

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
PUC-SP

Michel Andrew Nogara

Adição aos jogos digitais: uma investigação psicanalítica.

Doutorado em Psicologia: Psicologia Clínica

São Paulo
2020

Michel Andrew Nogara

Adição aos jogos digitais: uma investigação psicanalítica.

Doutorado em Psicologia: Psicologia Clínica

Tese apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Doutor em Psicologia: Psicologia Clínica sob a orientação do Prof. Dr. Alfredo Naffah Neto.

São Paulo
2020

Banca Examinadora

DEDICATÓRIA

Ao meu pai (*in memoriam*): o melhor parceiro de jogo que tive.

AGRADECIMENTO CAPES

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001

AGRADECIMENTOS

A meu pai Jacir Antonio Nogara (*in memorian*) por sempre ter acreditado que com trabalho sério eu poderia realizar esta pesquisa e elaborar esta tese. A minha mãe Aparecida Antonia Biguetti Nogara por ter sempre me incentivado e encorajado aos estudos como forma de conhecer o mundo.

A minha esposa Manara Beduschi Nogara por ter estado ao meu lado durante toda essa aventura. Ao meu filho Enrico Nogara, por ter enchido de alegria todos os dias em que esteve comigo nesta jornada.

Ao meu orientador Alfredo Naffah Neto por ter me dado a maior oportunidade de minha vida acadêmica, pela sua paciência e sua humanidade: uma grande virtude de poucos.

A Elza Macedo pelo carinho de ter lido comigo os capítulos desta tese e me agraciado com sua fina e preciosa transmissão da psicanálise.

Ao Jorge Forbes por ter enxergado o doutor onde ainda não o havia.

Às bancas de minha qualificação pelo carinho nos valiosos apontamentos: Dra. Karin de Paula e Dra. Paula Peron. Às bancas de defesa pela honra de poder contar com vocês e sua sapiência: Dr^a. Karin de Paula, Dr^a Paula Peron, Dr. Oscar Cesarotto e Dr. Alain Mouzat.

Aos professores Renato Mezan e Ida Kublikowski pelas aulas incríveis e sábias ponderações que contribuíram para os rumos desta investigação.

Aos colegas de pós-graduação pelas inúmeras ideias e sugestões.

A Universidade Paranaense, meus amigos – principalmente Carina Mochaidler (*in memorian*) – e colegas de trabalho pelo estímulo à capacitação.

EPÍGRAFE

Dobbiamo tutti abituarci all'idea che non ci sono chiavi e che non ci sono serrature. Solo porte girevoli.

Maurizio Cattelan

RESUMO

Esta tese é resultado do trabalho de pesquisa envolvendo os jogadores adictos aos jogos digitais. Para tanto, empreendemos uma investigação psicanalítica nos valendo do método netnográfico. Designamos a importância do jogo para a constituição do sujeito e seu papel na repetição via oposição significante, portanto, na formação dos sintomas do jogador adicto. A adição aos jogos digitais é parte de um nicho específico de psicopatologias, notadamente uma adição sem substância, tornando-se parte dos novos sintomas que são característicos das mudanças que ocorreram desde o meio do século XX. Salientamos o papel da fantasia nestes jogadores e em sua adição, onde opera uma possibilidade de fixação do sujeito pelo objeto, no caso, objeto pequeno *a*. As duas dimensões do significante e da fantasia são fundamentais para compreensão desta adição no jogo, mas insuficientes, portanto, ocupamo-nos do gozo envolvido no jogo – um gozo solitário, assim como do universo criativo e do *non-sense* envolvido nestes jogos. Por fim, analisamos aspectos grupais dos jogadores, onde a circulação da agressividade inusitada é um sintoma que apontamos como prevalente, assim como suas ideias sobre a violência e a relação com os jogos.

Palavras-chave: Adição; Jogos digitais; Psicanálise; Fantasia; Gozo.

ABSTRACT

This thesis is the result of the research work involving players addicted to digital games. For this, we undertook a psychoanalytic investigation using the netnographic method. We designated the importance of the game for the constitution of the subject and its role in repetition through signifier opposition, therefore, in the formation of the addict's symptoms. The addition to digital games is part of a specific niche of psychopathologies, notably an addiction without substance, becoming a part of the new symptoms that are characteristic of the transformations that have occurred since the middle of the 20th century. We emphasize the role of fantasy in these players and in their addiction, where there is a possibility of fixing the subject by the object, in this case, an object *petit a*. The two dimensions of the signifier and fantasy are fundamental for understanding this addiction in the game, but insufficient. Therefore, we were concerned with the *jouissance* involved in the game - a solitary *jouissance*, as well as with the creative and non-sense universe involved in these games. Finally, we analyzed group aspects of the players, where circulation of unusual aggression is a symptom that we pointed to as prevalent, as well as we noted their ideas about violence and the relation with digital games.

Keywords: Addiction; Digital Games; Psychoanalysis; Fantasy; *Jouissance*.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
METODOLOGIA.....	15
1. O JOGO E A PSICANÁLISE	22
2. A ADIÇÃO AOS JOGOS NO HORIZONTE DE SEU TEMPO.....	38
2.1 Os jogos em nosso tempo: universo digital.....	39
2.2 A psicanálise e a adição aos jogos.....	44
3. A ADIÇÃO AOS JOGOS DIGITAIS E A FANTASIA.....	52
4. A ADIÇÃO AOS JOGOS DIGITAIS: PERSPECTIVAS A PARTIR DO GOZO.....	75
4.1 O jogo como obstáculo ao gozo.....	75
4.2 Os jogos digitais como meios de gozo: para além da fantasia	84
4.3 Três possíveis modalidades de gozo na adição nos jogos digitais.....	96
4.4 A criação nos jogos digitais.....	100
5. JOGADORES EM GRUPO: LAÇOS A PARTIR DOS JOGOS DIGITAIS.....	106
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	112
REFERÊNCIAS.....	115
APÊNDICE A	122
APÊNDICE B.....	124
APÊNDICE C	128

INTRODUÇÃO

Encontrei os jogos pela primeira vez ainda em minha infância, no fim dos anos 1980 e começo dos 1990. Nessa ocasião, os jogos digitais já eram relativamente consolidados como parte dos tempos em que vivíamos, apesar de ainda não terem o peso considerável entre as crianças como vemos hoje. Meu interesse crescente pelos computadores nesse período, que começavam a ter interfaces gráficas ainda mais complexas e revolucionárias, encontrou também os jogos digitais que, por sua vez, deixavam de ter os consoles de videogame como plataforma única e migravam ao *personal computer*. Era uma atividade prazerosa e, portanto, é difícil não reconhecer em mim mesmo características de um jogador.

