

Jogos Eletrônicos e Subjetivação: o preparo e despreparo das juventudes digitais

Márcia Duarte Medeiros

Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual, Fortaleza, Ceará.

Resumo

Através de reflexão teórica baseada na Teoria Crítica, busca-se contrapor duas ideias. A primeira preconiza uma juventude nascida sob a égide tecnológica digital e cujo processo de subjetivação dito: “multifacetado”; “plural”; “flexível” e singular, aos moldes do que anunciou-se em Tapscott [1999] e Nicolaci-da-Costa [2002;2005] que possivelmente corroboraria o caminho sugerido por McGonical [2011], qual seja: o uso de games como ferramenta de emancipação e comprometimento social. A segunda sugere que os jovens, inseridos na cultura as simulação, tornaram-se indivíduos fragmentados em “mínimos eus”, passando o “outro” a figurar como mero instrumento de satisfação narcísica, como preconizado por Lasch [1983;1987]. Consta ainda uma breve exposição de material empírico obtido quando da realização da dissertação de mestrado em psicologia cujo objetivo foi verificar como se dava o processo de experimentação do sentimento de poder no jogo The Sims.

Palavras-chave: Teoria Crítica. Subjetividade. Jogos Eletrônicos. Narcisismo. Games for change.

Contato do autor:
marcia@virtual.ufc.br

1. Introdução

Em tempo de total conexão, vez por outra se recebe alguns links que valem a pena parar e lê. Outro dia, seguindo um destes caminhos traçados por colegas que também andam conectados, chegou-se a um texto intitulado: Meu filho, você não merece nada! Escrito pela jornalista Eliane Brun. O texto, publicado em uma coluna da Revista Época, chamou atenção também por seu subtítulo: A crença de que a felicidade é um direito tem tornado despreparada a geração mais preparada. Logo de início a autora dizia:

Ao conviver com os bem mais jovens, com aqueles que se tornaram adultos há pouco e com aqueles que estão tateando para virar gente grande, percebo que estamos diante da geração mais preparada – e, ao mesmo tempo, da mais despreparada. Preparada do ponto de vista das habilidades, despreparada porque não sabe lidar com frustrações. Preparada porque é capaz de usar as ferramentas da tecnologia, despreparada porque despreza o esforço. Preparada porque conhece o mundo em viagens protegidas, despreparada porque desconhece a fragilidade da

matéria da vida. E por tudo isso sofre, sofre muito, porque foi ensinada a acreditar que nasceu com o patrimônio da felicidade. E não foi ensinada a criar a partir da dor. (BRUN, E. 2011)

Seguindo uma via de mão contrária, Don Tapscott, escritor e consultor especializado em estratégias de negócios, é otimista em relação à nova geração. Ele definiu a chamada Geração Y ou Geração Net como a mais inteligente, mais capaz e responsável por uma revolução na economia e no comportamento global.

Como se pode observar são duas posições antagônicas. Entretanto, existe em torno da questão uma fascinação ambivalente. Acredita-se que esta é uma geração que se distingue das demais por ter crescido em contato com a tecnologia da informação, por ter mais facilidade de lidar com a simultaneidade, com as mudanças que acontecem hora a hora. Entretanto, apesar de se concordar com algumas características conferidas aos jovens nascidos sob o signo tecnológico, considera-se que há elementos outros, principalmente na esfera da subjetividade, que demandam uma investigação mais aprofundada, principalmente, por se tratar de uma geração que vive em um mundo imerso no imediatismo, com uma demanda constante de realizar tudo ao mesmo tempo, sendo “multi-tarefas”.

Nota-se que relação entre jovens e as mídias eletrônicas tem sido, muitas vezes, percebida em termos essencialistas. Os jovens tendem a ser vistos como possuidores de qualidades inerentes que os ligam, de um modo único, à tecnologia. Não obstante, faz-se necessário compreender e diferenciar alguns conceitos como: de juventude, adolescência, visto que usualmente os termos ora se superpõem, ora constituem campos distintos e a partir algumas definições caracterizar o jovem contemporâneo e assim extrair possibilidades de delimitações que contribuam para o entendimento do sujeito ao qual se pretende aqui analisar.

2. Entendendo: adolescência; juventude e a inserção dos jovens na cultura digital contemporânea

Sem a pretensão de promover uma definição única ou mesmo consensual sobre os termos tendo em vista que a proposta aqui é apresentar algumas definições sobre adolescência e juventude, evidenciando suas diferenças com relação à de adolescência, antes de se aprofundar nas características dos jovens nascidos sob a égide da conectividade e da tecnologia digital.

2.1. Adolescência

Via senso comum, é conhecido que a adolescência é um período evolutivo onde transformações bio-psico-sociais acontecem, determinando um momento de passagem do conhecido mundo da infância ao desejado e, por vezes, temido mundo adulto. A grosso modo, a adolescência pode ser definida cronológica, sociológica e psicologicamente, encerrando portanto três teorias ou posições teóricas. Cronologicamente é o período que varia dos doze aos vinte e cinco anos. Sociologicamente é um período de transição do estado de dependência para o de autonomia. É quando se começa a assumir as responsabilidades do mundo adulto. Psicologicamente, a adolescência é um período crítico de definição do ego, com grandes mudanças na personalidade.

