UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SANTOS

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTO SENSU* EM PSICOLOGIA

MESTRADO EM PSICOLOGIA, DESENVOLVIMENTO E POLÍTICAS PÚBLICAS

PAMELLA SANCHEZ MELLO DE PINHO

O VÍDEO GAME COMO DISPOSITIVO PARA A SOCIALIZAÇÃO DE JOVENS ADULTOS

Santos
2021

UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SANTOS

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTO SENSU* EM PSICOLOGIA

MESTRADO EM PSICOLOGIA, DESENVOLVIMENTO E POLÍTICAS PÚBLICAS

O VÍDEO GAME COMO DISPOSITIVO PARA A SOCIALIZAÇÃO DE JOVENS ADULTOS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu, da Universidade Católica de Santos, para obtenção do título de Mestre em Psicologia, Desenvolvimento e Políticas Públicas.

Orientadora: Profª. Drª. Thalita Lacerda Nobre

Santos

2021

PAMELLA SANCHEZ MELLO DE PINHO

O VÍDEO GAME COMO DISPOSITIVO PARA A SOCIALIZAÇÃO DE JOVENS ADULTOS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu, da Universidade Católica de Santos, para obtenção do título de Mestre em Psicologia, Desenvolvimento e Políticas Públicas.

Orientadora: Profª. Drª. Thalita Lacerda Nobre

BANCA EXAMINADORA

_____

Profa. Dra. Hilda Rosa Capelão Avoglia - Universidade Católica de Santos

_____

Profa. Dra. Glaucia Valéria Pinheiro de Brida - Universidade Estadual de Maringá

DATA DA APROVAÇÃO ___/___/____

SANTOS

2021

AGRADECIMENTOS

Ao meu marido, Arnaldo, pelo amor com o qual cuidou de mim nos momentos de ansiedade, por compreender os desafios que o mestrado traz e apoio incondicional em todos os projetos que me dispus a fazer. Sem a sua ajuda, não seria possível concluir esta dissertação.

Aos meus pais, Merinice e Ronaldo, e aos meus sogros, Fernando e Sandra, por serem, juntamente com o meu marido, meus maiores apoiadores e incentivadores.

A minha orientadora, Doutora Thalita Lacerda Nobre, sem a qual eu jamais teria me apaixonado pela Psicologia e pela Psicanálise, sendo fonte de inspiração em todos os momentos. Seus ensinamentos, paciência e cuidados me motivam a aprofundar-me cada vez mais nesta ciência tão rica.

A minha família, pela dedicação, paciência, compreensão e o grande apoio que me foi dado para continuar os estudos e seguir novos destinos.

Aos professores, por me apresentarem novas formas de conhecer o ser humano e pela paciência, carinho, incentivo e acolhimento.

As professoras da banca, cujos olhares cuidadosos e conhecimento ímpar, trouxeram apontamentos inestimáveis e tornaram este trabalho único.

RESUMO

Os modos de interação social sofreram alterações ao longo dos tempos, modificando a forma como as gerações brincam e apreendem as regras de inserção nos contextos sociais. O vídeo game, modo virtual de interação social, mostra-se uma constante neste âmbito, presente em diversas plataformas e etapas do desenvolvimento do sujeito. Através da perspectiva de Winnicott sobre objeto transicional, buscou-se verificar, junto aos jovens adultos, se o vídeo game poderia ser utilizado como dispositivo para a socialização, investigando também a presença do vídeo game na sociedade, os diversos aspectos abarcados e como o jovem adulto comunica-se neste meio. Para isso, foi realizada uma pesquisa feita através de um questionário, onde os sujeitos respondiam sobre a socialização e o vídeo game. Através da análise por categoria de Bardin, conclui-se que, apesar de alguns sujeitos não terem o objetivo de socializar ao jogar, interagem e podem encontrar, através do vídeo game, apoio entre seus pares, tornando o vídeo game um possível objeto transicional neste período de mudanças. A partir desta conclusão, propõe-se intervenções e a inserção do psicólogo nas mídias utilizadas pelos jogadores, através plantões online, visando acolher o jovem adulto em sua angústia.

Palavras-chave: vídeo game; objeto transicional; subjetividade; socialização

ABSTRACT

The way of social interaction has undergone through changes over time, changing the way generations play and apprehend the rules of insertion in social contexts. The video game, a virtual mode of social interaction, is shown to be a constant in this area, present in several platforms and stages of the individual's development. Through Winnicott's perspective on transitional object, was sought to verify, with young adults, if the video game could be used as a device for socialization, also investigating the presence of video games in society, the various aspects covered and how the young adult communicates in this environment. To achieve this, a survey was carried out through a questionnaire, where the participants answered about socialization and the video game. Through the analysis by category of Bardin, it is concluded that, although some subjects do not have the objective of socializing when playing, they interact and can find, through the video game, support among their peers, making the video game a possible transitional object in this period of change. From this conclusion, it is therefore proposed interventions and the insertion of the psychologist in the media used by the players are offered, through online psychological emergency attendance, aiming to meet the needs of the group in their distress.

Palavras-chave: vídeo game; transitional object; subjectivity; socialization

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO **8**

2 FENÔMENOS E OBJETOS TRANSICIONAIS **18**

2.1 O bebê e o objeto transicional 21

2.2 Aspectos necessários ao amadurecimento emocional do adolescente 24

2.3 O vídeo game como objeto transicional 28

2.4 Adultez emergente 32

2.5 O brincar e o objeto transicional 34

3 A PRESENÇA DO VÍDEO GAME NA VIDA DOS SUJEITOS **36**

3.1 O vídeo game e a construção subjetiva 42

3.2 A socialização e o vídeo game 49

4 APRESENTAÇÃO DA PESQUISA DE CAMPO E DISCUSSÃO **57**

4.1 Configuração da população 57

4.2 Apresentação e discussão da percepção dos participantes acerca do vídeo game 64

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS **76**

6 REFERÊNCIAS **80**

7 ANEXOS **85**

8 PRODUTO TÉCNICO.....87

1 INTRODUÇÃO

Os vídeo games são bastante utilizados como forma de entretenimento nos lares e em casas de jogos. De acordo com Greitemeyer e Mügge (2014), cerca de 97% dos adolescentes americanos jogam vídeo games, bem como aproximadamente metade da população adulta do mesmo país.

O que antes poderia ser considerado brinquedo ou artigo relativamente infantil é considerado, atualmente, fonte de entretenimento para as mais diversas idades, tendo jogadores de quase todas as faixas etárias.

> A característica distintiva mais essencial dos vídeo games é que eles são interativos; os jogadores não podem se render passivamente ao enredo de um jogo. Em vez disso, os vídeo games são projetados para que os jogadores se envolvam ativamente com seus sistemas e para que esses sistemas, por sua vez, reajam ao comportamento agentivo do jogador. Existem milhões de vídeo games, com temas e objetivos muito diferentes. Esses jogos podem ser jogados de forma cooperativa ou competitiva, sozinhos, com outros jogadores fisicamente presentes, ou com milhares de outros jogadores online, e são jogados em vários dispositivos a partir de consoles (por exemplo, Nintendo Wii, Playstation) até computadores para telefones celulares. (GRANIC; LOBEL; ENGELS, 2014, p. 67, tradução livre)[1]

Portanto, é possível notar a ampla diversidade que o aparelho possui, sendo capaz de agradar e entreter as mais diversas populações, com as mais variadas preferências. Ademais, as numerosas plataformas propiciam maneiras e experiências únicas, influenciando na jogabilidade e experiência que o jogador poderá ter com o jogo.

---

[1] The most essential distinguishing feature of video games is that they are interactive; players cannot passively surrender to a game's storyline. Instead, video games are designed for players to actively engage with their systems and for these systems to, in turn, react to players' agentive behaviors. There are millions of video games, with vastly different themes and goals. These games can be played cooperatively or competitively, alone, with other physically present players, or with thousands of other online players, and they are played on various devices from consoles (e.g., Nintendo Wii, Playstation) to computers to cell phones.

Nesta pesquisa, pensa-se no sujeito como um ser que é inserido na cultura, modificando e sendo modificado por ela e, uma vez inserido nela, é necessário buscar e compreender as saídas oferecidas a ele para a angústia universal de perceber-se não mais como um ser isolado, mas participante do meio em que se encontra. Diante disso, entende-se que, apesar de utilizar a psicanálise como fundamentação teórica, onde o sujeito é considerado em sua constituição individual, é preciso compreender minimamente o contexto sociocultural no qual se encontra. Para isto, serão utilizados alguns dados estatísticos para compreender a população que está incluída nesta cultura.

No território brasileiro, o vídeo game surgiu entre meados da década de 1970 e início da década de 1980. Para compreender como se deu este surgimento, é necessário entender o contexto histórico em que o país se encontrava. Como descrito por Chiado (2016), o Brasil encontrava-se no fim da Ditadura Militar, enfrentando inflação alta e grave recessão, o que deixava o cidadão brasileiro com grandes problemas financeiros.

> No âmbito empresarial de eletrônicos, já enfraquecido por causa das condições do país, havia uma política conhecida como Reserva de Mercado, de 1977, a qual virou lei de fato em 1984 (Lei Federal nº 7.232/84) e tornava proibida a importação de quaisquer equipamentos de computação, bem como a entrada oficial de empresas estrangeiras do ramo; tudo para que a indústria brasileira se “fortalecesse” e pudesse, aqui mesmo, passar a desenvolver e a produzir tais equipamentos. (CHIADO, 2016, p. 21)

Isto posto, percebe-se as dificuldades em obter as mais recentes criações tecnológicas lançadas no exterior e torna mais fácil de entender o motivo pelo qual os brasileiros somente conheceram o Atari (tido como o primeiro console de vídeo game) cerca de 7 anos após o seu lançamento.

Chiado (2016) também explica que os primeiros vídeo games a adentrarem solo nacional o fizeram através de importações pessoais ou foram comercializados através da Zona Franca de Manaus e isso, aos poucos chamou a atenção de

empresas (como a Gradiente, por exemplo) que necessitavam impulsionar suas vendas com urgência, uma vez que seus produtos (televisões e equipamentos de som) se encontravam em quedas vertiginosas devido à recessão enfrentada naquele período.

Portanto, em 1977, surgiu o primeiro vídeo game nacional, batizado de *Telejogo*, lançado pela Philco-Ford, onde era possível jogar os seguintes jogos: *futebol*, *tênis* e *paredão*. Apesar do lançamento o sucesso veio apenas alguns anos depois, pois "[...] o grande *boom* dos videogames no Brasil ocorreria apenas no ano de 1983, data dos lançamentos oficiais do Atari 2600, do Magnavox Odyssey 2 (conhecido no Brasil apenas como Magnavox Odyssey) e do Intellevision no país." (SOUZA, 2015, p. 64)

Como ressaltado anteriormente, o fenômeno do vídeo game foi enraizando-se através de alguns meios considerados escusos, o que não, necessariamente, diminuía sua popularidade. Chiado (2013) aponta que o Grupo IGB, no final de 1983, encomendou uma pesquisa, cujo resultado indicava que havia cerca de 80 mil consoles instalados. Este número era considerado muito expressivo, devido ao momento econômico e histórico vivenciado. Outro ponto também chama a atenção: o envolvimento tido com o vídeo game, pois, "a mesma pesquisa veiculada em artigo de 25 de maio na revista Veja, apontava o público alvo do videogame: menino ou jovem de classe média, de 7 a 19 anos." (CHIADO, 2016, p.34).

Ou seja, nos primeiros anos de introdução do vídeo game nos lares brasileiros, apesar de ser um jogo individual ou para, no máximo, duas pessoas, o aparelho atraía famílias, tornando-se sinônimo de congregação familiar. Afinal, não era percebido pelos pais, naquele momento, outro entretenimento que cativasse seus filhos (e a eles próprios) como aquele aparelho, recém-criado no exterior e que chegava de maneira quase exclusiva para poucas famílias, proporcionando interação e socialização.

Neste momento, faz-se necessário ressaltar a diferença entre socialização e interação. De acordo com o dicionário Michaelis, a palavra socialização deriva de "socializar" e "ação", ou seja, vem da junção da palavra socializar, que significa "tornar(-se) social; sociabilizar(-se)", com a palavra "ação", que por sua vez,

expressa “ato ou efeito de agir”. Portanto, pode-se conjecturar que “socialização” significa o ato de sociabilizar. Mas, para compreender melhor este conceito, será utilizado o ponto de vista sociológico, afim de entender de maneira mais clara o que a socialização pode abarcar.

Segundo Berger e Berger (1977), socialização é o processo pelo qual o sujeito aprende a fazer parte da sociedade na qual está inserido, o que envolve os mais diversos aspectos que permeiam a vida deste sujeito, afinal, o processo é constituído por diversas particularidades. Como o sujeito será afetado (ou não), a influência sofrida e a forma de perceber a sociedade a sua volta tem relação direta com quem está transmitindo tais conceitos e a forma como o faz.

> [...] esses padrões chegam mesmo a interferir nos processos fisiológicos do organismo. Conclui-se que na biografia do indivíduo a socialização, especialmente em sua fase inicial, constitui um fato qué se reveste dum tremendo poder de constrição e duma importância extraordinária. (BERGER; BERGER, 1977, p. 204)

Portanto, a forma como a socialização é feita, seus impactos e facetas são únicos (do ponto de vista do sujeito), mas que também são atravessados pela cultura, que é comum à aquela sociedade, tornando-a um grupo distinto do outro, ainda que possam ter similaridades.

Ao pensar-se na palavra “interação”, é possível, em primeira análise, pensar em sua construção, onde há a junção das palavras “inter” e “ação”, podendo indicar um ato entre as partes envolvidas. O dicionário Michaelis explica que o significado de “interação” é “ato de reciprocidade entre dois ou mais corpos”, portanto compreende-se que a interação envolve uma ação simultânea entre várias pessoas como, por exemplo, jogar vídeo game juntamente com algum parente ou amigo. Afinal, estas pessoas estão fazendo ações simultâneas, entre si, utilizando um aparelho que necessita justamente desta interação para alcançar determinado objetivo. Na psicologia, o estudo da interação é vasto e inclui diversas vertentes. Neste trabalho, será utilizado o ponto de vista sócio-histórico de Vygotsky. De

acordo com Neves e Damiani (2006), a interação tem papel importante para o desenvolvimento do sujeito.

> Na abordagem vygotskyana, o homem é visto como alguém que transforma e é transformado nas relações que acontecem em uma determinada cultura. O que ocorre não é uma somatória entre fatores inatos e adquiridos e sim uma interação dialética que se dá, desde o nascimento, entre o ser humano e o meio social e cultural em que se insere. (NEVES; DAMIANI, 2006, p. 7).

É através da interação com o outro que o sujeito conhece a si e ao mundo, desenvolvendo-se justamente por interagir com as pessoas a sua volta, que lhe mostrarão suas formas únicas de perceber o mundo que, por sua vez, são provenientes de outras interações. Nesta dialética, tanto o meio quanto o sujeito constroem-se mutuamente.

Entretanto, além da interação, antes da popularização da internet banda larga nos lares brasileiros, o vídeo game também proporcionava a socialização, onde, inicialmente, os pais introduziam o filho ao aparelho e jogavam partidas ou simulações. O aparelho atraía famílias, tornando-se sinônimo de congregação familiar. Afinal, não era percebido pelos pais, naquele momento, outro entretenimento que cativasse seus filhos (e a eles próprios) como aquele aparelho, recém-criado no exterior e que chegava de maneira quase exclusiva para poucas famílias, proporcionando interação e socialização.

Através da compreensão da etimologia da palavra, pode-se inferir que através desta, o sujeito, desde o início de sua existência, está em constante interação com o outro, e por meio desta ação (aqui compreendida como interpessoal), conhece meios, outros sujeitos e as peculiaridades que o cercam e, assim, integra à sua percepção e auxiliam na constituição psíquica, em constante amadurecimento.

Por estar tão presente e ter os mais diversos formatos para agradar a maior quantidade possível de pessoas, muitas pesquisas são realizadas para compreender os efeitos que tais tecnologias podem ter sobre o ser humano, principalmente sobre aqueles que se encontram em fase de desenvolvimento. De acordo com Granic, Lobel e Engels (2014, p. 66), “[...] décadas de pesquisa valiosa sobre os efeitos de

videogames violentos sobre o comportamento agressivo de crianças e adolescentes e isso é, de fato, um importante trabalho a ser considerado".

Os efeitos do uso do vídeo game podem ser diversos e, estando ao alcance de tantas pessoas, se faz necessário compreender os efeitos que tais equipamentos proporcionam, bem como entender e buscar formas produtivas e proveitosas de se utilizar estes recursos.

Existem diversos artigos que enaltecem a potencialidade do vídeo game como alternativa para o melhoramento de diversas cognições, tais como atenção, memória de trabalho e longo-prazo e cognições espaciais (GREEN; BAVELIER, 2012; FENG, SPENCE, 2014).

Com relação a atenção, Green e Bavelier (2012) afirmam que jogos de ação a melhoram em diversos aspectos da atenção: seja ela seletiva com relação ao tempo, ao espaço ou voltada para objetos e sustentada.

Quanto à memória, Feng e Spence (2014) apontam que a memória auxilia o jogador no jogo, principalmente a memória de trabalho (ajudando o jogador a armazenar, por certo tempo, informações para manipular o jogo) e memória de longo-prazo (que guarda, por muito tempo, informações que podem auxiliar a formar estratégias e sequências de procedimentos. Ambos os tipos de memória se complementam, auxiliando o jogador a ter um bom desempenho.

Referente à cognição espacial, jogos em primeira pessoa (onde o jogador tem a mesma visão que o personagem teria, como se estivesse imerso no ambiente), auxiliam no posicionamento com relação ao mapa, cabendo ao jogador localizar-se em ambientes diferentes e formar novas representações espaciais (FENG; SPENCE, 2014).

Como foi destacado anteriormente, o vídeo game encontra-se inserido no cotidiano da população, sendo utilizado como fonte de entretenimento. Porém, com o uso do aparelho, é possível questionar se há efeitos e quais seriam estes. Portanto, pesquisas vêm sendo realizadas, investigando os diferentes efeitos e em quais áreas os mesmos podem ser observados. Dentre essas áreas, inclui-se a saúde mental, principalmente a infantil (uma vez que tal população constitui grande

parte dos consumidores de jogos de videogame). Faz-se necessário ressaltar que a percepção infantil tem suas particularidades, dado que:

> [...] a mente da criança atenta-se para a comunicação que vai além da linguagem, mas que está relacionada com as trocas afetivas, com o toque, o olhar, o som e tom das palavras e, principalmente, com a capacidade de estar em relação com o outro e de ocupar um lugar especial para este. (DOS SANTOS; BARROS, 2017, p. 3)

A criança está em processo de crescimento, o que engloba aprender e compreender (de maneira muito dinâmica) as regras de convivência, como se portar, como se comunicar de maneira adequada, internalizando significados e conceitos socioculturais apresentados por figuras que, consideradas importantes (sejam paternais ou maternais), ajudarão a moldar a maneira de conceber o mundo que a cerca. Tal assimilação, muitas vezes é realizada de maneira prática: seja através de brincadeiras ou exemplificados através de ações destas figuras, o que implica não somente ouvir e observar, mas interagindo constantemente com o ambiente no qual se encontra.

A inspiração para a formulação deste trabalho ocorreu devido à leitura da dissertação de Mestrado de Viviane Carola Velasco Martínez, cujo título é “Game Over: A criança no mundo do videogame”. A dissertação, desenvolvida por ela em 1994, foi o ponto de partida para que este trabalho pudesse ser elaborado, lançando luz sobre como se dá a relação entre a criança e o vídeo game, levando a considerar a possibilidade de atuação do vídeo game como objeto transicional.

Este trabalho tem como objetivo geral estudar como o vídeo game pode ser considerado um objeto transicional por sujeitos que estão em transição para o início da fase adulta, afim de auxiliar a socialização e pertencimento diante de seus pares.

Como objetivos específicos, pretende-se verificar na literatura, através da perspectiva psicanalítica, se o vídeo game pode auxiliar como objeto transicional; identificar a inserção do vídeo game no contexto dos indivíduos entrevistados e propor plantões psicológicos ou rodas de conversa que auxiliem em suas angústias,

através dos ambientes virtuais frequentados, tendo os jogos eletrônicos online como catalisadores.

Para isso, tem-se como hipótese que o vídeo game atuaria como objeto transicional, auxiliando o sujeito a atravessar marcos psicossociais de modo benéfico, facilitando a socialização e interação.

Para realizar esta pesquisa, a mesma foi submetida ao Comitê de Ética da Universidade Católica de Santos, obtendo o parecer positivo (que se encontra anexado). Como dito anteriormente, a pesquisa foi feita de maneira virtual, onde foi criado um formulário na plataforma “Google Forms”, criada pela empresa Google, cujo objetivo é criar formulários de maneira dinâmica e intuitiva, além de categorizar as respostas automaticamente, fornecendo gráficos e tabelas que facilitam a compreensão e entendimento do pesquisador.

Foi aplicado um questionário virtual em 30 jovens adultos com idades entre 18 e 25 anos, que jogassem vídeo game informalmente e que não fizessem uso de drogas psicoativas.

As delimitações do escopo se devem à relação próxima com o tema, atual e crescente diante do público desta idade: jovens que estão fazendo a transição para à vida adulta, adquirindo maiores responsabilidades e contato mais próximo com o outro.

Os critérios de exclusão foram definidos dessa forma devido à preocupação com a interação e saúde mental dos participantes. Caso o participante fosse jogador profissional, suas respostas trariam um viés que poderia, sem a interpretação devida, acusar compulsão ou adicção. Afinal, este sujeito necessita praticar e treinar constantemente para se aprimorar e aperfeiçoar suas técnicas para os diversos campeonatos no qual se inscreve.