Lembro-me que o primeiro jogo pelo qual me interessei era muito popular à época, chamava-se *Prince of Persia*. O objetivo era vencer as armadilhas para salvar a princesa da Pérsia, presa por um sultão do mal. Mas um desses desafios era de difícil resolução e, muitos anos depois, me voltou à memória: em um dado momento do jogo, para completar uma etapa, o personagem precisava ultrapassar um espelho, mergulhando nele com um salto e tendo a imagem de si desprendida, que por sua vez, foge na direção contrária. Paulatinamente, na narrativa do jogo, a imagem perdida do príncipe – seu reflexo – retornava à cena e o encontrava novamente para criar novos empecilhos e dificuldades, até que, de uma vez por todas, reencontra-o para uma batalha de espadas. A situação se tornava intrincada, pois, engenhosamente, ao lançar o golpe fatal sobre a imagem de si duplicada, o próprio príncipe morria imediatamente. Assim, o jogador tentava de todas as formas imagináveis contornar a situação, mas, todas que envolviam aniquilar o oponente, eram de impossível resolução. O imbróglio só terminava quando o jogador optava pelo príncipe recolher a espada, o personagem ir ao encontro da imagem duplicada e o príncipe e sua imagem voltavam a se encontrar.

Se analisarmos este jogo à luz do estádio do espelho de Lacan, vemos claro o descompasso entre o eu e o eu ideal. E o jogo demonstra que o sujeito perde de si na relação com o espelho e traz um enredo fantasioso com a ilusão de completude em seu desfecho, conjugando o sujeito e o outro, assim como o corpo e sua imagem especular. Do mesmo modo, “salvar a princesa do calabouço do sultão malvado” é, por si mesmo, um clichê edipiano, em que a fantasia de ver usurpado um grande amor por um rival é apenas umas das muitas tramas presentes.

Embora os jogos tenham feito parte do meu passado, muito tempo depois, quando ingressei no mestrado, eles retornaram de uma forma improvável e profícua. Como já disse

sabiamente Naffah Neto (2006), os orientandos, via de regra, têm algum nível de emaranhamento com seus objetos e problemas de pesquisa.

Quando ingressei no mestrado, sem ter nenhuma ideia decidida sobre o que pesquisar, os jogos, já há muito tempo abandonados do meu cotidiano, reapareceram em um momento totalmente diferente, mas igualmente venturoso. Em específico, o assunto da capacidade cognitiva dos jogadores surgiu no diálogo com minha então orientadora, e me fez recordar, à época, da proposição da classificação nosológica do transtorno de jogo pela internet que havia lido no recém-publicado DSM-V (APA, 2013). Deste acaso e a partir do nosso interesse mútuo nesse público e tema, iniciei minha pesquisa sobre os jogadores em uma mídia social partindo do método netnográfico, que, naquele momento, serviu a nossos propósitos.

Desde essa época, me ocorria o desejo de empreender uma pesquisa acerca desses sujeitos que apresentam compulsão de jogar a partir da psicanálise. Foi o que desejei trazer ao doutoramento e que culminou nesta tese.

Adentrando neste universo, vemos que, nos últimos 46 anos, desde a invenção do primeiro videogame, o *Magnavox Odyssey*, a virtualização do jogo se apresenta mais e mais presente na vida de todos. Os números não deixam muitas dúvidas - se antes crianças e adolescentes eram o grande público que compunha os jogadores de jogos digitais, hoje eles não estão mais circunscritos a essa faixa etária, como o era no passado. Eles representam agora apenas 26% dos jogadores, ficando atrás, por exemplo, do público entre os 35 e 54 anos – com 32,7% do montante total. Outra mudança importante está no âmbito de gênero, sendo que 58,9% dos jogadores se declaram mulheres – outra quebra importante no imaginário de que jogo digital estaria restrito aos rapazes.

Há mais um indicador interessante: esses jogadores não se prendem mais a somente uma plataforma para jogar. Seja no *tablet* ou no telefone celular, este com quase a metade - 43,6% - da preferência (SIOUX GROUP et. al., 2018), estão disponíveis em todos os lugares e a todo momento. Dessa maneira, não é sem razão que, atualmente, a indústria de jogos combina o valor de mercado de cerca de 160 bilhões de dólares no mundo todo (STATISTA, 2020), já ultrapassando a indústria do cinema há pelo menos dez anos (BENGHOZI, SALVADOR & SIMON, 2017).

Diante desse cenário, é preciso reconhecer: os jogos digitais são uma febre mundial. E como a febre muitas vezes é um sinal de que algo não vai bem, no caso dos jogadores, quando se torna repetitiva e compulsiva, ganha o nome de adição no termômetro de nosso tempo.

Os sujeitos adictos ao jogo digital não têm passado despercebidos. Como dito, o DSM-V já cogitava sua inclusão como transtorno desde 2013 e isso doravante acabaria se tornando

uma nosologia psiquiátrica, o que acabou acontecendo ainda no ano de 2019, quando foi reconhecida pela OMS e incluída no compêndio de doenças oficial da instituição chamado CID-11 – a ser adotado em 2022 (WHO, 2019). Isso denota que os percalços da relação adicta entre jogo e jogador manifestam efeitos deletérios e já repercutem com importância no âmbito da saúde.