Para autores como Aberastury & Knobel [1981] e Outeiral[1992], a adolescência é caracterizada por inúmeros elementos, entre os quais podemos enumerar: (1) a perda do corpo infantil, dos pais da infância e da identidade infantil; (2) da construção de novas identidades assim como de desidentificações; (3) da aquisição de novos níveis operacionais de pensamento (do concreto ao abstrato) e de novos níveis de comunicação (do não verbal ao verbal); (4) da reelaboração do narcisismo; (5) da reorganização de novas estruturas e estados de mente; (6) da apropriação do novo corpo; (7) do recrudescimento das fantasias edípicas; (8) vivência de uma nova etapa do processo de separação-individuação; (9) da construção de novos vínculos com os pais, caracterizados por menor dependência e idealização; (10) da primazia da zona erótica genital; (11) da busca de um objeto amoroso; (12) da definição da escolha profissional; (13) do predomínio do ideal de ego sobre o ego ideal; enfim, de muitos outros aspectos que, em síntese, referem-se à organização da identidade em suas dimensões psíquicas, sociais, temporais e espaciais.

Levando-se em consideração concepções mais clássicas, podem-se encontrar definições que englobam desde os aspectos estritamente biológicos, qual seja a adolescência seria o período no qual se alcança a etapa final do crescimento e iniciando-se desde a puberdade até a maturidade reprodutiva, onde todas as estruturas biológicas reprodutivas estariam prontas.

Do ponto de vista do desenvolvimento cognitivo ou intelectual, a adolescência caracteriza-se pela aparição de profundas mudanças qualitativas na estrutura do pensamento que Piaget denominou de período das operações formais, onde a atuação intelectual do adolescente se aproxima cada vez mais do modelo do tipo científico e lógico.

Ao se buscar a origem e definição do termo no dicionário, encontra-se que adolescência é um termo de origem latina, do verbo *adolescere*, que significa desenvolver-se, crescer; é próximo, no entanto, do termo *adulescere*, que significa adoecer. A aproximação entre os dois sentidos anuncia a dimensão de crise a que ficou associado o termo.

Conceitualmente, a adolescência constitui-se como campo de estudo recente dentro da psicologia evolutiva, tendo emergido de forma incipiente somente ao final do século XIX e com maior força no início do século XX, sob a influência do psicólogo norte-americano Stanley Hall, o qual, com a publicação (1904) de um tratado sobre a adolescência, constituiu-se como marco de fundação do estudo da adolescência no campo da psicologia.

Para Hall [1904] trata-se de uma época difícil e traumática da vida para todo ser humano. Tendo compreendido que as transformações físicas da adolescência eram geneticamente determinadas, supôs que a reação psicológica era universal e não sujeita a modificar-se. As alterações abruptas e extremadas de sentimento e humor nos adolescentes foram atribuídas principalmente às modificações internas. Ele não considerou importantes os efeitos ambientais. Apesar de seu escrito ter sido um marco, o autor recebeu críticas da maioria dos psicólogos da época, pois ignorava as influências da cultura no desenvolvimento humano.

Estudando também a adolescência, Erikson [1976] analisou esse período como uma etapa de conflitos próprios ao crescimento, que corresponderia à “crise de identidade”, expressão criada pelo autor. Essa “crise” terminaria no início da vida adulta, quando a identidade do indivíduo encontraria uma forma mais estável. Entretanto, Erikson não perdeu de vista o entendimento da adolescência como construção social, pois seriam as características históricas e sociais que condicionam a formação da identidade, inclusive adulta. Na opinião de Erikson, o conflito surge entre a busca da identidade e a confusão dos papéis. Via de regra, a maturidade física indicaria o início da idade adulta, mas sob outros aspectos o adolescente age ou é tratado como criança o que provoca a confusão e crise.

Nesta busca pelo reconhecimento, o adolescente assume a tarefa de interpretar o desejo inconsciente (ou simplesmente escondido, esquecido) dos adultos, oscilando entre a conquista da autonomia e da independência ou a submissão à “moratória” adolescencial [ibid, p.15]. As tentativas de conquistar o seu passaporte para vida adulta geram conflitos de toda ordem, envolvendo tanto as relações “adolescente-adulto” como “adolescente-adolescente”. Conflitos estes que podem dar origem a sintomas como, por exemplo, a violência ou, na concepção psicanalítica, a agressividade. Ou ainda a retração do adolescente em mundos cujas fronteiras entre “brincadeira” e “realidade” estão se diluindo e produzindo indivíduos cada vez mais centrados em si mesmos, que só permitem a interação por meio digital.

A adolescência, deste modo, é compreendida como um processo psíquico, social e cultural que tem por foco a análise das tensões e conflitos existentes nas tentativas de integração do indivíduo na sociedade dos adultos, caracterizando-se como uma crise psíquica que emerge a partir da necessidade de adotar um novo papel requerido pelo social, o que implica assumir novos encargos, uma responsabilidade que não é apenas legal, mas também psíquica. Portanto, a

adolescência deixa de ser pensada como uma etapa meramente cronológica, para ser vista como um evento psíquico e histórico-cultural, e, portanto plural, podendo se dito como adolescências.

2.2. Juventude

Para a sociologia, a juventude emergiu como tema relevante por ser um fenômeno típico da sociedade moderna. Enquanto nas sociedades tradicionais identificavam-se marcos na passagem da infância para a vida adulta, as sociedades modernas se caracterizavam por ter a juventude como fase transitória entre a condição infantil e a adulta, mas sem limites precisos e não demarcados por rituais sociais rígidos.

A juventude caracterizada enquanto categoria social, isto é, vista como uma concepção, representação ou criação simbólica, fabricada pelos grupos sociais ou pelos próprios indivíduos tidos como jovens, para significar uma série de comportamentos e atitudes a eles atribuídos.

A noção mais geral e usual do termo juventude, segundo Abramo [1994] se refere a uma faixa de idade, um período de vida, em que se completa o desenvolvimento físico do indivíduo e ocorre uma série de transformações psicológicas e sociais, quando este abandona a infância para processar sua entrada no mundo adulto. No entanto, a noção de juventude é socialmente variável. A definição do tempo de duração, dos conteúdos e significados sociais desses processos se modificam de sociedade para sociedade e, na mesma sociedade, ao longo do tempo e através de suas divisões internas. Além disso, é somente em algumas formações sociais que a juventude configura-se como um período destacado, ou seja, aparece como uma categoria com visibilidade social.