Já o uso de drogas psicoativas encontra-se compreendido dentro do campo da adicção, entendendo-se que, de acordo com Gurfinkel (2011) o termo pode ser definido como o uso de um objeto de maneira coercitiva, onde o sujeito não vê outra alternativa senão fazer uso do objeto que é fonte de seu desejo, sendo um comportamento irreprimível e impulsivo. O autor prossegue em seu argumento,

ressaltando a correlação entre a adicção e o possível rompimento com a realidade, nas palavras do psicanalista:

> Ela realiza, em geral, uma função defensiva para o Eu, tanto por seu efeito euforizante como pela propriedade de criar uma realidade paralela dissociada, e representa um claro extravio no processo de amadurecimento em termos da passagem dos estados de dependência infantis para a dependência madura da vida adulta. (GURFINKEL, 2011, p. 73)

O escopo de 30 participantes foi escolhido por tratar-se de um mestrado em desenvolvimento e políticas públicas, propondo-se, portanto, em pesquisar em uma população grande para pensar se o problema a ser investigado é uma questão factível na população específica.

Nesta pesquisa, entende-se como políticas públicas "[...] políticas sociais, instrumentos de garantia de direitos individuais e coletivos de cidadania, que reúnem diferentes saberes e práticas, numa visão democrática de redução das desigualdades sociais e construção da justiça social." (STAMATO et al., 2016, p. 7). Ou seja, visa contribuir com as necessidades sentidas pela população através de dispositivos criados (ou modificados) justamente para que possa assistir à sociedade onde esta mais precisa, considerando suas particularidades e seu contexto. Assim sendo, é possível perceber a dificuldade que as políticas públicas encontram: trazer propostas "universais" respeitando as demandas de cada indivíduo que compõe a sociedade, tendo em vista que o aspecto social não é um "plano de fundo", mas atravessa a subjetividade.

Diante disso, pretende-se discutir sobre o papel que o vídeo game pode ter para a população de jovens adultos e se esta interfere em sua socialização.

Para compreender esse público, foi elaborado um questionário referente à um documento de entrevista semiestruturada a ser aplicado online por meio da plataforma "Google Forms" (o TCLE é apresentado online e o questionário ficará disponível após o aceite dos termos pelo entrevistado). A pesquisa somente foi disponibilizada aos participantes após a aprovação no Comitê de ética em pesquisa da universidade.

Acredita-se que por meio da plataforma online a pesquisa tem a capacidade de expandir-se para outras realidades sociais, por todo o país, além de permitir uma maior confiança no sigilo por parte do respondente.

O participante, ao acessar a plataforma onde o questionário se encontra, vê a pergunta “Você tem entre 18 e 25 anos?”, que tem caráter eliminatório. Ao responder esta pergunta de modo negativo, é encerrada a pesquisa, justificando o motivo pelo qual não pode participar da mesma. Caso responda afirmativamente, o participante é encaminhado para a pergunta seguinte (que também possui caráter eliminatório): “Você joga jogos online?”. Ao responder “não”, ocorre o mesmo explicitado anteriormente: é explicado o motivo do encerramento do questionário e a pesquisa é encerrada.

Caso responda “sim”, o participante é levado ao Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, onde encontra um link de acesso ao documento, podendo salvar o arquivo na íntegra e consulta-lo a qualquer momento. Em seguida, é questionado ao participante se ele concorda com os termos apresentados. Assim como nos dois casos anteriores, caso responda negativamente, a pesquisa é encerrada. Se a resposta for sim, o participante é levado ao questionário.

Ao terminar de responder todas as perguntas, o participante encontra uma mensagem agradecendo sua participação e envia suas respostas à pesquisadora para que esta possa fazer a análise dos dados.

Os dados serão analisados de maneira qualitativa, considerando-se a análise por categorias de Bardin, categorizando os dados obtidos em grupos para, posteriormente, agrupar os dados considerando a parte comum encontrada.

2 FENÔMENOS E OBJETOS TRANSICIONAIS

Donald Woods Winnicott tem como um dos pontos centrais para sua abordagem a participação do ambiente no desenvolvimento do sujeito. Em sua obra "Tudo começa em casa" (1999), Winnicott postula que o ambiente, quando satisfatório tem grande importância no início da vida do sujeito. Este ambiente, para o autor, "[...] é aquele que facilita as várias tendências individuais herdadas, de tal forma que o desenvolvimento ocorre de acordo com elas." (1999, p. 4). O autor também pressupõe que este ambiente inicia com alta adaptação às necessidades da criança. Tal adaptação parte, primariamente, da mãe, que nutre e supre toda e qualquer necessidade do bebê, constituindo, assim, um ambiente satisfatório, permitindo a organização do meio ambiente-indivíduo.

Como apontado por Araújo (2007), o ambiente satisfatório, ou seja, aquele capaz de facilitar o desenvolvimento físico e psicológico do indivíduo, é composto por dois atributos. Um deles é a adaptabilidade, onde "[...] o ambiente vive um processo dinâmico de se adaptar, desadaptar e se readaptar às necessidades mutáveis da criança, à medida que esta se desenvolve." (ARAÚJO, 2007, p. 20). O outro aspecto é a qualidade humana, onde a presença de outro ser humano é importante para que se alcance a "plenitude pessoal", ou seja, apesar de o ambiente, por si só, ser capaz de prover meios necessários para o desenvolvimento, é necessário que o bebê esteja sujeito à possibilidade de falha inerente à condição humana. (ARAÚJO, 2007).

Portanto, a ilusão de onipotência, gerada inicialmente pelos constantes cuidados da mãe, para em seguida, desiludir o bebê, o auxiliam a lidar com o meio que o cerca e também na sua interação com os outros indivíduos que compõem este grupo.

Do ponto de vista winnicottiano, quando a mulher está gestando o bebê, a mesma já está banhando-o com a sua própria história de vida, proveniente de seus

antepassados e de si mesma. Tais histórias permearão a trajetória deste ser, ajudando a formar a subjetividade do mesmo.

Entretanto, ao nascer, o bebê enfrenta um novo mundo e espera-se que adquira a capacidade de compreender que ele e a mãe são seres únicos e indissociáveis. O bebê depende dos cuidados de seus pais, mas, a dependência materna é ainda mais evidente. Afinal, é dela que provém o alimento primário, além de ser o primeiro contato entre ele e o mundo. Dela virão os primeiros exemplos e modos de se relacionar com aqueles que o cercam. (WINNICOTT, 1975)

Winnicott dedicou seu trabalho, na Psicologia, dentre outros fatores, a compreender a relação entre mãe e filho e o modo como o bebê se desenvolve e os desdobramentos entre a relação entre mãe e filho se desenvolve. Ademais, descreve em sua obra a importância do laço importante criado pelos dois.

> Para que os bebês se convertam, finalmente, em adultos saudáveis, em indivíduos independentes, mas socialmente preocupados, dependem totalmente de que lhes seja dado um bom princípio, o qual está assegurado, na natureza, pela existência de um vínculo entre a mãe e o seu bebê: o amor é o nome deste vínculo. Portanto, se você ama o seu filhinho, ele estará recebendo um bom princípio. (WINNICOTT, 1982, p. 17)

É perceptível, por meio do autor, como o vínculo, bem estabelecido e nutrido, é essencial para o desenvolvimento emocional do bebê. Winnicott prossegue em seu raciocínio, afirmando que a relação próxima entre mãe e bebê é capaz moldar a personalidade e a forma como a criança lida com as adversidades que surgirão ao longo de sua existência (1982).

Tais cuidados iniciais vão além do carinho e da amamentação, estendendo-se, também, para a digestão. O bebê passa por diversas fases de seu desenvolvimento físico que estão diretamente ligadas ao seu desenvolvimento emocional, seja aprendendo que o leite o alimenta ou que, por consequência, o seu corpo produz urina e fezes que não podem ser eliminadas a qualquer momento. O bebê passa ser ensinado, então, que é necessário esperar para realizar a evacuação (e isso pode ser prazeroso).

> Com o decorrer do tempo, essa descoberta da criança – a de que esperar compensa – poderá ser usada pela mãe, porque ela aprenderá por sinais que alguma coisa vai acontecer e poderá enriquecer, ainda mais a experiência do bebê, graças ao interesse que o processo suscitará nela. Com o tempo, o bebê gostará de esperar, a fim de manter a operação dentro do âmbito da relação de amor que existe entre ele e a mãe. (WINNICOTT, 1982, p. 47)

É possível, então, inferir que, assim como frisado anteriormente, a espera e a frustração são apresentadas muito cedo ao bebê e, considerando a constância com que ambas ocorrerão ao longo da existência deste ser, serão determinantes para a forma como este sujeito (ainda bebê), lidará tanto com o mundo interno quanto o mundo externo. Afinal, ao longo de sua jornada pela vida, encontrará situações em que seu desejo não poderá ser satisfeito no momento esperado, tendo que aguardar e, então, perceber que o desejo não será realizado, o que leva à frustração.

Winnicott (2000) postula que, caso o desenvolvimento do bebê se dê de maneira satisfatória (ou seja, a mãe ser suficientemente boa e criar a ilusão de que ela e o bebê não são dissociados), ele pode se beneficiar da experiência trazida pela frustração, uma vez que é esta que torna os objetos reais para o bebê e, portanto, ao ser incomodado pela adaptação ao desejo que se estende, sem ter tal ânsia atendida, percebe que o objeto mágico, onipresente, não passa de uma ilusão.

Como aponta Montenegro (2006), gradualmente, o bebê é levado a notar que não há controle “mágico” sobre o que é a realidade, como foi induzido pela mãe a acreditar. Cabe à mãe desiludir seu filho, paulatinamente, considerando seu desenvolvimento.

Tal ilusão é quebrada ao longo do tempo, onde o bebê passa a perceber que seu corpo tem necessidades que não serão atendidas ao primeiro sinal de desconforto. O objeto que lhe trazia conforto e o saciava não faz parte de si.

> *Se tudo vai bem*, o bebê pode realmente ganhar algo com a experiência de frustração, pois a adaptação incompleta à necessidade torna os objetos

> reais, ou seja, tanto odiados quanto amados. Disto resulta que, *se tudo vai bem*, o bebê pode ser perturbado por uma adaptação à necessidade excessivamente prolongada, sem que ocorra o natural decréscimo, visto que a adaptação perfeita assemelha-se à magia, e o objeto que age de modo perfeito revela-se não melhor que uma alucinação. (WINNICOTT, 2000, p. 327)

Segundo Laplanche e Pontalis (1986), o termo frustração, em psicanálise, refere-se à recusa de ter a satisfação da exigência pulsional, seja por si mesmo ou pelo outro. Considerando a descoberta de que o objeto é ilusório e a frustração gerada por não poder dar vazão à sua exigência pulsional, é possível compreender o desdobramento para a angústia gerada ao conceber a ilusão na qual se encontrava. Se o estimado objeto não se encontra mais, pensa-se no que restou.

A frustração gerada pela separação também pode trazer à tona outro sentimento: a angústia da separação, pois não há mais o fácil acesso a esse objeto reconfortante que é o seio materno. Winnicott (1975) traz a hipótese de que o bebê passa a explorar e conhecer suas possibilidades, primariamente fazendo a possessão do “não eu”, ou seja, traz para si objetos que não façam parte de si e essa experimentação traz em si algo que não é nem interno ou externo, mas intermediário. Tal estado deve-se à “[...] inabilidade de um bebê e sua crescente habilidade em reconhecer e aceitar a realidade.” (WINNICOTT, 1975, p. 13).

Nesse sentido, de acordo com o autor, a criança poderá recorrer a objetos do mundo externo que adquiram a função de suprir a angustia decorrente da experiência de separação. A eleição de um objeto que represente o amor materno pode ter a importante função de propiciar a segurança necessária durante o período de transição de uma fase a outra do desenvolvimento psíquico. A esse objeto eleito, não sem sentido, mas de modo inconsciente, Winnicott conceituou de objeto transicional.

2.1 O bebê e o objeto transicional

Winnicott ressalta que o fenômeno de busca a um objeto transicional pode começar a ocorrer, aproximadamente, quando o bebê tem quatro meses de vida. Este objeto pode ser, inicialmente a ponta de um cobertor macio, um urso de pelúcia, fio de lã, entre outros. O autor recomenda que tais objetos, ainda que sejam eleitos por diversos motivos, não devem ser modificados, limpos ou trocados sem que o bebê (ou a criança) expresse o desejo ou então faça-o de maneira independente. Mas, tais padrões persistirão para além desta idade precoce, além de o objeto eleito também ter a possibilidade de ser modificado, conforme a necessidade de lidar com a angústia de enfrentar um novo momento de separação.

Em complemento ao que fora dito anteriormente, é importante ressaltar que a este objeto se dá a representação do seio materno sem, de fato, sê-lo. Neste aspecto, Winnicott ressalta que esta representação e a realidade do objeto tem grande importância, pois ao ser capaz de realizar sons organizados e empregar o simbolismo, o bebê já é capaz de diferenciar a fantasia da realidade.

O bebê, então, elegerá um em específico e este objeto, que se encontra neste fenômeno intermediário, entre realidade e fantasia é conceituado por Winnicott como “objeto transicional”, pois situa-se entre a fantasia e a realidade, tem papel significativo podendo ser usado no momento antes de dormir, cumprindo o papel de proteção contra a ansiedade (WINNICOTT, 1975). Ou seja, deixa de ser investido de energia libidinal, ao longo dos anos, de modo a não ser totalmente introjetado, mas também não é esquecido no mundo exterior, levando o seu significado a ser perdido.

> [...] e isso se deve ao fato de que os fenômenos transicionais se tornaram difusos, se espalharam por todo o território intermediário entre a 'realidade psíquica interna' e 'o mundo externo, tal como percebido por duas pessoas em comum', isto é, por todo o campo cultural. (WINNICOTT, 1975, p. 17)

Portanto, ao longo do seu desenvolvimento, a percepção da realidade vai sendo apurada e, assim, ganhando novos contornos e significados de acordo com sua subjetividade, sempre em construção. O objeto que amparou o bebê em determinado momento não será, necessariamente, o mesmo que vai acalentá-lo

quando mais velho. As necessidades podem mudar, assim como a representação do objeto.

Para além da função transicional, ou seja, ajudar a suportar a realidade de que o seio que o alimenta não é, de fato, parte de si, o objeto também envolve na capacidade do sujeito de usar o objeto e isso, de acordo com o autor, implica no princípio da realidade. Este princípio está ligado ao princípio do prazer, conceitos idealizados por Freud, inicialmente, em 1920.

Winnicott (1975) discute que esta capacidade não é instintiva, onde a relação com o objeto surge primeiro para, em seguida, o uso do mesmo. Tais etapas significam que há mudanças na forma de se perceber o objeto, onde ele inicialmente é destruído e, se sobreviver (ou seja, não retaliar), passa a ser usado. É a destruição do objeto que confere a ele sua externalização e, ao não retaliar, prova-se "digno" da afeição do sujeito.

> Aqui começa a fantasia para o indivíduo. O sujeito pode agora usar o objeto que sobreviveu. É importante notar que não se trata apenas da destruição do objeto pelo sujeito, pelo fato de estar o objeto fora da área do controle onipotente do sujeito. É igualmente importante o enunciado ab-inverso, ou seja, que é a destruição do objeto que o coloca fora da área do controle onipotente do sujeito. Dessa forma, o objeto desenvolve sua própria autonomia e vida e (se sobrevive) contribui para o sujeito, de acordo com suas próprias propriedades. (WINNICOTT, 1975, p. 145)

Portanto, é concebido pelo sujeito que o objeto está, de fato, presente, enquanto que o motivo para sua presença não é considerado até sua "sobrevivência" ser averiguada. Esta supracitada destruição seria a forma como o princípio da realidade, apontado anteriormente, estaria sendo estabelecido pelo sujeito, de maneira a compreender o que lhe é externo. Tal agressão ao objeto remonta ao mais primitivo relacionamento que o sujeito pode experienciar: a aniquilação. Nos dizeres de Winnicott, tem-se que:

> [...] o ataque raivoso, relativo ao encontro com o princípio de realidade, constitui um conceito mais apurado, posterior à destruição que aqui postulo. *Não há raiva* na destruição do objeto a que me refiro, embora se possa dizer que existe alegria pela sobrevivência do objeto. A partir desse momento, ou surgindo dessa fase, o objeto, *na fantasia, está* sempre sendo destruído. Essa qualidade de 'estar sempre sendo destruído', torna a realidade do objeto sobrevivente sentida como tal, fortalece o tom de sentimento e contribui para a constância objetal. (WINNICOTT, 1975, p. 150)

Portanto, ao sobreviver, o objeto pode ser utilizado, pois suporta os ataques e, por consequência traz esperança (partindo-se do entendimento do autor que a aniquilação citada tem o significado de “não esperança”). A constância do objeto parece trazer conforto à angustia da separação com a mãe, cuja representação no dito objeto pode ser destruída e reconstruída diversas vezes, acalentando esse desejo inconsciente de aniquilar, que não pode ser satisfeito.

Como pode ser observado em Montenegro (2006), ao passo que o princípio da realidade é constituído, o self do bebê começa a surgir. Ou seja, a constituição de ego, de quem é ele como sujeito emerge através do contato com a realidade, onde há diferença entre o bebê e o mundo externo. E esta é concebida através da agressividade. Entretanto, é importante “[...] que haja uma oposição adequada a essa agressão, pois é essa oposição o que propicia a contenção, o sentido da vida.” (p. 62).

Considerando a mutação que o objeto transicional pode sofrer, além de o fenômeno transicional ser contínuo, pode-se pensar nos outros possíveis momentos que o bebê encontrará ao longo de sua vida. Afinal, o sujeito irá crescer, aprender e compreender diversas situações ao longo de seu desenvolvimento, tanto físico quanto emocional.

Assim como o bebê passa por mudanças, desenvolvendo-se em um sujeito mais complexo, suas interações com o mundo externo também ganham profundidade e multiplicidade. Não obstante, os objetos e brinquedos manipulados também apresentam novos obstáculos, cuja capacidade da criança (ou do adolescente) é desafiada, levando-a refinar suas habilidades. Ademais, a

complexidade envolvida no objeto também pode aludir ao intricado funcionamento mental do sujeito, que atravessa novos desafios ao longo de sua existência.

2.2 Aspectos necessários ao amadurecimento emocional do adolescente

Para Winnicott (1999), ao refletir sobre o desenvolvimento, não se pode ignorar tanto as condições saudáveis quanto as patológicas e tentar abarcar todas em sua totalidade apresenta dificuldades e desvios que não permitirão sua completa compreensão. O psicanalista, na obra “Tudo começa em casa”, decide por pensar sobre a sociedade psiquiatricamente saudável. Esta ressalva é de grande relevância, pois não se trata de ignorar a parcela social acometida por alguma enfermidade, mas por considerar que entre os psiquiatricamente saudáveis existe ampla gama de problemas, concluindo que “[...] precisamos aceitar o fato de que pessoas psiquiatricamente saudáveis dependem, para serem saudáveis e para sua plenitude pessoal, do fato de serem leais a uma área limitada da sociedade.” (WINNICOTT, 1999, p. 149).

Sendo assim, o autor prossegue afirmando que, ao longo do desenvolvimento do sujeito este passa da condição de total dependência de sua mãe para a independência. Ainda que amadureça, não é totalmente independente do ambiente em que se encontra. Winnicott (1999) postula que a dependência individual é praticamente completa e, sucessivamente, migra para a independência, sendo que esta não se torna absoluta. O ambiente onde o sujeito se encontra é essencial para a maturação deste.

Outro ponto abordado refere-se à ideia de que, ao criar bem seus filhos, os pais não enfrentarão muitos problemas com a criação deles. Isto significa que ao promover um bom ambiente para o desenvolvimento do filho, este terminará por se encontrar e não bastará fazê-lo parcialmente, será necessário encontrar sua totalidade, e isto o colocará em contato tanto com elementos como o amor e destrutividade (WINNICOTT, 1999). Lidar com esses elementos pode ser difícil, principalmente se não há maneiras sadias de dar vazão ao conteúdo interno.

Com a chegada da adolescência, o sujeito percebe-se em uma posição interessante de oscilação entre o reconhecimento social e de si mesmo: há situações que pode exercer autonomia e outras de grande dependência das figuras parentais e instituições.

Em continuidade aos aspectos discutidos anteriormente acerca do bebê e seus momentos iniciais de constituição, é interessante apresentar a puberdade (do ponto de vista físico) e a adolescência (do ponto de vista emocional) como períodos que merecem uma discussão privilegiada para a compreensão do modo como o indivíduo constrói e vivencia a relação com o outro em socialização.

Por essa razão, a seguir, serão abordados alguns aspectos referentes a esses períodos específicos do desenvolvimento.

É importante ressaltar que neste trabalho entende-se a adolescência como constructo social criado no final do século XVIII para abarcar o período entre a infância e a vida adulta, somente tornando-se conhecida no final do século XX (Carneiro, Ribeiro & Ippolito, 2015).

Aberastury e Knobel (1984) ponderam que o adolescente, além de passar por mudanças corporais típicas do desenvolvimento humano (a transição do corpo infantil para a formação completa do corpo adulto), atravessa modificações em seu mundo interno. “Estas mudanças, nas quais perde a sua identidade de criança, implicam a busca de uma nova identidade que vai se construindo num plano consciente e inconsciente.” (ABERASTURY; KNOBEL, 1984, p. 63-64).

Ou seja, o sujeito está em processo de mudança, que não se encaixa em papéis tão definidos como o que pode ser observado em crianças ou pelo modo como seus pais se comportam. Ademais, os modelos de comportamento do adulto ainda não são o que o definem como sujeitos, mas, ainda assim, busca nos adultos o que considera ser ideal para ajudar a construir sua própria identidade.

