



Adicção em Games: do cognitivo-comportamental ao estruturalismo

Game addiction: from cognitive-behavior to structuralism

Luiz Henrique Franco Mendonça

João Angelo Fantini

Universidade Federal de São Carlos

Brasil

Resumo

No presente trabalho será proposta uma análise da atual conjuntura acerca do problema de adicção em vídeo-games, partindo dos conhecimentos elaborados nas últimas décadas, seja a respeito dos efeitos dos vídeo-games na vida do indivíduo contemporâneo, positiva ou negativamente, mais especificamente a respeito do comportamento aditivo vinculado a este fenômeno, que muitas vezes é associado a dependência como a descrita em manuais de transtornos mentais em relação a substâncias psicoativas. Observa-se no entanto a necessidade de discutir este campo a partir de uma visão mais humanizada, não focada na objetificação do sujeito e sua categorização como doente. Serão utilizados conceitos psicanalíticos como sujeito, relação sujeito-objeto, gozo, agenciamento (assujeitamento à ilusão de imersão), buscando quebrar paradigmas que estão sendo construídos para pensar a relação dos sujeitos e os processos de identificação envolvidos nesta modalidade de entretenimento eletrônico.

Palavras-chave: psicanálise; jogos; toxicomania; adicção; clínica contemporânea; vídeo games

Abstract

This research proposed an analysis of the recent problem of video game addiction, based on the knowledge built in the last decades about the video game positive and negative effects in the life of the contemporary individual, specifically highlighting the addictive behavior linked to this phenomenon, many times associated with dependency of psychoactive substances as described by mental disorders diagnosis manuals. However, it is necessary to revisit this field with a more humanistic view, not focused in the objectification of the subject and his categorization as a diseased. Psychoanalytic concepts such as subject, object-subject relation, jouissance, and agency (subjection in immersive illusion) will be used, seeking to break paradigms that are being elaborated to think the relation of the subject and the processes of identification involved on this mode of electronic entertainment.

Keywords: psychoanalysis; games; toxicomany; addiction; contemporary clinic; video games

Introdução

Na era pós-industrial evidencia-se um crescimento exponencial de complexidade tecnológica, consequência de uma revolução nos meios de comunicação que trouxe, por sua vez, o ciberespaço e suas diferentes mídias: celulares, PC's, laptops, gadgets, robôs, etc.



(Levy, 2010). As pessoas não se assustam mais com as hiperrealidades produzidas através destas mídias, e estranham frequentemente quando essas tecnologias não estão disponíveis, trazendo a tona angústia e sofrimento. Não será tratado neste trabalho o conceito de jogo por completo, devido às características que os *games* (como serão chamados daqui pra frente os jogos digitais, *vídeo-games*) possuem de dependerem destas mídias digitais para funcionarem e do recorte histórico que compreende um fenômeno exclusivo da sociedade contemporânea, a saber, a relação entre adicção e tecnologia eletrônica. Apesar disso, é necessário definir o que é jogo a partir de uma perspectiva que antecede os *vídeo-games*, por tratar-se de um elemento constitutivo importante para o trabalho. Utilizamos a definição de Juul (2003), para quem jogo é:

Um sistema formal baseado em regras, com um resultado variável e quantificável, no qual diferentes resultados são atribuídos por diferentes valores, o jogador empenha esforço a fim de influenciar o resultado, o jogador sente-se vinculado, e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis (s. p.).

Estas características dos jogos são somente simbólicas e cognitivas, e esta definição não inclui o meio pelo qual o jogo é jogado. Os *vídeo-games* são no geral jogados através de mídias eletrônicas, nas quais dispositivos de entrada como teclados, mouses, controles, botões, câmeras e microfones inserem no dispositivo as ações humanas, que por sua vez são processadas em computadores internos e exibidas em forma áudio-visual por meio de dispositivos de som e gráficos. Estudos cognitivistas buscaram descrever os fatores que tornam os *vídeo-games* um objeto de adicção, enfatizando as características sociais, o tempo gasto pelos *gamers* (jogadores de *vídeo-game*), as características similares aos jogos de azar e a riqueza de efeitos visuais e sonoros que aumentam o nível de imersão do sujeito no *game* (Wood, 2004; Kim, Namkoong, Ku & Kim, 2008; Griffiths, Delfabbro & King, 2010; Farmer, 2011). Apesar disso, não é consenso entre os teóricos qual a medida mais adequada para identificar um comportamento adictivo, além de não haver entre os estudos uma definição comum para adicção. Esta corrente de pesquisas será aqui denominada positivista, por sua característica comum de centralizar o teste de hipóteses com inferências estatísticas, tendo como pressuposto a epistemologia cognitivista. De outro lado, será também analisada a perspectiva psicanalítica de adicção em jogos, porém dando ênfase à psicanálise estruturalista de Jacques Lacan, oferecendo uma perspectiva bastante distinta da positivista. Um dos argumentos que será exposto desta perspectiva é de que existe uma estrutura anterior à mídia - que regula as relações humanas com as tecnologias e com as realidades produzidas por elas (Nusselder, 2009), e que também regula as relações entre o *gamer* e o *vídeo-game*, não sendo portanto somente consequência de uma capacidade cognitiva do sujeito um relacionamento saudável ou patológico com essas mídias, nem somente



consequência de múltiplos fatores sociais, como propõem autores pós-modernos (Fantini, 2009).

Para autores psicanalistas, o fenômeno de adicção deve ser considerado sob uma ótica diferente, não utilizando como objeto de estudo somente o comportamento do sujeito em relação ao *game* e suas características cognitivas, pois acredita-se que o ser humano não é um sujeito consciente e mensurável como uma máquina somente, mas que possui um inconsciente e que este determina como o sujeito irá interagir com o ambiente (Bonfim, 2013). O inconsciente é estruturado como a linguagem, e é esta estrutura que antecede a relação do sujeito com os meios que ele utiliza para interagir com o mundo (Nusselder, 2009). Para o linguista Saussure (1916/2006), é possível conceber o jogo como linguagem, ele utiliza o xadrez como exemplo:

Diríamos que cada posição de jogo corresponde a um estado de língua. O valor de cada peça depende da posição que ela ocupa no tabuleiro, da mesma forma, na língua, cada elemento tem seu valor determinado pela oposição e pelo contraste com os outros elementos (p. 104).

Ao longo deste trabalho, ficará mais claro qual a relação da linguagem com os *games* e com o inconsciente. O objetivo do artigo é comparar as duas abordagens teóricas - cognitivista e psicanalítica - na compreensão do fenômeno adicção em *games*, utilizando como chaves de compreensão teorias sociológicas, antropológicas e filosóficas para compreender a noção de sujeito, mídia e comunicação. Para isso, o método utilizado foi pesquisa documental e bibliográfica, reunir em um tópico as principais conclusões dos estudos encontrados e em seguida prosseguir na leitura da teoria psicanalítica, baseada em leituras dos textos clássicos e outros mais recentes, a respeito de adicção e suas principais conclusões sobre o fenômeno. Após a apresentação dos dois eixos, uma conclusão será apresentada destacando a relação entre as duas teorias.