A reflexão de Abramo, portanto, sinaliza também que as definições do termo juventude fundamentam-se em dois critérios que, apesar de terem relações um com o outro, não se harmonizam totalmente: o critério etário e o critério sociocultural. O primeiro sempre presente. O segundo demonstra que o jovem e seu comportamento modificam-se de acordo com a classe social, o grupo étnico, a nacionalidade, o gênero, os contextos nacionais e regionais, ainda cabendo apontar que o critério tempo é fundamental para entender tais modificações. Nota-se que a intenção é demonstrar que a categoria social juventude, da mesma forma que outras categorias sociais embasadas nas faixas etárias, apresenta uma importância fundamental para a compreensão de inúmeras características das sociedades contemporâneas, bem como o seu modo de funcionamento e suas transformações.

A juventude, como camada social, não apenas passou por várias modificações ao longo dos tempos. Também é uma representação e uma situação social simbolizada e vivida com muitas diferenças na realidade diária, devido a sua combinação com outras situações sociais, assim como às diferenças culturais, nacionais e de localidade, bem como às distinções de

etnia e de gênero.

O termo juventude, por sua vez, engloba a adolescência, mas não se encerra com ela. A definição de juventude é sempre arbitrária e sujeita a alterações por contingências históricas, sociais, políticas, culturais. A sociologia e a antropologia, por definição, apresentam a juventude como o período que vai dos 15 aos 24 anos de idade. Dessa forma, o jovem pode ser um “jovem adolescente” ou um jovem que já saiu da adolescência, dependendo da presença ou não do trabalho e do casamento, por exemplo, que já simbolizam a saída de um estado de indecisão, ou seja, retirando o jovem do processo da adolescência.

Concebe-se neste estudo, as categorias de adolescência e juventude como uma construção socio-histórica, cultural e relacional nas sociedades contemporâneas, onde as intenções e esforços na pesquisa social, em geral, e nos estudos de juventude, em particular, têm estado focados em dar conta da etapa da vida que se situa entre a infância e a fase adulta.

Ao referi-las enquanto plural, quer-se enfatizar as diversidades de juventudes que podem ser analisadas, segundo alguns fatores categóricos que se tornam primordiais nesta classificação, tais como: classe social, cor, sexo e grupo social. Não obstante, toda a pluralidade existente, um ponto se apresenta como convergente em todos os estudos: todos os sujeitos estão dentro de uma faixa etária que caracteriza um jovem.

Com o objetivo de melhor delinear os sujeitos, aos quais se esta referindo neste estudo, passa-se a apresentá-los em suas especificidades no que diz respeito à inserção tecnológica digital, segundo teóricos como Tapscott e Nicolaci-da-Costa.

2.3. A geração digital

Os jovens dos quais se fala aqui, são aqueles pertencentes a uma nova geração, denominada por Don Tapscott como “Geração Net” ou N-Gen [TAPSCOTT, 1999, p.1] ou ainda Geração Digital. Normalmente pertencentes a uma classe social inserida digitalmente, o autor identifica esta geração como produto de uma convivência cercada por tecnologia, mídias tecnológicas diversas, bem como outros tantos aparatos tecnológicos, que possibilitam uma outra forma de aprender ou de ver a vida.

Trata-se, de sujeitos que interagem com o mundo a partir da mediação tecnológica e que se organizam sua existência a partir de uma lógica hipertextual. Na perspectiva de Tapscott, apresentam dez características que lhes são inerente quais sejam: "independência, mente aberta, sociabilidade, opiniões livres e fortes, espírito inovador, capacidade investigativa, maturidade, imediatismo, sensibilidade e autoconfiança". [ibid, p. 87]. Toma-se a explicação de Tapscott para apenas três dessas características, especificamente mais significativas para o que aqui se apresenta:

1) Independência – O jovem não mais necessita que os adultos lhe informem; ele tem acesso a informações nas suas mais diferentes formas e fontes, podendo ele mesmo verificar, fazer confrontos. Isso possibilita para o autor o nascimento de um espírito crítico ou, talvez, o renascimento de um ceticismo diante de verdades totalizantes e pré-concebidas.

2) Mente aberta - A "Net Generation" expõe-se a si mesma o tempo todo, não temendo desagradar ou mesmo ser criticada. Mesmo que não crie um universo de experiência real do ponto de vista da sensibilidade tátil, corporal etc., pois as relações acontecem normalmente, "modem to modem" ou "video to video" etc. De qualquer forma eles estão, num ato contínuo, contribuindo com seus pensamentos, sentimentos, vivências e sonhos uns para com os outros.

3) Inovação - para a geração Net a inovação é sua marca. Procura sempre caminhos que lhe parecem os melhores e mais rápidos para seus objetivos. Essa é inclusive a característica da rede. Isso pode parecer danoso ou calculista num primeiro momento; no entanto, denota uma abertura para as mudanças, não importando quão rápida elas possam ser.

Nesta mesma direção, a psicóloga e pesquisadora, Nicolaci-da-Costa (2005, p.81-82) afirma que deste contato intenso com as tecnologias estaria surgindo um novo tipo de jovem, cuja subjetividade possuiria características bastante peculiares e próprias deste novo século. A saber:

- 1) Disposição para experimentar novas formas de ser.
- 2) Capacidade de fazer diversas coisas ao mesmo tempo (multitarefa).
- 3) Agilidade e possibilidade de constante movimento (mesmo quando seu corpo está imóvel).
- 4) Incorporação de identidades e características diferenciadas, ou seja, poder de construir diferentes narrativas (verídicas ou não, sinceras ou não, anônimas ou não) a respeito de si mesmo.
- 5) Flexibilidade, adaptabilidade e mobilidade frente à exposição e à diversidade.
- 6) Singularidade e autorreferência,
- 7) Inquietação e avidez por novas experiências.
- 8) Um sujeito que conhece poucos limites para seus desejos.