Mais uma vez, o sujeito percebe o mundo à sua volta por uma nova perspectiva. Desta vez, ele distancia-se do que conhecia de si, da posição infantil que se encontrava até então, para descobrir que não se reconhece como criança e,

paralelamente, sua maturação física avança, descortinando intrincadas situações sociais, afetando direta e indiretamente o modo de enxergar-se como sujeito para si e para o mundo. Começam a surgir dúvidas acerca de quem é, de quem seria caso fosse os pais, de como seria se estivesse no lugar deles e estas dúvidas levam à dissociação perante as figuras idealizadas e aos pais. Segue-se, então, a busca por estas respostas que, aparentam para o adolescente, somente encontrarem-se através de questionamento constante do que o cerca e do que lhe é mostrado (ABERASTURY; KNOBEL, 1984).

> Não pode fazer planos sobre o seu próprio corpo ou sobre suas identidades que muitas vezes o invadem tanto como o crescimento corporal, e recorre então à planificação e à verbalização, que cumpre neste período o mesmo fim defensivo que a onipotência do pensamento e da palavra entre o final do primeiro ano de vida e o começo do segundo. [...] Está em pleno crescimento, mas é impotente ainda para fazer um uso positivo de suas conquistas, tanto no plano genital, como no de suas novas capacidades, que se desenvolvem em todos os planos. (ABERASTURY; KNOBEL 1984, p. 68)

Em contrapartida, os autores ponderam que o mundo externo não ajuda ou não tolera o crescimento genital deste adolescente, logo, acaba por reforçar as defesas que foram criadas no início de seu crescimento. O mundo externo se mostra, mais uma vez, ameaçador.

Esta dissociação, juntamente com as dúvidas acerca de quem ele é, qual o seu papel, qual o seu propósito, o que deseja, acrescem à quebra da idealização das figuras paternas, que não mais carregam em si o brilho de heróis fantásticos e imbatíveis, mas como seres que também fraquejam, que também possuem dúvidas e cometem erros. Aberastury e Knobel (1984) também apontam que o adolescente “quebra” boa parte de suas conexões com o mundo externo, devido à crise de crescimento, que o faz buscar no mundo interno o que conhece e o faz sentir-se protegido.

O processo da adolescência e as angústias envolvidas remetem à afirmação de Winnicott (1975) sobre o padrão de comportamento de buscar um objeto que auxilie o sujeito a atravessar um período angústia repetir-se ao longo da vida do sujeito.

Logo, é possível traçar um paralelo entre o momento no início da vida do sujeito, onde o mundo interno mostra-se seguro e, gradativamente, cede lugar ao mundo externo que, mesmo com suas ameaças, não destrói este sujeito que está lidando com ele. Na adolescência, o sujeito já conhece o mundo externo, mas passa por mudanças fisiológicas que o faz questionar seus conceitos e o modo como percebe e é percebido por aqueles à sua volta. O adolescente, então, recorre ao seu mundo interno e fazendo uso, mais uma vez, de um objeto externo que o ajude a atravessar o período de angústia que enfrenta, outra separação entre si e o primeiro objeto de investimento, sua mãe.

Aberastury e Knobel (1984) apresentam, também, que a identidade encontrada ao fim da adolescência é um conjunto composto por identificações do passado, mas que inclui as identificações encontradas no período que acaba de atravessar, bem como os ideais que pretende alcançar. Assim, “o destino das identificações da infância dependerá não só da elaboração interna que a criança realiza, mas também das pautas de conduta da família e da sociedade.” (ABERASTURY; KNOBEL, 1984, p. 71).

2.3 O vídeo game como objeto transicional

A partir dos aspectos abordados acerca das modificações na tarefa de socialização e compreensão de si mesmo e do outro pelo adolescente, pode-se obter que seria considerável que o sujeito em transição pudesse lançar mão de objetos eleitos com significado de articulação entre o mundo interno e externo e o vídeo game poderia ser uma dessas pontes para o sujeito.

Como ressaltado por Winnicott (1975), o fenômeno transicional é a área que intermedia a experiência, “[...] entre a atividade criativa primária e a projeção do que já foi introjetado, entre o desconhecimento primário de dívida e o reconhecimento desta”. É lidar com a nova realidade que se revela, onde o papel indefinido mostra a falta de modelos prontos aos quais o sujeito pode espelhar-se, buscando, assim

como na adolescência, referências em pessoas mais velhas, em ideais a serem alcançados.

Dentre tantos processos desafiadores, inerentes ao desenvolvimento do sujeito, faz-se necessário considerar o contexto social em que o adulto emergente se encontra.

Sendo assim, ao refletir sobre o padrão de comportamento (recorrer ao objeto transicional para lidar com a angústia que se apresenta na nova etapa) repetir-se, como Winnicott menciona, talvez não cause estranhamento pensar que o sujeito passe a buscar um objeto transicional que esteja à altura dos intricados sentimentos e seja capaz de abranger um espectro maior de necessidades a serem atendidas, mediante aos momentos atravessados.

Além desse aspecto, também é necessário ressaltar as mudanças socioculturais que permeiam o momento histórico vivido pelo sujeito da contemporaneidade. A interação com o objeto não é exclusivamente analógica, envolvendo mais aparelhos e redes online.

> Um dos principais aspectos que se destaca na cultura lúdica contemporânea é a convergência entre mídias. As brincadeiras hoje se constituem conectadas aos desenhos animados, aos videogames, aos filmes, websites, jogos de cartas, brinquedos, revistas, compondo um sistema de comunicação e informações, ao mesmo tempo coeso e de muitas interfaces. (SOUZA; SALGADO, 2008, p. 210)

É possível ponderar que o contato com as diversas mídias desde a idade precoce pode levar à uma nova conceituação destas mesmas plataformas, onde percebe-se não apenas como um brinquedo destinado à uma faixa etária apenas, mas que acompanha o crescimento, dispondo de ampla variedade para diversos públicos.

A forma de relacionar-se com o mundo passou por mudanças drásticas nos últimos anos, com o advento das redes sociais e a onipresença da internet e

dispositivos celulares. E isso causa impactos na subjetividade do sujeito que tem contato direto e indireto com essa tecnologia.

De acordo com Fortim e Sakuda (2013), desde a década de 1980, os jogos eletrônicos tem passado por aprimoramentos tecnológicos, seja através dos vídeo games ou dos PCs (personal computers). Entretanto, o contato entre jogadores era feito de maneira presencial, onde era necessário reunir-se presencialmente para participarem da mesma partida ou para jogar em conjunto.

No início dos anos 2000, "[...] os consoles e computadores começaram a se conectar à Internet de banda larga. Na metade da década, os jogos deram um salto de qualidade, se tornando mais realistas." (FORTIM, SAKUDA, 2013, p. 70). Ou seja, não era mais necessário deslocar-se até a casa de alguém para poder jogar em conjunto: era possível estar em companhia de amigos e familiares sem sair de casa. Além disso, a indústria parece ter notado que, as mesmas crianças que obtiveram contato precoce com os jogos continuaram a utilizar o vídeo game conforme foram crescendo. Os jogos tornaram-se mais complexos e os consoles, mais sofisticados.

Ao estar mais em contato com a internet banda larga, no início de 2000, a qualidade dos jogos melhorou drasticamente, tornando-se mais atraente, além de propiciar novas maneiras de jogar, o que ajudou na popularização dos jogos digitais (FORTIM; SANTAELLA, 2020)

> Os jogos não são, portanto, intrinsecamente bons ou ruins: a posição de vários autores é a de que há muito que se pesquisar para entender as formas como as pessoas jogam, porque o fazem, e por que eventualmente se tornam dependentes deles. (FORTIM; SANTAELLA, 2020)

Portanto, pode-se compreender que os jogos e vídeo games não são dotados de intenção, virtudes ou vícios. O uso que se faz dos mesmos é que determina seu papel diante do indivíduo e da sociedade: são ferramentas que podem ser utilizadas para os mais diferentes fins e, assim como as demais ferramentas encontradas na sociedade, seu uso e finalidade dependem da pessoa que o emprega.

A partir de 2009, os jogos começaram a adentrar uma nova plataforma: os celulares, tablets e smartphones, que permitiam jogos mais casuais, expandindo a diversidade de jogos e tipos de jogadores, e, com o apoio das redes sociais, popularizaram-se partidas online entre diversos competidores dentro de uma mesma arena, o MOBA (multiplayer online battle arena) (FORTIM, SAKUDA, 2014).

Os autores evidenciam os seguintes números, diante da pesquisa realizada em 2013 visando compreender o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) nos domicílios brasileiros:

> Segundo o relatório TIC Domicílios 2013, das 16.887 pessoas entrevistadas, 43% utilizam a Internet para jogar on-line, em especial na faixa etária entre 10 e 15 anos em que 78% jogam on-line. As classes sociais que mais utilizam a Internet para jogar on-line são as D e E, com 47%. É importante notar que, além de jogar jogos on-line, 27% dos usuários utilizam a Internet para baixar jogos, um hábito mais comum para usuários na faixa etária dos 16 a 24 anos (37%) e mais comum entre usuários da classe A. Homens jogam mais on-line (48% versus 39%) e baixam mais jogos (34% versus 22%) do que mulheres. (FORTIM, SAKUDA, 2013, p. 76)

Estes dados ajudam a compreender que os jogos eletrônicos além de permearem diversas classes sociais, também abrangem várias faixas etárias, havendo maior concentração na adolescência, mas sendo relevante no início da adultez emergente. Também é interessante observar que 43% dos entrevistados (cerca de 7.261 pessoas) utilizam a internet para jogar, sendo possível pressupor que, uma vez online e jogando com outros jogadores, haja interação e socialização, principalmente se for considerado a idade dos entrevistados.

Como abordado anteriormente, tanto a adolescência quanto a adultez emergente convocam o sujeito a voltar-se para seu mundo interno, afim de compreender o papel no qual se encontra e o que almeja alcançar. Para isso, experimentam novas sensações, conceitos e vivenciam novas experiências, socializando com pessoas que, graças à facilidade proporcionada pela internet, tem interesses compartilhados.

Considerando como o brincar facilita o contato com o conteúdo interno do sujeito, incorporando elementos do mundo externo e acrescentando à estes conceitos as mudanças culturais, onde o brinquedo alcança diversas mídias e permanece presente nas mais diversas etapas da vida do sujeito, proporcionando às diferentes faixas etárias diferentes níveis de dificuldade e complexidade (seja na trama do jogo ou comandos e jogabilidades), o vídeo game parece preencher grande parte da demanda dos jogadores, permitindo, inclusive, que os jogadores socializem entre si, formando conexões baseadas, a princípio, no interesse em comum (o jogo), podendo migrar para uma miríade de assuntos que julgarem pertinente.

Sendo assim, é plausível cogitar que o vídeo game possa ser utilizado como objeto transicional, uma vez que o aparelho oferece ao usuário meios de transbordar sua fantasia para um ambiente virtual, além de poder ser recipiente da aniquilação, sem que as consequências lhe sejam duras ou, algumas vezes aplicadas. A criança, o adolescente e adultos emergentes pode encontrar, então, diversos cenários onde sua fantasia seja alimentada, modificada e depositada de maneira positiva, sem necessariamente atrair repercussões na realidade.

2.4 Adultez emergente

É importante ressaltar que nesse trabalho optou-se por apresentar as fases do desenvolvimento emocional de modo cronológico a fim de facilitar a exposição das transformações na construção da relação com o outro e, portanto, na socialização do sujeito.

Após passar pela infância e pela adolescência, há outro estágio do desenvolvimento psíquico que o sujeito está suscetível a passar: a adultez emergente. Este conceito foi cunhado pelo psicólogo Jeffrey Jensen Arnett, esclarecendo que, assim como a adolescência, a adultez emergente é um constructo social, mais comumente observado em sociedades industrializadas, não sendo universal ou imutável.

O autor postula que os sujeitos com idades entre 18 e 25 anos, não se identificam nem como adultos e nem como adolescentes (ARNETT, 2000). O autor explica que as mudanças que vem ocorrendo desde a metade do século XX parecem ter modificado a forma como os sujeitos que estão no final da adolescência e adentrando o começo dos vinte anos se comportam, postergando a construção da família própria ou do casamento.

> Adultez emergente é distinguida pela relativa independência dos papeis socias e das expectativas normativas. Tendo deixado a dependência da infância e da adolescência para trás, e ainda não tendo assumido as responsabilidades que são normativas da adultez, os adultos emergentes frequentemente exploram uma variedade de possibilidades na direção de vida no amor, trabalho e visão de mundo[2]. (ARNETT, 2000, p. 469)

Ademais, Arnett (2000) acrescenta que é difícil para estes sujeitos nomearem este espaço intermediário em que se encontram, uma vez que a sociedade não tem uma denominação para identifica-los, fazendo a ressalva que a idade não é o único marco que define a adultez emergente. Em sua pesquisa, o autor exibe resultados indicando quais seriam os aspectos subjetivos em comum que qualificariam como, de fato, adulto emergente: amor, trabalho e visão de mundo. Estas três áreas iniciam seu desenvolvimento na adolescência, mas ocorrem, efetivamente, na adultez emergente.

Assim sendo, é na adultez emergente que o sujeito parece ter maior facilidade para envolver-se em novas experiências, pois encontra-se relativamente livre da supervisão dos pais, além de não estar restrito ou vinculado a papéis mais definidos como, por exemplo, de genitores ou marido e esposa. (ARNETT, 2000).

Logo, o adulto emergente é capaz de explorar papéis, assim como na adolescência, porém, com maior intensidade, tentando compreender, novamente, onde se encaixa nesta nova perspectiva, onde seus pais não lidam mais com

---

[2] "Emerging adulthood is distinguished by relative independence from social roles and from normative expectations. Having left the dependency of childhood and adolescence, and having not yet entered the enduring responsibilities that are normative in adulthood, emerging adults often explore a variety of possible life directions in love, work, and world views." (tradução livre)

alguém completamente dependente (como a criança), mas que não conquistou a independência que planeja alcançar (como o adulto).

A busca pela identidade social adulta, diante deste novo processo de desenvolvimento parece levar, mais uma vez, ao conflito experienciado nos primeiros meses de vida, onde o sujeito percebe-se em transição para uma nova fase, cujos desdobramentos são confusos e envolvem voltar-se para seu mundo interno, buscando compreender o que é este novo papel, como a identidade que tinha como certa anteriormente pode agregar às novas descobertas vistas nesta nova etapa.

A fim de suportar e compreender as transformações nas identificações e no modo de se relacionar com o outro, o adulto emergente pode, segundo é possível observar, recorrer a objetos que minimizem a angustia. Nesse sentido, a recorrência à brinquedos possíveis poderia ser uma saída possível. A seguir, discute-se sobre a função e utilização do brinquedo.

2.5 O brincar e o objeto transicional

Para Winnicott (1975), o brincar tem papel importante no desenvolvimento do sujeito, uma vez que auxilia o seu crescimento e, consequentemente, sua saúde. É através do brincar que que o sujeito controla o que está fora de si, mas que pode ser introjetado.

> [...] o brincar conduz aos relacionamentos grupais; o brincar pode ser uma forma de comunicação na psicoterapia; finalmente, a psicanálise foi desenvolvida como forma altamente especializada do brincar, a serviço da comunicação consigo mesmo e com os outros. (WINNICOTT, 1975, p. 70)

Deste modo, compreende-se que o brincar não é somente uma interação que ocorre na infância, mas que abre caminho para a socialização e para o desenvolvimento dos envolvidos, além de auxiliar no contexto terapêutico.

O autor, em sua *teoria da brincadeira*, explica que há uma sequência no desenvolvimento do bebê: inicialmente, tanto ele quanto o objeto eleito estão fundidos, enquanto a mãe torna concreto aquilo que o bebê irá encontrar (o seio), considerando que a visão sobre o objeto é subjetiva para o filho. O segundo ponto deste processo consiste em ter o objeto "[...] repudiado, aceito de novo e objetivamente percebido" (WINNICOTT, 1975 , p. 78). A mãe tem um papel importante aqui, cabendo a ela estar preparada para colaborar e devolver o que foi abandonado. Caso este papel seja executado sem impedimentos, o bebê terá a ilusão de que é onipotente. É nesta relação entre a mãe e seu filho, na confiança depositada na mãe, que a brincadeira começa, assim, constituindo-se em um "playground", espaço em potencial que une ambos.

> A importância do brincar é sempre a precariedade do interjogo entre a realidade psíquica pessoal e a experiência de controle de objetos reais. E a precariedade da própria magia, magia que se origina na intimidade, num relacionamento que está sendo descoberto como digno de confiança. Para ser digno de confiança, o relacionamento é necessariamente motivado pelo amor da mãe, ou pelo seu amor-ódio ou pela sua relação de objeto, não por formações reativas. (WINNICOTT, 1975, p. 79)

Winnicott (1975) avança em suas considerações afirmando que a brincadeira é uma forma de comunicação, sendo muito útil no contexto terapêutico. A brincadeira expressa desejo, de maneira criativa, em determinado tempo e espaço. Quando, anteriormente, aborda a precariedade da magia, refere-se à linha teórica do que é, de fato, percebido pelo sujeito e a subjetividade deste.

A partir do conceito que o brincar carrega, é possível pensar sobre como o objeto transicional auxilia no contato entre o mundo externo e o mundo interno, uma vez que, na infância, a onipotência está sendo, gradativamente, desconstruída. Ao adentrar a adolescência e a adultez emergente, o sujeito vê, mais uma vez, o conflito constante entre o que percebe ao seu redor e o que sente em si. É possível,

então, pensar no brincar como maneira de satisfazer os desejos conflitantes que se encontram no mundo interno

O brincar parece conferir uma condição única ao sujeito: encontrar-se no mundo “real”, mas, manipulando conteúdos trazidos à consciência, utilizando-se de brinquedos ou outros objetos que se mostrem capaz de traduzir sua intenção ou, com imaginação, o que deseja. Na brincadeira, o sujeito concilia fenômenos externos com conteúdos internos.

3 A PRESENÇA DO VÍDEO GAME NA VIDA DOS SUJEITOS

Há diversos posicionamentos acerca do papel do vídeo game e da realidade virtual na vida das pessoas. Há pesquisadores que observam o fenômeno a partir do risco de adoecimento individual e social e outros que pesquisam os aspectos de ganhos que os jogos podem trazer.

No âmbito nacional, há estudos como o de Medeiros, Pimentel, Sarmet e Mariano (2020) que, após realizar a pesquisa com 294 participantes para observar uma possível correlação entre o consumo de jogos violentos e comportamentos antissociais, obteve como resposta que os sujeitos predispostos à violência tendiam a buscar jogos deste gênero, podendo ser preditores de agressão física.

Por outro lado, também existem pesquisas sendo realizadas visando pensar na contribuição que o vídeo game pode trazer para o indivíduo e a sociedade.

A pesquisadora Jane McGonigal, chefe de pesquisa no *Institute for the Future*, entidade sem fins lucrativos localizada em Palo Alto, Califórnia (EUA), cujo o intuito é pensar sobre o futuro e suas possibilidades, tem diversos artigos e livros dedicados à compreensão de como o vídeo game pode auxiliar o mundo real de maneira significativa.

Em sua obra "A realidade em jogo" (2017), a autora parte da consideração de que a realidade deixou de ser instigante e não traz, em si, a felicidade. De acordo com seus estudos, os jogadores buscam por momentos que possam sentir-se realizados, alcançando objetivos e potenciais de maneira mais eficazes. Segundo a pesquisadora:

> (...) na sociedade atual, os jogos de computador e videogames estão satisfazendo as *genuínas necessidades humanas* que o mundo real tem falhado em atender. Eles oferecem recompensas que a realidade não consegue dar. Eles nos ensinam, nos inspiram e nos envolvem de uma maneira pela qual a sociedade não consegue fazer. Eles estão nos unindo de uma maneira pela qual a sociedade não está. (MCGONIGAL, 2017, p. 14)

Assim sendo, o ambiente virtual proporcionado pelo vídeo game traz novos desafios que a realidade, com suas diversas limitações, não é capaz de equiparar. De acordo com a autora, esse pode unir as pessoas de localidades diferentes em prol de um objetivo ou de uma conquista.

Entretanto, os jogadores não estão alheios à realidade, afinal, também tem compromissos como, por exemplo trabalhar, ir à escola ou à faculdade. Não são, necessariamente, jogadores profissionais, que dedicam muitas horas do seu dia a treinar e traçar novas estratégias. O jogador de vídeo game pode ser qualquer pessoa, em qualquer faixa etária, bastando, apenas, estar interessado em uma nova experiência. Deste modo, não é um fenômeno exclusivo de uma determinada cultura

ou nação, ou de uma determinada faixa etária, abarcando diversas realidades sociais que tenham acesso à essa tecnologia.

Ao abordar as relações sociais, McGonigal (2017) direciona seu olhar para as redes sociais, como o Facebook, onde jogos como *Farmville* possibilitaram manter contato entre os usuários, estreitando os laços. Ainda neste quesito, a autora também ressalta que esta forma de se relacionar com os outros não substitui o contato interpessoal no "mundo real", mas auxiliam na obtenção de emoções pró-sociais, definidas por McGonigal como "[...] emoções de bem-estar dirigidas a outros. Elas são cruciais para nossa felicidade a longo prazo, pois ajudam a criar vínculos sociais duradouros." (2017, 131).

