impedimento. Assim, podemos falar também em

paixões tristes, como Spinoza [apud Deleuze 2002], enquanto um complexo que reúne desejos e tormentos da alma.

3. Metodologia

Diante da complexidade apresentada pelo objeto de pesquisa que se constitui no entrelaçamento entre os jogos eletrônicos, as relações estabelecidas pelos sujeitos-jogadores e o desejo, a pesquisa desenvolvida teve como orientação metodológica a cartografia por compreendermos que esta se constitui um “transmétodo”, “capaz de mapear uma multiplicidade e captar as singularidades. Como se fora desbravar os trajetos transversais dos devires, transitar na trilha do rizoma, numa operação permanente de ir além da captura moral (bom, verdadeiro)” [Lopes 1996 apud Robinson 2003].

O termo cartografia utiliza especificidades da geografia para criar relações entre territórios e dar conta de um espaço. Assim, cartografia é

um termo que faz referência à idéia de “mapa”, contrapondo à topologia quantitativa, que categoriza o terreno de forma estática e extensa, uma outra de cunho dinâmico, que procura capturar intensidades, ou seja, disponível ao registro do acompanhamento das transformações decorridas no terreno percorrido e à implicação do sujeito percebido no mundo cartografado [Kirst 2003].

A cartografia, apesar de ter o mapa como referência, é diferente dele, pois é a “inteligibilidade da paisagem em seus acidentes, suas mutações, ela acompanha os movimentos invisíveis e imprevisíveis da terra” [Rolnik 2006]. Assim, não basta descrever como o sujeito joga, filmar e registrar suas ações, é preciso identificar os sentimentos, desejos, emoções e percepções envolvidas, visando dar conta da subjetividade investida nesse espaço relacional.

Desse modo, a cartografia do entrelaçamento entre os jogos eletrônicos e as vias do desejo se produziu por meio de “conceitos, depoimentos e compromissos” [Kirst et al 2003]. Os conceitos foram definidos a partir da investigação teórica e do diálogo com os autores e pesquisadores dedicados às temáticas envolvidas neste trabalho. Os depoimentos provieram dos sujeitos envolvidos no campo de pesquisa e do próprio pesquisador, todos comprometidos e envolvidos com o objeto de estudo.

A pesquisa foi submetida e aprovada pelo Comitê de Ética na Pesquisa em Seres Humanos, da Universidade Federal de Santa Catarina, pois envolveu a participação de cinco sujeitos na faixa etária entre 12 e 15 anos, quatro do sexo masculino e um do feminino, que freqüentavam o Ensino Fundamental ou Médio. A seleção dos sujeitos foi realizada por meio da indicação de jovens jogadores assíduos por pessoas conhecidas do pesquisador, considerando os seguintes critérios: o interesse em participar da pesquisa e disponibilidade de

tempo; o acesso a um computador ou console de *videogame* e jogar mais de 3 (três) horas por semana. A partir da indicação, foi feito o contato e o questionamento sobre o interesse do sujeito em participar da pesquisa e posterior solicitação de autorização dos responsáveis.

A coleta de dados foi desenvolvida na residência dos sujeitos, visando a estabelecer um espaço agradável, familiar e de confiança, bem como evitar o deslocamento para outros espaços, por um período de quatro meses sendo realizada pelo menos um visita quinzenalmente a cada sujeito da pesquisa, a qual durava em média uma hora.

A aproximação com os sujeitos-jogadores visou identificar como jogos estão inseridos no seu contexto, quais são as dimensões subjetivas envolvidas e quais suas relações com a produção do conhecimento. Isso a partir da compreensão de que a cartografia é um “movimento de resgate da dimensão subjetiva da criação e produção do conhecimento” [Kirst et al 2003].