É justamente nesse perfil, que se delinea elementos atribuíveis ao que Lasch [1983] denominou de "Cultura do narcisismo". Apesar de Lasch não se referir especificamente ao período da adolescência, suas análises da sociedade americana da década de 70, enquanto uma sociedade centrada em um "mínimo eu", revela, possivelmente, um contexto a partir do qual surgiram as características principais presentes no jovem contemporâneo.

Em suas análises, Lasch [1983,1987] questiona o modelo de progresso, a natureza da cultura, da

democracia dos Estados Unidos e principalmente de um novo perfil de personalidade proeminente nas últimas décadas, inscritos na categoria de narcisismo, considerado "não um determinismo psicológico, mas um meio de compreender o impacto psicológico das recentes mudanças sociais" (LASCH, 1983, p.76).

Assim, a figura do narcisista, esse eu mínimo, "simplesmente sitiado", uma vez que a quebra do pacto social o leva a uma democracia individualista, baseada não mais nos elementos solidários relativos tanto ao resguardo dos direitos pessoais quanto na luta por ideais políticos coletivos, mas em um egocentrismo generalizado que se define como "cultura do narcisismo".

Logicamente o rompimento com o sentido de segurança, a descrença nos ideais de justiça social, o descrédito nas autoridades constituídas e na noção de progresso, a impotência humana ante a impessoalidade das instituições modernas etc. cobra seu preço. A insegurança vertiginosa da contemporaneidade clama por "narcoses" dos mais variados tipos para tornar o "viver", de alguma forma, suportável.

Este viver, para o jovem inserido nesta sociedade, nos parece ser apreendido através de um pacto, que mesmo não explícito, estabeleceu-se na compulsão por consumo de objetos, lugares e formas diversificadas de entretenimento. Consumo este que se torna fonte de satisfação do desejo (leia-se comprável), passando a ser provedor identitário do sujeito que confunde o ser com o ter, causando a "insubstancialidade do mundo externo" [LASCH, 1987, p.22].

A relação que Lasch estabeleceu entre a sociedade moderna e a produção de subjetividade se dá de forma que o narcisismo não é avaliado como positivo ou negativo, mas sim como resultado, como um tipo de subjetividade eficiente e capaz de garantir a sobrevivência psíquica nesta sociedade, chamando a atenção para a alteração de percepção do eu e do mundo ocorrida pela produção de mercadorias e o consumismo exacerbado de bens como tentativa de obturar as suas faltas. Tais objetos/serviços de consumo "criam um mundo de espelhos, de imagens insubstanciais, de ilusões cada vez mais indistinguíveis da realidade." [LASCH, 1987, p. 22]

A psicóloga social Fátima Severiano, em suas análises, também fala deste indivíduo inquieto, dinâmico e personalizado, chamado "homem pós-moderno" que em sua aparência midiática, caracteriza-se por uma grande exigência de diversidade e pluralidade. Um indivíduo que clama constantemente por autorrealização. Egocentrado, particularista e hedonista, busca viver intensamente o momento, desprezando o passado e negligenciando o futuro. É desenvolto, inventivo e sedutor. Fascinado pelo espetáculo das novas tecnologias informatizadas, está sempre em busca de "novas realizações". Obcecado pela "eficiência", parece possuir a capacidade de dizer e fazer "quase tudo". Acreditando-se onipotente e onisciente, persegue exaustivamente a fama e a celebridade como direito "natural". [SEVERIANO, 1999, p.35]

No caso dos games, para ser mais específico, inseridos num mundo de entretenimento, os jovens contemporâneos parecem ver nos dispositivos digitais e nos mundos por eles produzidos um lugar de resgate de onipotência, onde tudo pode acontecer, onde tudo parece estar ao alcance das mãos, num clicar do mouse. Ali se tornam “reis”, “heróis”, “deuses”... Narcisos, enfim.

Quais as implicações que este tipo de poder confere aos jovens em seu cotidiano? Estariam eles, tal como muitos espectadores de televisão costumam argumentar, apenas descansando dos percalços diários, consumindo emoções, via entretenimento? Ou o consumo desses produtos, aparentemente inofensivo, poderia levar esses jovens a um processo de alienação, de enclausuramento em uma nova versão de um “mínimo eu”, potencialmente narcísico?

Questiona-se, deste modo, se estaríamos diante de processos de subjetivação de fato “multifacetados”, “plurais”, “flexíveis” e singulares aos moldes do que anunciaram Tapscott (1999) e Nicolati-da-Costa (2005) ou se, na realidade, encontramos-nos diante de fenômenos similares aos anunciados por Lasch (1987), no qual o atual uso da indústria da informática, enquanto entretenimento estaria produzindo um tipo de subjetividade narcísica, dissimulada pela indústria da informática que veste o jovem de todo poderoso em suas atividades lúdicas, mas o captura como refém de um contexto social, político e econômico previsível, tornando-o mero apêndice da tecnologia.

3. Games e possibilidades subjetivas

Não obstante, a crescente popularização dos jogos eletrônicos de forma geral trouxe consigo dúvidas e inquietações. No Brasil, os estudos sobre jogos eletrônicos não são mais incipientes, hoje encontramos muitos trabalhos de pesquisadores como Alves [2005] e Moita [2007], ambas ligadas diretamente à questão do uso de jogos no contexto educacional, dentre outros. Porém, apesar dos jogos eletrônicos serem objetos de estudos sérios por todo o mundo, ainda é grande a parcela da população que os considera como se fossem joguinhos para jovens aficionados, ou brincadeira de ficção científica.