Longe de se limitar ao entretenimento, o tema da adição dos jogadores aos jogos digitais causa especial interesse, sendo então nosso objetivo aqui investigá-lo à luz da psicanálise, de modo a compreendermos os pormenores dessa atividade tão característica da infância que hoje atravessa todos os sujeitos e que, por vezes, assume um caráter compulsivo.

Para tanto, explicitaremos detalhadamente nosso percurso metodológico na próxima seção, bem como compomos cinco capítulos dedicados somente a apreciar a relação dos jogadores adictos com seus jogos.

No primeiro capítulo, apresentamos o jogo não como um simples brincar sem sentido, mostrando que ele já começa desde o florescer da tenra relação com a mãe. Também tratamos da linguagem como fundamental para o entendimento do jogo e sua função, assim como esclarecemos os conceitos elementares que circundarão os capítulos posteriores. Para tanto, usamos como guia o percurso do jogo ao longo da constituição do sujeito, abordando o jogo célebre do *fort-da* em Freud e Lacan, assim como a compreensão basilar de Dolto sobre os jogos.

Já no segundo capítulo, problematizamos que a adição ao jogo não é tão nova quanto possa parecer, mas que tem recebido, ao longo dos últimos anos, novidades vitais para compreender os jogos digitais como um todo e as adições, sabidamente sem substância. Ainda, contextualizamos os jogos no momento atual, propondo que estes acompanham suas mudanças, mas mantêm sua íntima relação com o significante. Resgatamos, ainda, as ideias de Freud a respeito do jogo de azar em sua análise sobre Dostoiévski, discutindo a questão sob a ótica da repetição e do desejo, notadamente de fracasso, de um jogador compulsivo.

Em nosso terceiro capítulo, aproximamos o jogador adicto da fantasia propiciada pelo jogo, para assim exprimirmos como este está intrincado na condição de sujeito do inconsciente e sua relação com seu objeto causa de desejo. O jogo, portanto, é considerado como um terreno fecundo para viver estas fantasias e devaneios, o que nos leva a ponderar a respeito de suas repercussões na adição. Além disso, levamos em conta que a fantasia como nexos causal para adição pode deixar de lado importantes esferas do fenômeno, o qual entendemos estar para além dela.

No capítulo quarto, debatemos como a fantasia do jogo está funcionalmente intrincada com as angústias dos jogadores, servindo de barreira ao gozo. Desse modo, sopesamos pormenorizadamente que a função da fantasia na adição aos jogos é por vezes um meio de gozo e propomos conciliar essa adição ao nível do gozo Uno e solitário; da criação e do *non-sense* – fenômeno atualíssimo nos jogos digitais. Não obstante, usaremos como nosso guia as *latusas* encarnadas no jogo e o *significante-mestre* dos jogadores adictos, *forte*, que organizam seus modos de gozo.

Por fim, analisamos aspectos grupais dos jogadores. Neste último capítulo, apontamos algumas dificuldades da pesquisa e, também, temas muito recorrentes em nossa sociedade hoje, como a violência e sua inter-relação com os jogos digitais.

METODOLOGIA

Esta tese emana de uma investigação psicanalítica, onde também nos valem de recursos metodológicos provenientes da pesquisa netnográfica e do método “bola de neve” para nos aproximarmos dos jogadores e sua adição aos jogos digitais. Portanto, ao contrário da pesquisa psicanalítica tradicional, que por excelência é o método *padrão ouro* edificado por Freud, nossa investigação se encontra no universo da psicanálise em extensão, podendo também receber o nome de psicanálise aplicada (ROSA, 2004).

Lacan (1967/2003), por sua vez, a diferenciava da Psicanálise em intenção – aquela que emerge exclusivamente do encontro clínico – para defini-la como “tudo o que resume a função de nossa Escola como presentificadora da psicanálise no mundo” (LACAN, 1967/2003, p. 251).

Seguindo pelo movimento inverso ao circuito tradicional, em que uma pessoa procura análise e dela surgem os achados clínicos que compõem a pesquisa psicanalítica por excelência, fomos em direção aos sujeitos com a condição clínica específica que desejamos conhecer e compreender. Ou seja, a demanda partiu de nós mesmos, e isso, como veremos, nos incutiu alguns percalços e desafios, os quais enfrentamos com novas saídas. O que sabemos não nos deixa alheio às controvérsias teóricas sobre a pesquisa em psicanálise quando sai de seus baluartes tradicionais, conforme versa Rosa (2004, p. 331):

A Psicanálise extramuros ou em extensão diz respeito a uma abordagem – por via da ética e das concepções da psicanálise – de problemáticas que envolvem uma prática psicanalítica que aborda o sujeito enredado nos fenômenos sociais e políticos, e não estritamente ligado à situação do tratamento psicanalítico. Consideramos que esse tipo de pesquisa da Psicanálise – iniciado por Freud e por ele nomeado psicanálise aplicada – projeta um campo que vem se tornando palco de várias discussões e impasses.

Porém, independentemente dessa seara, nosso intuito foi explorar e esclarecer os meandros da adição dos jogadores de jogos digitais, seja através dos casos entrevistados e atendidos que surgiram por intermédio da netnografia ou do caso que recebi para psicoterapia na clínica tradicional. O risco aqui era o de não fazer jus ao vigor psicanalítico, podendo acarretar certa psicologização dos fenômenos e até uma análise selvagem – não criteriosa e unilateral – via interpretação de simples “dados” a partir de conceitos, o que Rosa (2004, p. 341-342) pondera como incerto:

Ora, tal constatação significa, acima de qualquer consideração, desprezar o fato de que o inconsciente está presente como determinante nas mais variadas manifestações humanas, culturais e sociais. O sujeito do inconsciente está presente em todo enunciado, recortando qualquer discurso pela enunciação que o transcende. A escuta busca, na linguagem, a articulação da libido e do simbólico. Freud já diz isso desde o

início de sua obra, quando, para distanciar-se do estritamente patológico, vai do estudo do sintoma e do sonho, e escreve uma Psicopatologia da vida cotidiana, mostrando o inconsciente presente nos acontecimentos da vida diária, nos esquecimentos e chistes, presente, portanto, no diálogo comum. [...] Isto significa que se pode trabalhar a partir da escuta psicanalítica de depoimentos e entrevistas, colhidos em função do tema do pesquisador que, por sua vez, reconstrói sua questão nessa relação.