Para delimitação do campo de pesquisa definiu-se um jogo específico para a partir do mesmo entender as relações que os sujeitos estabelecem com os jogos eletrônicos. Entretanto a cartografia resultante não se limita apenas a esse jogo, o mesmo foi o ponto de partida. Nesse sentido, optou-se pelo *Counter Strike* (CS) devido sua popularidade e por conter questões de interesse como a violência e comportamentos inadequados segundo os princípios éticos de nossa realidade cotidiana.

A pesquisa de campo incluiu observações naturalísticas das relações estabelecidas pelos adolescentes com os jogos eletrônicos, no momento em que jogavam. Estas observações foram feitas junto com os sujeitos, buscando capturar os modos e as linhas que perpassavam a realidade subjetiva construída a partir da interação nos mundos ficcionais criados pelos jogos.

Outro procedimento utilizado foi a realização de entrevistas estruturadas. Quanto à dinâmica das entrevistas, a proposta foi criar vários momentos de interação com os sujeitos e observação destes, visando à familiarização e à criação de um espaço de confiança.

A partir da interação com os sujeitos-jogadores, sobretudo, esta pesquisa criou um espaço de comunicação com os jovens e buscou valorizar a sua cultura, propiciando um espaço mútuo de reflexão e discussão sobre o fenômeno dos *games*, a partir da aproximação com esse universo partilhado pelos jovens da pesquisa.

Por fim, levou-se em consideração que as relações estabelecidas entre os sujeitos-jogadores e os jogos eletrônicos são singulares e diferentes para cada um. Desse modo, apresentamos nesse trabalho algumas possibilidades de relação, que não podem ser generalizadas. Tendo em vista que também podemos identificar um endereçamento que inclui sujeitos com

algumas características específicas, como suporte parental, habilidades técnicas, acesso a cultura digital, domínio e familiaridade com os recursos de comunicação mediada.

4. Desejos realizados fantasmaticamente

Os desejos revelados pelos jovens relacionam-se com a vida e a rotina que eles têm, muito vinculada à vida escolar. Assim, temos os desejos relacionados à capacidade de aprender de forma fácil e com pouco esforço. Segundo Dark Vader³, seu desejo seria “ser um guri que aprendesse as coisas facilmente e não precisar estudar” e Kakashi queria “ser mais esperto, saber sem precisar estudar”.

No CS e mesmo em outros jogos, os personagens já sabem atirar, são figuras adultas e que já passaram pela escola. Assim, os jovens podem vivenciar no virtual, situações em que as atividades escolares e a cobrança por aprender não estão em cena.

Outro desejo relatado por Dark Vader, refere-se a fazer amizades. Segundo ele, “eu queria fazer amizade mais fácil, eu demoro muito para fazer amizade”. Nesse sentido, os jogos também são espaços sociais de interação. É possível fazer amizades e trabalhar em equipe como no caso do CS, tanto, que Dark Vader já fez amizades no CS on-line, tem colegas virtuais com os quais se comunica por *chat* ou comunicadores instantâneos.

Podemos até mesmo supor que no jogo, como somos representados por uma personagem, fazer amizade se torne algo mais fácil e que o fato de ter que trabalhar em grupo, também seja um fator facilitador.

Outros desejos são influenciados pelos padrões de beleza socialmente valorizados atualmente, que incluem ser bonito e forte. Nesse sentido, Kakashi afirma que gostaria de “melhorar o perfil físico, mudar o cabelo.... Eu não gosto do meu cabelo”. Esse desejo pode ser realizado fantasmaticamente no jogo quando se vive uma personagem no mundo virtual que é bonito e forte. Os jogos, de modo geral, têm personagens que estão adequadas aos nossos padrões de beleza ou mesmo permitem a sua configuração.

Desse modo, identificamos a tentativa de realização do desejo que se constitui no cotidiano como falta, ou seja, busca-se realizar no jogo algo que falta ao sujeito na realidade. Nessa mesma perspectiva, Lara revela desejar ser “mais alta. Mais inteligente, mais rica”, evidenciando as influências culturais e os padrões construídos socialmente do que é valorizado.