1. A prática excessiva de *gaming* - a perspectiva cognitiva-comportamental de adicção

Foram utilizados para esse estudo três artigos de relevância para a teoria cognitivista acerca de dependência em *games* (Kim e outros, 2008; Griffiths e outros, 2010; Farmer, 2011), que trouxeram as principais divergências e convergências da perspectiva cognitivista. Um dos dados encontrados foi a utilização esparsa do conceito dependência, ora atribuído ao comportamento de consumir excessivamente um bem, ora ao comportamento de passar muito tempo em frente ao *vídeo-game* ou ainda várias características em conjunto, como falta de controle, prejuízo social e cognitivo. Mas todas as definições consideraram aspectos intrínsecos ao sujeito, fenômenos observados a nível individual buscando encontrar variáveis cognitivas que indicassem um grau de dependência. Um argumento defendido em um dos artigos (Griffiths, 2008) é de que existem características encontradas nos *games* que



também podem ser encontradas em jogos de azar, como um sistema de recompensa específico (reforçamento intermitente, conceito da Análise do Comportamento que designa um tipo de recompensa realizado em um intervalo entre as respostas). Griffiths e outros (2010) elaboraram uma taxonomia para facilitar o estudo de dependência em *games*, apoiado no trabalho desenvolvido por Wood, e que se resume nos principais tópicos: a) características sociais; b) características de manipulação e controle; c) características de narrativa e identidade; d) características de recompensa e punição e e) características de apresentação (visual e auditiva). Abaixo será resumido cada um dos tópicos e os principais dados encontrados na revisão do autor que indicam a importância da categorização:

1. 1 Características Sociais

São aspectos sociais dos *vídeo-games*: comunicação verbal e não verbal, via chat (bate-papo), comunidades, blogs, fóruns, organizações sociais dentro do *vídeo-game*, como clãs e pequenos grupos, e a comunicação em geral entre *gamers*, seja para trocar experiências, como para estabelecer vínculos afetivos. Também se encontram neste tópico os leaderboards (rankings de classificação), que são elementos essenciais na manutenção do comportamento de jogar, como afirma Vorderer (2003, citado por Griffiths e outros, 2010, p. 94), pois alimentam a competitividade e diversão no *vídeo-game*. Atualmente estes mecanismos são reconhecidos como essenciais para o divertimento no *vídeo-game*. Em estudo anterior Griffiths demonstrou que 10% de *gamers* online conheceram o/a parceiro/a sexual ou romance dentro do *game*. Os *gamers* muitas vezes encontram no mundo virtual um lugar melhor para socializarem-se, e isso diminui as possibilidades de socialização fora dos *games* (Castronova, citado por Griffiths e outros, 2010, p. 95). Outra característica relacionada aos aspectos sociais, já mencionada anteriormente, é o uso de comunidades (fóruns, redes sociais) para especialização no *vídeo-game*, um fator importante para *gamers* experientes.

1. 2 Características de manipulação e controle

A interface de usuário do *vídeo-game*, ou HUD (head-up display), é um exemplo de controle que o jogador pode ter sobre o *game*. São gráficos, telas, informações sobre o personagem do jogador e seus recursos que ficam sempre visíveis para o jogador, alocados de forma agradável e dinâmica na tela do *game*. Estas informações são essenciais para o jogador saber se está progredindo nos objetivos, se está se sobressaindo em comparação a outros jogadores, ou para melhorar o desempenho na execução de atividades durante uma partida. Um estudo de psicologia cognitiva demonstrou que crianças de 10 anos aproximadamente desenvolveram habilidades cognitivas, como memória superior, pensamento qualitativo, auto-monitoramento, ao interagirem utilizando controles e



comandos para os *vídeo-games*, e Chappel sugeriu que o comportamento de jogar compulsivo pode estar relacionado à necessidade de dominar as habilidades de controle do *game*, ou as mecânicas do mesmo (Griffiths e outros, 2010, p. 96). Ainda como característica de controle e manipulação, a opção de salvar o jogo, restrita somente aos *vídeo-games*, gera a possibilidade de repetição de uma ação já realizada mas que trouxe resultados negativos. Existem também as características que estão fora de controle do jogador, como scripts (comandos que geram eventos) executados pelo jogo em momentos aleatórios, e acabam alterando também o tempo de uma partida do *game*.

1. 3 Características de narrativa e identidade

A criação de um avatar para o jogador é muito comum na maioria dos *games*, embora alguns possuam uma variedade de identidades para se interpretar simultaneamente (por exemplo, no *game* Sim City, onde você pode controlar os cidadãos da cidade, ou agir como o prefeito, ou como um “deus”). A importância do avatar para o jogador é relevante para os estudos psicológicos no campo da adicção de *vídeo-games*. A manipulação de identidade no jogo pode ser verificada em estudos de troca de gêneros em MMORPGs (Hussain & Griffiths, citado por Griffiths e outros, 2010, p. 97). Blinka (2008) identificou que adolescentes *gamers* tem uma relação fortemente caracterizada por identificação com o avatar. A narrativa no *game* também parece efetuar grande influencia no jogador, promovendo maior imersão e senso de fuga para o mesmo. Os dispositivos de narrativa mais comuns são as animações, diálogos, livros, anotações, encontrados dentro do *game*, acessíveis via recompensa ou só como complemento ao jogador.

1. 4 Características de recompensa e punição

Esta sessão trata dos tipos de recompensa e punição existentes em *vídeo-games*. Além dos conceitos tradicionais de reforçamento e punição (Moreira & Medeiros, 2007) o artigo de Griffiths e outros (2010) abordam um conceito mais recente de meta-recompensas, que será brevemente descrito. Como os mecanismos de recompensa e punição se assemelham aos jogos de azar, serão feitas algumas considerações a respeito.

1. 4. 1 Características gerais de recompensas

Na maioria dos *vídeo-games*, a recompensa mais comum é o ganho de experiência, que nos jogos é chamada de XP. Conforme o *gamer* avança e vence os desafios, ele ganha pontos de XP, que ao se acumularem até determinado ponto dão um nível de recompensa. Os níveis permitem que os *gamers* melhorem habilidades de seus personagens ou de acessórios, e



também aumenta a dificuldade do *vídeo-game*. Além disso, também é possível ganhar dinheiro do jogo, que é usado posteriormente para a compra de equipamentos ou habilidades melhores. Os itens que existem nos *games* podem ser coletados de criaturas ou inimigos vencidos, sendo os melhores itens os mais raros, e que exigem mais experiência e tempo de *game* para serem conquistados. Existem também as recompensas que não tem utilidade dentro do *game*. Uma característica marcante é que são oferecidas sempre múltiplas possibilidades de conquistar as recompensas, e muitas recompensas diferentes no mesmo *game*.

1. 4. 2 Características de punição

Comum em todos os jogos, mas em relevância variada, a punição serve muitas vezes de demonstração para o *gamer* de que o *vídeo-game* é “recompensador”. Por exemplo, em um jogo de FPS¹, para o *gamer* não perder pontos no ranking ou não perder a partida, ele precisa evitar morrer, além de ter que vencer seus inimigos. O que ocorre é que ao morrer, o *gamer* tem que voltar à um ponto anterior de checagem, ou perde itens, ou experiência, ou fica com uma pontuação baixa. Atualmente alguns *games*, por focarem mais na narrativa, no entretenimento, tem diminuído as punições, a ponto de alguns *games* praticamente não terem punição (em *Prince of Persia*, 2008, se o *gamer* derrubar propositalmente o personagem de um penhasco, ele reaparece automaticamente próximo de onde caiu, sem nenhuma perda).

1. 4. 3 Meta-recompensas

São premiações recebidas sem propósitos de influenciar diretamente na performance do *gamer*, e que dizem respeito à características de avaliação do ato de jogar. Por exemplo, na maioria dos *games* existe uma estatística de quanto o *gamer* passou de tempo jogando, ou quanto o jogo já foi completado (5%, 50 horas, por exemplo), e isso deve reforçar o ato de jogar por mais tempo do indivíduo. Na plataforma XBOX 360 existem os *Achievement awards*, recompensas por ter executado diversas tarefas relacionadas ao esforço e tempo utilizado pelo *gamer*. Matar mais de 1000 pessoas, terminar o *game* em todos os modos de dificuldade, por exemplo, são tarefas recompensadas com *achievement awards*. O mesmo esquema existe na plataforma Sony Playstation 3, mas com o nome *Trophies*.

1. 4. 4 Recompensas intermitentes

¹ *First-person Shooter*: estilo de *game* onde a perspectiva do *gamer* é em primeira pessoa e o objetivo requer uso de armas de fogo.



A forma como o *gamer* vai receber a recompensa é mais importante do que a recompensa em si, afirma Griffiths e outros (2010), citando a teoria do reforçamento operante de (Fester & Skinner, 1957). Em RPG's, por exemplo, equipamentos ou itens mais valiosos e importantes aparecem após determinado tempo fixado de jogo ou de conquistas, como recompensar com um item valioso a cada dez criaturas vencidas. O próprio level de experiência recorre à este tipo de reforçamento, fazendo com que o *gamer* tenha que jogar cada vez mais tempo para conseguir alcançar o próximo level. São recompensas dadas com tempo fixo ou variável, e a força de condicionamento destes mecanismos é maior e mais difícil de se perder após o tempo do que outros mecanismos. Como o *gamer* não tem acesso à mecânica, pode passar a elaborar superstições a respeito de recompensas valiosas, passando mais tempo jogando em busca destas conquistas.