Aproveitando o exemplo da Psicopatologia da vida cotidiana, há diversas análises que esclarecem o alcance da psicanálise na direção de sua extensão. Damos como exemplo complementar o texto de Dostoiévski e o Parricídio (FREUD, 1928/2014) que trabalhamos aqui, em que Freud propôs uma análise da personalidade do ensaísta a partir, mormente, de sua biografia. Guardadas as devidas proporções, frisamos, pois não é do nosso problema de pesquisa resolver este imbróglio, mas sim justificar nossa conduta *ad hoc*.

De toda forma, procuramos ao máximo o resguardo ético psicanalítico, seja o de dar consistência à hipótese do inconsciente ou de escutar o sujeito da enunciação por detrás do enunciado, nunca pretendemos tomar a parte como representante do todo, mas demonstrar aspectos singulares e teóricos dos jogos digitais e jogadores em sua adição. Quando levamos em consideração alguns fenômenos das entrevistas que empreendemos, tais como lapsos, mal-entendidos, atos falhos e até chistes, vemos que o inconsciente e a transferência não se fazem ausentes. A isso, soma-se o fato de que, em uma das entrevistas, o acompanhamento psicológico gratuito teve aceite – trata-se de contrapartida oferecida a todos os entrevistados pela disponibilidade em nos esclarecer sobre suas adições. Assim, apesar de problematizarmos a incipiência desses sujeitos diante de demandas do âmbito psíquico no capítulo IV, quando há a presença do discurso analítico interrogando o sujeito sobre sua condição de barrado, há a possibilidade de se formular um saber, mesmo que ainda exploratório.

Desta maneira, do ponto de vista metodológico, foi uma construção multifacetada, em que os recursos foram diversos e adaptados conforme nos aproximamos desses sujeitos. Para conhecer seus costumes, lançamos mão da netnografia. Partindo dela, nos aproximamos da cultura e conhecemos seus meandros e seu dialeto. Já para recrutá-los – nome metodológico para convidá-los preliminarmente – lançamos mão de um questionário, afinal, eram pelo menos 10 mil membros e convidá-los todos seria impensável e improdutivo, e depois os convidamos diretamente para entrevistas semiestruturadas. Enfrentando as dificuldades – que expomos paulatinamente – em conseguir jogadores que se dispusessem para uma entrevista em profundidade, complementamos com o método “bola de neve”, em que uma pessoa indicava outra e assim pudemos aprofundar ainda mais o tema a partir das singularidades dos casos. Ao

menos uma entrevistada colocou-se no lugar de paciente. Ademais, para ajudar a lançar luz sobre a questão do jogo como atenuador da angústia, trouxe uma paciente do enquadre tradicional clínico para compor e complementar nossos argumentos.

Isto posto, agora abordemos nosso percurso com maiores detalhes.

Como de praxe, para pesquisa envolvendo seres humanos no Brasil, elaboramos um projeto, que por sua vez foi submetido ao *Comitê de Ética em Pesquisa da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo* via Plataforma Brasil e foi aprovado sob o parecer no 3.047.454, após o qual iniciamos nossa pesquisa.

A netnografia, nosso primeiro método, tem história recente e é uma adaptação das técnicas de pesquisa do método antropológico conhecido como etnográfico - na qual o pesquisador se faz imerso na cultura a ser investigada tendo como objetivo compreender aspectos culturais e sociais. Essa possibilidade, particularmente, nos era fundamental, haja vista que, apesar de já haver pesquisado esse universo anteriormente, nosso conhecimento a respeito de suas peculiaridades ainda nos era incipiente. É também importante frisar que, como o universo dos jogos digitais é efêmero por natureza, esta se fez fundamental para conhecê-lo em seu horizonte histórico. Dessa maneira, fica claro o cunho etnográfico que aqui é transposto para o universo do ciberespaço, partindo da premissa de que as relações mediadas por computador fazem parte da vida dos sujeitos e suas comunidades (KOZINETS, 2014). Apesar dessa netnografia tradicional, usamos parte desse rico recurso para a nossa finalidade pontual.

Como metodologia científica, a netnografia preconiza algumas etapas¹, que buscamos percorrer para nosso objetivo pontual. Na Primeira Etapa ou *Cultural Entree*, definimos o local a ser investigado: a mídia social Facebook. Essa decisão se justifica por se tratar da maior mídia social digital à época. Para breve conhecimento, o Facebook englobava 2,19 bilhões de usuários segundo o site Statista (2018) e apresentava como missão “dar às pessoas o poder de compartilhar informações e fazer do mundo um lugar mais aberto e conectado” (FACEBOOK, 2018), o que nos parecia fundamental para conhecer um grupo de sujeitos e suas formas de relação. Além disso, existem comunidades de interesses mútuos, das quais os usuários podem vir a fazer parte, conectando-se assim com usuários que não necessariamente são seus “amigos”. E ainda são disponibilizados diversos tipos de compartilhamento entre seus pares: vídeos, frases, imagens e arquivos diversos. Por essas razões, o Facebook nos foi um local profícuo para a condução do nosso caminho de pesquisa.

¹ Tradicionalmente, a netnografia engloba ainda outras etapas – análise e redação da pesquisa (KOZINETS, 2014), das quais não nos valem pelo uso pontual do qual fizemos da mesma.