Assim, correlacionando esta ideia com o fenômeno do uso dos jogos virtuais, as emoções pró-sociais despertadas pelo trabalho em conjunto ou pelo contato entre os jogadores poderia ser mais um ponto a favor do uso do vídeo game para a socialização, como exemplificado pela autora:

> A maior parte das emoções pró-sociais que adquirimos hoje em dia com os jogos não estão necessariamente implícitas no design do jogo; elas são, na verdade, um efeito colateral por passarmos muito tempo jogando juntos. [...] Da mesma forma, qualquer dupla ou grupo de pessoas que jogue sistematicamente um jogo em conjunto, seja on-line ou presencial, terá mais oportunidade de expressar admiração mútua, se dedicar a um objetivo comum, expressar simpatia quando as outras perderem, e, até mesmo, se apaixonar. (MCGONIGAL, 2017, p. 131-132)

A autora destaca, nesse sentido, que os jogos, além de satisfazerem a demanda de aventura, desafio e novidade dos indivíduos, têm a importante função de proporcionar socialização, alimentando as denominadas emoções pró-sociais, contribuindo para a saúde mental do sujeito, além de melhor convívio com o próximo.

Dentre essa cultura em constante transformação, pensa-se sobre os impactos que a tecnologia poderia ter sobre a subjetividade do sujeito, que se constitui através da dialética entre seu mundo interno e o contexto sócio cultural em que está envolvido.

Há diversos posicionamentos acerca do papel do vídeo game e da realidade virtual na vida das pessoas. Há pesquisadores que observam o fenômeno a partir do risco de adoecimento individual e social e outros que pesquisam os aspectos de ganhos que os jogos podem trazer.

No âmbito nacional, há estudos como o de Medeiros, Pimentel, Sarmet e Mariano (2020) que, após realizar a pesquisa com 294 participantes para observar uma possível correlação entre o consumo de jogos violentos e comportamentos antissociais, obteve como resposta que os sujeitos predispostos à violência tendiam a buscar jogos deste gênero, podendo ser preditores de agressão física.

Por outro lado, também existem pesquisas sendo realizadas visando pensar na contribuição que o vídeo game pode trazer para o indivíduo e a sociedade.

A pesquisadora Jane McGonigal, chefe de pesquisa no *Institute for the Future*, entidade sem fins lucrativos localizada em Palo Alto, Califórnia (EUA), cujo o intuito é pensar sobre o futuro e suas possibilidades, tem diversos artigos e livros dedicados à compreensão de como o vídeo game pode auxiliar o mundo real de maneira significativa.

Em sua obra “A realidade em jogo” (2017), a autora parte da consideração de que a realidade deixou de ser instigante e não traz, em si, a felicidade. De acordo com seus estudos, os jogadores buscam por momentos que possam sentir-se realizados, alcançando objetivos e potenciais de maneira mais eficazes. Segundo a pesquisadora:

> (...) na sociedade atual, os jogos de computador e videogames estão satisfazendo as *genuínas necessidades humanas* que o mundo real tem falhado em atender. Eles oferecem recompensas que a realidade não consegue dar. Eles nos ensinam, nos inspiram e nos envolvem de uma maneira pela qual a sociedade não consegue fazer. Eles estão nos unindo de uma maneira pela qual a sociedade não está. (MCGONIGAL, 2017, p. 14)

Assim sendo, o ambiente virtual proporcionado pelo vídeo game traz novos desafios que a realidade, com suas diversas limitações, não é capaz de equiparar.

De acordo com a autora, esse pode unir as pessoas de localidades diferentes em prol de um objetivo ou de uma conquista.

Entretanto, os jogadores não estão alheios à realidade, afinal, também tem compromissos como, por exemplo trabalhar, ir à escola ou à faculdade. Não são, necessariamente, jogadores profissionais, que dedicam muitas horas do seu dia a treinar e traçar novas estratégias. O jogador de vídeo game pode ser qualquer pessoa, em qualquer faixa etária, bastando, apenas, estar interessado em uma nova experiência. Deste modo, não é um fenômeno exclusivo de uma determinada cultura ou nação, ou de uma determinada faixa etária, abarcando diversas realidades sociais.

Ao abordar as relações sociais, McGonigal (2017) direciona seu olhar para as redes sociais, como o Facebook, onde jogos como *Farmville* possibilitaram manter contato entre os usuários, estreitando os laços. Ainda neste quesito, a autora também ressalta que esta forma de se relacionar com os outros não substitui o contato interpessoal no “mundo real”, mas auxiliam na obtenção de emoções pró-sociais, definidas por McGonigal como “[...] emoções de bem-estar dirigidas a outros. Elas são cruciais para nossa felicidade a longo prazo, pois ajudam a criar vínculos sociais duradouros.” (2017, 131).

Assim, correlacionando esta ideia com o fenômeno do uso dos jogos virtuais, as emoções pró-sociais despertadas pelo trabalho em conjunto ou pelo contato entre os jogadores poderia ser mais um ponto a favor do uso do vídeo game para a socialização, como exemplificado pela autora:

> A maior parte das emoções pró-sociais que adquirimos hoje em dia com os jogos não estão necessariamente implícitas no design do jogo; elas são, na verdade, um efeito colateral por passarmos muito tempo jogando juntos. [...] Da mesma forma, qualquer dupla ou grupo de pessoas que jogue sistematicamente um jogo em conjunto, seja on-line ou presencial, terá mais oportunidade de expressar admiração mútua, se dedicar a um objetivo comum, expressar simpatia quando as outras perderem, e, até mesmo, se apaixonar. (MCGONIGAL, 2017, p. 131-132)

A autora destaca, nesse sentido, que os jogos, além de satisfazerem a demanda de aventura, desafio e novidade dos indivíduos, têm a importante função de proporcionar socialização, alimentando as denominadas emoções pró-sociais, contribuindo para a saúde mental do sujeito, além de melhor convívio com o próximo.

Segundo Kallas (2016), a tecnologia auxilia estas mudanças, de modo que conceitos que antes estavam consolidados estão se modificando.

> O conceito de intimidade, de espaço público e privado mudou. Antes, protegidos pelo entre paredes de nosso quarto, líamos, escrevíamos nossos diários, nossos poemas e os trancávamos no espaço mais protegido do olhar alheio, como uma preciosidade que só a nós pertencia. O espaço privado era bem diferenciado do espaço público. (KALLAS, 2016, p. 55)

Assim sendo, entende-se que as delimitações entre privado e público e, por consequência, o interno e o externo estão embaralhados. Há também uma constante demanda por exposição, de mostrar o que se vive e produz. Afinal, também se pressupõe que a comunicação está mais acessível e imediata, permitindo que o sujeito seja alcançado onde quer que ele esteja, a qualquer momento, o que levou a mudar a forma como o indivíduo se comunica e percebe o outro dentro de sua realidade.

Com o crescimento das redes sociais, tornou-se frequente o compartilhamento de informações, sejam elas o que o sujeito consumiu, fez, pensou, dentre outros, seus aspectos positivos e negativos. E tal compartilhamento não se dá através, apenas, de palavras, mas por meio de imagens e vídeos, expondo suas opiniões acerca dos mais variados assuntos de maneira (muitas vezes) categórica.

Desta maneira, formam-se redes de contato, onde assuntos e interesses em comum acabam por unir sujeitos para discutir, teorizar, concordar, discordar, repreender e exaltar tais tópicos. Por conseguinte, criou-se uma sociedade virtual que, direcionada pela sensação de liberdade, exprime desmedidamente suas convicções e essa, por sua vez, é sustentada por incontáveis novidades e atualizações.

Por ser um meio estimulante e através do anonimato e do espaço não-físico, ou seja, virtual, as fantasias podem ser experienciadas com maior facilidade e aceitação sem necessariamente arcar com as responsabilidades implicantes em determinadas situações. Afinal, a qualquer momento, quando desagradado ou contrariado, o sujeito pode desvincular-se do aparelho que está utilizando, seguindo com sua vida (KALLAS, 2016, p. 56).

Outro ponto a ser considerado é a retribuição que o mundo virtual propicia aos seus usuários. Uma vez que se queira obter uma informação, poucos cliques ou gestos tornam realidade aquilo que se deseja saber, trazendo com riqueza de detalhes informações acerca do que foi pesquisado. Tais recompensas podem se tornar irresistíveis para algumas pessoas, levando-as a abusar do uso desse mundo virtual.

Através da perspectiva neurocientífica, o potencial do vídeo game está relacionado às demandas sociais e os valores que podem ser representados através dos jogos, podendo ser direcionado a comportamentos pró-sociais, melhora da memória de trabalho e desafios cognitivos gradativamente mais difíceis e mudanças comportamentais. Por ser altamente recompensador, comportamentos podem ser modificados, mediante a determinados jogos que propiciem que os mesmos sejam alcançados. Tendo como exemplo um estudo com jogos de ação, Bavelier et al. discorrem sobre um estudo em que jogadores experientes (em comparação com não-jogadores) eram, de fato, melhores em navegação espacial em ambientes virtuais. Porém, tratando-se de ambientes reais, os mesmos jogadores experientes não eram melhores que os não-jogadores, o que demonstra que o que foi aprendido pode não ser uma melhora ampla da habilidade espacial. (BAVELIER et al., 2011, p. 763-764)

Por tratar-se do mundo virtual, pode-se citar vários aparelhos que permitam ao sujeito imergir nesta outra realidade ainda menos palpável do que aquela da vida real, dentre eles, celulares, computadores e vídeo games.

Nestes, as comunidades citadas anteriormente podem integrar-se ou não, compartilhando informações e interesses, discutindo as novidades que não cessam. De acordo com Kallas (2016, p. 56) “no mundo virtual há quebras de hierarquias,

que definem os limites claros e os papéis nos relacionamentos no mundo real. Lá, na virtualidade, todos partem em condição de igualdade. É um espaço democrático". Esta afirmação, porém, nem sempre se revela precisa, pois, os jogos, cada vez mais, trazem elementos do "mundo real", de modo que há hierarquias a serem respeitadas em determinados espaços virtuais.

3.1 O vídeo game e a construção subjetiva

Em algumas experiências como as vividas nos jogos digitais, o dito mundo virtual e o físico fundem-se constantemente, onde o que é utilizado no físico passa para o virtual mutualmente. Kallas (2016) aponta como a vida virtual e a vida real mesclam-se, de modo a levar as pessoas a mergulharem na primeira e transportarem para a segunda, usando o exemplo do jogo "*Second Life*"[3], onde as pessoas vivem vidas virtuais, casando-se, comprando bens, trabalhando, entre outros. Ela questiona como a subjetividade do indivíduo seria afetada, como ela se formaria diante das transformações psicossociais e sócio históricas.

Cabe ressaltar que o jogo "*Second Life*", lançado em 2003, tinha uma representação diferente. A tecnologia não havia alcançado a maior parte da população, ter equipamentos como computadores, vídeo games e *smartphones* exigia alto poder aquisitivo, de modo que o jogo, por si só, representava um outro universo destacado da realidade do jogador, pois havia uma distância maior entre as interações feitas online e no mundo não virtual.

Atualmente é possível ter aparatos eletrônicos com maior facilidade, seja para fins profissionais ou para lazer, o que pode justificar, de modo simplista, o desuso do jogo citado anteriormente. Afinal, o universo virtual não carecia mais de um jogo em específico, pois se encontra ao alcance de muitos e com maior imersão, graças à popularização da internet e à maior acessibilidade à celulares, computadores e etc.

---

[3] "Segunda Vida", em tradução livre.

Os jogos foram desenvolvidos de maneira a não somente divertir, mas proporcionar experiências imersivas e envolventes, com tramas que exigem reflexões críticas a respeito da sociedade ou para distrair o jogador da realidade em que vive, também podendo propor treinamento intenso para que seja capaz de derrotar o “chefão final”, dentre outros. Apesar de formulas relativamente parecidas, a vivência que cada jogador tem é única, uma vez que depende do ponto de vista singular que somente aquele indivíduo terá.

Na obra “Psicologia de grupo e análise do ego”, Freud (1921) ressalta que a experiencia subjetiva do sujeito tem como referência o outro, a linguagem e a determinação simbólica da mesma, o que tem relação direta com o que foi abordado na obra “Projeto para uma psicologia científica”, onde Freud (1895) discute sobre o conceito de experiência de satisfação. Kallas (2016, p. 57) interpreta sobre a satisfação no início da vida do sujeito e a relação com o outro que “[...]desde o princípio a criança está nas mãos do outro, o outro estrangeiro (*Nebenmensch*) que ouve o seu grito e a atende.” Em complemento a isso, Kallas ressalta como a psicanálise percebe a divisão entre coletivo e individual.

> Não existe separação entre psicologia individual e coletiva e para a psicanálise indivíduo e sociedade estão intimamente imbricados. O inconsciente não está no registro do indivíduo, mas para além do mesmo, incluindo o campo histórico e social (KALLAS, 2016, p. 57)

Portanto, a subjetividade é construída por meio da relação do sujeito com o outro, obtendo-a através da linguagem que dá significado aos símbolos inseridos na sociedade. Cada significado é interpretado e compreendido através do viés particular de cada sujeito, que se modifica conforme sua vivência. Isso não seria possível sem considerar o meio e a cultura em que esse sujeito está inserido. O outro é tão importante quanto o sujeito para a construção da subjetividade deste.

Assim, quando se joga vídeo game, o jogador recebe informações sensoriais e as processa, de modo a formular uma reação adequada para o estímulo recebido, seja ele auditivo ou visual, ou ainda tátil, proveniente do próprio aparelho (vibração de controles). Ou seja, a informação é dotada de valor e desígnio, passando a ser

conhecimento, uma vez que passa a ter um contexto que embasa uma decisão. Quanto mais necessária for a informação para que uma determinada decisão seja tomada, maior o envolvimento humano para lidar com tais dados e mais importantes os mesmos se tornam (SILVA *et al*., 2011).

Desta forma, faz-se necessário ponderar sobre a individualidade deste mesmo sujeito, que se encontra inserido neste contexto social. Afinal, é possível considerar a mescla que a realidade virtual proporciona para este indivíduo. Dunker reflete sobre o assunto, utilizando-se de um jogo virtual que exige interação com o mundo real.

> [...] Além de uma nova narrativa há uma mudança na experiência de realidade, primeiro interativa, depois compartilhada e finalmente capaz de misturar o virtual e o real em plena luz do dia. O elemento novo aqui não acontece sem a subtração de um ingrediente fundamental: o conflito real. Não tenho mais de me retirar para uma vida interior onde serei livre. Posso reduzir a espessura do conflito a uma série de acumulações e me tornar, assim, o senhor de meu próprio universo. Os monstros que tenho de enfrentar são apenas meus monstros. A divisão muda de forma: agora ela se dá entre a extensão do mundo em que você quer viver e o tamanho do eu que você pode pagar. (DUNKER, 2016).

Portanto, percebe-se que a sociedade já vem, há algum tempo, modificando a sua forma de perceber a individualidade, ressaltando-se que ela continua fortalecida (senão mais evidente) diante dos novos aspectos que as últimas duas décadas têm trazido. A tecnologia permeia cada vez mais as distintas camadas sociais e sendo, neste ponto de vista, muito democrática, como citado anteriormente por Kallas.

De fato, os aparatos mais avançados continuam por ser mais acessíveis para aqueles com maior poder aquisitivo, mas não se pode esquecer que as camadas mais pobres também conseguem usufruir de tecnologias que antes não consideravam possíveis.

De acordo com a reportagem feita por Valente (2020), utilizando a pesquisa realizada pela TIC Domicílios 2019, é possível notar o aumento do número de pessoas conectadas à internet no território nacional. Os dados ajudam a vislumbrar o alcance que a internet tem nas mais diversas camadas.

> 74% dos brasileiros acessaram a internet pelo menos uma vez nos últimos três meses. Outros 26% continuam desconectados. Se consideradas as pessoas que utilizam aplicativos que necessitam da conexão à internet (como Uber ou serviços de *delivery* de refeições), o percentual sobe para 79%. Há 10 anos, 41% da população estava nesta condição. Deste então, o crescimento se deu em média de 3,3% ao ano. (VALENTE, 2020)

A pesquisa mais recente realizada no Brasil (GAME BRASIL, 2019) mostra que entre os gamers brasileiros, 53% são mulheres e 47% são homens, a maioria com idade entre 25 a 54 anos. As plataformas de jogo mais utilizadas são o smartphone (83%) console (48,5%), notebook (42%), computador (42%) e tablet (19%). A Pesquisa Game Brasil também aponta a predominância da indústria dos dispositivos móveis no mercado brasileiro: ao todo 84,3% dos entrevistados disseram jogar em smartphones.

Sendo assim, percebe-se a fluidez da subjetividade, que é permeada pela tecnologia e pela constante realidade, onde as informações e novidades são constantemente impostas, uma vez que se reconhece a dependência dos mais diversos aparelhos eletrônicos. A sociedade acaba por “empurrar” o indivíduo para que ele esteja constantemente com pelo menos um aparelho (como, por exemplo, o celular) para que este esteja sempre ao alcance do outro, para resolver questões do trabalho ou conversas informais. Devido aos sistemas cada vez mais intuitivos, pouca burocracia e fácil acesso para qualquer nível intelectual, o sujeito é levado a se adaptar ao aparelho. Este mesmo aparelho passa então a servir também para o entretenimento (como Dunker usa como exemplo).

Logo, realidade, virtual, trabalho e lazer misturam-se, rompendo com barreiras que antes determinavam como e onde deveriam ocorrer ou destinar o tempo para cada atividade. A modernidade tornou-se espontânea e imediata, exigindo que os indivíduos sejam dinâmicos e sem moldes, agindo conforme a situação e quando ela se apresenta.

É necessário ressaltar, também, outras perspectivas diante das tecnologias geradas. Helsinger (2015) apresenta argumentos de como o homem, seus

conhecimentos e produção de ciência modificaram-se ao longo da história, ressaltando como a individualização configura em um dos desdobramentos da pós modernidade, de modo que “novas qualificações civilizacionais passaram a ser exigidas dos indivíduos, por exemplo a aptidão para antecipar, manusear e suportar os riscos, ou seja, uma espécie de *savoir-faire*” (HELSINGER, 2015, p. 54).

Diante disso, é possível notar o cenário social em que se percebe o sujeito, onde a performance deve ser alta, com excelente qualidade e no menor tempo possível. Tais parâmetros são alcançados com grandes custos, tanto físicos quanto mentais.

Ademais, ao fazer uso do vídeo game, o jogador pode construir ou modificar mundos e universos, pode ser soberano ou um simples participante, pode determinar destinos e moldar a história do modo como gostaria. É possível teorizar que tantas possibilidades podem sinalizar o apelo que aos mais diversos gêneros de jogos podem ter sobre os indivíduos. Afinal, as suas ações dentro do jogo, teoricamente, não surtem efeito no mundo real, de modo que o jogador pode sentir-se livre para realizar seus desejos, sem a preocupação com as consequências que, por ventura, poderiam surgir no chamado “mundo real”.

Freud (1930) debateu sobre como os indivíduos possuem dentro de si o desejo de serem superiores, de modo a alimentar a imagem de grandeza, de manejar e determinar o que pode ou não ser feito, de acordo com seu desejo. Ora, ter um local para se fazer isso sem prejudicar terceiros, pode mostrar-se, de fato, um modo sadio de dar vazão ao desejo e continuar a conviver em sociedade. No mundo virtual, é possível dar vazão aos desejos e ideais que o mundo físico não permite, seja devido às leis culturais.

Na sua obra “O Mal-estar na civilização”, Freud (1930) elenca os avanços que o ser humano foi capaz de alcançar o que, até alguns anos antes, seria tido como impossível.

> Há tempos ele havia formado uma concepção ideal de onipotência e onisciência, que corporificou em seus deuses. Atribuiu-lhes tudo o que parecia inatingível para seus desejos - ou que lhe era proibido. Pode-se

> então dizer que os deuses eram ideais culturais. Agora ele aproximou-se bastante desse ideal, tornou-se ele próprio quase um deus. [...] Épocas futuras trarão novos, inimagináveis progressos nesse âmbito da cultura, aumentarão mais ainda a semelhança com Deus. Mas não devemos esquecer, no interesse de nossa investigação, que o homem de hoje não se sente feliz com esta semelhança. (FREUD, 1930, p. 52)

De fato, desde a época em que Freud fez suas considerações, a humanidade progrediu, em termos tecnológicos, de tal maneira que seria considerada impossível no início do século passado: a comunicação ocorre através de aparelhos livres de fio, sendo capaz de interligar mais de uma única pessoa em uma chamada. E tal aparelho não se limita somente às chamadas, mas é capaz de conectar diversas pessoas à diversas fontes e bases de dados. O mesmo ocorreu com o entretenimento onde, como descrito anteriormente, passou de jogos de tabuleiro à jogos com gráficos avançados, disponíveis nos mais diversos e acessíveis formatos.

A imaginação e capacidade de criação do ser humano avançou de tal modo que o vídeo game tem recursos para propiciar às pessoas as mais diversas maneiras de criações de universos (virtuais) e, muitas vezes, de modo imersivo, onde é possível ser o papel que quiser ter, quase uma divindade, responsável pela construção de normas, cultura e comportamento daqueles que adentrarão tal universo. E nele, como um deus, pode fazer e desfazer o que lhe aprouver, sem (necessariamente) ter consequências que o desagradem. Já em outros jogos, o indivíduo pode entrar em um mundo já construído e habitar nele exercendo um papel que, no mundo “real”, jamais seria possível.

Contudo, isso não significa que o ambiente dos jogos seja um local de completo caos e sem nenhum limite: cada jogo (ou, pelo menos, cada categoria dos jogos) possui um conjunto de regras que devem ser seguidas, muitas vezes sem negociação. A mais comum, possivelmente, é de que haverá vencedores e perdedores. Mas, para alcançar o objetivo proposto pelo próprio jogo, é necessário treinar, familiarizar-se com as ferramentas disponibilizadas por ele, compreender o sistema que jogo traz, a dinâmica, os recursos e como usar todos esses atributos para vencer ou alcançar o objetivo. As regras e limites, sejam eles gráficos ou delimitados pelas regras emulam a realidade compartilhada pela humanidade no “mundo real”. Quebrar tais regras traz consequências (assim como na realidade

física), entretanto, caso isso seja muito desagradável, a solução está a um botão de distância: desligar o console ou sair do jogo anula quase todos os problemas, permitindo que o jogador recomece quantas vezes quiser.