1. 4. 5 Recompensas negativas

Video-games também utilizam reforçamento negativo, embora em menos casos do que reforço positivo. Por exemplo, ao levar tiros em um jogo de FPS, o *gamer* recebe como aviso na barra de vida do HUD (ou interface de usuário) que sua vida está baixa, e precisa recorrer à itens para recuperar a vida e diminuir a tensão gerada pelo sinal.

1. 4. 6 Quase-perda

Em jogos de azar, é comum os jogadores não estarem sempre perdendo, mas quase ganhando. Isso foi descrito em psicologia como teoria da quase-perda, em que o jogador passa por uma situação em que ficou próximo de uma vitória, mas não reconhece a perda apenas como perda, e sim como um passo para uma vitória. Em *vídeo-games*, esse comportamento é reforçador, pois os *games* oferecem muitas chances para a passagem de obstáculos difíceis, e ainda existem guias na internet ou em encartes de vídeo-games que ajudam o *gamer* a melhorar a performance em eventos muito prováveis de perder.

1. 4. 7 Frequência de eventos

A quantidade de missões, objetivos pequenos que são oferecidos para o *gamer* durante uma partida determina em parte o tempo que este vai passar jogando. Poucos jogos possuem uma sequência linear de atividades que levam rapidamente à um final, e essa quantidade de eventos em curtos períodos pode estar relacionado à perda de noção do tempo, à imersão no *game* pelo indivíduo.

1. 4. 8 Duração do evento



Refere-se ao tempo total que o indivíduo levará para finalizar o *game*. Varia muito entre os *vídeo-games*, podendo uma partida de FPS durar 15 minutos, ou uma missão em grupo de um MMORPG durar algumas horas, embora este gênero geralmente não tenha um fim. Esta variação pode estar relacionado à dificuldade de o *gamer* parar de jogar.

1. 4. 9 Intervalo de pagamento (de recompensas)

Refere-se ao tempo que leva entre a conquista do objetivo pelo *gamer* e sua recompensa. Em *vídeo-games*, assim como jogos de azar, as recompensas são imediatas: assim que o *gamer* vencer o oponente ou uma missão, ele é recompensado. A recompensa imediata pode estar relacionada ao comportamento de jogar excessivo em *vídeo-games*, pois o *gamer* tem acesso rápido aos recursos que possibilitarão que melhore seu desempenho em jogo ou que dê reconhecimento social ao mesmo.

1. 5 Características de apresentação

Este tópico refere-se aos elementos visuais e auditivos dos *games*, o quanto eles são atrativos por aumentarem a imersão do *gamer*. A música por exemplo, é importante reforçador, conforme a teoria do condicionamento operante, pois associada às recompensas e vitórias, o *gamer* sente-se melhor quando ouvindo aquela música durante uma parte mais difícil do jogo. Outras características de apresentação são os elementos de propaganda, implícitos no *game*, que não se sabe exatamente quais seus efeitos, apesar de *vídeo-games* com nomes de marcas serem comumente famosos (FIFA, Formula 1, etc). O conteúdo explícito também é estudado como característica de apresentação. Qual a influencia do conteúdo violento, sexual e de abuso de drogas nos *games*? *Games* de FPS são um dos gêneros que mais fazem sucesso, e estão quase sempre associados à violência.

2. Identificando o problema

Em seu trabalho de conclusão parcial de doutorado em psicologia clínica, Steven Farmer (2011) revisou a bibliografia a respeito de adicção em games, alertando para o estado inicial deste campo de pesquisa. Em sua revisão, foram coletados estudos publicados entre 2005 e 2010, porque em 2005 os *vídeo-games* de console e computador pessoal passaram a compartilhar o modo online de jogo, e neste período houve um crescimento expansivo de pesquisas no campo de adicção em games. Excluindo estudos de difícil tradução e replicação, estudos qualitativos e estudos que focavam aspectos puramente biológicos, o autor terminou a revisão com apenas 18 publicações. As palavras-chave incluíam adicção, *gaming*,



dependência, vídeo-games, MMORPGs, patologia e problema, em bases de dados de estudos em saúde mental e psicologia. O autor separou temas para analisar cada publicação: prevalência, tempo gasto, traços individuais de adicção, potencial adictivo dos games, consequências de jogar e conceito de adicção:

2.1 Prevalência

Farmer encontrou em sua revisão uma variação grande, de 1.4% à 38.17% de prevalência, sendo que muitos estudos divergiam dos outros em sua população alvo, em seu método de avaliação e concepção do que é adicção em games. Em relação aos resultados de prevalência altos, as medidas foram analisadas seguindo aproximações dos resultados esperados, ou seja, para identificar um indivíduo adicto em games, os critérios - mesmo adaptados de instrumentos já existentes para vício em jogos de azar ou distúrbios impulsivos (distúrbios já identificados nos manuais de diagnósticos DSM-V e CID-10) - eram afrouxados, não precisando ser totalmente preenchidos para a hipótese ser aceita. Quando os critérios eram devidamente seguidos a prevalência caía para menos de 2%.

2.2 Tempo gasto

A correlação entre o tempo gasto jogando e adicção em games é bastante discutida atualmente (Farmer, 2011), sendo que alguns estudos recorrem ao tempo gasto como justificativa de uma adicção, outros discutem a validade desta variável para um diagnóstico preciso. Hussain e Griffiths (2009) argumentam que acima de 35 e 28 horas, respectivamente, o *gamer* está jogando excessivamente. A justificativa de Griffiths e Hussain é de que 35 horas é o tempo gasto em um trabalho de tempo integral (nos Estados Unidos), e Hussain não explica o porquê deste limite. Excesso é definido como grau ou quantidade no qual passa de um limite tolerável, justificável ou desejável. Farmer questiona estes estudos e esta relação entre o tempo gasto e a adicção, pois quem determina o que é jogar excessivamente ou o que é um comportamento tolerável?

Outros estudos relatam tempo gasto como característica insuficiente para diagnosticar uma adicção. Em uma pesquisa com estudantes australianos, foi relatado que 19% dos possíveis *gamers* "adictos" (baseado em um instrumento adaptado para a pesquisa) jogavam menos que uma hora por semana.

2.3 Traços individuais de adicção

Dos 18 estudos analisados, seis relataram características individuais relacionadas à problemas com vídeo-games. Estas características são assim chamadas pois referem-se à



individualidade do sujeito, ou aspectos que são inerentes ao sujeito, e portanto impossíveis de serem generalizados. Agressividade, auto-estima, habilidades sociais, impulsividade, neuroticismo e narcisismo foram termos utilizados nos estudos, cada qual com suas formas específicas de serem abordados. A população foi muito específica nos seis estudos, sendo a maioria jogadores de World of Warcraft (MMORPG) e adolescentes. Peters e Malesky (2008) encontraram correlação positiva entre “jogar problemático” e neuroticismo, utilizando questionários, e formularam a hipótese de que um subtipo de personalidade tem maior risco de apresentar problemas jogando vídeo-games. Outros estudos associaram falta de habilidades sociais, agressividade, escolha por uma vida virtual (termo utilizado sem clareza de definição no estudo) e auto-estima baixa à dependência ou adicção. Kim e outros (2008) encontraram correlação positiva entre transtorno de personalidade narcisista e dependência de games online, e uma das características mais importantes nos games online, relatados pelos participantes do estudo, é a ascensão de level e aquisição de itens poderosos. Neste mesmo estudo, auto-estima e agressividade também foram correlacionados a um uso abusivo de games online, embora faltem mais dados para comprovar tal correlação, e os próprios autores afirmaram que outros estudos não encontraram relação entre violência dentro e fora do vídeo-game. Farmer criticou a maioria dos métodos utilizados, relatando que houve na maioria deles atribuições de causa sem validade. Apesar disso, o estudo citado acima foi pioneiro em sugerir que cada sujeito tem um perfil diferente de *gamer*.