Após delimitada nossa via de acesso aos jogadores, ingressamos na segunda etapa, na qual identificamos a comunidade a ser pesquisada. Esse foi um momento crucial, pois escolheríamos a tribo com que passaríamos algum tempo; para isso, conforme recomendações de Kozinets (2014), privilegiamos a que apresentava maior interação, volume de dados, tráfego de usuários e senso crítico entre os membros a partir de seus posicionamentos em suas postagens, bem como a relação direta com o tema de pesquisa (adição e jogos digitais), que pode ser vislumbrada facilmente a partir da descrição do grupo. A comunidade que acompanhamos é caracterizada como um grupo fechado - ou seja, para se tornar participante, é preciso fazer uma solicitação ao moderador – e apresentava, na ocasião, um contingente acima de dez mil membros. Seu objetivo era o de congregar sujeitos com interesses na plataforma de *games Playstation* do território brasileiro que se autodenominavam *gamers*.

E assim, havíamos aberto o caminho para avançar na terceira etapa, quando pudemos conhecer sua cultura, sua relação em grupo e como fazem uso de sua língua. Assim como propor entrevistas.

Para tanto, foi criado um perfil no Facebook de modo que todos os membros pudessem visualizar, de forma imediata, já na foto, que se tratava de um pesquisador (KOZINETS, 2014). Nosso primeiro passo para a entrada formal na comunidade passou obrigatoriamente pelo administrador. Seu aval era imperioso e só passamos ao próximo passo com seu consentimento. Após seu aceite, foi *postado* aos membros da comunidade um pequeno texto, explicitando o nome do pesquisador, sua filiação, os objetivos da pesquisa, sua justificativa, os pormenores éticos do anonimato, bem como a possibilidade de que quaisquer dúvidas seriam bem-vindas. Só a partir de então começaram as interações propriamente ditas (KOZINETS, 2014).

Como a netnografia pressupõe a interação com os membros, elencamos para essas interações um instrumento preconizado por Miller (2003) chamado de conversação. Trata-se de método já utilizado por outros pesquisadores em contextos diversos (MIRANDA, VASCONCELOS & SANTIAGO, 2006; JACOB ET. AL, 2008; MRECH & RAHME, 2009) com o objetivo de lançar mão do método psicanalítico – associação livre de um lado e escuta psicanalítica de outro – junto a um grupo de pessoas engajadas em determinado tema. Isso posto, a conversação (MILLER, 2003) é um método/instrumento utilizado no campo clínico em que seus integrantes são supostos como convocados a participar de alguma forma de uma discussão que lhes é especial. Nesse convite aos sujeitos, são bem-vindas as críticas, as perguntas e os esclarecimentos. Mais precisamente, Miller (2003, p. 15) define que a conversação é “uma espécie de associação livre, se bem-sucedida”.

Devemos sublinhar que a associação livre é um recurso próprio de uma análise considerada padrão ouro. Mas no caso da conversação, o uso é adaptado. Desse modo, para alinhavar a associação livre à coletividade e, por conseguinte, à situação grupal, Miller (2003) lança mão do argumento de que não somos donos dos significantes: eles convocam outros significantes e quem os profere não deve ser tomado como central; assim, todos participam da associação livre. Mais precisamente, Miller (2003, p. 15-16) define:

(...) A associação livre pode ser coletivizada na medida em que não somos donos dos significantes. Um significante chama outro significante, não sendo tão importante quem o produz no momento dado. Se confiamos na cadeia de significantes, vários participam do mesmo. Pelo menos é a ficção da conversação: produzir - não uma enunciação coletiva - mas uma 'associação livre' coletivizada, da qual esperamos um certo efeito de saber. Quando as coisas me tocam, os significantes de outros me dão ideias, me ajudam e, finalmente, resulta - às vezes - algo novo, um ângulo novo, perspectivas inéditas

Trocando em miúdos: a partir daquilo que os sujeitos pensam e do que escutam nos dizeres de seus pares sobre determinada questão ou problema, buscam, juntos, produzir um saber² - era isso que nos interessava nessas conversações. As conversações foram nosso principal percalço encontrado. Apesar de propô-las, só por uma vez tiveram algum efeito, como apontado, em fazer com o que os jogadores se colocassem na posição de produção de saber sobre si. Esse evento único é relatado com detalhes no capítulo V.

Já ao âmbito das entrevistas, inicialmente conseguimos entrevistas propriamente netnográficas por se viabilizarem via mensagens instantâneas (quatro no total) e por vídeo chamada (dois sujeitos da comunidade estudada). Os critérios de inclusão foram: manter interações frequentes na comunidade – ao menos uma no período de 48 horas -, ter respondido ao questionário e manifestar intenção de participar, assinando o termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), conforme Apêndice A. As entrevistas foram semiestruturadas e seguiram as quatro questões temáticas, conforme o Apêndice C, o que não impediu de seguirmos caminhos diversos nas várias entrevistas.

Para encontrar os sujeitos em um emaranhado de pessoas na comunidade virtual, inicialmente, recrutamos a partir de publicação pública, de forma que se voluntariassem; e, conforme questionário³ disponível *on-line* (Apêndice B), seriam convidados aqueles que

² Saber na psicanálise lacaniana é um termo que engloba pelo menos duas pontuações: o saber como a juntada de vários significantes que elidem um sentido e o saber como um conhecimento do mundo de forma singular, em que quem sabe coloca um pouco de si. (LACAN, 1992).

³ Sobre nosso questionário (Apêndice B): foi por nós elaborado via Google Formulários, que congrega um conjunto de perguntas diretamente derivadas dos critérios diagnósticos propostos para o transtorno pelo DSM V (APA, 2015) em sua edição brasileira. Este questionário também trouxe TCLE específico que liberou seu uso. Ao fim,

apresentassem enquadre compatível com os critérios nosológicos descritos pelo DSM V para o Transtorno de Jogo pela Internet (APA, 2013). A fim de suprimir a possibilidade de exposição de menores – a internet, pela distância, poderia favorecer tal situação – foi estabelecido como critério excluir os que ainda não haviam completado 18 anos de idade.