Sendo assim, é razoável compreender os possíveis motivos que podem tornar o jogo tão atrativo. Afinal, trata-se de realizar uma tarefa prazerosa que permite diversas possibilidades sem, necessariamente, sofrer consequências na realidade.

A dualidade presente na teoria de Freud demonstra que a distinção entre ambas faz parte do desenvolvimento considerado saudável de um indivíduo, pois este é capaz de perceber e dosar suas atitudes e suas consequências, estas lhe trazendo prazer ou não. Em determinados momentos do jogo, o jogador se depara com etapas cuja dificuldade é maior do que antecipada e, nestes momentos, é possível que o jogador falhe consecutivamente várias vezes, levando ao desprazer. Em cenários assim, a única fonte de prazer viável é ganhar. Tal triunfo pode ocorrer de diversas maneiras: conquistando um novo dispositivo, aumentando sua energia ou abrindo uma determinada passagem. Enfim, recursos que possibilitem transpor a atual dificuldade.

A partir da concepção freudiana sobre a busca do prazer e evitação do desprazer, pode-se pensar que o que leva o indivíduo a jogar vídeo game é subjetivo, ou seja, particular para cada indivíduo, mas o vídeo game ou jogos online podem ser catalisadores de impulsos e sentimentos, de modo a propiciar um espaço “seguro” para se dar vazão a estes conteúdos internos.

Outro ponto que se faz importante citar é a pulsão, do ponto de vista psicanalítico. De acordo com Roudinesco (1998, p. 628), o termo pode ser “definido como a carga energética que se encontra na origem da atividade motora do organismo e do funcionamento psíquico inconsciente do homem.” Fica evidente que, para além de ser um dos principais conceitos utilizados nesta linha teórica, também é pela pulsão, que o indivíduo se engaja contínua e repetidamente em determinadas ações.

Compreende-se, portanto, que a energia libidinal, ou seja, a energia na qual a libido está investida, está direcionada ao vídeo game. O significado dado ao uso do mesmo, ao que ele provoca em cada pessoa é subjetivo, ainda que,

fisiologicamente, seja possível generalizar algumas das reações, assim como também é possível fazer uso dele para treinamentos, melhora de memória, dentre outros aspectos.

3.2 A socialização e o vídeo game

A sociedade passa constantemente por diversas transformações e, com isso, as pessoas inseridas nela são afetadas, bem como as relações com os objetos. Estes tornam-se símbolos ou signos de sua cultura e sociedade naquele momento histórico. (SOUZA, SALGADO, 2008). Ou seja, em determinado contexto social e histórico, os objetos e situações possuem um determinado significado. No entanto, outras gerações surgem e a relação com os objetos e seus significados acabam por ter novos conceitos, cujo sentidos são pertencentes, principalmente, a aquele contexto.

Outro ponto a ser observado é o papel que a brincadeira tem para a criança e para as outras gerações. É através do brincar que conceitos, regras e comportamentos aceitos e considerados necessários para o manejo social são compreendidos.

Atualmente, as brincadeiras estão conectadas em diversas plataformas (vídeo game, celular, televisão, jogos de carta, revistas, sites na internet, dentre outros), demandando tempo e estudo por parte daqueles que desejam estar inseridos e compreenderem a cultura resultante desta diversidade. O desconhecimento desta cultura, suas nuances e dispositivos, pode levar a exclusão social e não reconhecimento diante dos pares. Consequentemente, os ícones adquirem significados diferentes de acordo com o passar das gerações.

Isto vem ao encontro do que Dunker (2016) também afirma sobre o receio, por parte dos pais, de que seus filhos fiquem circunscritos à casa e que estes mesmos pais, tendo filhos nesta geração que possui contato cada vez mais cedo com a tecnologia e com universos fantasiosos coletivos, acabam por tornar-se, cada vez, mais adolescentes. Afinal, para compreender sobre o que seus filhos falam, é

preciso conhecer contextos e situações específicas que determinado jogo convida à experienciar (DUNKER, 2016).

Através do que o autor expõe, nota-se que o referente jogo requer que haja um conhecimento prévio acerca do contexto, o que facilita o distanciamento entre as gerações. Porém, não se pode esquecer que pode haver o efeito contrário: a aproximação. Assim sendo, ajuda-se o outro a compreender o jogo e, eventualmente, alcançar um objetivo em comum, fazendo com que ambos ampliem a experiência do jogo por si só.

O vídeo game parece trazer, simultaneamente, a evitação do desprazer e o alívio de tensão, pois permite que o jogador encontre, mesmo em momentos em que o jogo coloca desafios e momentos estressantes, um universo de possibilidades, que lhe permite diferentes formas de entretenimento e contato com o outro.

Diante do exposto acima, percebe-se que o mesmo se passa com o vídeo game e seus jogos. É necessário estar atento às constantes informações, narrativas e suas interfaces, interligá-las e aplicá-las nos diversos contextos em que o jogo e a cultura se encontram presentes.

De acordo com Fantin (2015), ao tratar-se de vídeo games, cada indivíduo é atraído por algum aspecto de algum jogo, logo,

> [...] as motivações e interações que certos games propiciam não despertam igualmente o mesmo interesse a todas as crianças, pois o processo de apropriação é ativo e ligado a fatores presentes em determinados contextos que propiciam condições diferenciadas de consumo. Dessa forma, seus usos se inscrevem em uma cultura específica que varia conforme o meio social, o gênero, a faixa etária, etc. [...] sabemos que a relação games-tempo pode ajudar a entender os diferentes usos que crianças e jovens fazem dos jogos em geral e dos games e particular (FANTIN, 2015, p. 18).

Portanto, compreende-se que, mais uma vez, a subjetividade é fator preponderante para considerar o que o vídeo game irá instigar em cada pessoa. Afinal, a tecnologia está mais presente no cotidiano da sociedade e o modo como ela irá afetar cada um dos jogadores envolve sua visão ímpar a respeito do mundo e de como acredita que é percebido pelo mesmo, ou seja, envolve a cultura e sua

relação com as pessoas a sua volta. Logo, o que instiga o indivíduo a jogar e se manter no jogo parece estar diretamente ligado à singularidade de cada um.

Informações e conceitos são distribuídos pelo globo, logo, alcançam diversas culturas diferentes, cujos valores diferem, bem como o modo de perceber sua comunidade e o mundo que as cercam. Assim sendo, é possível que alguns dos indivíduos imersos em outras culturas tenham dificuldades em acompanhar ou compreender algum sentido ou significado, uma vez que, por ser globalizado, não abarca todos os valores, mas impõe aquele que é dominante. Neste caso, entende-se por dominante aquela comunidade cuja popularidade a torna o modelo a ser seguido, determinando qual jogo é interessante de ser assistido naquele momento, ou quais ferramentas são mais legais de serem utilizadas.

A partir da observação anterior, entende-se que, juntamente com as mudanças de significado, modificou-se a forma como a sociedade se comunica, cada vez mais digitalmente. Se antes uma resposta de outro país levava meses para alcançar seu destino, atualmente, leva segundos. A comunicação tornou-se mais dinâmica, imediatista e impessoal, no sentido de ocorrer através de uma tela sem, necessariamente, ver a outra pessoa ou ouvir sua voz, apenas lendo o que escrevem e, algumas vezes, deduzindo a entonação que foi dada à frase.

Antes do advento dos aplicativos de comunicação, existiam jogos online que permitiam a interação entre seus participantes para os mais diversos fins: negociar equipamentos ou itens, formar grupos para alcançar um objetivo em comum, sanar dúvidas ou, simplesmente, interagir com outras pessoas sem ter que locomover-se. É possível ter contato, literalmente, com o mundo com extrema facilidade, principalmente em *Massive Multiplayer Online Games* (MMOGs) que em tradução livre, significa “jogos online com milhares de pessoas” (jogadores) jogando simultaneamente no mesmo ambiente virtual (SZELL, THURNER, 2010).

Diante dessas mudanças, passou-se a investigar como se dão as interações sociais através do vídeo game, como elas afetariam seus jogadores e o que os estimula a procurar o vídeo game. Szell e Thurner enfatizam este último ponto e comentam sobre as interações sociais.

> A motivação dos jogadores para participar de MMOGs é altamente heterogênea, variando desde estabelecer amizades, ganhar respeito e status dentro da sociedade virtual, até a diversão de destruir o trabalho árduo de outros jogadores. Além das interações econômicas e sociais, os MMOGs modernos também oferecem o componente de exploração, por exemplo, os jogadores podem explorar seu ambiente "físico", como as características especificas de seu universo, os detalhes "biológicos" dos monstros espaciais, etc., e compartilhar seus achados dentro de comunidades especializadas. (SZELL, THURNER, 2010, p. 314, tradução livre)[4]

Isto vem ao encontro da teoria de Freud (1920) sobre o princípio do prazer, proposto pelo autor da seguinte forma:

> [...] eventos mentais está automaticamente regulado pelo princípio de prazer, ou seja, acreditamos que o curso desses eventos é invariavelmente colocado em movimento por uma tensão desagradável e que toma uma direção tal, que seu resultado final coincide com uma redução dessa tensão, isto é, com uma evitação de desprazer ou uma produção de prazer. (FREUD, 1920, p. 17)

O autor designou os termos "princípio de prazer" e "princípio de realidade", com a finalidade de explicar o funcionamento psíquico.

Com relação ao primeiro, compreende-se que o aparelho psíquico está completamente voltado ao prazer, buscando-o constantemente. Quando a satisfação não é obtida, ocorre a tensão psíquica, ou seja, o desprazer. Este princípio (do prazer) está diretamente ligado ao da realidade pois, com o passar o tempo, o indivíduo passa a compreender que a satisfação de seus desejos pode trazer-lhe consequências desagradáveis. Fontes compreende que, "assim, passa a adiar alguns prazeres em troca de outros, mais seguros, e para isso utiliza-se de processos racionais de avaliação e julgamento objetivo das causas e consequências envolvidas em um determinado contexto" (FONTES, 2008).

---

[4] Motivation of players to participate in MMOGs are highly heterogeneous, ranging from establishing friendships, gain of respect and status within the virtual society, to the fun of destroying the hard work of other players. Besides economical and social interactions, modern MMOGs also offer a component of exploration, e.g. players can explore their 'physical' environment, such as specific features of their universe, 'biological' details of space-monsters, etc., and share their finding within 'specialist' communities.

Isso corrobora com o que Freud define como “princípio da realidade” que, em conjunto com princípio do prazer, determinam o funcionamento psicológico. O princípio da realidade regula a satisfação que, para ser alcançada, necessita perpassar pela realidade (LAPLANCHE; PONTALIS, 1986, p.).

Freud (1911), na obra “Notas psicanalíticas sobre um relato autobiográfico de um caso de paranóia (dementia paranóides)”, o famoso “Caso Schreber” afirma que, quando o indivíduo tem o seu repouso atrapalhado por seus sonhos, suas fantasias são mostradas de forma alucinatória e, portanto “o aparelho psíquico teve de decidir tomar uma concepção das circunstâncias reais no mundo externo e empenhar-se por efetuar nelas uma alteração real.” (FREUD, 1911, p. 236). Surge, então, o princípio da realidade.

O funcionamento psíquico primário, de acordo com Freud (1911), opera em função da evitação do desprazer, de modo que, sem prazer, não há ensejo de realizar tarefas tais como: iniciar um curso, escolher ofício e fazer as atividades relativas a ele, jogar jogos virtuais, dentre outros. Tais atividades não trazem apenas prazer pela execução *per se*, mas por proporcionarem alívio de tensão mental.

Com o constante e rápido avanço que os jogos sofrem, a conexão com a internet se mostra primordial, seja para ter ampla experiência, jogar com outros jogadores, trocar dicas, formar grupos para atingir determinados objetivos disponíveis no jogo. Tal contato, muitas vezes compelido, com outros jogadores propicia interações que extrapolam o jogo, uma vez que este grupo de pessoas já possui alguns interesses em comum como, por exemplo, o próprio jogo onde encontraram um espaço para socializar.

Além disso, como apontado por Freud (1920) na obra “Além do princípio do prazer”, o desprazer, em sua maioria, é percebido de duas formas distintas: através dos desejos não atendidos ou através da percepção externa, onde se espera o desprazer, sinalizando um “perigo”. É possível, então, considerar que, diante de um possível perigo ou insatisfação, seja possível recorrer à um aparelho que ajude a exprimir conteúdos internos de maneira satisfatória, ainda que não seja no dito “mundo real”.

De acordo com Grietenmeyer e Mügge (2014), as interações sociais podem ser assimiladas de maneiras diferentes, onde “o estado interno atual do jogador, por sua vez, afeta como as interações sociais são percebidas e interpretadas, e esse processo de decisão determina como o jogador de vídeo game vai se comportar” (p. 579, tradução livre)[5]. Portanto, o vídeo game pode potencializar o estado interno do indivíduo e, desta forma, apresentar-se como uma maneira pela qual este pode descarregar motoramente sua agressividade sem, de fato, ferir alguém, usando somente seus avatares em jogos de luta, por exemplo. A violência, então, é extravasada de modo físico através do apertar dos botões do controle, cabendo somente dentro da tela.

Ademais, o discernimento parece ser parte essencial do que pode ser considerado “uso saudável” do vídeo game, pois o tempo de uso para alguns pode ser maior e, para outros, menor.

Tendo em vista que cada ser humano tem uma percepção única, construída a partir de aspectos culturais da sociedade na qual está inserido, assim como, também, a partir de conceitos passados por seus familiares, o exemplo trazido torna mais fácil compreender como a subjetividade pode ser determinante para que cada experiência de jogo e suas consequências sejam particulares para cada jogador.

Ademais, a atração pelo poder e a necessidade de controle do sujeito são facilitadores para o uso do vídeo game, pois este proporciona um universo a parte, onde o jogador manipula e decide o destino de personagens, cidades e planetas, julgando como lhe aprouver.

Logo, pressupõe-se que, além de possibilitar a exploração de lugares novos, com características e simbologias únicas, permite que o indivíduo encontre e interaja com outros que partilham das mesmas preferências, debatendo conceitos, itens e características. Ao transpor a mesma situação para o mundo não virtual, estas mesmas interações não seriam tão fáceis, demandando muito mais tempo e esforço.

Além disso, quando o debate deixa de ser prazeroso, quando há um impasse ou situações muito controversas, tanto o locutor quanto o interlocutor podem

---

[5] The player’s present internal state in turn affects how social encounters are perceived and interpreted, and this decision process determines how the video game player will behave

simplesmente “sair” do ambiente virtual em comum ou bloquear o indivíduo que lhe incomoda. Não é preciso argumentar mais do que a pessoa julga ser necessário, pois o outro é apenas um avatar.

Nesta nova cultura, onde gerações estão cada vez mais imersas neste âmbito, questiona-se como estes mesmos indivíduos lidam com a socialização no mundo não virtual, principalmente quando se é exigido maior traquejo social, principalmente quando é considerado adulto pela sociedade que o cerca.

Juntando todos os aspectos citados, pretende-se investigar como o vídeo game pode ser um catalisador para a socialização entre jovens adultos, de modo a levantar dados sobre suas dificuldades neste âmbito, compreender estas afetam o indivíduo e proporcionar ambiente de acolhimento e segurança para estas pessoas se expressarem e debaterem.

A pluralidade encontra no vídeo game e suas diversas plataformas requisito de que o indivíduo também seja plural, no sentido de observar, apreender, ressignificar, interligar e aplicar os conhecimentos e manejos adquiridos em outros contextos que não estejam, necessariamente, no campo virtual, trazendo para a realidade compartilhada.

Diante das conexões e variadas plataformas, o indivíduo encontra-se imerso na virtualidade do mesmo modo que está imerso na realidade, onde, comumente, vê-se exigido a interligar ambos os ambientes, interagindo e lidando com ambas as realidades simultaneamente, de modo que as divisões entre elas estão beirando a imperceptibilidade. No entanto, mesmo imerso nesta virtualidade, este mesmo sujeito (se razoavelmente são) é capaz de diferenciar a fantasia virtual da realidade em que vive, conseguindo administrar suas responsabilidades para consigo mesmo e a sociedade com o entretenimento que o mundo virtual proporciona.

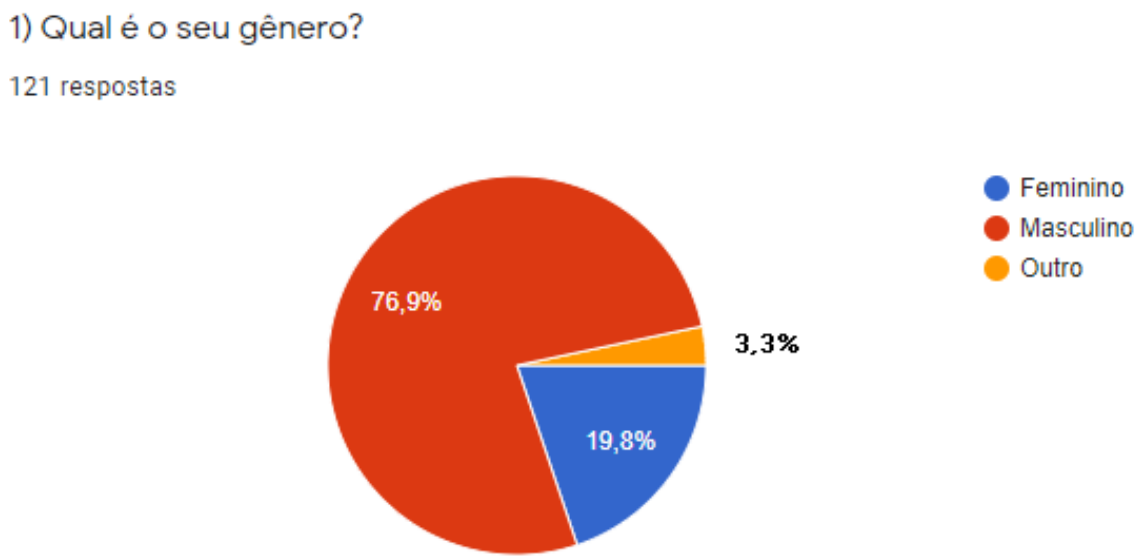
O ser humano, pertencendo a uma coletividade e constantemente imerso nas mais diversas culturas, possui sua própria particularidade, algo que somente aquele individuo possui, que é resultado de sua subjetividade, construída em conjunto com a realidade sociocultural em que está inserido. O indivíduo influencia e é influenciado pelo contexto em que se encontra.

Deste modo, faz-se necessário relembrar que este mesmo contexto demanda pluralidade, requerendo que um mesmo sujeito trabalhe e se especialize em diversas áreas de conhecimento. Também exige adaptação, de modo que, ao falhar nisto, apresenta-se outras maneiras para que o sujeito não deixe de produzir, não deixe de contribuir com a geração de bens de consumo de sua população.

4 APRESENTAÇÃO DA PESQUISA DE CAMPO E DISCUSSÃO DOS DADOS

4.1 Configuração da população

Para a extração dos dados, a plataforma “Google Forms” foi escolhida por propiciar maior alcance (já que a disseminação se dá virtualmente), além de não necessitar de deslocamento por parte do participante ou que o mesmo disponha de aparelhos específicos para conseguir visualizar o questionário. Devido a pandemia de COVID-19, esta ferramenta mostrou-se a melhor maneira de preservar tanto a pesquisadora quanto os participantes envolvidos. Abaixo encontram-se os gráficos obtidos por meio das respostas dadas pelos participantes da pesquisa.

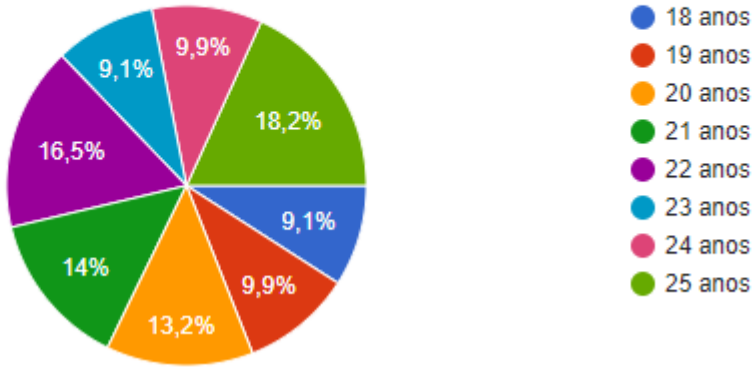


Dos 121 participantes, 93 deles identificaram-se como pessoas do sexo masculino, enquanto que 24 dos participantes identificaram-se como mulheres e 4 como outro gênero.

Estes dados entram em conflito com os obtidos pela pesquisa realizada pela Game Brasil, onde é apontado que entre os gamers brasileiros, 53% são mulheres e 47% são homens. É possível que esta discordância se deva à divulgação da pesquisa

2) Quantos anos você tem?

121 respostas

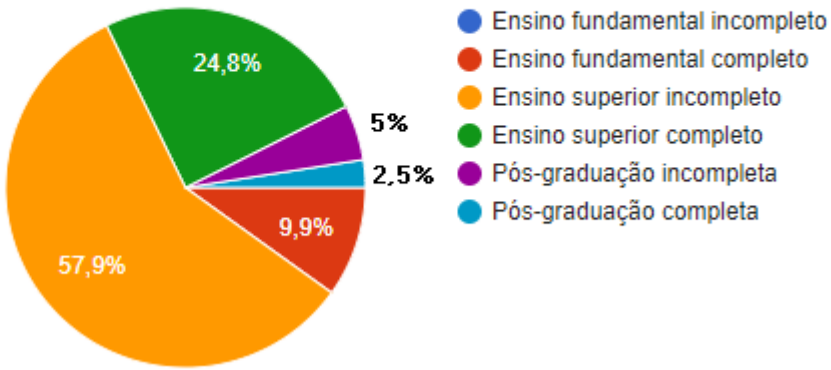


Nas respostas recebidas, foi possível notar que as idades são variadas, apresentando-se em ordem decrescente: 25 anos (22 pessoas), 22 anos (20 pessoas), 21 anos (17 pessoas), 20 anos (16 pessoas), 24 e 19 anos (12 pessoas) e 23 e 18 anos (11 pessoas).