Os estudos analisados por Farmer no geral trabalharam com o termo adicção sem se preocuparem em defini-lo. Adicção em vídeo-games foi considerado um distúrbio pela maioria dos estudos, passível de tratamento com terapia, e nenhum dado foi conclusivo para afirmar tal hipótese. Nenhum estudo analisado por Farmer esforçou-se na compreensão do conceito de adicção, somente na explicação de comportamentos relacionados ao uso abusivo de vídeo-games.

3. O que é jogar? A compreensão do sujeito

O que foi desenvolvido até este ponto do trabalho se resume a argumentos científicos pautados em teorias psicológicas como o Cognitivismo e a Análise do Comportamento, entre outros saberes como o da Medicina, subárea Psiquiatria. As nomenclaturas de comportamentos e características “internas” das pessoas se referem a sujeitos supostamente racionais e com potencial de livremente definir seus destinos, mas esse pressuposto já foi há muito tempo criticado pela filosofia e epistemologia moderna (Nietzsche, 1888/2006), quando colocou em cheque a supremacia de um sujeito cartesiano do cogito. Este capítulo traz a questão em pauta para contrapor esta perspectiva a partir da Psicanálise e introduzir outra noção de sujeito e suas conexões na questão da adicção em games. Para tanto, serão abordados textos clássicos de Freud (1905/2012, 1923/2011a, 1930/2011b), releituras dos



textos freudianos de Giansesi (2005), Bento (2007) e Villaça (1999) em conjunto com uma leitura mais contemporânea da psicanálise, de orientação lacaniana, a partir de textos de Fantini (2009, 2013), do dicionário Roudinesco e Plon (1998), Nusselder (2009), Bonfim (2013) e Žizek (1996, 2010).

A definição de sujeito, de acordo com o dicionário Roudinesco e Plon (1998), pode designar uma instância que se relaciona com atributos, ou um indivíduo observado e observador. Durante o surgimento do Iluminismo, com o desenvolvimento da filosofia mecanicista de Descartes, o conceito de sujeito surge como responsável pelos atos humanos, um sujeito consciente do que faz, que existe por pensar. O sujeito aqui é o sujeito do conhecimento, o sujeito da Ciência (p. 742).

A psicanálise assume a existência de um sujeito desejante, além de um sujeito do cogito: o sujeito desejante determina o que se vê no quadro, e o “quadro” é a interface pela qual o sujeito desejante representa sua realidade (Nusselder, 2009). Este “quadro” Lacan nomeia como Fantasia, um espaço virtual que faz a interface do sujeito desejante com o real. O sujeito do cogito é apenas uma das representações do eu possíveis, porém ainda hoje teóricos, ao tratarem de questionamentos como ciberespaço, tecnologias e dependência, se apoiam no sujeito do cogito para construírem suas hipóteses. A representação moderna da tecnologia é fruto do pensamento cartesiano de que os seres humanos são apenas máquinas extensas e materiais, e o mundo material é representação do mundo virtual, a mente. Isso concilia com o pensamento objetivista científico que extrapola a utopia para além dessa relação, achando possível suplantar a realidade material conforme a tecnologia se torna independente dele (Nusselder, 2009). Os cientistas e tecnólogos acreditam nesse progresso da tecnologia a fim de alcançar o mundo “real” da mente, onde os impulsos humanos não afetam a racionalidade e objetividade.

Nos tempos atuais, o questionamento da existência de um sujeito reduzido ao conhecimento de si e de tudo se faz necessário, sendo autores como Nietzsche, Freud, Bakhtin, Lacan, etc. (Villaça, 1999), representantes dessa crítica que põem em cheque a supremacia da consciência. Freud abre o questionamento introduzindo a noção de Inconsciente. Para Lacan: “É revelado um sujeito incompleto, a ordem inconsciente², que é também lugar de ruptura, um lugar marcado por um intervalo aberto entre as instâncias da primeira tópica de Freud. (a saber: o consciente, pré-consciente e o inconsciente)” (Bonfim, 2013, p. 45).

O sujeito aqui já não é o eu pensante cartesiano, pois a percepção de pensar não confirma a existência do inconsciente, justamente o oposto, pode afirmar que o eu está

² Em psicanálise, o inconsciente é um lugar desconhecido pela consciência: uma “outra cena”. Na primeira tópica elaborada por Sigmund Freud, trata-se de uma instância ou um sistema (Ics) constituído por conteúdos recalçados que escapam às outras instâncias, o pré-consciente e o consciente (Pcs-Cs). Na segunda tópica, deixa de ser uma instância, passando a servir para qualificar o isso e, em grande parte, o eu e o supereu. (Roudinesco & Plon, 1998, p. 374).



condicionado pelo inconsciente, pois só é possível ser onde não se pensa (Lacan, 1998). A teoria lacaniana reescreveu o conceito de inconsciente, adicionando ao arcabouço freudiano a concepção do inconsciente estruturado como linguagem. O sujeito é inscrito no simbólico, incompleto, e é isso que lança o sujeito ao mundo. Ao escrever “sou estudante”, não estou definindo meu sujeito, apenas um fragmento dele, e essa afirmação traz consigo um discurso que diz mais que isso, que já foi determinado antes mesmo de eu fazê-lo, assim como nos *games* existe uma estrutura que “captura” o sujeito a partir de seus desejos: “Os significantes que compõem o *game*, sua narrativa, personagens, imersão, customização, enfim, assumem um lugar para o sujeito num nível que o compromete (p. 44).

Continua Bonfim (2013):

No mundo de hoje os softwares produzem os sujeitos culturais. Ou seja, quando seres humanos utilizam os serviços dessas estruturas simbólicas complexas, os softwares, de certa maneira, eles sincronizam sua simbolização interna junto dessas estruturas. O que resulta na criação de nossos próprios programas como seres sociais. Como se a internet, as redes sociais e até mesmo os games, não fossem apenas conteúdo midiático e comercial, mas que fizessem parte de nós, ou uma parte de nós dentro dessas estruturas (p. 41).

4. O Ciberespaço e a imersão do Sujeito desejante

Para compreender a inserção do sujeito nos games, é preciso explicitar as diferentes teorias sobre o ciberespaço, do qual os games fazem parte, considerando como esta inserção poderia afetar ou não os processos subjetivos, da ordem da identificação, isto é, se o modo como o sujeito se relaciona com o ciberespaço poderia afetar a percepção da realidade como a partilhamos. De acordo com Fantini (2009), três são as concepções mais gerais que tratam do sujeito no ciberespaço:

1. Jean Baudrillard (1981) e Paul Virilio (2000) expressam em suas teorias principalmente um retorno ao pré-simbólico, ou seja, uma inserção do sujeito em um espaço onde a mediação não acontece através da estrutura patriarcal, mas a partir de uma forma de imersão psicótica, imaginária, onde o universo de simulação se identifica no computador à coisa materna que impede no sujeito o contato com a realidade. É uma tentativa pós-moderna de separar a realidade da simulação, como se houvesse de fato uma experiência autêntica com o real.

2. Sherry Turkle (1996) defende que o sujeito no ciberespaço é livre da “lei simbólica”³, imerge e um novo mundo simbólico onde as identidades podem ser construídas sem

³ Este trabalho se referirá desta forma a lei primordial definida por Lacan como a suplantação da lei natural do acasalamento por uma lei social de castração, onde o sujeito deve lidar com a “falta” eterna, em prol de uma coesão social. O agente simbólico realizador desta castração é o pai. Em outras palavras, a lei simbólica é o que



restrições. “Ao oferecer a possibilidade de uma multiplicidade sexual e uma identidade, o ciberespaço libertaria potencialmente os indivíduos do domínio da lei patriarcal” (p. 153). É uma perspectiva antagônica em relação a estrutura edípica.

3. A terceira corrente, defendida por Zizek (s. d.), sustenta que o ciberespaço é um dispositivo da lei simbólica que mantém a distância entre o sujeito da enunciação e o do enunciado, funcionando como mediador entre o sujeito e a realidade, nem abandonando a lei simbólica, nem superando a mesma. Esta concepção será descrita mais detalhadamente a seguir.