Porém, tivemos muitas dificuldades em congregarmos os participantes por esse meio. Muitos marcavam a entrevista e não compareciam, outros referiam não querer participar. Ao todo, tivemos 40 (quarenta) sujeitos que responderam seus questionários, sendo que quinze deles tinham, no mínimo, cinco critérios diagnósticos para participar. Como já dito, houve dificuldade em privilegiar a videoconferência e tivemos muitas vezes de optar pelo *chat* para não perder as entrevistas com esses sujeitos, o que trazia limitações importantes. Primeiro, pois se perde alguns elementos importantes, como a voz e o olhar, que são fundamentais para o estabelecimento de uma relação aos moldes psicanalíticos – com algum coeficiente transferencial – sujeito suposto saber. Segundo, porque, apesar de permeadas pelo inconsciente – que se traduziu com vários atos falhos, mal-entendidos, por exemplo –, a profundidade que buscávamos não aparecia obviamente. Por outro lado, isso nos permitiu lançar mão de outro recurso – a metodologia “bola de neve” - e compreender a limitação da netnografia como metodologia em um trabalho de pesquisa envolvendo a psicanálise.

Este método foi aplicado somente para complementar as entrevistas netnográficas com vistas a enriquecer nossa investigação. Nesse momento, por não haver a necessidade de recrutamento, não voltamos a usar o questionário como meio de abordar os sujeitos. A metodologia bola de neve (DEWES, 2013; VINUTO, 2014) tem por caráter essencial localizar populações de difícil acesso; ou seja, encontrar pessoas que, de outra forma, não estariam disponíveis para fornecer os dados da pesquisa via indicação pessoal. Isso veio ao encontro de nossa pesquisa, em que a dificuldade em estabelecer as entrevistas com profundidade foi uma constante.

Ponto importante desta metodologia é que um participante tenha a capacidade de reconhecer outro participante (DEWES, 2013; VINUTO, 2014) e, assim, indicar pessoas que realmente possam contribuir com a pesquisa. No nosso caso, isso ocorreu de forma precisa. Uma colega de profissão, fez então o que se chama na metodologia de *onda um* - apesar de não ser jogadora, conhecia um jogador que, por sua vez, nos referenciou outros dois jogadores,

perguntamos se o sujeito tem interesse em participar de entrevista e pedimos seus dados de contato, assim, completávamos o circuito e entrávamos em contato para viabilizar a entrevista no meio virtual. Os cuidados éticos para elaboração deste questionário foram inspirados e seguiram os moldes da tese de doutorado de Sampaio (2016) assim como de comunicação pessoal de Kublikowski (2018).

caracterizando, então, a *onda dois*. Tais indicações seguiram conforme a própria vontade dos colegas, eles próprios davam de antemão o aval para que nós pudéssemos contatá-los. Todos os três apresentavam uma relação adicta com o jogo e deram duas entrevistas cada, com boa profundidade via Skype. Uma jogadora foi acompanhada em psicoterapia por mim durante três meses com sessões semanais.

Por fim, tivemos nove sujeitos de pesquisa e uma paciente anterior à tese, sendo os dez residentes em diferentes estados e cidades de todo o país. O TCLE foi enviado por meio do *chat* nativo do Facebook e Skype para o pesquisado, onde foi por ele impresso, assinado e fotografado e enviado de volta ao pesquisador. Todos eles receberam pseudônimos a fim de preservar suas identidades, bem como tiveram suas histórias modificadas em pontos que não interferiram na investigação, de modo a não permitir que fossem identificados por terceiros.

Com estas premissas metodológicas, iniciamos nosso percurso com a seara dos jogos e a psicanálise.

1. O JOGO E A PSICANÁLISE

“Alô!? Ei, é para você. É a polícia. Querem falar com você.”

A frase acima, de um paciente de muitos anos, foi enunciada em uma sessão que muito me marcou. Ele brincava com um telefone de brinquedo amarelo e branco, daqueles que ainda conservam o disco para girar. Portador de uma enfermidade pouco conhecida, diagnosticada imprecisamente como um transtorno mental, quase não se comunicava comigo. Com essa chamada da polícia, foi a primeira vez que me incluiu no seu jogo: alguém precisava dizer algo para mim. O que seria?

À primeira vista, qualquer profissional da área *psi* diria: ele está estabelecendo uma relação de confiança contigo ou, no caso de alguém afeito à psicanálise, uma transferência: “te colocou no lugar de bandido ou de um companheiro policial sendo chamado para fornecer ajuda”. Ou, quem sabe, de uma vítima para depor. Nunca saberemos, porém... O pequeno estendeu seu braço empunhando o telefone para que eu o pudesse pegar, mas perguntei antes: “e sobre o que a polícia quer falar comigo?”. A decepção foi evidente: de imediato, ele desligou o telefone.

Sem nenhum *know-how*, fechei o circuito do jogo. Pensei: “perdi uma importante oportunidade de falar com a polícia!”... Naquele momento, ainda iniciante no atendimento clínico, deixei de jogar o jogo para analisar o jogo. Porém, como não pretendemos avaliar aqui esse erro crasso e tampouco discutir a prática de psicanálise com crianças, detenho-me na questão que me levou ao desejo de saber: o fato de eu deixar de fazer meu trabalho para *analisar o jogo*. “Mas não seria esse o papel de um psicólogo ou psicanalista, analisar?” – perguntariam alguns leitores. Depois de alguns anos de experiência clínica, posso responder: parte importante de analisar é, justamente, jogar junto.

Aproveito então esse meu deslize para realizar aqui uma incursão no universo teórico dos jogos. Longe de ser um assunto trivial, haja vista que, quando jogamos, pensamos no jogo e não em sua natureza, penso que se trata da possibilidade de seguirmos a teoria para encontrar seu surgimento na infância e, posteriormente, discutir acerca daqueles que nos interessam mais profundamente, sem deixar de lado a riqueza de sua diversidade e implicações subjetivas. Para tanto, propomos estabelecer uma interlocução com Freud, Lacan e Dolto.