Por outro lado no meio acadêmico as divergências sobre seu uso e efeitos variam produzindo opiniões do tipo: algum dia os games vão substituir as aulas tradicionais [Prensky, 2006] ; games atrapalham o desenvolvimento das crianças [Armstrong e Casement, 2001] ; games geram a violência [Setzer, 2001]; a vivência da violência em games pode ter um efeito terapêutico de catarse e sob esse ponto de vista a ser vista de maneira positiva, como uma forma construtiva do desenvolvimento afetivo e cognitivo dos sujeitos [Alves, 2005], e assim por diante.

O que percebe-se é que inicialmente a mídia promulgou e enfatizou temas voltados à enunciação de consequências negativas, tais como a concepção de que o uso de jogos por adolescentes os tornariam violentos ou os predisporiam aos comportamentos desviantes.

Porém, em dias atuais, observa-se uma geração de pesquisadores que provavelmente cresceu jogando videogames e estão trazendo para a academia discussões e conhecimentos sobre esta forma de entretenimento.

Chama-se a atenção aqui para dois trabalhos ilustrativos dos possíveis caminhos que a tecnologia utilizada para fins lúdicos podem proporcionar, a saber: Castronova [2007] e McGonigal [2011].

Em *Exodus to Virtual World*, Edward Castronova lança uma tese provocativa que se baseia na premissa econômica de que pessoas compram atividades que lhes agradem e que tenham uma boa relação custo – benefício. Desta forma, se uma atividade A é mais agradável que B, mas tem o mesmo preço então ela será escolhida. A pessoa só troca pela atividade B quando A estiver muito desinteressante ou muito cara. É assim que, o economista de formação, Castronova explica a competição entre os dois mundos: o real e o virtual. Sugerindo que nessa competição o real vai sair perdendo e que muitas pessoas vão cada vez mais passar mais tempo vivendo em mundos virtuais como o *World of Warcraft*, *Star Wars Galaxies*, *Second Life* e outros.

Para o autor o fenômeno que chama de “exodus em massa” já é um fenômeno visto que, somente os Estados Unidos, possuem 183 milhões de gamers ativos isto é que passam mais de trinta horas semanais imersos em games.

Em suas análises, Castronova [2007], defende que esses lugares, os mundos virtuais, muitas vezes faturados e vendidos como jogos, realmente parecem estar oferecendo algo mais do que mero entretenimento. Eles agem como uma alternativa “fantástica” para a vida comum, e, como tal, representam um desafio significativo para os mercados, a política pública, a política, o direito, o lazer e o romance.

McGonigal [2011], por sua vez, analisando os efeitos dos games em seus participantes e na sociedade, defende que jogos como *World of Warcraft* proporcionam aos jogadores ferramentas para uma compreensão de como salvar o mundo e os incentiva a aprenderem a serem heróis. No jogo, supostamente se estaria cercados por colaboradores em potencial, aprendendo rapidamente e em ambiente seguro.

Em seu trabalho como designer de jogos, McGonigal cria jogos que usam tecnologias móveis e digitais, para transformar espaços cotidianos em campos de jogos, e pessoas comuns em membros de uma equipe. Assim, ela acredita que insights do mundo do jogo podem explicar - e melhorar - a forma como se aprende, trabalha e resolve problemas, sendo valiosa a transposição deste saber para a vida cotidiana do indivíduo. Neste caso a pergunta seria: o que este jogador poderia aproveitar deste jogo para resolver seus problemas do mundo real?

É neste contexto de possibilidades proporcionadas pelos jogos que passar-se-á a refletir à luz da Teoria Crítica, sobre a indústria cultural que produz e distribui os mais variados tipos de produtos, tais como livros,

filmes, revistas e todo um aparato de entretenimento, dentre eles, os jogos eletrônicos, transformados em uma série de “mercadorias” culturais. Mercadorias que povoam um mundo onde tudo parece estar à disposição. Perto demais para ser visto, consumido e longe demais para ser criticado. Nessa perspectiva teórica tem-se a ênfase não no aprendizado, mas na comercialização de bens culturais e na concomitante e intensa estimulação do desejo que subordinaria a cultura aos fins mercantis, possivelmente privando-a do caráter reflexivo e libertário que lhe é próprio.

3. O papel da tecnologia nas sociedades capitalistas

No pensamento de Marcuse [1982] a tecnologia desempenha um papel central nas chamadas sociedades capitalistas avançadas. Em suas análises acerca do fenômeno de cooptação da consciência social da classe trabalhadora, na década de 70, este autor afirma que a técnica contribuiu para que a dominação se tornasse mais sutil, perdendo, assim, o seu caráter explorador e opressor explícito, tornando-se “racional”, sem que por isso tenha se desvanecido a dominação política. O autor também nos chama atenção, para uma quase total redução da dimensão humana do possível à dimensão do real, o que nos levaria ao estabelecimento de um mundo quase totalmente administrado: a sociedade unidimensional. Sociedade esta, caracterizada pela abundância, pelo progresso tecnológico e científico.

Entretanto, este “Progresso Tecnológico”, cuja finalidade residiria no domínio do ambiente humano e natural, resultando numa crescente riqueza material, teria se distanciado, cada vez mais, dos processos humanos libertários, que visava à extinção progressiva da opressão e da miséria na civilização (“Progresso Humanitário”). Sendo assim, a tecnologia seria, para o autor, socialmente determinada. A técnica camuflaria diferenças e contradições, já em sua própria elaboração e na operacionalização de conceitos que a constrói.