A corrente edipiana do ciberespaço

Zizek vai defender sua postura diante de uma perspectiva edipiana do ciberespaço, porque “o sujeito, para circular [nos espaços sociais], deve assumir uma proibição/alienação fundamental” (Fantini, 2009, p. 155). Isso significa a impossibilidade de evitar a mediação por uma interface que separa o sujeito do seu simbólico oposto: qualquer que seja a escolha, haverá sempre um mediador para a realização do gozo. Para Lacan, não há outra maneira de entrar no mundo simbólico a não ser através da proibição paterna, da inserção pela lei simbólica. “A impossibilidade do gozo total, a falta estrutural que funda o desejo, coloca o sujeito da Psicanálise em franca oposição a outros discursos que apostam na autodeterminação do sujeito” (p. 155).

Para Fantini (2009), a internet não é transgressiva: apesar de aparentar ser uma ferramenta de comunicação revolucionária, cada vez mais as grandes corporações regulam e mediam a interação do sujeito dentro do mundo virtual. “Mesmo que se possa intensificar nossa experiência sensorial, corremos o risco de que alguém, ao dominar as máquinas, possa mediatizar ainda mais nosso desejo e, talvez, prescindir do nosso corpo” (p. 160).

Agora será possível, após os delineamentos necessários a proposta do estudo, adentrar na perspectiva psicanalítica do sujeito *gamer*, sem cair em ilusões teóricas que poderiam aparentar certa ingenuidade da teoria perante o fenômeno.

Toxicomania, adicção e paixão tóxica - entre o discurso científico e o psicanalítico

Elucidados alguns dos conceitos que considero fundamentais para compreender o *gamer*, de uma perspectiva diferente do que geralmente se apresenta na maioria dos estudos de cunho biologicista, inicialmente sobre as raízes que envolvem a correlação dos games às adicções. pode-se falar sobre a perspectiva psicanalítica do que os artigos considerados

permite a entrada do sujeito na sociedade, proibindo-o de desestruturar as linhagens familiares e manter a coesão social. É o Édipo estrutural lacaniano, diferente do mito edípico (do parricídio e do incesto) (Roudinesco & Plon, 1998, p. 168).



inicialmente, de cunho psiquiátrico e positivista, referem-se a adicção em games. O estudo propõem-se a usar o termo toxicomania - termo tanto utilizado nos discursos psiquiátricos quanto psicanalíticos para designar o sujeito que é “adicto” a substâncias psicoativas - como análogo a adicção. Acredita-se poder tratar desta forma justamente por encontrarmos na teoria psicanalítica semelhanças entre o que é relatado como sujeito toxicomano e o sujeito *gamer* adicto, que descreverei neste capítulo do trabalho.

O termo toxicomania foi inicialmente utilizado pela psiquiatria para designar uma categoria clínica relacionada à “inclinação impulsiva e aos atos maníacos (...) que passaram a descrever a relação de dependência que determinado indivíduo estabelece com uma ou mais substâncias psicoativas” (Gianesi, 2005, p. 126). Bento (2007) encontra a analogia entre adicção (*sucht*), toxicomania e dependência ao introduzir o conceito de “paixão tóxica” a partir de sua revisão das obras anteriores a 1900 de Freud. No subtópico seguinte, será brevemente relatada as origens do conceito de adicção e suas relações com a psicanálise.

Paixão tóxica (adicção) nas obras pré-psicanalíticas de Freud

Alguns textos podem ser referência para encontrar a noção de adicção em Freud. Bento utiliza o termo “paixão tóxica” ao reunir diferentes trechos que dizem respeito a mesma função psíquica: a relação amorosa considerada por Freud como patológica, que se caracteriza pela sujeição total ao objeto de amor, ao mesmo tempo que uma dependência central deste mesmo objeto. Quando a psicanálise trata do termo “objeto”, ela não se refere aquilo que é oposto ao sujeito no sentido etimológico da palavra, mas àquilo que visa a pulsão sexual do indivíduo. Para Freud, o desenvolvimento normal da sexualidade leva o sujeito a uma identificação com os objetos externos ao eu (por exemplo pessoas, idéias, símbolos) com os quais ele irá se relacionar de forma afetiva para atingir a finalidade da pulsão sexual. Mas durante o desenvolvimento ontológico, todo indivíduo em determinado momento se autoidentifica como fonte de satisfação e constitui assim uma relação narcísica “autoerótica” (Freud, 1914/2010) consigo mesmo, tendo como finalidade da pulsão sexual o próprio corpo. Esta relação é saudável na medida em que dela depende a constituição do Eu. Bento trará das obras pré-psicanalíticas as referências a um excesso de narcisismo autoerótico (embora nesse período o conceito de narcisismo não estivesse ainda elaborado) relatado por Freud em casos de toxicomania, dipsomania (uso excessivo e incontrolável de álcool) e vício em jogos.

Na obra *Tratamento Psíquico (ou mental)*, Freud (1905/1972) aponta para uma relação tóxica entre o hipnotizador e o hipnotizado:

Pode-se comentar, a propósito, que fora da hipnose e na vida real credulidade como a mostrada pelo paciente em relação ao hipnotizador só é mostrada por uma criança em relação a seus pais adorados, e que uma



atitude de submissão semelhante de uma pessoa em relação à outra só tem um paralelo, embora completo – ou seja em certas relações de amor em que exista extrema devoção. Uma combinação de afeto exclusivo e obediência crédula é, em geral, uma das características do amor (p. 310).

Destaca-se neste trecho um sentido patológico de paixão amorosa, uma relação de amor marcada pela sujeição total do indivíduo em relação ao objeto amado, semelhante ao amor maternal do início do desenvolvimento infantil (o que nos dá uma pista de sua gênese). Freud parece estar descrevendo o mesmo fenômeno de transferência do analisante para o analista na análise⁴, tão necessário para o processo de cura. Em seguida, o autor analisa a etimologia dos termos paixão, pathos e sofrer de Aristóteles à Freud para encontrar a fonte do que viria a chamar de “paixão amorosa”. Os termos encontram origem semelhante desde Aristóteles para designar um objeto que sofre uma ação de outro:

“Pathos” significa, segundo o mesmo dicionário [Le Petit Robert]: afecção, doença (Robert, 1992, p. 1376). Portanto, em Aristóteles, “Pathos” é sinônimo de “Paixão”, ambos os termos, em sentido amplo, significando um sofrimento passivo, também em sentido amplo. Deste “Pathos-Paixão” genérico derivará um “Patho” específico, sinônimo de “Afecção”, de “Doença”, significando aqui um sofrimento igualmente específico (Bento, 2007, p. 97).

Em Freud, seria então uma sujeição total ao objeto amado o que é evidente na passagem sobre a hipnose. Ele refere-se também ao perigo dessa paixão amorosa se tornar hábito (Accoutumance) na hipnose, sendo outra tradução possível para a palavra: dependência. É possível prosseguir nesta semiologia concluindo que Freud trata neste período de uma toxicomania sem droga, como podemos ver a seguir:

Mais precisamente, ao importar os termos “hábito” e “dependência”, especificamente utilizados para se referir à substância química, para o campo das relações humanas, associando-os, então, respectivamente, à hipnose e ao médico hipnotizador, Freud estará utilizando-os num sentido mais amplo e, assim, propondo uma noção de “toxicomania sem substância química”, uma “toxicomania sem droga” (Bento, 2007, p. 100).

A partir destas reflexões introduz-se implicitamente a noção de “paixão amorosa tóxica”. Devido ao fato de que Freud utiliza o termo “*sucht*” (adicção) para dependência concomitantemente ao termo “*accoutumance*”, optamos pelo uso do termo adicção (Bento, 2007, p. 100). Temos aí o fundamento da noção de toxicomania e adicção como análogos na teoria psicanalítica, ao tratarmos a questão da paixão amorosa como um funcionamento psíquico patológico.

⁴ Segundo o Roudinesco e Plon (1998), transferência é o “Termo progressivamente introduzido por Sigmund Freud e Sandor Ferenczi (entre 1900 e 1909), para designar um processo constitutivo do tratamento psicanalítico mediante o qual os desejos inconscientes do analisando concernentes a objetos externos passam a se repetir, no âmbito da relação analítica, na pessoa do analista, colocado na posição desses diversos objetos” (p. 767).