Os jogos nada mais são do que atividades lúdicas que, ao longo do tempo, assumem indumentárias mais elaboradas e diversas na vida das pessoas. Na infância em especial, em que têm sua gênese, constituem a atividade mais característica entre as crianças. Nos adultos,

aparecem comumente nas conversas do dia a dia, por exemplo: “Fulano está de brincadeira”; “Cicrano é um ás no jogo do amor”; “Meu filho já tem 30 anos e ainda continua na frente do *videogame*”. Assim, a linguagem atesta que os jogos perduram na vida de todos nós – algo que Freud (1908/2010) já havia enunciado há, pelo menos, um século. Não se trata, portanto, de uma novidade.

Para compreendermos com maior clareza como o jogo se afigura nos sujeitos, iniciamos então caracterizando-o cronologicamente, localizando a forma como nos interpela nos diferentes momentos. Seu princípio se dá, aproximadamente, entre os dois meses e meio ou três meses de idade; ou seja, os jogos se inserem na vida de todos nós muito cedo. Importante notar que essa inserção não se dá de forma natural ou instintiva: é a partir da relação da criança com seus pais ou cuidadores que se desenrolam os primeiros jogos (DOLTO, 2007). Neste período, vigora a imperiosa necessidade dos cuidados com vistas à sobrevivência, levando em conta que o ser humano nasce prematuro (LACAN, 1938/2003). Conforme a necessidade do bebê é atendida, a satisfação obtida na aurora da vida se transmuta, tão logo, nas demandas de amor – passagem essa que é representada pelo momento mítico da primeira mamada, quando o bebê tem acalentado pela primeira vez seu desprazer. Trata-se de um momento único, básico para toda a posterior relação com a satisfação. Assim, ao contrário dos animais que são regidos pelo instinto – marca biológica que determina seu comportamento –, os seres humanos têm de avir-se com a pulsão – marca humana, entre o corpo e o psíquico (FREUD, 1915/2010), que prescinde do objeto específico do instinto. Basta nos atentarmos ao prazer com que os bebês mordiscam qualquer coisa que esteja à mão, independente do que seja.

Este estatuto próprio do ser humano, ou melhor, do sujeito – fundamentalmente pulsional – permitirá que as trocas de fralda, os banhos e as mamadas, cuidados aparentemente simples, fundamentais para a manutenção da vida, assumam a vestimenta de um jogo. São também quase sempre – na melhor das hipóteses⁴ – acompanhados da linguagem, quando a criança arrisca a fazer uso da mesma com o ainda rudimentar balbucio. Mesmo longe daquilo que será a fala corrente, essa comunicação reaviva ou repete suas percepções dos significantes recheados de ritmo e entonação próprios das falas dos cuidadores. Trata-se de significantes *musicados* que são essenciais do ponto de vista pulsional invocante⁵ e, por conseguinte, da satisfação que a brincadeira contém (DOLTO, 2007).

⁴ Sabemos existir curtos-circuitos no trânsito libidinal da mãe e do bebê, pela via clínica, evidenciados pela ausência da linguagem nestes jogos e cuidados maternos, fato largamente corroborado pelos estudos dos Indicadores de Risco para Desenvolvimento Infantil - IRDIs, de Kupfer et al. (2009), entre outros.

⁵ A pulsão invocante tem por objeto a voz.

Posteriormente, conforme se desenvolve, o bebê exercitará o júbilo que a repetição desses cuidados e sua satisfação lhe causaram. Ou melhor, fará reaparecer na brincadeira a grande impressão e o prazer sentido anteriormente com os cuidados maternos. Tão logo possível, nos diz Dolto (2007), o bebê encontra em seu ambiente objetos para levar à boca, que são suas primeiras transposições da mãe e desses cuidados elementares.

Na outra ponta, a mãe, por sua vez, gradativamente inicia jogos em que o cuidado já não é mais o objetivo da atividade e introduz novos objetos – um chocalho, por exemplo, ou modulações da voz, a mãe usa a própria *lalangue* para introduzir a linguagem na criança, o que é conhecido como *mamanhês*⁶, além do olhar, aspecto fundamental da relação entre mãe e bebê. Também muito usual, o jogo de esconder a face com as mãos é certamente bem-vindo para as crianças pequenas, pois permite uma resposta constitucional do infante perante a ausência materna, propiciando o *sentimento* de continuidade de seu ser; ou seja, de que, mesmo na ausência da mãe, ele continua a estar no mundo (DOLTO, 2007).

Estas brincadeiras sutis e aparentemente inocentes foram objeto de atenção dos mais importantes psicanalistas, haja vista a importância que Freud (1920/2010) lhes atribui a partir da observação de seu neto Ernst brincando com um carretel. Trata-se de uma ilustração clássica da função dos jogos na criança e sua repercussão no psiquismo. Para fulgurarmos melhor esse caminho, não podemos deixar de retomar esse episódio.

Ernst tinha então 18 meses, apresentava desenvolvimento intelectual adequado e, até aquele momento, não havia adquirido no âmbito da linguagem mais que algumas palavras inteligíveis. Era também um menino tido como bem-comportado, e isso era motivo de louvores. Ademais, apesar de apegado a sua mãe, suportava suas ausências e não chorava quando ela partia. Ou seja, apresentava características esperadas para sua idade. Certa ocasião, inventou para si uma brincadeira repetitiva e aparentemente misteriosa, na qual investia uma grande quantidade de tempo e energia. Seu jogo consistia no hábito de lançar um carretel, preso a uma linha, para longe de si, comumente em direção a um dos cantos do aposento ou também para debaixo da cama, o que lhe trazia grande interesse e satisfação, que emanavam quando pronunciava alguns fonemas, parte importante da brincadeira. Esses sons eram encadeados e constituídos por quatro vogais “o” no momento do lançamento do objeto. Como o garoto ainda não tinha domínio da linguagem falada, sua mãe Sophie compreendia que não se tratava de uma simples interjeição, mas que se referia a *fort*, que na língua alemã designa algo próximo de “foi embora”.

⁶ Forma particular em que a mãe fala com seu filho, utilizando-se de diminutivos e entonações diversas: o que é conhecido como *mamanhês*, que Lacan chamou de *Lalingua*.