É possível pressupor que a variedade encontrada pela pesquisa se deva ao interesse em comum partilhado pelas pessoas desta faixa etária, que se encontra no início da vida acadêmica e profissional.

3) Qual a sua escolaridade?

121 respostas



A quarta pergunta feita era aberta, ou seja, o participante tinha a liberdade de responder da maneira como desejasse. O questionamento feito era sobre há quanto tempo jogava. As respostas obtidas mostram que grande parte dos participantes joga há mais de uma década, o que pode indicar a familiaridade com as mais diversas plataformas digitais. Ademais, considerando a gama de idades presentes na pesquisa, é possível pressupor que estes participantes eram crianças no final da infância ou adolescentes quando começaram a jogar, período em que o contato com o próximo e desejo de pertencimento passam a ter maior importância para o indivíduo.

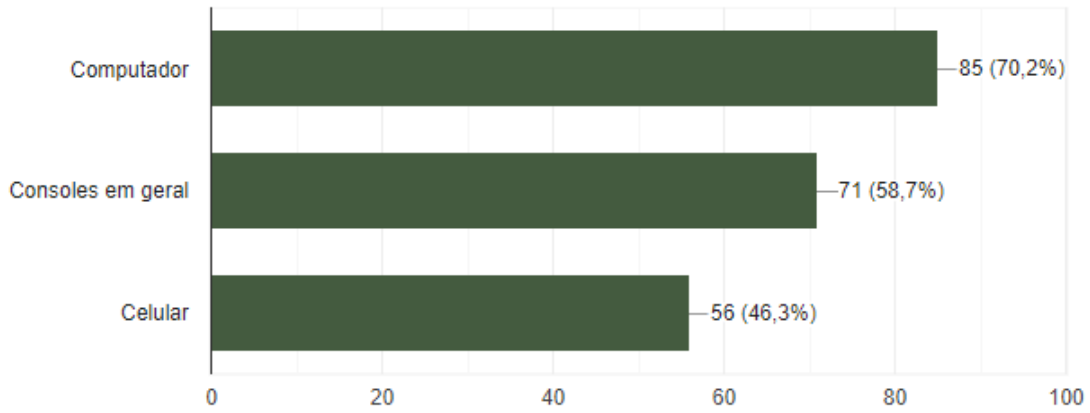
Por meio deste gráfico, é possível perceber que a maioria dos participantes passa de 1h a 10h por semana jogando, o que pode indicar que joga casualmente, de modo despretensioso. Porém, cerca de 14 participantes jogam de maneira intensa, cuja carga horária ultrapassa, aproximadamente, 8h por dia.

Fortim e Santaella (2020) ressaltam que é de grande importância considerar o contexto pois, no caso de jogadores profissionais (que, como qualquer outro esportista, além de treino e habilidade, necessita cuidar da saúde física e mental), despendem muitas horas de jogo, tanto em torneios quanto para praticar e formular novas estratégias de jogo. Portanto, a quantidade de horas não implica, necessariamente, em uso patológico do jogo, mas, para compreender o que, de fato, o jogo, *per se*, representa para esses indivíduos, é necessária uma investigação aprofundada em pesquisas futuras.

A pergunta seguinte questionava o participante quais jogos costumava jogar. Por ser uma resposta aberta, o participante poderia discorrer livremente acerca de suas preferências. Dentre as 121 respostas obtidas, os jogos mais mencionados foram: *Call of Duty* (Tiro em primeira pessoa), *Minecraft* (jogabilidade não-linear), *FIFA* (simulação de esporte) e o gênero RPG (role-playing game, ou seja, jogo de interpretação de papéis).

7) Em qual plataforma você costuma jogar online?

121 respostas



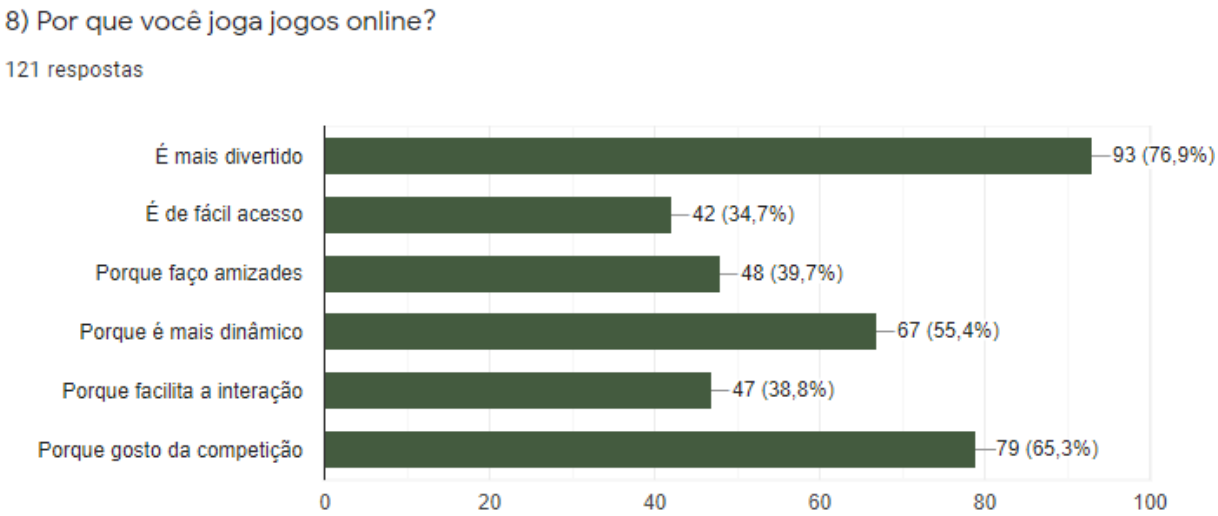
Nesta questão, os participantes puderam assinalar mais de uma alternativa. Como o objetivo era descobrir qual plataforma era a mais utilizada, a pergunta foi formulada a fim de compreender as preferências dos participantes, considerando-se a pluralidade de plataformas e jogos desenvolvidos exclusivamente para cada uma. Portanto, um único participante pode ter predileção tanto por uma quanto por todas as alternativas.

As respostas obtidas mostram a preferência pelo computador, seguido por consoles em geral e celular. Tais preferências podem se dar devido a acessibilidade que o computador tem frente ao console: computadores podem ser montados de acordo com o orçamento que cada pessoa tem. Os componentes variam de preço conforme sua capacidade, o que viabiliza a participação em jogos online sem desembolsar grande quantia. Um computador minimamente adequado para jogos

pode custar quase metade de um console, cuja capacidade de desempenho não pode ser modificada.[6]

Já os consoles possuem capacidades especificas não modificáveis e só abarca jogos compatíveis com seu sistema, enquanto o computador dispõe de vários programas que podem adaptar o jogo para sua plataforma.

Os celulares são fontes de jogos mais informais, voltado ao público casual, salvo exceções. Jogos voltados para esta plataforma não costumam ter narrativas muito profundas ou jogabilidade dinâmica, centrando-se desafios pontuais a serem resolvidos de maneira relativamente rápida.



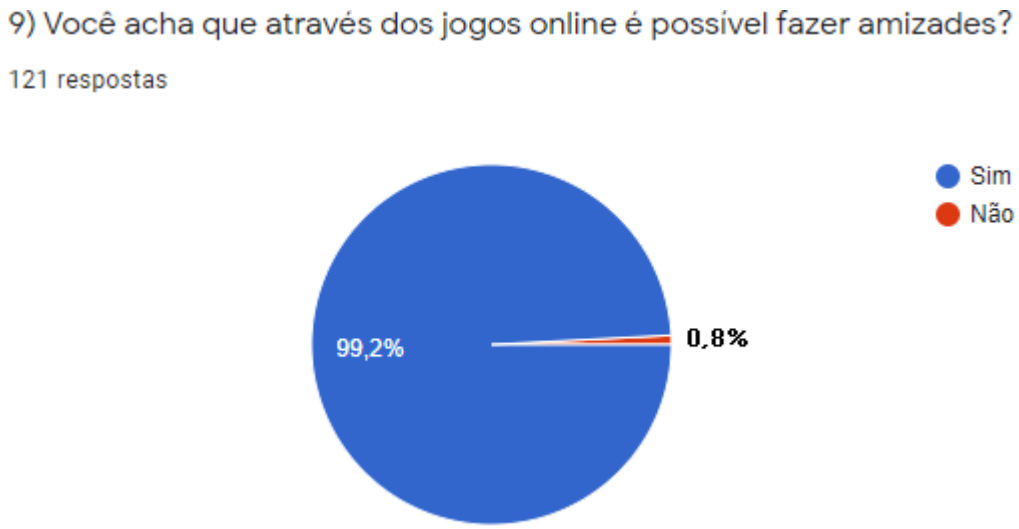
No gráfico acima, percebe-se que grande parte dos participantes joga pela diversão. Tal informação não diverge do propósito inicial dos jogos e consoles:

[6] Estimativa baseada nos valores encontrados em setembro/2020
https://www.amazon.com.br/Nintendo-HADSKAAAA-New-Switch-Cinza/dp/B07VJRZ62R/ref=asc_df_B07VJRZ62R/?tag=googleshopp00-20&linkCode=df0&hvadid=379793566058&hvpos=&hvnetw=g&hvrand=11589118006020695728&hvpone=&hvptwo=&hvqmt=&hvdev=c&hvdvcmdl=&hvlocint=&hvlocphy=1001766&hvtargid=pla-813822615038&psc=1

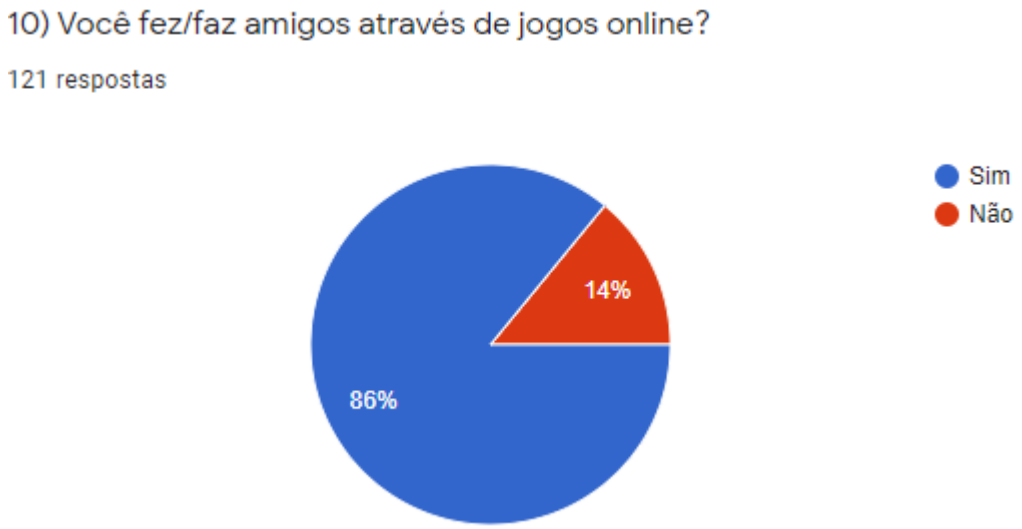
https://www.pichau.com.br/computadores/computador-pichau-gamer-ryzen-3-3200g-8gb-ddr4-hd-1tb-400w-tgt-paladin

divertir e entreter. Assim como também é congruente com a competição provocada pelos jogos e seu dinamismo.

Entretanto, é notável que 39,7% dos participantes veem os jogos online como maneira de fazer amizades, o que vai ao encontro de alguns relatos oferecidos nas próximas perguntas, em que falam sobre sentirem-se mais à vontade para iniciar o contato com o outro por meio do ambiente virtual.



Nesta questão, 120 participantes responderam acreditar que é possível fazer amizades através dos jogos online. Pode-se pressupor que a resposta afirmativa se deva à popularização de jogos online, onde a socialização é estimulada, inclusive para completar objetivos que podem ser mais difíceis de alcançar caso não haja outro jogador para auxiliar.



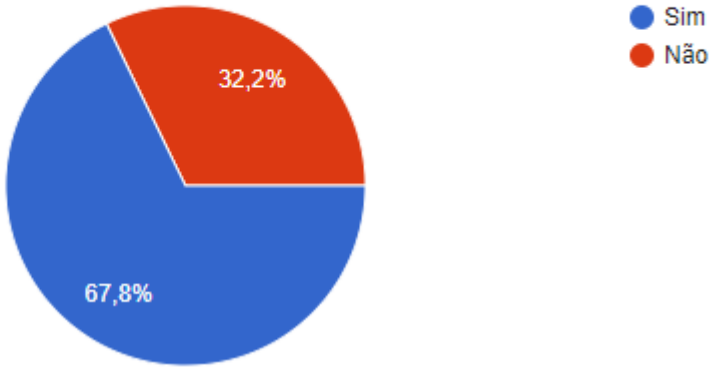
Este gráfico permite vislumbrar mais camadas das relações interpessoais online. Apesar da maioria acreditar que é possível fazer amizades online, nem todos fizeram amigos por meio deste ambiente virtual. Esta divergência pode estar relacionada a dois fatores: timidez, desconfiança e/ou objetivo dentro do jogo. Estes dados são congruentes com o que é trazido pelo gráfico abaixo em que as amizades de 32,2% não continuaram fora do jogo.

4.2 Apresentação e discussão da percepção dos participantes acerca do vídeo game

As perguntas seguintes foram formuladas a fim de obter maior compreensão sobre a forma como os participantes percebiam a socialização e o vídeo game, bem como a relação entre estes dois aspectos.

11) Se você fez amizades online, elas continuaram fora do jogo?

121 respostas



Neste gráfico, é possível perceber que, dentre as 121 respostas, 82 participantes (67,8%) mantiveram amizades fora do jogo, enquanto 39 deles não continuaram. Ao serem questionados por qual motivo a amizade permaneceu ou não para além deste ambiente, as respostas encaixaram-se, principalmente, em 3 categorias: **distância**, **identificação** e **interesse**.

Na primeira categoria, **distância**, foram selecionadas as seguintes respostas para exemplificar:

Participante 53: "*Eu sempre fiz amizades fácil tanto com homens ou mulheres em jogos eu continuo com a amizade fora do jogo mas nunca consegui por causa da distância mas falo por whats e face e etc*" (SIC)

Participante 115: "*Distância, geralmente são pessoas que moram em outros estados, ou só mantemos contato apenas nos jogos*" (SIC)

Participante 119: "*Porque você acaba encontrando pessoas mesmo que em locais distantes que são legais e com interesses parecidos.*" (SIC)

A segunda categoria, **identificação**, trouxe as respostas abaixo como exemplo:

Participante 66: "*Porque eu o o rapaz nos damos bem, conversamos muito, gostamos das mesmas coisas e com o tempo, criou-se uma amizade que dura até*

hoje, o conheci em 2016, ele é do RJ, não nos encontramos pessoalmente ainda, mas é uma amizade muito boa." (SIC)

Participante 76: "*Fiz amizade com um grupo de 9 rapazes de outro Estado há 6 anos. Conheci parte deles no modo online de The Last of Us Remastered. Durante a partida nos comunicamos e demos risada. Fui adicionado no grupo de Whatsapp, e apesar de quase não jogarmos mais The Last of Us juntos, conversamos todos quase diariamente no grupo durante esses 6 anos*" (SIC)

Participante 134: "*Nós conseguimos manter contato, mesmo fora do jogo para falar de assuntos comuns do dia a dia. Descobrimos que além do jogo, temos mais coisas em comum."* (SIC)

Já na categoria **interesse**, foram obtidas as seguintes respostas:

Participante 4: "*Geralmente, as amizades que crio dentro dos jogos surgem com o objetivo de ajuda mútua dentro deste, elas não evoluem fora desse âmbito*" (SIC)

Participante 95: "*O fato de uma pessoa conhecer outra através de algum game pode coincidir em os mesmos terem diversas coisas em comum inclusive gostar dos mesmos jogos isso pode vir a fortalecer a amizade e quem sabe ser duradoura*" (SIC)

Participante 145: "*Por falta te interesses em comum além do jogo*" (SIC)

A **distância** apresenta-se como uma perspectiva interessante, sendo citada várias vezes nas respostas, tanto para justificar a resposta negativa quanto a resposta positiva. A **distância** física entre os jogadores mostrou-se impeditiva, para alguns participantes, dificultando que a amizade pudesse aprofundar-se da maneira como desejavam. Para outros, mostrou-se uma oportunidade de conhecer pessoas que, de outra maneira, seria mais difícil de entrar em contato. É possível que isso ocorra devido à questão cultural, uma vez que, para alguns participantes, a socialização ou amizades feitas no jogo não são reconhecidas fora deste mesmo âmbito. Entretanto, amizades duradouras também puderam ser formadas, onde o ponto em comum (o vídeo game) serviu como embasamento, ainda que mínimo para este contato.

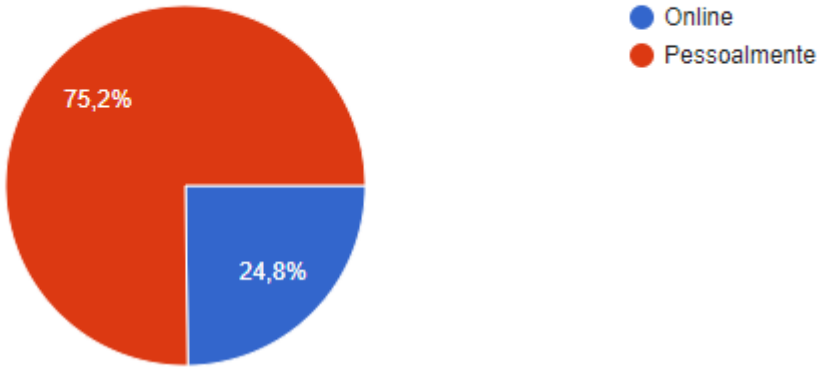
A categoria **identificação** pareceu surgir devido ao interesse em comum que partilhavam, o que foi facilitado pelo convívio constante, tendo o jogo como catalisador. Isto é congruente com a necessidade de socialização inerente ao ser humano, cuja compreensão do ambiente é construída a partir da socialização. O sujeito busca por modelos com os quais se identifica, minimamente, para formar a percepção que tem de si, através de sua subjetividade.

Também foi possível observar que alguns dos participantes não tinham **interesse** em forjar laços de amizade e, se o faziam, era apenas para obter ajuda dentro do jogo, sem prolongar o contato além do necessário, visando atingir um objetivo em comum ou pessoal. Isto pode ocorrer, pois estes participantes jogam com um objetivo específico, utilizando-se do coletivo para obter ganho pessoal. Cabe ressaltar que em pouquíssimas respostas também foi apontado o medo, principalmente do assédio, devido ao fato de identificar-se como pertencente ao gênero feminino. Entretanto, assim como identificado no gráfico, a maioria dos participantes percebe que os interesses em comum auxiliam na construção de laços perduráveis.

Tais respostas trazem perspectivas interessantes de como, mesmo distantes e, possivelmente, com realidades diferentes, pessoas de diversas localidades formaram amizades que perduram por anos, graças ao contato feito através dos jogos, sendo facilitado por aplicativos de comunicação como *WhatsApp* e *Discord*. Apesar da desconfiança e da falta de interesse, a maioria dos participantes percebe o jogo como disparador para desdobramentos que poderão resultar em laços duradouros.

12) Onde você se sente mais confortável para fazer amizades?

121 respostas



Já neste gráfico, as respostas vêm de encontro com o que foi mostrado pelos gráficos anteriores. Mesmo a maioria dos sujeitos preferindo fazer amizades online e mantendo-as fora do contexto do jogo, a relação no "mundo real" parece fazer mais sentido para 75,2%. As justificativas para esta opção abrangem diversos aspectos, dentre eles: **timidez** e a **presença** da pessoa com a qual estabeleceu o contato.