³ Os sujeitos da pesquisa são identificados por nomes de personagens escolhidos por eles: Dark Vader, Goku, Lara, Gign e Kakashi.

Podemos mesmo refletir sobre o que significa ser forte. No jogo ser forte, principalmente em jogos de ação, embate e violência, é ter mais condições de ganhar o jogo, dominar o adversário, sobreviver aos desafios. E na realidade? Podemos também pensar que quem é mais forte tem maiores condições de sobreviver às adversidades, impõe maior respeito aos outros e é reconhecido socialmente pelo seu grupo.

Esse princípio se faz presente na base da teoria evolucionista que afirma que os mais fortes e adaptados tem mais condições de sobreviver ao longo da evolução devido à seleção natural. Aspectos estes que refletem também naquilo que gostaríamos de viver na vida cotidiana e que é vivido no jogo. Dark Vader afirma que gostaria de “adquirir armaduras brilhosas de verdade, ter magia e poderes”. Poderes esses capazes de torná-lo invisível, por exemplo. Assim, o sujeito-jogador pode ser o que nunca será e pode explorar o impossível e o proibido.

Do mesmo modo, Kakashi afirma que gostaria de “ter poderes, viver aventuras, poder viajar para onde quiser, assim como pela internet que a gente pode viajar pelo mundo todo”.

As questões apontadas pelos jovens revelam que de fato o jogo permite uma liberdade maior, como a possibilidade de dirigir qualquer coisa (mesmo ainda não tendo carteira de motorista), ter poderes (mesmo que esses poderes não existam na realidade), morrer e depois viver novamente, voar, viajar pelo mundo e no tempo, ser o melhor jogador de futebol; e, sobretudo, experimentar virtualmente uma margem maior de liberdade de forma divertida, podendo parar no momento em que se tornar entediante, reiniciar, trocar de lado no jogo, sem ter qualquer prejuízo material ou objetivo para sua vida.

É nesse espaço de leis diferenciadas e sem compromisso com a realidade do cotidiano possibilita que os jovens experimentem sensações, interajam, vivenciem com maior grau de interatividade a imaginação, brinquem e se divirtam, realizando de modo fantasmático seus desejos. Esse aspecto ajuda no retorno à vida cotidiana e a lidar com os desafios cotidianos, pois algo já se realizou no virtual e minimizou os efeitos das pressões do cotidiano.

Desse modo, podemos evidenciar que a maioria dos jogos “oferece um mundo ficcional no qual as recompensas são maiores e mais nítidas, mais claramente definidas, do que na vida” [Johnson 2005].

Além disso, poderíamos localizar na violência presente nos jogos eletrônicos uma função catártica e, na ação e estratégia, a função motivadora, pois nesses elementos estão localizados os desafios, que desestabilizam o jogador e o conduzem à superação. Assim, como relatam os sujeitos-jogadores: não importa de que lado você está, se do bem ou do mal, o importante é definir as táticas e estratégias para vencer.

Ora é possível ser o bandido, ora o mocinho, o que importa são os desafios que o jogo propõe.

E isso reflete nos sentimentos que o jogo desperta no jogador que está na vida cotidiana, como podemos evidenciar pela fala de Dark Vader:

Ah! Se eu perco um jogo eu fico um pouco triste, porque batalho para conseguir e às vezes eu perco. Por isso, eu fico um pouco triste, porque eu me dedico, aí fico ruim e chateado. Fico um pouco estranho, porque eu me dedico, fico um pouco decepcionado.

Essa fala revela que o desafio do jogo afeta não só o personagem, como o próprio sujeito que investe seu tempo e empenha-se para conseguir superá-lo. Assim, evidenciamos que há um investimento emocional e que o jogo assim como permite realizar alguns desejos, aliviando a pressão exercida pelas pulsões, é também capaz de gerar desprazer quando não se atinge o objetivo ou perde-se o jogo.