Neste ponto surgem as seguintes questões: qual a origem deste componente tóxico na paixão amorosa? Qual seu protótipo infantil? Bento recorre ao texto de Freud (1950/1977a) *Carta à Fliess de 11 de janeiro de 1897*, de onde recorta uma passagem interessante:

Um de meus pacientes histéricos ... levou sua irmã mais velha a uma psicose histérica, que terminou num estado de completa confusão. Agora averigüei qual foi o sedutor dele, um homem de grande capacidade intelectual que, no entanto, tinha tido ataques da mais grave dipsomania a partir dos seus cinquenta anos. Esses ataques começavam regularmente ou com diarreia ou com catarro e rouquidão (o sistema sexual oral!) – isto é, com a reprodução de suas experiências passivas. Ora, até ele próprio sentir-se doente, esse homem tinha sido um pervertido e, conseqüentemente, sadio. A dipsomania surgiu através da intensificação – ou melhor, através da substituição de um determinado impulso pelo impulso sexual correlato. (Provavelmente o mesmo se aplica à mania de jogatina do velho F.) (p. 325).

Aparentemente, Freud começa a se preocupar com a origem tóxica das paixões neste trecho, ao relacionar a dipsomania e a mania de jogar a uma reprodução de incidentes que o paciente havia passivamente sofrido ainda quando era sadio. Há aí uma aproximação entre a noção de pulsões em Freud e paixão no sentido aristotélico. Além disso, a origem da adicção estaria no âmago da sexualidade humana:

Quando Freud refere-se aqui a uma base comum na pulsão dipsomaniaca e na paixão pelo jogo, num tempo anterior à doença, situado na origem de toda transformação subsequente e de outras paixões cuja aparição se religaria a um sentido manifestamente 'tóxico' (como a dipsomania, a paixão pelo jogo etc), vê-se a existência da noção de uma sexualidade humana essencialmente tóxica em suas raízes mais profundas (Bento, 2007, p. 104).

Na *Carta à Fliess de 22 de Setembro de 1897*, aparece pela primeira vez uma tentativa de explicar a origem tóxica das paixões amorosas, sendo o protótipo delas a masturbação: “Comecei a compreender que a masturbação é o grande hábito, o ‘vício primário’, e que é somente como sucedâneo e substituto dela que outros vícios – álcool, morfina, tabaco, etc. – adquirem existência” (Freud, 1950/1977b, p. 367). Bento (2007) salienta desta passagem alguns aspectos: A função psíquica das atividades masturbatórias é o auto-erotismo; auto-erotismo e narcisismo são equivalentes (Freud, 1923/2011a), portanto é possível utilizar o termo “narcisismo auto-erótico” para se referir a função psíquica na base das analogias entre as diversas toxicomanias, adicções e paixões.

Para Freud, a masturbação seria a forma mais primitiva de satisfação auto-erótica, a partir do momento em que a criança descobre que pode satisfazer sua pulsão sexual sem a necessidade de se envolver com o meio externo, realizando suas fantasias por meio da masturbação. Ao ser privado de relações afetivas satisfatórias, a criança passa a se sentir deprimida e a centralizar a masturbação como fonte de satisfação, o que levaria à perda do contato com os objetos externos e a uma diminuição da libido objetal. Assim, quando o



sujeito perde seus vínculos sociais afetivos ou é impossibilitado de satisfazer seus desejos por meio desses vínculos, sua pulsão tende a retornar ao Eu e às formas primárias de satisfação (autoeróticas) (Freud, 1914/2010, p. 48). A adicção estaria no mesmo sentido sendo utilizada para satisfação das pulsões que de alguma forma foram impossibilitadas no ambiente externo, garantindo ao sujeito do inconsciente uma via de satisfação imediata e que o afasta cada vez mais do contato com a realidade.

5. O imperativo do Gozo - A adicção na contemporaneidade

Como estamos tratando de um fenômeno puramente contemporâneo (dos *video-games*), será necessário percorrer a concepção psicanalítica de adicção na atualidade, o que é possível por meio do conhecimento desenvolvido por Jacques Lacan no campo da toxicomania, dando continuidade às pesquisas de Freud e seus seguidores. Ao tratar da satisfação da pulsão sexual de forma autoerótica, podemos adentrar no que Lacan chama de Gozo. Segundo o dicionário de psicanálise Roudinesco e Plon (1998), o termo surgiu no século XV para:

Designar a ação de fazer uso de um bem com a finalidade de retirar dele as satisfações que ele supostamente proporcionava. Nesse contexto, o termo reveste-se de uma dimensão jurídica, ligada à noção de usufruto, que define o direito de gozar de um bem pertencente a terceiros. Em 1503, o termo foi enriquecido por uma dimensão hedonista, tornando-se sinônimo de prazer, alegria, bem-estar e volúpia (p. 299).

Na psicanálise, Freud referiu-se pela primeira vez a gozo em *Três ensaios sobre a teoria da sexualidade* e depois em *Os chistes e sua relação com o inconsciente*, para tratar de um ato de realização de desejo cuja finalidade foi alcançada em um primeiro momento e depois se repete, porém sem o mesmo efeito. Lacan parte deste indício para elaborar a noção de Gozo em sua teoria, referindo-se à busca incessante de realização da pulsão para além do princípio do prazer (Peter, 2001). De acordo com esta concepção psicanalítica, é possível situar, pelo menos, dois momentos do gozo:

Um anterior ao Édipo, representando o gozo sexual não simbolizável, e outro decorrente do Édipo, a partir do qual gozar do Outro passa a ser interdito. O que separa estes dois momentos do gozo é a entrada do humano na ordem simbólica ou, em outras palavras, a incidência da linguagem no corpo do infans (Ribeiro & Fernandes, 2012, p. 2).

O primeiro momento que pode ser enunciado para explicar o sentido da palavra é aquele no qual a criança percebe que depende de outro para satisfazer suas necessidades vitais (nutrição), e é bem sucedida na satisfação da sucção (do seio materno), ao sentir fome. Após este primeiro momento, a criança estabelece uma relação de dependência da mãe com



a qual vai novamente repetir o ato de sugar (chuchar) esperando receber o alimento materno. Porém, não é sempre que isso irá acontecer, e nessa constatação reside a marca do que posteriormente irá levar o sujeito à inscrição na linguagem.

Para Lacan, essa relação materna e ainda direta de satisfação dará o primeiro passo para a relação do sujeito com a linguagem, que após passar pelo complexo⁵ de castração, será inscrito na estrutura do Outro (Roudinesco & Plon, 1998). Para o autor, ainda, essa inscrição é necessária para que o sujeito possa viver em sociedade, pois a partir do gozo fálico é que se constituirá a civilização. Quando refiro-me ao Outro, estou emprestando o conceito de Lacan da estrutura que regula as relações sociais. Alguns autores, como ele, acreditam que o Capitalismo pode ser considerado o Outro na atualidade, substituto da estrutura patriarcal da Lei na era pós-moderna (Peter, 2001). O Outro é aquele que demanda do sujeito determinados desejos, o substituto da relação com a mãe, considerada o “outro” (com “o” minúsculo), que demandava inicialmente o desejo de nutrir-se da criança. E o que demanda o Outro na atualidade?

Antes da ascensão do Capitalismo como império global (Negri & Hardt, 2005), o Outro demandava dos sujeitos que trabalhassem para alcançar os ideais, por meio das relações políticas e econômicas, o que é demonstrado nas inúmeras tentativas de imposição de determinadas ideologias como o comunismo, a social democracia ou o liberalismo e suas vertentes. Lacan foi leitor de Marx e atribuiu a ele a descoberta do “sintoma” (Zizek, 1996), o que possibilitou estabelecer o vínculo entre o Outro simbólico da psicanálise e a estrutura político-econômica do Capitalismo. Sem essas contribuições sócio-históricas, a psicanálise não avançaria na compreensão dos sintomas contemporâneos.