Sobre a **timidez**, as seguintes respostas oferecem maior compreensão sobre a categoria:

Sujeito 39: "*As pessoas aceitam umas as outras e não ligam pra defeitos nem julgam ninguém pela aparência e também todos tem o interesse que é jogar*." (SIC)

Participante 67: "*Sempre fui muito tímido e minha roda de amigos na infância e adolescência era bem curta e graças aos jogos pude aprender a me socializar melhor, tive amigos que até hoje nos falamos, mesmo não jogando mais juntos, amigos de por exemplo 8 anos atrás. Muitas vezes as pessoas têm medo de ser elas mesmas na realidade e virtualmente esse medo não existe, você pode ser quem realmente é sem medo de julgamentos*." (SIC)

Participante 102: "*Tenho muitas dificuldades em socializar pessoalmente sendo assim, em jogos on-line apenas faço amizade por ser quem sou e não como sou*." (SIC)

A respeito da categoria **presença**, foram selecionadas estas respostas para exemplificação:

Participante 28: "*Mais fácil saber com quem você está falando, saber mais ou menos a idade da pessoa, porte físico e as intenções que a pessoa passa. Além de conseguir ler os sinais corporais, expressões faciais e tom de voz*." (SIC)

Participante 42: "*Para mim é muito mais facil conversar com as pessoas olhando nos olhos do que por uma máquina*" (SIC)

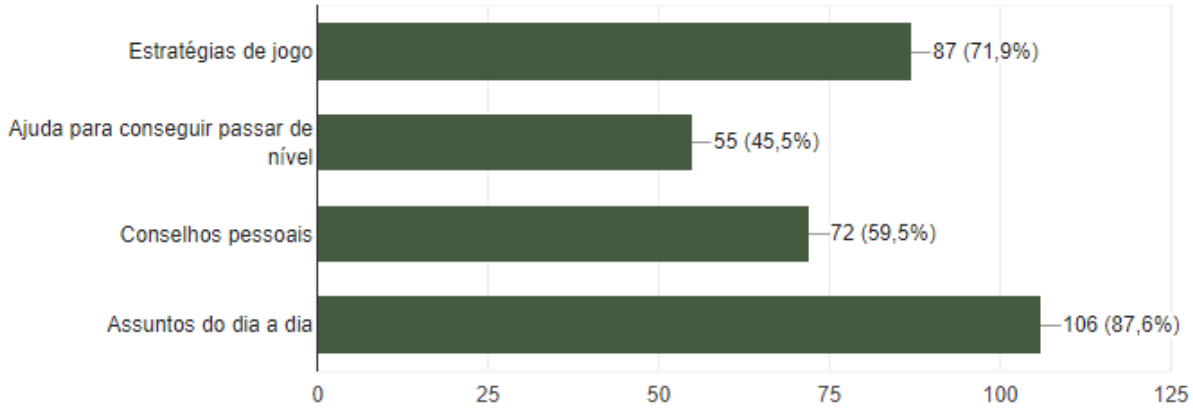
Participante 147: "*Online é mais confortável, pois diversos sentimentos e expressões podem ser facilmente camuflados, mas acredito que para se tornar uma amizade concreta, tem que existir interação pessoalmente*." (SIC)

Com relação à **timidez**, os participantes afirmaram que se sentiam menos julgados pelo interlocutor, além de sentirem-se mais a vontade de aproximar-se de desconhecidos através dos jogos, uma vez que não se sentiam confortáveis em estabelecer a amizade presencialmente e há o anteparo da tela (onde, não necessariamente, seu rosto é mostrado, garantindo certa privacidade). Este último aspecto pode ser correlacionado com a liberdade de expressar e vivenciar desejos que, no mundo real, não poderiam ser concretizados. Estes participantes podem, também, "testar" papéis que gostaria de exercer sem, de fato, comprometer a realidade caso o resultado não lhe agrade. Portanto, a imaterialidade do outro torna a socialização menos "real" e, possivelmente, menos ameaçadora.

A maioria dos participantes declarou ter preferência pela **presença**, pelo contato pessoal com suas amizades, a fim de serem capazes de perceber e identificar as expressões e intenções daquele com quem conversam, decorrente do receio de quem poderia estar na outra ponta da conversação não corresponder com o que era afirmado. Também foi apontada a preferência pelas respostas físicas que o outro dá quando a socialização ocorre, como se somente esta validasse o contato com o outro como amizade. Pode-se pensar, então, como a confraternização física, ainda que mínima, evoca do sujeito algo de primordial, em que a presença do outro traz consigo maior intensidade na conversação, como se a relação virtual não fosse "concreta" ou totalmente verdadeira, a ponto de, algumas vezes, não ser reconhecida como amizade ou socialização.

13) Quais assuntos você e seus amigos costumam conversar?

121 respostas



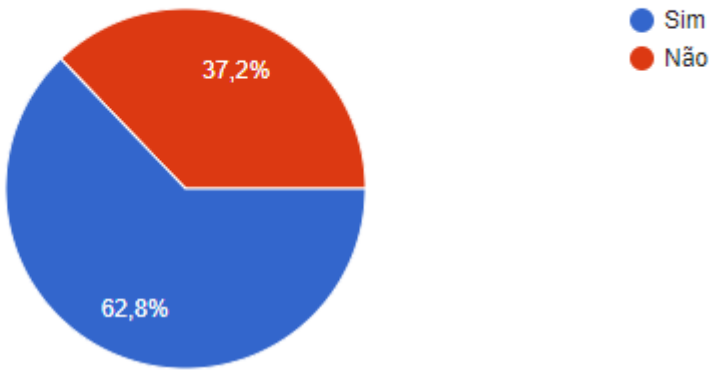
Esta pergunta permitia que o participante selecionasse mais de uma alternativa, partindo, novamente, do pressuposto que somente uma alternativa não alcançaria os diversos motivos e acabaria por excluir a pluralidade que a relação com o outro abarca.

O gráfico demonstra que, apesar do jogo ser o assunto primário, onde debatem-se estratégias e meios de alcançar objetivos propostos pelo jogo, os participantes não se atêm somente ao jogo, passando por assuntos corriqueiros, que compõem o cotidiano de cada um deles e até conselhos.

Estes resultados parecem corresponder ao que foi observado nas outras questões abertas, quando respondidas de maneira afirmativa com relação aos laços formados online. Ainda que o jogo represente um ponto em comum, algo do qual partilham interesse mútuo, o assunto a ser conversado não fica circunscrito ao jogo online, passando por assuntos corriqueiros que permeiam a vida dos participantes, podendo haver aconselhamentos ou formas de conquistar o objetivo do jogo, formando, possivelmente, uma rede de apoio para o sujeito, trazendo o acolhimento necessário no momento da angústia.

14) Você acha que o vídeo game e ajudou/ajuda a ser mais sociável?

121 respostas



Na imagem acima, os dados mostram que, novamente, para a maioria, o vídeo game ajuda na socialização, reforçando os dados anteriores, onde o ambiente online mostra-se terreno fértil para a socialização, amizade e, possivelmente, em algum grau, confiança para expor assuntos que não seriam partilhados em outras situações. As respostas dadas pelos participantes ofereceram dados suficientes para a construção de duas categorias: **indiferença** e **aumento do convívio social**.

Na categoria de **indiferença** encontram-se os participantes que responderam negativamente, afirmando que não haviam notado diferença entre sua sociabilidade, extroversão e contato social quando jogavam vídeo game, limitando-se, por diversas vezes, comunicar-se com outros jogadores quando há uma demanda do jogo para tal, não sendo de seu interesse manter o contato. Algumas das respostas obtidas foram estas:

Participante 6: "*Sou sociável na mesma medida entre os games não gamers*" (SIC)

Participante 35: "*Não fez diferença, sempre fui bem sociável, só me ajudou a conseguir mais amigos.*" (SIC)

Participante 125: "*Porque jogar, ainda que online, nada tem a ver com a experiência de socialização do mundo real. Sendo assim não vejo por quê os jogos teriam influência positiva ou negativa nisso.*" (SIC)

Participante 152: "*Pois nunca tive a vontade de se sentir mais sociável enquanto jogava algum jogo*." (SIC)

Por outro lado, os participantes que responderam afirmativamente, encontram-se na segunda categoria, afirmando que, através do vídeo game, aprenderam a aproximar-se das pessoas, uma vez que já há um assunto em comum (o jogo que os uniu naquele momento), manter a conversa interessante e conhecer realidades de outras pessoas.

A seguir, foram colocadas as respostas de alguns participantes para melhor ilustrar o **aumento do convívio social**:

Participante 4: "*A interação online em um ambiente de jogo torna a aproximação mais fácil, pois imediatamente você já possui um interesse em comum com aquela pessoa, fica mais fácil "quebrar o gelo"*." (SIC)

Participante 29: "*A interação online retira algumas pressões sociais presentes na interação in loco, permitindo maior abertura para pessoas mais tímidas. Além disso, permite a conexão de pessoas com interesses semelhantes que possivelmente não teriam contato na vida "real"*." (SIC)

Participante 76: "*Além de já ter feito amizades duradouras por causa de jogos online, eu também acredito que os vídeo games me fornecem assuntos para conversas que ocorrem pessoalmente. Já conheci e comecei a conversar com pessoas na faculdade pois passando por elas, ouvi assuntos relacionados a jogos e também entrei na conversa. Também é um assunto muito recorrente entre mim e a minha namorada.*" (SIC)

Participante 102: "*Me ensina a socializar melhor com pessoas de diferentes nichos*." (SIC)

A **indiferença** parece relacionada às respostas anteriores, principalmente nas categorias **interesse** e **presença**, obtida na resposta à questão 11 e 12, respectivamente. Uma vez que o participante joga com objetivo específico, enxergando o outro como apenas mais uma pessoa que também quer alcançar sua meta, por mais interesses em comum que possam ter, ainda não constitui alguém a quem comunicar-se, parecendo irreal ou distante. Talvez, considerando-se a criação

lúdica feita pelo sujeito a fim de habitar o local em que se encontra, o outro não caiba justamente porque ele própria ainda não consiga encontrar onde se encaixa. Diante da efemeridade do outro, não há motivos para considera-lo como ser desejante, tendo somente o seu desejo sendo trabalhado, através das vivencias proporcionadas pelo jogo.

Por outro lado, o **aumento do convívio** social pode ocorrer ao perceber o outro como um contato "válido", onde a troca de experiências e convívio não necessitam ser presenciais para ser consideradas como amizade ou socialização, os participantes parecem superar o receio e arriscar conhecer o outro, sem julgamentos que ele próprio pode ter de si ou do interlocutor, conhecendo-o e sendo conhecido pelo avatar que o representa naquele meio virtual, onde a fantasia está sendo manifestada de diversas maneiras, nos mais diferentes jogos. Justamente por tratar-se de interesses mútuos e que está habituado, o sujeito permite-se engajar em conversas e, caso algo desagradável ocorra, basta desconectar-se ou mudar de jogo. É possível, assim como enunciado por Winnicott, testar os limites do objeto transicional, aqui representado pelo vídeo game e pelo contato com o outro. Graças ao ambiente proporcionado pelo jogo, o sujeito pode reinventar-se, testar a si e ao outro de maneiras diversas, ganhando apoio e confiança para lançar-se em conversas onde pode ser rejeitado ou não. E, assim, aplicar no mundo real o que faz sentido no virtual.

Ao fim do questionário, foi perguntado se o participante gostaria de fazer comentários a respeito da pesquisa. Esta pergunta, ao contrário das outras, não era obrigatória. Ou seja, o participante poderia encerrar a pesquisa sem respondê-la. Assim sendo, foram obtidas 22 respostas válidas. Houve sugestões para futuras pesquisas, indicações de jogos e algumas piadas. Entretanto, surgiram relatos de como o vídeo game ajudou a superar a timidez e, algumas vezes, foi a única maneira encontrada para estabelecer laços de amizade.

Por tratar-se de comentários dados pelos participantes de maneira espontânea, sem obrigatoriedade, compreendeu-se que os participantes que optaram por deixar seu comentário estavam expressando sua visão diante da pesquisa que havia acabado de participar, trazendo pontos de vistas decorrentes da

combinação de sua experiência prévia, juntamente com as possíveis reflexões trazidas pelas perguntas feitas.

Dentre essas narrativas, foram selecionados relatos que sintetizam grande parte dos achados a respeito de como o vídeo game interferiu na vida do participante.

Participante 67: "*Os games ajudam imensamente em diversos casos, são um meio de escapar da realidade que muitas vezes não é boa, ajuda muito no lado social e no crescimento da pessoa, ajuda com outros idiomas, muitos dos meus amigos possuem uma ótima base em inglês graças aos jogos. Os jogos além disso auxiliam na criação de sonhos, uma vez que os esports (esportes eletrônicos) estão cada vez mais famosos. E um outro aspecto interessante dos jogos é a comunidade, principalmente dos "Pro player", os jogadores profissionais dos jogos, que oferecem diversas formas de ajuda aos jogadores, seja com entretenimento ou com representatividade dentro dos jogos, como por exemplo o Gabriel Toledo, mais conhecido como FalleN, jogador de Counter Strike*." (SIC)

Participante 78: "*Jogos me ensinaram muito mais sobre identificação do que socializar em si, poder se ver em um personagem no qual você está no controle, fazendo coisas que você nunca poderia fazer, é uma sensação quase catártica.*" (SIC)

Participante 105: "*Jogos sempre foram uma forma saudável de viver várias vidas, diferentes histórias, conhecer diferentes pessoas com passados diferentes de diversos lugares, sendo eu mesmo a pessoa que vivenciou cada uma. Além de que sempre me ajudou a conectar com as pessoas dentro e fora da "vida virtual", sendo uma escola secundária de como entender as pessoas (já que alguns jogos não tem suporte de voz). sem falar do apoio das pessoas deste meio, que me ajudaram muitas vezes a aliviar o estresse do dia-a-dia.*" (SIC)

Os comentários deixados pelos participantes trazem exemplos de como o vídeo game auxiliou para além da socialização, sendo reconhecido como ambiente onde o desejo do sujeito pôde ser realizado de maneira satisfatória. Ou seja, a conexão entre o que era exposto pelo vídeo game e o "mundo interno" do jogador parece encaixar-se no conceito de uso do objeto transicional postulado por

Winnicott. O aparelho traz enredos cuja participação do jogador determinará o sucesso (ou não) de uma expedição, ou o triunfo diante do oponente, a interação e, possivelmente a socialização dos envolvidos.

Ainda que parte dos participantes não atribua ao vídeo game um papel importante em seu contato com a sociedade (14% dos participantes), grande parte dos participantes engaja-se em diversos assuntos, formando amizades que perduraram para além de uma partida ou de um jogo em comum.

Ao considerar a teoria winnicottiana e a concepção de objeto transicional, não é difícil considerar o vídeo game um possível objeto que auxilia o sujeito em momentos de transição, em que se faz necessário voltar para si mesmo, analisar seu âmago, na tentativa de compreender o mundo e a si mesmo. Afinal, as mudanças externas não acompanham, necessariamente, as internas. A cada transição para uma nova etapa, há angústia. E isso é essencial.

Winnicott, em sua abordagem, discute sobre como, sem a angústia, no início de sua existência, o sujeito não conseguiria explorar e conhecer o ambiente em que está. É através da angústia que o sujeito se desloca para novos locais, novos momentos e novas formas de perceber a si mesmo e o mundo que o rodeia. O mundo a ser habitado por esse sujeito é construído de forma lúdica, inclusive por meio da relação que se estabelece com o outro.

A relação com o outro ajuda nesta transição para a nova etapa em que o sujeito adentra, seja ela qual for. Inicia-se na primeira relação com outro sujeito, a mãe. É através da ilusão de onipotência e, em seguida, da desilusão que o bebê, angustiado com a separação daquilo que considerava parte de si, busca um objeto que o ajude a atravessar este período. E, conforme pode ser observado na obra de Aberastury e Knobel, a adolescência também parece demandar do sujeito, novamente, esta busca por voltar-se ao mundo interno para outra vez, enxergar o ambiente através de uma nova perspectiva.

Ou seja, este movimento não fica limitado à uma única etapa da vida, ocorrendo também na adultez emergente. Como é discutido por Arnett (2000), o adulto emergente encontra-se em um espaço intermediário, em que não se percebe como adulto, mas, de fato, não é mais adolescente, trazendo em si esta

ambivalência que não o permite ser totalmente nem um ou outro. O adulto emergente está em uma posição única, onde as consequências de seus atos têm maior impacto sociocultural, cujas responsabilidades estão mais evidentes e, internamente, tal amadurecimento demandado socialmente não parece corresponder à imagem que tem de si ou de suas ações. Assim, interpreta-se que a fim de superar esta angústia, é feito o uso do console para, mais uma vez, de maneira lúdica, construir o mundo a ser ocupado, juntamente com outros, próximos fisicamente ou virtualmente, que passam pelo mesmo período e enfrentam desafios idênticos, com particularidades.

E, tendo em mente como o mercado do vídeo game e dos jogos eletrônicos tem acompanhado o crescimento de seu público, expandindo sua gama de produtos para adequar às diversas faixas etárias, o vídeo game pode ser, então, um objeto transicional que acompanha este sujeito em sua multiplicidade e complexidade, atendendo as demandas que possam surgir do conteúdo interno do sujeito, oferecendo um ambiente em que a fantasia.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do trabalho de dissertação obtém-se que o vídeo game pode cumprir outras funções, além de entreter as mais diversas faixas etárias, propiciando ambientes novos e interativos. Sendo assim, por tratar-se de um objeto que possibilita a criatividade e a atividade do brincar, também é possível considerar que possa representar o que o psicanalista Donald Winnicott denominou como objeto transicional.

De modo sucinto, o autor preconiza que tal objeto tem a função inicial de ajudar o indivíduo em sua ansiedade diante da sua separação da mãe. Ou seja, o bebê entende, primariamente, que sua mãe é parte dela, levando à ilusão de onipotência, pois suas necessidades são supridas sempre que esta surge. Caberá a mãe, no futuro, romper com a ilusão criada pelo bebê. Porém, esse movimento só terá êxito se a figura materna for capaz de possibilitar que a ilusão seja criada inicialmente (WINNICOTT, 2000, p. 327).

Diante disto, com o passar do tempo, a criança percebe que é um ser dissociado de sua mãe e que depende dela para que seus desejos sejam saciados. Assim sendo, com o desengano proporcionado pela mãe, é constatado que a ilusão e a fantasia não são reais, levando ao desapontamento. Esta experiencia pode mostrar-se dolorosa e angustiante, de modo que o bebê busca outro objeto que lhe traga conforto e apazigue o sofrimento gerado pela dissociação.

Winnicott (2000), por meio de um relato comparativo entre dois irmãos e sua relação com os objetos transicionais, ressalta que estes devem trazer tranquilidade, e não conforto diante da ausência da mãe. Quando o objeto é confortador, este não representa a mãe, mas um consolo, onde não estão investidas as emoções tanto do bebê quanto da mãe.

Sendo um objeto tranquilizador, ele dá suporte para o bebê atravessar a separação entre ele e a mãe. Portanto, simboliza a mãe sem, de fato, ser a mesma, acaba por acalmar o bebê e sendo alvo de todo o afeto e angústia que o bebê gostaria de direcionar à figura da mãe. De mesmo modo, também é um representante do desejo da mãe sobre o filho. Afinal, uma mãe suficientemente boa é definida por Winnicott (2000) como a mãe capaz de criar a ilusão de onipotência no bebê. Ela investe e dedica grande parte de seu tempo à essa nova vida que gerou, uma vez que a mesma não tem capacidade de cuidar de si própria. Busca suprir suas necessidades da melhor maneira que consegue.

Com o amadurecimento psíquico do bebê, este é capaz de lidar com algumas frustrações que, dentre elas, comporta o afastamento da mãe diante de determinadas situações. Tendo o objeto transicional como confortador e não um substituto do desejo investido pela mãe, passa a tolerar cada vez mais a frustração, desconstruindo a ilusão de onipotência gerada pela mãe.

O objeto transicional adquire grande importância para o bebê, uma vez que este objeto é o que suaviza o impacto da realidade (WINNICOTT, 2000). Portanto, o objeto é transicional pois encontra-se interposto entre a realidade externa e o mundo interno do bebê. Ao eleger um objeto transicional, a criança dá indicações de que a mãe foi suficientemente boa. O que significa que a mesma foi capaz de suprir as necessidades do bebê, sendo continente e permitindo que a ilusão, citada inicialmente, pudesse ser criada para que o bebê pudesse conceber, em seguida, a realidade e fosse capaz de eleger um objeto que lhe trouxesse tranquilidade o suficiente para adentrar esta nova etapa de sua vida: como um ser único e separado daquilo que lhe satisfazia.

Com o crescimento da criança, ela passa a interagir com o mundo de maneira lúdica e, através do brincar, é capaz de internalizar e compreender o mundo, suas regras e nuances (SOUZA, SALGADO, 2008).

Na atualidade, as brincadeiras e brinquedos estão mais tecnológicos (se comparados às décadas anteriores), com vídeo games cada vez mais inseridos, sendo presente nas mais diversas plataformas.

A função primária de um brinquedo é o entretenimento, divertir a criança em diversas situações, podendo, também, servir como estimulação sensorial e auxiliar no seu desenvolvimento. O que poderá diferenciar o brinquedo do objeto transicional é o afeto investido pela criança.

> Podemos dizer do objeto transicional que se trata de algo sobre o qual temos um acordo com o bebê, razão por que jamais faremos a pergunta: 'Você concebeu isto ou isto lhe foi apresentado a partir do exterior?' O que importa é o fato de que não se espera, quanto a isto, nenhuma decisão. A questão não é para ser formulada.
>
> [...] Pode-se dizer que a questão da *ilusão* é inerente ao ser humano e nenhum indivíduo a resolve jamais, ainda que uma compreensão *teórica* possa levar a uma solução *teórica*. (WINNICOTT, 2000, p. 328-329)

Assim, a criança tem neste objeto algo que transita entre a sua ilusão e a realidade que o cerca, não cabendo a definição de que está somente de um lado ou de outro, mas pertencente a ambos. As autoras Dos Santos e Barros (2017, p. 8) ressaltam que, do ponto de vista psicanalítico, a brincadeira tem caráter e possibilidades simbólicas e "[...] servem de elo entre a relação do indivíduo com a realidade interior, e também, a relação do indivíduo com a realidade externa ou compartilhada, caracterizando o espaço físico e psíquico do brincar."

De acordo com Souza e Salgado (2008), é por meio da brincadeira que a criança assimila regras e valores que o contexto cultural do período histórico em que está inserido, de modo a carregar estes aprendizados ao longo de sua existência. Não obstante, por mais que estes valores sejam ressignificados e modificados conforme o sujeito experiencia o mundo, tais códigos de conduta e respeito para com a vez e opinião do outro são apresentados e vivenciados através, também, da brincadeira.

Dado o contexto sociocultural da atualidade, é possível perceber que a brincadeira pode ocorrer em um ambiente cujas regras não são, necessariamente, as mesmas que a do chamado "mundo real". Este ambiente passa a ser acessível na medida em que as novas tecnologias são apresentadas e disponibilizadas para a

sociedade. Porém, é necessário ressaltar que o mundo virtual não é menos real apenas por não ser palpável, afinal, as interações e ações ocorridas nele tem consequências tão reais quanto fora dele.