Nesse sentido, Jones [2004] retoma as funções do jogo descritas pela psiquiatra Lenore Terr no livro *Beyond Love and Work* [1999]. São elas: “exercitar e relaxar, agrupar e aguçar habilidades sociais, aprender a dominar, treinar para a vida futura. Brincar dá às crianças novas perspectivas a respeito de suas frustrações”.

Encontramos essas funções tanto nas brincadeiras tradicionais, como nos jogos eletrônicos, que por serem um jogo, constituem-se como uma forma de entretenimento e diversão.

Ao mesmo tempo, levando em consideração os efeitos catárticos dos jogos e os espaços de simulação, eles permitem que se lide com as frustrações, medos e fraquezas, como um exercício para tornar-se mais habilidoso na arte de se governar.

Os jogos eletrônicos permitem que as crianças “manipulem idéias aterradoras, até que se transformem em idéias conhecidas e percam seu poder. O entretenimento assume essas mesmas funções quando jovens o incorporam a suas fantasias ou a sua vida social, ou ainda brincam com ele” [Jones 2004].

Dentre os medos descritos pelos jovens, presentes na vida cotidiana, temos em destaque o medo de ladrão e o medo da morte. Podemos evidenciar que essas são temáticas presentes no CS, pois associam o terrorista ao ladrão e o jogo envolve matar e morrer. Essa questão fica exemplificada na afirmação de Goku que afirma ter medo de morrer, “mas sabe que no jogo pode viver novamente, porque é uma ficção”.

Nos jogos eletrônicos, as crianças lidam com imagens e temas, como a violência, com as quais não conseguem lidar ou de que têm medo. Nossos sujeitos-jogadores revelaram o medo da violência e da morte, apesar disso jogavam o CS que explora essas duas temáticas. Segundo Jones [2004], é possível lidar com

esses medos no jogo, pois nesse espaço virtual é possível ter maior controle, ou seja, pode-se parar de jogar se as reações emocionais tornarem-se aterrorizadoras ou causarem desconforto ou, simplesmente, jogar outro jogo.

Assim, podemos reforçar que a partir dos jogos, esses jovens podem trabalhar seus medos, aprendendo a lidar melhor com eles a partir das experiências no mundo virtual, as quais influenciam nos aspectos subjetivos, sem delimitar ou acabar com esses medos.

Por fim, identificamos a possibilidade de ter o desejo como excesso, no qual o sujeito pode viver experiências virtuais, criar estratégias e ações, inventar formas diferenciadas de ser um personagem e outros sistemas de valor que envolvem a ciberética.

A ciberética é descrita por Ramos [2009] “enquanto uma ética dos jogos eletrônicos que consideram a capacidade do sujeito-jogador de avaliar as regras definidas e orientar o seu comportamento no mundo virtual. Essa capacidade envolve a avaliação das situações, a consideração dos elementos dos jogos e podem ignorar a moral da realidade. A ciberética se aplica ao universo dos *games*, por isso não se confunde com o mundo cotidiano”.

Considerações finais

A internet precisa “ser repensada como um ambiente de catálises, de encontros, de colisões, de encruzilhadas, em suma, de contágios, para quem e além dos regimes tecnológicos, semióticos e comunicacionais” [Rodrigues 2007]. Isso nos leva a resgatar a pesquisa realizada, por Alves [2003], com adolescentes da Bahia, a qual aponta que os jogos

se constituem em espaços de aprendizagem, possibilitando momentos de verdadeira catarse para os usuários, na medida em que é possível exercitar diferentes emoções inerentes aos seres humanos: o medo, a alegria e a cólera, sem, contudo, provocar danos físicos, sociais e afetivos.

Dessa forma, assim como as brincadeiras, os jogos eletrônicos, dão escoamento ao ódio e à agressão da criança. Segundo Winnicott [1982], não podemos ignorar a contribuição social da expressão da agressividade por meio da brincadeira, pois ela (a brincadeira) evita que isso seja feito em momento de raiva. Nesse sentido, além de brincar por prazer, as crianças brincam para “dominar angústias, controlar idéias ou impulsos que conduzem a angústia se não forem dominados”.