Do ponto de vista de Adorno e Horkheimer [1985] a técnica, que é a essência do saber, que possibilita o domínio da natureza, não deve ser pensada de uma maneira universal e descontextualizada, mas deve ser refletida à luz do próprio sistema que a produziu. Assim sendo, ela é “[...] tão democrática quanto o sistema econômico com o qual se desenvolve. A técnica é a essência desse saber, que não visa conceitos e imagens, nem o prazer do discernimento, mas o método, a utilização do trabalho de outros, o capital “. [Adorno e Horkheimer 1985, p. 20]

O modelo técnico-científico, enquanto essência desse saber é que orienta a relação do homem com a natureza e, conseqüentemente, com os outros homens. De posse desse saber, o homem finalmente teria condições de dominar a natureza. No entanto, como esse saber é incapaz de refletir sobre si mesmo, ou seja, um saber metódico, que expulsa o pensamento dos seus procedimentos, finda por tornar-se alienante e regressivo, abdicando de sua característica principal: a reflexividade. Como bem sugeriu Cohn [1998, p.13]

“Se o esclarecimento não incorpora em si a reflexão sobre esse momento regressivo, então ele sela seu próprio destino. Trata-se de levar essa razão a sério, nas suas promessas e limites”.

Como resultado temos que a ciência e a técnica, incapazes de serem pensadas em seus fins últimos (felicidade humana e apascentamento do medo ante a natureza indomada) findam por se tornarem um novo mito; distanciadas do mundo de vida dos homens e de suas preocupações mais cotidianas. As decisões sobre suas aplicações, comandos e estratégias passam a ser privilégio absoluto de alguns *experts*, além do fato da tecnologia contemporânea, à semelhança dos deuses da mitologia antiga, passar a designar, em muitos casos, o destino dos homens, seja objetivamente, seja subjetivamente, através da produção de desejos e fantasias.

No que concerne ao conceito de Indústria Cultural, Cohn [1998, p.13], busca atualiza-lo, observando que o mesmo “não foi constituído originalmente como artefato analítico para servir à pesquisa em algum aspecto pontual, mas faz parte de um esforço intelectual para discutir as vicissitudes da razão no mundo moderno”. Uma tentativa de fazer frente a um momento histórico em que “a regressão de uma razão concebida instrumentalmente, como instância de controle eficaz do mundo, passa à condição de subalterna ao seu oposto, o mito, concebido como expressão narrativa da subordinação do mundo“ [Cohn 1998, p. 14].

Portanto, o alvo da crítica frankfurtiana, referencial teórico básico deste estudo, constitui-se justamente na crítica dessa cultura que se encontraria reificada, neutralizada em sua potencialidade reflexiva sobre seus fins – o desenvolvimento das potencialidades humanas - passando a ser regida prioritariamente pela preocupação com os meios, com a eficácia técnica e a racionalidade instrumental. É nesta perspectiva que objetivamos, neste estudo, examinar criticamente o sentido da atual relação do homem com os jogos eletrônicos, seus determinantes e implicações psicossociais.

4. Jogos eletrônicos e indústria cultural

Em geral, os jogos eletrônicos, principalmente os de ação, potencializam uma “condição” de controle, a qual denominaremos, neste estudo, de poder/control. Isto ocorre na medida em que, o jogador identifica-se com os personagens e passam a ser “guerreiros invencíveis, desbravadores de mares”, pilotos de fórmula 1, ou simplesmente “Deus”, a exemplo do jogo Black and White, no qual o jogador cria um mundo inteiro a seu “bel-prazer”, mesmo que para isso seja preciso eliminar tudo e todos os que se interpõem em seu caminho.

Como, então, não pensar os jogos eletrônicos dentro do contexto da Indústria Cultural? Os personagens dos jogos, assim como os personagens exibidos na tela do cinema e/ou da televisão se

assemelham aos jogadores; entretanto, há uma distância quase intransponível que os separa, a despeito de os personagens serem apresentados como sujeitos do gênero humano. Tendo-se como exemplo o *The Sims*, logo percebe-se que no jogo não habitam a dor, a miséria, a angústia, a fragilidade humana e suas contradições, e quando lá habitam as sabe-se ser “de mentira”.

Por outro lado, os mecanismos que geram o ser bem-sucedido são distintos daqueles exigidos na vida cotidiana. Um mundo que não se designa nem como verdadeiro, nem falso, mas simplesmente um mundo “mágico”, no qual possivelmente se busca recuperar uma forma de onipotência narcísica, na qual as fronteiras entre ficção e realidade não existam.

É, portanto, possível que a indústria cultural interfira na produção de uma consciência crítica, instaurando, por vezes, processos regressivos, que prescindem da mediação do pensamento, através de uma pseudogratificação dos desejos.

A este respeito, Rouanet [1989] se pronuncia muito apropriadamente dizendo: [...] se a indústria cultural produz esses objetos ambíguos que gratificam o desejo sem gratificá-lo, está, de fato, desempenhando o papel que o freudismo atribuíra à economia psíquica - a de produzir formações de compromissos entre o desejo e a instância recalante. Também o sonho, o sintoma e o lapso jogam o papel equívoco de iludir o desejo, em vez de reprimi-lo ou satisfazê-lo” [Rouanet 1989, p. 127].

Como então em um mundo de faz de contas poderia se educar de forma a ter-se jovens cidadãos dispostos a contribuir socialmente como McGonical [2011] divulga?

A preocupação reside justamente numa suspeita acerca de algumas das características do perfil “multifacetado” do jovem contemporâneo: um jovem supostamente audaz e dinâmico, que pensa, age e faz uso de uma nova linguagem informatizada, que se relaciona com os outros de forma extremamente “flexível”, mas que por vezes é indiferente ao outro, autocentrado e, principalmente, que “conhece poucos limites para seus desejos”. Esse jovem, imerso no mundo de videogames, contrastaria com as disposições de Tapscott[1989] e Nicolacci-da-Costa, mas impossibilitaria a ideia de um ser que em trabalhando colaborativamente em prol um objetivo comum como disse McGonical[2011].