Se antes estavam disponíveis brinquedos mais “mecânicos”, presentes somente no mundo físico, hoje já se encontram ultrapassados. Recentemente percebeu-se a praticidade de ter um brinquedo que não ocupe espaço físico e seja facilmente transportado, tornando o vídeo game e os jogos online muito mais atrativos para os pais oferecerem às crianças. Tal situação acaba por marcar o período histórico e a cultura destas crianças que, por desde pequenas estarem familiarizadas com a tecnologia, não hesitarão ou encontrarão grandes dificuldades de manejar e reproduzir esse contato com a futura geração.

Na medida em que o indivíduo cresce, passa a perceber a si mesmo e ao mundo a sua volta de maneiras distintas. O que antes poderia fazer sentido, parece modificar-se diante das vivências que passou. Portanto, o indivíduo associa-se à grupos com os quais se identifica, buscando sentir-se pertencente às categorias e nichos. Assim como, quando bebê, buscava o desejo da mãe, hoje, como adulto, busca sentir-se pertencente à um grupo

Tendo em vista a função tranquilizante que o objeto transicional pode exercer, é possível argumentar que o vídeo game também consiga atuar desta maneira, pois neste aparelho, o indivíduo pode ser quem deseja ser, representando um papel diante da sociedade que se mostra aterrorizante, com desafios e frustrações que não se julga capaz de atravessar.

No ambiente virtual do vídeo game, o sujeito pode encontrar o refúgio, sendo capaz de experimentar as mais diversas vivências, modificando relações, sistemas, mitologias e universos de acordo com seus desejos, manipulando e testando fantasias que, em qualquer outro ambiente, não poderia ser experienciado de maneira intensa e virtualmente sem consequências. O vídeo game seria, portanto, a ponte entre o que se imagina e a realidade, compondo-se como um dispositivo que permite a existência da fantasia que pode ser tocada e experienciada, amparando o sujeito da vida cotidiana.

6 REFERÊNCIAS

ABERASTURY, A.; KNOBEL, M. **Adolescência normal:** um enfoque psicanalítico. Porto Alegre: Artmed, 1981.

ARNETT, J. J. Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties. **American psychologist**, v. 55, n. 5, p. 469, 2000.

BAVELIER, D.; Green, C. S.; Han, D. H.; Renshaw, P. F.; Merzenich, M. M.; Gentile, D. A. Brains on video games. **Nature reviews neuroscience**, v. 12, n. 12, p. 763-768, 2011. Disponível em: <https://www.nature.com/nrn/journal/v12/n12/abs/nrn3135.html>. Acesso em: 10 out. 2019.

BERGER, Peter L. & BERGER, Brigitte. Socialização: como ser um membro da sociedade. In: FORACCHI, M. M.; MARTINS, J. S. (orgs.). **Sociologia e sociedade**. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1987.

CARNEIRO, C; RIBEIRO, L. M. A.; IPPOLITO, R. Adolescência, modernidade e a cultura dos direitos. **INTERthesis: Revista Internacional Interdisciplinar**, v. 12, n. 1, p. 176-191, 2015.

CHIADO, M. V. G. **1983 + 1984**: quando os videogames chegaram. Segunda Edição ed. São Paulo: Marcus Vinicius Garrett Chiado, 2016

DUNKER, C. I. L. Pokémon Go: este jeito de viver. **Blog da Boitempo**, 16 ago. 2016. Disponível em: <https://blogdaboitempo.com.br/2016/08/16/pokemon-go-este-jeito-de-viver/>. Acesso em 16 out. 2019.

FANTIN, M. Crianças e games na escola: entre paisagens e práticas. **Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud**, v. 13, n. 1, p. 195-208,

2015. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4999899>. Acesso em: 25 out. 2019.

FENG, J.; SPENCE, I. **How Video Games Benefit Your Brain**, 2014. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Ian_Spence2/publication/251368869_How_Video_Games_Benefit_Your_Brain/links/00b495320b3fa628d8000000.pdf>. Acesso em: 11 out. 2019.

FONTES, F. F. O conflito psíquico na teoria de Freud. **Psychê**, v. 12, n. 23, 2008. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-11382008000200011&lng=pt&tlng=pt>. Acesso em 15 jan. 2020.

FORTIM, I.; SAKUDA, L. O. A indústria e o mercado de jogos digitais no Brasil. FORTIM, I.; SAKUDA L. O. **A indústria e o mercado de jogos digitais no Brasil. In: PESQUISA sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação no Brasil: TIC domicílios e empresas em**, p. 69-80, 2013. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/276026988_A_industria_e_o_mercado_de_jogos_digitais_no_Brasil>. Acesso em:

FORTIM, I; SANTAELLA, L. **Games viciam**. Fato ou ficção?. Estação das Letras e Cores, 2020 (ebook). Acesso em: 05 mai. 2020

FREUD, S. **Além do princípio do prazer.** Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud. Rio de Janeiro: Imago, 1996. v. 18. (Original de 1920).

_____. **Formulações sobre os dois princípios do funcionamento mental**. Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud. Rio de Janeiro: Imago, 1996. v. 12. (Original de 1911).

_____. **O mal-estar na civilização, novas conferências introdutórias à psicanálise e outros textos**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

_____. **Projeto para uma psicologia científica**. Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud. Rio de Janeiro: Imago, 1996. v. 1. (Original de 1895).

GREITEMEYER, T; MÜGGE, D. O. Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. **Personality and social psychology bulletin**, v. 40, n. 5, p. 578-589, 2014. Disponível em <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0146167213520459>. Acesso em: 09 set. 2019

GURFINKEL, D. **Adicções**. São Paulo, SP: Casa do Psicólogo, 2011.

HELSINGER, N. M. A programação do homem pós-orgânico: que riscos são traçados no papel da finitude?. **Tempo psicanalitico**, v. 47, n. 1, p. 43-58, 2015. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S0101-48382015000100004&script=sci_abstract&tlng=en>. Acesso 20 fev. 2020

KALLAS, M. B. L. M. O sujeito contemporâneo, o mundo virtual e a psicanálise. **Reverso**, Belo Horizonte, v. 38, n. 71, p. 55-63, jun. 2016. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-73952016000100006>. Acesso 16 mar. 2020

LAPLANCHE, J.; PONTALIS, J.-B. **Vocabulário da psicanálise**. 9. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

MARTÍNEZ, V. C. V. **"Game over": a criança no mundo do videogame a criança no mundo do videogame**. 1994. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 1994. Disponível em: <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/game-studies/files/gs_submission/trabalho_6/trabalho_6.pdf>. Acesso 7 jan. 2018

MCGONIGAL, J. **A realidade em jogo**. Editora Best Seller, 2017.

MEDEIROS, B. G.; PIMENTEL, C. E.; SARMET, M. M.; MARIANO, T. E. “Brutal Kill!” Videogames Violentos como Preditor da Agressão. **Psico-USF**, v. 25, n. 2, p. 261-271, 2020.

MICHAELIS. moderno dicionário da língua portuguesa. São Paulo: Melhoramentos. Disponível em:<http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php>. Acesso em: 07 nov. 2020

MONTENEGRO, M. J. P. **O papel do outro na constituição da subjetividade, em Winnicott.** 2006. 140f. Dissertação (Mestrado em Psicologia Clínica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2001.

NEVES, M. F.; DAMIANI, R. A. Vygotsky e as teorias da aprendizagem. **UNIrevista**, São Leopoldo, v. 1, n. 2, p. 1-10, 2006. Disponível em: <http://www.miniweb.com.br/Educadores/Artigos/PDF/vygotsky.pdf>. Acesso em: 26 fev. 2021

SANTOS, C. C.; BARROS, J. F. **Efeitos do uso das novas tecnologias da informação e comunicação para o desenvolvimento emocional infantil:** uma compreensão psicanalítica. Psicologia Pt. 2017. Disponível em: <http://www.psicologia.pt/artigos/textos/TL0435.pdf>. Acesso em: 16 set. 2019.

SOUZA, C. **Políticas públicas:** uma revisão da literatura. Sociologias, Porto Alegre, n. 16, p. 20-45, Dec. 2006. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-45222006000200003&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 28 jul. 2020.

SOUZA, R. V. F. **Tradução e Videogames: uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil**. 2015. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

SOUZA, S. J.; SALGADO, R. G. A criança na idade mídia: reflexões sobre cultura lúdica, capitalismo e educação. In: SARMENTO, Manuel; GOUVEA, Maria Cristina Soares de (Orgs.). **Estudos da infância**: educação e práticas sociais. São Paulo: Vozes, 2008.

STAMATO, M. I. C.; VIEIRA, M. T. P.; LEMOS, D. I. M.; ALVES, H. (Orgs.). **Psicologia e políticas públicas:** reflexões e experiências. Santos: Leopoldian, 2016.

SZELL, M.; THURNER, S. Measuring social dynamics in a massive multiplayer online game. **Social networks**, v. 32, n. 4, p. 313-329, 2010. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0378873310000316>. Acesso em: 02 out. 2019

VALENTE, J. Brasil tem 134 milhões de usuários de internet, aponta pesquisa. ***Agencia Brasil***, 26 de mai. 2020. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2020-05/brasil-tem-134-milhoes-de-usuarios-de-internet-aponta-pesquisa>. Acesso em: 01 jun. 2020.

WINNICOTT, D. W. **A criança e o seu mundo**. 6 ed. Rio de Janeiro: LTC Editora S.A., 1982.

_____. **Da pediatria à psicanálise:** obras escolhidas. Rio de Janeiro: Imago, 2000.

_____. **Tudo começa em casa.** Tradução de Paulo Sandler. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Ed. 1975.

7 ANEXOS

ANEXO A - FOLHA DE AUTORIZAÇÃO DO COMITÊ DE ÉTICA PARA A

PESQUISA

UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SANTOS - UNISANTOS

PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: Vídeo game e subjetividade: seus significados na contemporaneidade
Pesquisador: Thalita Lacerda Nobre
Área Temática:
Versão: 2
CAAE: 29503220.6.0000.5536
Instituição Proponente: Universidade Católica de Santos - UNISANTOS
Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 3.976.533

Apresentação do Projeto:
Trata-se da reapresentação uma dissertação de mestrado do programa de Psicologia e Políticas Públicas da Unisantos que propõem uma pesquisa qualitativa com 30 participantes de 18 a 25 anos de idade que investigará o uso e o impacto do vídeo game para nos participantes.
Como instrumento de coleta de dados será utilizada uma entrevista semiestruturada aplicada online por meio da plataforma Google Forms (o TCLE será apresentado online e o questionário ficará disponível após o aceite dos termos pelo entrevistado). A análise dos dados levará em conta a análise por categorias de Bardin.

Objetivo da Pesquisa:
Objetivo geral: identificar como o vídeo game pode ser considerado um objeto transicional por sujeitos que estão em transição para o início da fase adulta, afim de auxiliar a socialização e pertencimento diante de seus pares.

Objetivos específicos
- Verificar se a literatura atual contém dados que suportem a perspectiva de que o vídeo game pode auxiliar como objeto transicional
- Verificar a frequência de uso do vídeo game de jovens adultos que estão ingressando na fase adulta
- Identificar a inserção do vídeo game no contexto dos indivíduos entrevistados

Endereço: Av. Conselheiro Nébias, nº 300
Bairro: Vila Mathias **CEP:** 11.015-002
UF: SP **Município:** SANTOS
Telefone: (13)3228-1254 **Fax:** (13)3205-5555 **E-mail:** comet@unisantos.br

APRESENTAÇÃO DO PRODUTO TÉCNICO:

"GAMERS CONVERSANDO SOBRE A VIDA: UMA PROPOSTA DE PLANTÃO PSICOLÓGICO VIRTUAL"

8 APRESENTAÇÃO DE PRODUTO TÉCNICO: "GAMERS CONVERSANDO SOBRE A VIDA: UMA PROPOSTA DE PLANTÃO PSICOLÓGICO VIRTUAL"

O plantão psicológico é uma modalidade de atendimento psicológico que se caracteriza por atender, em ordem de chegada, aquele que necessita de atendimento urgente, diante do sofrimento psíquico no qual se encontra naquele momento.

De acordo com Mahfoud (1987), o plantão encontra-se apoiado sob três pontos de vista: da instituição, do profissional de Psicologia e do cliente. O primeiro refere-se à sistematização dos atendimentos, o que leva ao segundo ponto de vista que, inserido neste sistema, deve encontrar-se preparado para lidar com o inesperado e com a perspectiva de que o atendimento seja o único que aquele sujeito irá comparecer. Já o terceiro ponto condiz com a visão do cliente, de ter o plantão como referência para quando necessitar. (MAHFOUD, 1987)

No atendimento psicológico clínico, é estabelecido um contrato onde são acordados valores, o que se espera da terapia de ambas as partes, como serão tratadas questões como faltas, comparecimentos, reposições, dentre outros. No plantão, a prioridade é o acolhimento do sujeito que se encontra em sofrimento, de modo a escutá-lo em sua demanda, focando em sua experiência naquela determinada situação angustiante e não no problema.

> Na prática, essa atitude significa disponibilidade para atender uma gama bastante ampla de demandas, já que o foco se define pelo próprio referencial do cliente e não pela especialização do profissional (como seria, por exemplo, para um psiquiatra ou psicanalista ortodoxos, entre outros). (MAHFOUD, 1987, p. 18)

No plantão, o enfoque do psicólogo consiste em atender a demanda situacional, onde a continuidade de atendimento não é garantida, cabendo a participação ativa tanto do profissional de psicologia quanto do sujeito que se propôs a estar neste espaço, defrontar o sofrimento, sendo a maneira como isto será feito

definida no processo em que se dá o plantão. Acolher o sujeito no momento de em que a problemática está ocorrendo é a prioridade, possibilitando ao sujeito que, naquele período de tempo, sinta-se escutado e consiga vislumbrar a situação que lhe aflige de maneira mais clara, talvez através de uma nova perspectiva, buscando utilizar os seus próprios recursos para lidar com a situação.

A partir disso, pode-se pensar acerca dos resultados encontrados pela pesquisa e como a adultez emergente consiste em um período confuso, podendo recorrer ao vídeo game, utilizando-o como objeto transicional. Neste período, o objeto transicional não se trata do amparo materno diante de sua separação, mas do amparo trazido pelo grupo social. O vídeo game, portanto, atua como objeto de socialização, como pode ser visto através das respostas dos participantes.

Diante disto propõe-se, como produto final, rodas de conversas virtuais em que o psicólogo possa incluir-se nos ambientes virtuais frequentados pelos jogadores, ou seja, nas plataformas utilizadas para socializar e jogar juntamente com outros jogadores, tendo os jogos online como ponto de convergência de interesses.

Neste contexto, o psicólogo poderá oferecer sua escuta clínica por cerca de 50 minutos, para que os jogadores possam falar de suas demandas emocionais (que, por vezes, pode estar relacionadas às angústias de separação, característica de quem usa o objeto transicional), que o afligem para além do jogo. Assim, o psicólogo seria um suporte para que o sujeito “passe de fase”, isto é, atravesse para a condição autônoma, propondo-se a ficar no plantão, sem sessões específicas, para dialogar sobre as angústias da vida real. A inserção dar-se-á através da presença do psicólogo em comunidades de jogos, oferecendo seus serviços de forma lúdica, afim de desmistificar como funciona a terapia, buscando levar maior compreensão acerca da profissão e como a terapia poderia auxiliar nas mais diversas etapas da vida do sujeito.

Afinal, como pode ser visto em Polejack et al. (2015, p. 31), para o profissional de psicologia poder contribuir com as políticas públicas, é necessário “[...] compreender as relações que se estabelecem neste cenário de forças e de interesses, e também saber identificar demandas e possibilidades em sistemas complexos que são movidos por diferentes empenhos e intersubjetividades.”

Esta modalidade de atendimento pode-se mostrar mais acessível à população. Por ocorrer em espaço virtual, o atendimento não está restrito à apenas uma região, não sendo necessário deslocamento para um determinado espaço físico para ser atendido, além de realizar o serviço de acolhimento primário, o que contribui para a saúde mental da comunidade. Como observado por Vieira e Boris (2012, p. 892), o serviço prestado à população através do plantão "[...] aponta para um necessário diálogo com as políticas públicas como forma de cuidar de modo mais direito dos problemas trazidos pelos clientes do Plantão e articular este cuidado a uma discussão política."

Entretanto, faz-se necessário ressaltar que esta modalidade apresenta limitações, uma vez que o *setting* utilizado não é totalmente controlado pelo psicólogo, dando-se em ambientes que podem interferir, direta ou indiretamente, no andamento do atendimento. Quando este é feito de maneira presencial, o psicólogo é capaz de assegurar o sigilo, além de um ambiente seguro, tranquilo e sem interferências. Ao passo que no atendimento feito de modo virtual, caberá ao participante assegurar-se que está em um ambiente que possa proporcionar sigilo, onde televisão e outros possíveis aparelhos não interfiram e, quando possível, ter suporte para que a câmera se mantenha estável, para que tanto ele quanto o profissional de psicologia possam se ver.

Considerando os pilares do plantão psicológico trazidos por Mahfoud (1987), o adulto emergente poderá recorrer à esta modalidade de atendimento para, inicialmente, ser escutado diante de sua experiência para, posteriormente (se necessário), ser encaminhado para outros profissionais, a fim de aprofundar questões que, devido à própria natureza do atendimento, não poderiam ser abarcados durante o plantão. Caberá, ao psicólogo, então, avaliar diante do conteúdo que lhe é trazido, qual poderia ser a melhor estratégia para auxiliar o sujeito. Este encaminhamento, se articulado com as políticas públicas vigentes, poderá ampliar a divulgação dos dispositivos oferecidos à comunidade em que o sujeito se encontra, além facilitar o acesso deste a um serviço que lhe é de direito.

É importante observar que o produto final aqui descrito se encaixa na categoria de *evento organizado*, seguindo os padrões da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Ademais, é necessário que

o produto final também que este seja capaz de ser avaliado dentro dos seguintes requisitos:

a. Aderência e pertinência às linhas de pesquisa do Programa

A linha de pesquisa seguida pela dissertação é designada pela Universidade Católica de Santos como Linha1: Gestão, praticas psicológicas em Políticas Públicas de Saúde e Assistência Social, cujo foco direciona-se à promoção de práticas psicológicas que possam contribuir para o desenvolvimento social e individual, utilizando-se da visão interdisciplinar e integral de saúde, respeitando as particularidades de cada indivíduo e da comunidade em que está inserido.

Por tratar-se de um produto que promove a saúde mental de jovens adultos, suas premissas encaixam-se com o que a linha de pesquisa 1 preconiza, colaborando de maneira individual e coletiva com esta determinada esfera social. Quanto à aderência, compreende-se que, por tratar-se de ambientes virtuais nos quais estes jovens adultos já estejam inseridos, o público-alvo já se encontra familiarizado com as dinâmicas proporcionadas pelos jogos, que servirão de catalizadores para a inserção do psicólogo, assim a aderência tende a ser maior e facilitada por tal contato.

b. Impacto

O impacto proporcionado pelo produto final é positivo, visto que o objetivo é a inserção do psicólogo nos ambientes virtuais existentes, trazendo acolhimento e promovendo um espaço para que os jovens adultos possam conversar acerca de suas angústias e trabalhar a sua saúde mental.

c. Abrangência

Por já frequentarem e estarem presentes nos ambientes virtuais, a abrangência do produto final é alta, uma vez que as barreiras físicas não se aplicam e os ambientes são de fácil acesso para seus usuários.

d. Abrangência potencial (possibilidade de expansão)

O produto final, por sua versatilidade, pode ser expandido para crianças na terceira infância e adolescentes, sendo feitos os devidos ajustes para atender estes públicos.

e. Replicabilidade

O produto final pode ser replicado por profissionais da psicologia, que possuam conhecimento em internet, jogos online e suas modalidades.

f. Complexidade

Apesar de não ser de grande complexidade, o produto final exige, do profissional de psicologia, conhecimento técnico, compreensão da área virtual onde se dará sua inserção e entendimento do público-alvo.

g. Demanda

A demanda encontrada através da pesquisa que resultou no produto final citado foi de jovens adultos, ou seja, indivíduos com idade entre 18 e 25 anos, cuja a socialização se dá por meio de ambientes virtuais proporcionados por jogos. A alta demanda para suprir esta necessidade torna o produto final relevante e premente.

h. Inovação

A inovação do produto final se dá pela inserção da psicologia em um ambiente que, gradativamente, está sendo cada vez mais explorado e utilizado pela Psicologia: o ambiente intangível proporcionado pelas conexões virtuais, que atrai cada vez mais pessoas e, em grande parte, um público jovem, que vem sendo classificado como adulto emergente. A proposta trazida pela dissertação busca trazer maior visibilidade e entendimento deste público, bem como a forma que a socialização entre eles ocorrem, além de auxiliar na saúde mental.

REFERÊNCIAS

MAHFOUD, Miguel. A vivência de um desafio: plantão psicológico. **Aconselhamento psicológico centrado na pessoa**, p. 75-83, 1987.

POLEJACK, L. et al. Atuação do psicólogo nas políticas públicas de saúde: caminhos, desafios e possibilidades. **Psicologia e políticas públicas na Saúde: experiências, reflexões, interfaces e desafios. 1ªed. Porto Alegre: Rede Unida**, p. 29-48, 2015.

VIEIRA, E. M.; BORIS, G. D. J. B. O plantão psicológico como possibilidade de interlocução da psicologia clínica com as políticas públicas. **Estudos e pesquisas em psicologia**, v. 12, n. 3, p. 883-896, 2012.