Assim, o imperativo do Outro é “consume!”, goze sem limites, você pode, basta comprar! Numa sociedade de produção em escala global de bens, o sujeito inscrito nesta estrutura tem como possível meta para satisfação de seus desejos o consumo. Porém estamos falando de uma meta impossível: desde a inscrição do sujeito na linguagem, não há mais volta, o gozo só pode ser fálico, incompleto. Por isso é possível falar de uma “toxicomania generalizada” (Peter, 2001). O problema é que no Capitalismo não se distingue o gozo sexual do gozo fálico, os dois se confundem e um fala pelo outro. O Outro prega que por meio do consumismo será satisfeita finalmente a falta na qual o sujeito (do inconsciente) foi colocado. Neste ponto podemos falar dos *vídeo-games* e das drogas como meios de se colocar neste discurso. Se o sujeito pratica o *gaming* a fim de gozar, ou consome uma substância psicoativa com a mesma finalidade, o que opera nele é um mecanismo além do princípio do prazer, que busca o que é impossível de (re)encontrar. Só é possível falar de um uso tóxico, de uma paixão tóxica por *vídeo-games* nesse sentido. Freud (1930/2011b), em *O mal-estar na civilização*, já apontava entre as saídas possíveis para o homem moderno, a neurose, a sublimação e a

⁵ Complexo aqui não é referente ao termo usualmente utilizado no Brasil para designar um sentido patológico, porém uma rede de conexões causais que não seja simples e linear.



droga. O *gamer* pode ser um neurótico, um psicótico ou um perverso, mas ainda assim ser adicto não depende da forma como ele opera diante do Outro, e sim de como o objeto *vídeo-game* opera na rede de significantes que compõem o sujeito: depende da maneira como o sujeito se relaciona com os outros componentes da estrutura: “Assim sendo, o psicanalista autoriza-se a afirmar que cada sujeito, estruturado segundo sua já constituída forma de organização do desejo, possui sua peculiar relação com as drogas – está sempre amarrada ao modo estrutural” (Gianesi, 2005, p. 127).

Se seus laços afetivos estão prejudicados, é bem possível que retome um funcionamento narcísico autoerótico e a partir daí constitua uma adicção em relação a qualquer objeto que prometa o gozo sem que para isso ele precise investir sua libido naquilo que está impossibilitado. O Outro como conjunto de regras que oferece vias específicas de satisfação pode muitas vezes contribuir para essa impossibilidade de satisfação.

Conclusão e diálogos

Após a evolução deste trabalho, partindo das perspectivas cognitivistas acerca de adicção em *games*, transitando pelas teorias sociológicas de ciberespaço e pós-modernidade e finalmente pousando na teoria psicanalítica contemporânea de Jacques Lacan, algumas considerações podem ser feitas no que diz respeito ao choque entre as diferentes abordagens: existe um determinado consenso do que é adicção entre as diferentes visões, embora umas partam de pressupostos externos à constituição do sujeito (Griffiths e outros, 2010) e outras de pressupostos da constituição subjetiva na estrutura sócio-simbólica (Fantini, 2013): ambas retratam uma realidade social onde os indivíduos passam mais tempo conectados em ambiente virtual, o ciberespaço, em lugar de construir relações sociais, político-econômicas nos moldes tradicionais na sociedade *offline*. O que é possível identificar como aspecto negativo da abordagem cognitivista neste ponto é sua perspectiva seletiva em relação ao que é real e virtual: considera-se o comportamento de jogar *games* como algo que tira o sujeito da realidade e o coloca em um mundo a parte, transformando-o num sujeito disfuncional (Farmer, 2011) que em lugar de usar seu tempo para trabalhar, usaria o tempo para atividades não produtivas.

Bonfim (2013), no entanto, apontou cuidadosamente o quanto o ciberespaço constitui parte do ambiente social, da estrutura social em si e como a relação sujeito-ciberespaço depende mais da estrutura social e simbólica do que de um espaço imaginário, representativo e meramente virtual. Nusselder (2009) vai além, ao teorizar a respeito do ciberespaço como equivalente à realidade externa (*offline*) e interdependente dela, pois o sujeito do inconsciente sempre vê por meio de uma interface: a tela do computador, o vidro do carro, a ideologia, a tela preta pela qual a luz atravessa e encontra nossa consciência e todas as possibilidades de perceber uma realidade dependem de uma mediação. Assim, o



computador e as novas tecnologias mediam a comunicação entre o indivíduo e uma parte da realidade, aquela binariamente codificada, o espaço da era digital, assim como o reino da Fantasia media a relação entre o sujeito do inconsciente e a realidade social (*offline*).

Um exemplo atual dessa crescente indiferenciação entre o espaço *online* e o *offline* é a nova geração de *games* que irá surgir a partir da famosa franquia Pokemon⁶. A complexidade do problema só nos leva a declarar que uma perspectiva reducionista *per se* como o cognitivismo tende a trazer dificuldades no lugar de soluções. Pautar a explicação dos fenômenos em comportamentos mensuráveis, comparados a jogos de azar (Griffiths e outros, 2010), ou a partir da quantidade de tempo gasto, ou relações sociais desfeitas no ambiente *offline* em prol de conquistas de aparatos e recompensas positivamente reforçadoras em mundos digitais não basta para explicar o fenômeno: é necessário considerar o contexto que hoje obriga o sujeito a gozar a qualquer custo (Zizek, 2010), considerar a constituição psíquica de cada indivíduo que, durante o seu processo de constituição, pode variar indefinidamente em sua relação com os objetos, entre eles os *games*.

O discurso científico que emerge especialmente na abordagem cognitivista parece querer ascender ao estatuto de verdade, evocando o modelo de percepção da subjetividade que implicou e implica na construção de instrumentos de diagnósticos (DSM-V e CID-10) que desconsideram o sujeito no contexto histórico-cultural em que vive, prescrevendo terapias e medicações que controlam o comportamento humano de maneira cada vez mais efetiva, como já foi discutido há algum tempo no conceito de Biopoder de Michel Foucault (1976/1999).

Apesar disso, é possível relativizar as pesquisas cognitivistas devido ao pouco tempo de convívio no campo das novas tecnologias (Farmer, 2011). Os estudos sociológicos estão mais a par dos efeitos das novas mídias, em diálogo mais amadurecido com as teorias da comunicação, da linguagem e da psicanálise, como apresenta Fantini (2009). Dados os principais aspectos conflitantes entre as perspectivas apresentadas, algumas perguntas se abrem para pesquisas posteriores: que critérios indicam efetivamente uma relação de adicção entre o sujeito e o *game*? Como os novos meios de subjetivação (ciberespaço, *games*, apps, gadgets, celulares) vão mudar a estrutura tradicional de comunicação? A promessa de gozo do capitalismo tem limites, ou ela só levará cada vez mais os indivíduos a ciclos repetitivos de compulsão?

Por último, faz-se necessário lembrar o que é adicção em *games* a partir da perspectiva psicanalítica: trata-se de uma paixão tóxica por um objeto amado, a total sujeição do indivíduo às regras e desejos do Outro, que pode tomar a forma de um *vídeo-game*, sendo fundamentalmente a demanda do capitalismo "consuma!", "divirta-se!", "goze!", aquilo que

⁶ O novo jogo da franquia, chamado Pokemon GO!, contará com batalhas entre jogadores e criaturas do jogo que serão projetadas através de realidade virtual nas grandes cidades do Japão: em uma esquina de Tóquio o *gamer* poderá encontrar criaturas do jogo e capturá-las, enfrentá-las ou disputar sua posse contra outros jogadores presentes no local. (fonte: <http://www.pokemon.com/us/pokemon-video-games/pokemon-go/>)



prende o sujeito ao *game*, e que depende fundamentalmente de seu processo de constituição em um contexto singular.