Os jogos eletrônicos ampliam e materializam virtualmente as possibilidades de realizar desejos. A partir do jogo, o usuário, segundo Pacheco [apud Lynn 2003], “elabora suas perdas, materializa seus desejos, compartilha a vida animal, muda de tamanho, liberta-se da gravidade, fica invisível e, assim, comanda o

universo por meio de sua onipotência. Dessa forma, ela [ele] realiza todos os seus desejos e as suas necessidades”.

Por outro lado, é possível a realização de desejos mais elementares restritos à situação proposta pelo jogo. Segundo Johnson [2005] “quando você está preso a um jogo, o que o atrai é uma forma elementar de desejo: a vontade de ver a próxima coisa”.

De acordo com Cabral [2004], pode-se dizer que os “jogos satisfazem desejos inconfessos, levando à catarse impulsos agressivos e violentos, fatores esses que a psicologia individual identifica e estuda no homem desde, pelo menos, o século XIX”.

E, ainda, segundo Alves [2003], os jogos de violência, por exemplo, têm um efeito terapêutico, possibilitando catarses que canalizam medos, desejos e frustrações, permitindo, assim, elaborações de conflitos, medos e angústias.

Nos jogos, as narrativas são construídas em cenários manipuláveis e participativos, possibilitando a concretização do imaginado e a realização do desejo, ampliando a forma de expressão da narrativa e aproximando o ficcional com a realidade.

O modo participativo, proporcionado pelos jogos em situações de violência, segundo Johnson [2005], provavelmente funciona como uma válvula de escape para crianças que, de outra forma, estariam inclinadas a expressar comportamentos agressivos no mundo cotidiano. Essa hipótese é levantada a partir dos resultados encontrados em pesquisas nos Estados Unidos de que a violência na escola reduziu no período entre 1992 e 2002, o que coincide com a inserção dos jogos no cotidiano de crianças e adolescentes.

No que diz respeito ao potencial catártico do jogo, Alves [2004] aponta que “os psicanalistas afirmam que, através deles, é possível desencadear processos de repetição, recordação e elaboração. Esses processos possibilitam ao indivíduo crescer, constituir-se como sujeito, vencendo os seus medos”.

Nesse sentido, Jones [2004] encontrou jovens que usavam fantasias de combates para “se sentirem mais fortes, para canalizarem suas emoções, controlarem sua ansiedade, para se acalmarem diante da violência de verdade, para conseguirem abrir seu caminho de desafios emocionais e se elevarem a novos níveis de desenvolvimento”.

Além disso, quando nos referimos aos jogos eletrônicos, estes apresentam uma realidade virtual descolada do nosso mundo cotidiano, que pode superdimensionar alguns aspectos e propor regras e valores morais contraditórios ao que é aceito por nossa sociedade, os quais são reforçados nos jogos pela pontuação e bom desempenho.

Nos jogos os sujeitos-jogadores podem ser heróis e bandidos, vencer desafios impensáveis em nosso

mundo cotidiano, ter poderes e magias, podem controlar o tempo e a vida dos seus personagens. No jogo mata-se quem se tem vontade, bate-se, corre-se, pula-se, faz-se muito mais que na realidade. Esse fazer satisfaz algo em nós humanos que alivia as tensões do dia-a-dia, o que tem um efeito catártico.

A realização fantasmática de desejos é possível nos jogos eletrônicos, pois esses mundos virtuais não são uma desrealização, mas um deslocamento ontológico, que liberta o sujeito das pressões da realidade, colocando em suspensão os valores morais e permitindo o exercício da ciberética.