Em estudo anterior chegou a estudar empiricamente alguns traços narcísicos em jovens que jogavam games. Passe-se, apenas a título ilustrativo demonstrar um pouco desse estudo e assim expor alguma conclusão.

5. A experiência de poder/controle no caso do jogo *The Sims*

Analisando empiricamente o fenômeno da existência de um sentimento de poder excepcional vivenciados quando no ato de jogar games, realizou-se pesquisa empírica envolvendo jogadores de *The Sims*. A

escolha deste jogo se deu pelo fato do “poder” se exercer sobre seres humanos (na verdade, “humanoides”) em situações cotidianas; portanto potencialmente mais verossímil para seus usuários de que jogos de aventura ou guerra.

Tinha-se como objetivo verificar a existência de um sentimento de poder, por parte de seus usuários, e suas possíveis implicações na subjetividade, com especial interesse na reflexão sobre o sentido da vivência do sentimento de “poder/controle” conferida por alguns jogos eletrônicos a jovens jogadores e suas possíveis implicações no que concerne à transposição desses sentimentos para a dimensão da realidade.

Para isto utilizou-se um questionário cujo modelo baseou-se na Escala de Narcisismo, elaborada por Severiano [1999], cujo objetivo era o de detectar traços narcísicos de personalidade, numa perspectiva psico-sócio-cultural, considerando o narcisismo como traço de personalidade predominante das sociedades contemporâneas. As questões que compunha a escala foram parcialmente modificadas para atender o contexto do jogo, não obstante manteve-se alguns questionamentos similares, condizentes com a personalidade narcísica, numa suspeita de que tais traços fossem identificados com os usuários do *The Sims*.

O questionário possui uma estrutura de itens do tipo Likert, com cinco alternativas de respostas, variando desde: (1 ponto) discordância total; (2 pontos) discordância moderada; (3 pontos) leve discordância; (4 pontos) concordância parcial; (5 pontos) concordância plena. As questões foram elaboradas de forma que quanto maior a pontuação, maior a manifestação ou adesão às questões propostas, relacionadas a questões de poder/controle, sociabilidade, temporalidade, às relações entre o real e o virtual e à ética.

A amostra foi composta por jovens que jogavam frequentemente o *The Sims 2*, na faixa etária compreendida entre 16 a 24 anos que responderam um questionário que se exemplifica parcialmente a seguir. O questionário dizia:

Nas questões abaixo indique ao lado de cada afirmação a medida de sua concordância ou discordância, segundo a seguinte escala:

(1)Discordo Totalmente (2) Discordo Pouco (3) Em Dúvida (4) Concordo Pouco (5) Concordo Plenamente

Com relação ao jogo *The Sims*:

- 1) Quando escolho uma família para jogar, uso nomes e características de pessoas conhecidas como meus pais, parentes e amigos (1) (2) (3) (4) (5) Sua resposta ()
- 2) Quando desejo alguma coisa no jogo nada me impede de consegui-la (1) (2) (3) (4) (5) Sua resposta ()
- 3) Gosto de controlar meus *sims* (1) (2) (3) (4) (5) Sua resposta ()

- 4) Prefiro passar horas jogando *The Sims* que ir ao cinema ou fazer outro programa com amigos (1) (2) (3) (4) (5) Sua resposta ()
- 5) Quando jogo *The Sims* não vejo o tempo passar (1) (2) (3) (4) (5) Sua resposta ()

Verificando os itens mais pontuados, ou seja, aqueles que expressam uma maior adesão às questões relativas as categorias abordadas, obteve-se uma média superior a 4 (concordância plena) nos itens 01,02,03,05. Ressalte-se que os itens 02,03, como exemplificado acima, referem-se à categoria chave “controle”, que se liga intimamente à uma personalidade narcisica aos moldes de Lasch[1989].

As respostas obtidas a partir do questionário revelaram que a categoria poder/controle se apresentou como a mais relevante, dentre todas as demais.

Com relação à questão 02 (Quando desejo alguma coisa no jogo nada me impede de consegui-la), que se refere à categoria “poder/controle” pode ver na tabela 1 que o primeiro item, qual seja a discordancia total, não foi pontuado e os dois últimos níveis que revelam adesão e concordância explicita foram os mais significativos obtendo um total de 80,6 conforme segue:

Questão 2	Frequency	Percent	Cum Percent
1	0	0%	0%
2	5	13,9%	13,9%
3	2	5,6%	19,4%
4	9	25,0%	44,4%
5	20	55,6%	100,0%
Total	36	100,0%	100,0%

Tabela 1 - Frequência item 02 do questionário

Neste item em específico não encontrou-se nenhuma discordância total, o que leva a crer, uma possível satisfação proporcionada pelo poder de controlar, pela satisfação imediata do desejo do usuário enquanto joga. Isto remete aos sentimentos predominantemente narcísicos.

Este fato se confirma em entrevista, conforme pode-se notar no exemplo abaixo:

Entrevistador:

O que você acha da questão do poder no jogo?

Entrevistado :

eu acho que e muito bom..porque voce pode fazer o que voce nao faz normalmente na vida real...por exemplo quando eu nao posso ter alguma coisa na vida real eu normalmente compro no jogo.

Entrevistador:

Mas para você é a mesma coisa? Isto é você compra o que bem quer no jogo mas quando sai do jogo não tem o que comprou?

Entrevistado:

mas veja na hora do jogo, eu posso, eu tenho..sabe. da uma sensação boa de poder ter, mesmo que depois eu

saia do jogo e veja que não tenho. As vezes fico acontece uma coisa na minha vida e penso se fosse no jogo eu faria assim... não sei se da pra entender. Eu sei que no jogo é virtual mas da uma sensação boa de poder.