Referências

- Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et simulation*. Paris: Galilée.
- Bento, V. S. (2007). Para uma semiologia psicanalítica das toxicomanias: adições e paixões tóxicas no Freud pré-psicanalítico. *Mal-Estar e Subjetividade*, 7, 1, 89-121.
- Blinka, L. (2008). The relationship of players to their avatars in MMORPGs: differences between adolescents, emerging adults and adults. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 2(1). Recuperado em 31 de outubro, 2017, de cyberpsychology.eu/article/view/4211/3252
- Bonfim, B. (2013). *O corpo no reino do simbólico: a construção contínua da subjetividade no game*. Trabalho de Conclusão de Curso. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, SP.
- Fantini, J. A. (2013). A invenção do espectador e as novas subjetividades: da renascença ao cinema 3d, dos games ao ciberespaço. Em L. Santaella & F. Hisgail (Org.s). *Semiótica psicanalítica: clínica da cultura* (pp. 131-148). São Paulo: Iluminuras.
- Fantini, J. A. (2009). *Imagens do Pai no cinema: clinica da cultura contemporânea*. São Carlos, SP: Edufscar.
- Farmer, S. (2011). *Vídeo game "addiction": a new clinical disorder?* Tese de Doutorado em Psicologia Clínica, School of Psychology ,University of Leicester, Leicester, Reino Unido. Recuperado em 1 de setembro, 2013, de ira.le.ac.uk/handle/2381/9887
- Ferster, C. B. & Skinner, B. F. (1957). *Schedules of reinforcement*. New York: Appleton-Century-Crofts.
- Freud, S. (1972). *Tratamento psíquico (ou mental)* (Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud, Vol. 7) (J. Strachey, Trad). Rio de Janeiro: Imago. (Original publicado em 1905).
- Freud, S. (1977a). *Extratos dos documentos dirigidos a Fliess (1950 [1892-1899]): carta 55*. (Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud, Vol. 1) (J. Strachey, Trad). Rio de Janeiro: Imago. (Original publicado em 1950).
- Freud, S. (1977b). *Extratos dos documentos dirigidos a Fliess (1950 [1892-1899]): carta 79*. (Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud, Vol. 1) (J. Strachey, Trad). Rio de Janeiro: Imago. (Original publicado em 1950).



- Freud, S. (2010). *Introdução ao narcisismo, Ensaio metapsicologia 1914-1916* (Coleção Obras Completas, Vol. 12). (P. C. Souza, Trad). São Paulo: Companhia das Letras (Original publicado em 1914).
- Freud, S. (2011a). *O eu e o id* (Coleção Obras Completas, Vol. 16). (P. C. Souza, Trad). São Paulo: Companhia das Letras. (Original publicado em 1923).
- Freud, S. (2011b). *O mal-estar na civilização* (P. C. Souza, Trad). São Paulo: Companhia das Letras. (Original publicado em 1930).
- Freud, S. (2012). *Introdução ao narcisismo, ensaios de metapsicologia e outros textos* (Coleção Obras Completas, Vol. 12). (P. C. Souza, Trad). São Paulo: Companhia das Letras. (Original publicado em 1905).
- Foucault, M. (1999). *História da sexualidade: I, a vontade de saber* (M. T. Albuquerque & G. J. Albuquerque, Trad.s). Rio de Janeiro: Graal. (Original publicado em 1976).
- Gianesi, A. L. (2005). A toxicomania e o sujeito da psicanálise. *Psychê*, 15, 125-138.
- Griffiths, M. (2008). Videogame addiction: Further thoughts and observations. *International Journal Mental Health and Addiction*, 6, 182-185.
- Griffiths, M., Delfabbro, P. & King, D. (2010). Video game structural characteristics: a new psychological taxonomy. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8, 90-106.
- Hussain, Z. & Griffiths, M. D. (2009). The attitudes, feelings and experiences of online gamers: a qualitative analysis. *CyberPsychology & Behavior*, 12(6), 747-753.
- Juul, J. (2003). The game, the player, the world: looking for a heart of gameness. Em *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings* (pp. 30-45). Utrecht, Estado Unidos: Utrecht University. Recuperado em 31 de outubro, 2017, de www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/
- Juul, J. (2004). Introduction to game time. Em N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Org.s). *First person: new media as story, performance and game* (pp. 131-142). Cambridge, Estados Unidos: MIT. Recuperado em 31 de julho, 2017, de www.jesperjuul.net/text/timetoplay
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T. & Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23, 212-218. Recuperado em 17 de setembro, 2013, de www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0924933807014459
- Levy, P. (2010). *Cibercultura* (C. I. Costa. Trad). São Paulo: 34. (Original publicado em 1999).



- Moreira, M. B. & Medeiros, C. A. (2007). *Princípios básicos de análise do comportamento*. Porto Alegre: Artmed.
- Negri, A. & Hardt, M. (2005). *Império* (7a ed.). (C. Marques, Trad). Rio de Janeiro: Record. (Original publicado em 2000).
- Nietzsche, F. (2006). *O crepúsculo dos ídolos* (P. C. Souza, Trad). São Paulo: Companhia das Letras. (Original publicado em 1888).
- Nusselder, A. (2009). *Interface fantasy: a lacanian cyborg ontology*. Cambridge, Estados Unidos: MIT.
- Peter, M. (2001). Toxicomanias e pós-modernidade: um sintoma social? Em *Encontro Latino-Americano dos Estados Gerais da Psicanálise, I*. Recuperado em 4 de outubro, 2016, de psicanalise-toxicomania.blogspot.com.br/2014/02/toxicomanias-e-pos-modernidade-um.html
- Peters, C. S. & Malesky, A. (2008). Problematic usage among highly-engaged players of massively multiplayer online role playing games. *Cyberpsychology & Behavior*, 11(4), 481-484.
- Ribeiro, C. T. & Fernandes, A. H. (2012). Mesa redonda: a clínica psicanalítica das toximánias: sujeito, ética e gozo como balizadores para a direção do tratamento. Em *Congresso Internacional de Psicopatologia Fundamental, V*. Recuperado em 4 de outubro, 2016, de www.psicopatologiafundamental.org/uploads/files/v_congresso/mr_46_-_cynara_teixeira_ribeiro_e_andrea_hortelio_fernandes.pdf
- Roudinesco, E. & Plon, M. (1998). *Dicionário de psicanálise* (V. Ribeiro & L. Magalhães, Trad.s). Rio de Janeiro: Zahar. (Original publicado em 1997).
- Saussure, F. (2006). *Curso de linguística geral* (A. Chelini, J. P. Paes & I. Blikstein, Trad.s). São Paulo: Cultrix. (Original publicado em 1916).
- Turkle, S. (1996). *Who am we?* Recuperado em 9 de agosto, 2017, de www.wired.com/1996/01/turkle-2
- Virilio, P. (2000). *Estratégia da decepção*. São Paulo. Estação Liberdade.
- Villaça, N. (1999). Dessubjetivação e contemporaneidade. *Logos: Comunicação e Universidade*, 10, 8-12.
- Zizek, S. (s. d.). *The matrix: the truth of the exaggerations*. Recuperado em 9 de agosto, 2017, de www.lacan.com/matrix.html
- Zizek, S. (1996). *Um mapa da ideologia* (V. Ribeiro, Trad). Rio de Janeiro: Contraponto. (Original publicado em 1994).



Zizek, S. (2010). *Como ler Lacan* (M. L. Borges, Trad). Rio de Janeiro: Zahar. (Original publicado em 2006).

Nota sobre os autores

Luiz Henrique Franco Mendonça é graduado em Psicologia pela Universidade Federal de São Carlos, foi bolsista de iniciação científica com esta pesquisa financiada pela FAPESP (Fundação de Amparo à Pesquisa), e também da pesquisa “Características de consumo de uma população universitária” no ano de 2013, financiada pelo CNPq (modalidade PIBITI). E-mail: henrique_91fm@yahoo.com.br

João Angelo Fantini é doutor em Psicologia pela Pontífica Universidade Católica de São Paulo, realizou estágio de pós-doutorado na University of London (Birkbeck College) em 2012. Professor adjunto do curso de Psicologia da Universidade Federal de São Carlos onde exerce atividades de ensino, pesquisa e extensão. Orienta pesquisas vinculadas a projetos financiados (FAPESP) e uma das áreas é a da Intolerância - etnocentrismo, racismo, xenofobia, homofobia, preconceito religioso e social. Líder de grupo de pesquisa e orientador em cursos de graduação e pós-graduação na Psicologia da UFSCar e na PUC-SP. Autor de: *Raízes da Intolerância* (EDUFSCar, 2014); *Imagens do Pai no Cinema: Clínica da Cultura* (EDUFSCar, 2009) entre outros; além de artigos em jornais e revistas acadêmicas. E-mail: joaoangelofantini@gmail.com

Data de recebimento: 10/10/2016

Data de aceite: 30/08/2017