Referências

- ALVES, L., 2004. *Game over: jogos eletrônicos e violência*. 2004. Tese (Doutorado em Educação). Programa de pós-graduação em educação. Universidade Federal da Bahia.
- _____, 2003. *Matar ou Morrer: Desejo e Agressividade na Cultura dos Jogos Eletrônicos*. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 26, Belo Horizonte/MG. Anais.... Belo Horizonte/MG: Intercom, 1 – 15. Disponível em: <http://repositorio.portcom.intercom.org.br/dspace/bitstream/1904/4732/1/NP8ALVES.pdf>. [Acessado 12 maio 2006].
- BRUNO, M., 2004. *Lacan & Deleuze: o trágico em duas faces do além do princípio do prazer*. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- CABRAL, F., 2004. Entrevista. In *4ª Cúpula Mundial de Mídia para Crianças e Adolescentes*. Rio de Janeiro: Multirio. Disponível em: http://www.riosummit2004.com.br/entrevista.asp?id_noticias=401&idioma=por&forum=. [Acessado 08 junho 2006].
- DOR, J., 1989. *Introdução à leitura de Lacan: o inconsciente estruturado como linguagem*. Porto Alegre: Artes Médicas.
- FADIMAN, J.; FRAGER, R.; MAYER, E. L., 1986. *Teorias da Personalidade*. São Paulo: Harbra.
- FREUD, S., 1996. A teoria dos instintos. In: FREUD, S. *Obras psicológicas completas: edição standard brasileira - v.23 (1937-1939) - Moisés e o monoteísmo, esboço de psicanálise e outros trabalhos*. Rio de Janeiro: Imago Editora, 161 -164.
- _____, 1976. Além do princípio de prazer. (1920). IN: FREUD, S. *Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmundo Freud*. Rio de Janeiro: Imago.
- GALIMBERTI, U., 2006. *Psique e techne: o homem na idade da técnica*. São Paulo: Paulus.
- GUATARRI, F., ROLNIK, S., 1986. *Micropolítica: cartografias do desejo*. 2ª ed. Petrópolis: Vozes.
- JOHNSON, S., 2005. *Surpreendente!: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes*. Rio de Janeiro: Elsevier.
- JONES, G., 2004. *Brincando de matar monstros: por que as crianças precisam de fantasia, videogame e violência de faz-de-conta*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil.
- KIRST, P. G.; GIACOMEL, A. E.; RIBEIRO, C. J. S. et al, 2003. Conhecimento e cartografia: tempestade de possíveis. In: FONSECA, T. M. G.; KIRST, P. G. *Cartografias e Devires: a construção do presente*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 91-101.
- LA TAILLE, Y. de, 2006. *Moral e ética: dimensões intelectuais e afetivas*. Porto Alegre: Artmed.
- LACAN, J., 1997. *O seminário, livro 7: a ética da psicanálise*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- MELLO, D. M., 1995. *Nau do desejo: o percurso da ética de Freud a Lacan*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará; Alfenas, MG: Unifenas.
- RAMOS, D. K, 2008. *Ciberética: vias do desejo nos jogos eletrônicos*. UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA Tese de Doutorado em Educação. Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis.
- ROBINSON, P. G., 2003. Cartografando a onda teen. In: FONSECA, TÂNIA M. G.; KIRST, PATRÍCIA G. *Cartografias e Devires: a construção do presente*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 307-318.
- RODRIGUES, R. F, 2007. e O virtual e a subjetividade: a heteronímia na internet. *Contemporânea*, vol. 5, nº 1 e 2. Dez., 1-11.
- ROLNIK, S., 2006. *Cartografia sentimental: transformações contemporâneas do desejo*. Porto Alegre: Sulina; Editora da UFRGS.
- TURKLE, S., 1997. *A vida no Ecrã: a identidade na era da Internet*. Lisboa: Relógio D'Água.
- WINNICOTT, D. W, 1982. Por que as crianças brincam. WINNICOTT, D. W. *A criança e o seu mundo*. 6ª ed. Rio de Janeiro, Guanabara Koogan.