Nestes termos a preocupação, segundo a qual o jogo *The Sims* seria capaz de potencializar sentimentos de poder dissociados da vida cotidiana foi corroborada plenamente pelos depoimentos de nossos sujeitos da pesquisa. Ficando evidenciada a exacerbação de um sentimento de “onipotência” que torna o jogo bastante atrativo; possivelmente, mais atraente do que os jogos de “matar monstros” ou de “batalhas interestrelares”, uma vez que o poder aqui está mais personificado, mais assemelhado com o que o jogador idealizaria exercer em seu cotidiano.

Parece, então oportuno, lembrar que este fato contradiz prontamente o dito por McGonical [2011, p.4] ao declarar: “A verdade é esta: na sociedade atual, computadores e videogames estão preenchendo as necessidades humanas que o mundo real é incapaz de satisfazer. Os games estão provendo recompensas que a realidade não é capaz.”

6. Conclusão

O fato games poderem apaziguar desejos e ao mesmo tempo proporcionar sentidos e objetivos comunitários, apontam para uma complexidade de fatores que necessitam maiores estudos. Sabe-se que o estudo realizado apenas remete a reflexões sobre a influência das novas tecnologias na subjetividade humana, não sendo pois um veredicto final. De fato não se sabe se está diante uma juventude preparada, engajada socialmente ou se a vivência com o virtual não estaria instigando um tipo de ética, na qual se evita o confronto direto com a alteridade e suas responsabilidades consequentes, corroborando, assim, as teses de Lasch [1983, 1987], acerca da proeminência de uma cultura do narcisismo baseada em um “mínimo eu”?

Estariam os jovens contemporâneos, ao se utilizarem das estratégias dos games tentado recuperar uma forma de onipotência narcísica originária, na qual as fronteiras entre ficção e realidade não existiriam e eles reinariam como “narcisos”?

Aponta-se, então, a urgência se suspeitar da inocuidade da sistemática imersão dos jovens contemporâneos em jogos eletrônicos de forma indiscriminada; isto porque, para além de indivíduos cognitivamente capazes, ativos e velozes, para além da destreza e habilidade com as novas tecnologias, interessa seja em mundos virtuais ou reais, a formação de seres subjetivamente éticos e comprometidos com o “Progresso humanitário”.

Agradecimentos

Ao CNPQ/CAPES pelo financiamento da pesquisa.

Referências

- ABERASTURY, A; KNOBEL, M.,1981. Adolescência Normal. Porto Alegre: Artes Médicas.
- ABRAMO, H., 1994. Cenas juvenis. São Paulo: Scritta.
- ADORNO, T.; HORKHEIMER, 1985. M. Dialética do Esclarecimento. Trad. Guido A. de Almeida. Rio de Janeiro: Zahar.
- ALVES, L., 2005. Game over: Jogos eletrônicos e violência. São Paulo: Futura.
- ARMSTRONG, A.; CASEMENT, C., 2001. A Criança e a Máquina, São Paulo, Artmed.
- BRUN, E.. Meu filho, você não merece nada! Revista Época, São Paulo. Disponível em <<http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EMI247981-15230,00.html>>. Acesso em 20 ago 2011
- CASTRONOVA,E., 2007. Exodus to the virtual world: How online fun is changing reality. Hampshire, England: Palgrave MacMillan.
- CONH, G.,1998. A sociedade Global – Cultura e Religião. Petrópolis: Rio de Janeiro.
- ERIKSON, E. H. Identidade, juventude e crise. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.
- GEE, J. P., 2003. What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Nova York: Palgrave Macmillan, 2003.
- HALL, G. S. 1904. Adolescence: Its psychology and its relation to physiology, anthropology, sociology, sex, crime, religion, and education (Vols. I & II). Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- LASCH, C. 1983. A cultura do narcisismo - a vida americana numa era de esperança em declínio. Rio de Janeiro : Imago, 1983.
- _____, C.19987. O mínimo Eu. Rio de Janeiro : Imago.
- MARCUSE, H., 1982. A ideologia da sociedade industrial. Rio de Janeiro: Zahar.
- MCGONIGAL, J., 2011. Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. The Penguin Press HC.
- MOITA, F., 2007. Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @. Campinas:SP: Editora Alinea.
- NICOLACI-DA-COSTA, A., 2005. Primeiros contornos de uma nova “configuração psíquica”. Caderno CEDES, volume 25, número 65, pp. 71-85.
- _____, 2002. REVOLUÇÕES TECNOLÓGICAS E TRANSFORMAÇÕES SUBJETIVAS. REVISTA: PSICOLOGIA TEORIA E PESQUISA, Mai-Ago 2002, volume 18, número 2, pp. 192-202.
- OUTERAL, J., 1992. Adolescer. Artes Médicas. Porto Alegre.
- ROUANET, S. P. ,1989. Teoria crítica e psicanálise, Rio de Janeiro, Tempo Brasileiro.
- SEVERIANO, M. F. V. , 1999. As subjetividades contemporâneas sob o signo do consumo: os ideais narcísicos na publicidade da TV – “Produção” e “Consumo”. Tese de doutorado. São Paulo, Unicamp.
- SETZER, V., 2001. Meios Eletrônicos e Educação – Uma visão alternativa. São Paulo: Escrituras.
- TAPSCOTT, D., 1999. Geração Digital: a crescente e irreversível ascensão da geração Net. São Paulo: Makron Books.
- PRENSKY, M, 2006. Don't bother me, Mom, i'm learning!: how computers and video games are preparing your kids for 21st century success and how you can help! St. Paul, MN: Paragon House Publishers.