Bastante interessado no jogo criado pelo neto, Freud concordou plenamente com a filha, e foi percebendo que ele não findava em todas as ocasiões quando Ernst simplesmente atirava o objeto para longe. Algumas vezes, arremessava-o de seu berço fazendo com que desaparecesse e, em seguida, puxava-o de volta para si. Nesse movimento, ele encontrava maior júbilo no instante do reaparecer, que vinha acompanhado da emissão de *da* - equivalente à expressão “está aqui”. Essa fase completava o circuito do jogo do *fort-da*, abrangendo os arremessos com o respectivo “foi embora” e o resgate do carretel com “está aqui”.

Mas por que isso tudo se afigurava tão relevante? Freud decifrou que esse jogo de ocultação era, na realidade, uma conquista cultural, tecida por uma renúncia pulsional muito especial: a de não demandar à mãe sua presença por meio do apelo. A ideia é de que a mãe era, de certa maneira, substituída pelo carretel, que era lançado, relançado e, então, recuperado. Logo, era como se, no momento do jogo, o pequeno Ernst abdicasse da presença materna. Por outro lado, essa interpretação envolve uma dificuldade: explicar o porquê de a satisfação se encontrar igualmente presente quando do arremesso do carretel, sendo que, a priori, significaria algo penoso, a ausência da mãe, apartando o neto de Freud do princípio do prazer⁷.

A primeira hipótese é de que a encenação da ausência seria pré-condição para o reaparecimento e, assim, permitiria o regozijo para o menino⁸. Contudo, é rapidamente contestada pelos fatos observados, já que os lançamentos (*fort*) dos objetos eram brincadeiras com fins em si mesmas – portanto, um jogo completo – e com frequência nitidamente maior.

Para resolver essa questão, Freud (1920/2010) elencou dois pontos de vista como fundamentais e complementares na interpretação do jogo do *fort-da* – assim como de outras atividades lúdicas da infância. Primeiro, esse jogo permite que o menino tenha papel ativo na situação vivida por meio da brincadeira, de modo a dela se apoderar, controlando-a e, dessa forma, tornando secundário seu caráter de prazer ou desprazer. Os jogos teriam então papel de maestria sobre o que se vive passivamente. Já na segunda concepção, a repetição do jogo de lançamento seria um desafio que emerge por não ser possível vingar-se do desaparecimento da mãe, neste caso, encenando-o na brincadeira. Nas palavras de Freud (1920/2010, p.174), pelo brincar, a criança elabora algo como: “Sim, vá embora, não preciso de você, eu mesmo a mando embora”. Fica clara, aqui, a obtenção de prazer de forma direta, contudo de outra natureza; ou seja, não é pela penosa ausência da mãe que se verifica o prazer, mas sim pela vingança.

Portanto, os primórdios da necessária separação entre a mãe e o bebê, haja vista as ausências maternas intermitentes, são permeados por esses jogos de ocultação, que, no caso de

⁷ Ou seja, o de satisfazer a pulsão a todo custo, afastando assim o desprazer.

⁸ Na mesma esteira de que alguns desprazeres podem se afigurar como prazerosos.

Ernst, afigurou-se na brincadeira de *fort-da*. Isso forja o movimento de elaboração deste evento importante – separação da mãe – que traz como consequência: primeiro, garantir um papel ativo na repetição, diminuindo a intensidade da impressão da perda, e segundo, obter prazer por via secundária, dado que o impulso é liberado pela vingança para com o objeto ausente.

Não obstante, as ideias de repetição e elaboração estão entrelaçadas - o texto seminal de Freud (1914/2010), “Recordar, repetir e elaborar”, atesta isso. E não podemos deixar de perceber que o caso do *fort-da* faz parte dessa problemática, levando em conta que o jogo lá e cá é repetido à exaustão. Ademais, não se trata de algo exclusivo das crianças, embora tenha sua gênese na infância. Na realidade, esse jogo inofensivo permitiu a Freud formular melhor esses conceitos cardeais da psicanálise.

Assim, visto sob a ótica da repetição, a brincadeira do *fort-da* explicita o difícil tema da inclinação dos sujeitos, sejam bebês, crianças ou adultos, a repetir acontecimentos desagradáveis, em especial as experiências vividas na infância. Essas repetições também são, notadamente, parte das psicanálises de neuróticos, e ganham o nome, dentro e fora dela, de compulsão à repetição. No âmbito primeiro, a compulsão está entremeada no próprio trabalho psicanalítico, principalmente no movimento de alternância entre as recordações e repetições - estas, objeto privilegiado que emana das experiências esquecidas, recalçadas, e que estão implicadas no seu “ser manifesto” (FREUD, 1914/2010, p. 202). Freud as diferencia como traços de caráter, inibições, anulações, atitudes inviáveis e toda sorte de sintomas psíquicos. Os exemplos são muitos.

Imaginemos o seguinte cenário: uma pessoa que trabalha numa determinada empresa tem um desejo recalçado de tomar o lugar de um colega para si. Aqui, poderíamos pensar que, diante da impossibilidade de acesso ao conteúdo do complexo de Édipo, tomar o lugar do pai e ficar com a mãe que permaneceu recalçado, essa pessoa desenvolveu uma atitude inibida na vida profissional – se fartando com seus fracassos (FREUD, 1916/2010), com constantes dificuldades de estabelecer com o outro uma relação satisfatória. Portanto, na verdade, dissimula sua inclinação ambiciosa – vinculada ao seu desejo recalçado. Outrossim, as mesmas situações revividas no presente conservam sua essência da infância. Portanto, para o sujeito, trata-se do “reflexo de um passado esquecido” (FREUD, 1920/2010, p.178).

Isso não quer dizer que a compulsão à repetição seja exclusividade de analisandos (FREUD, 1914/2010; 1920/2010). Freud diz que os sujeitos são interpelados por um destino que ele denomina “traço demoníaco”⁹, que por vezes não lhes é totalmente incógnito,

⁹ *Demoníaco* no sentido de “poder superior”, não confundir com o viés religioso.

irreconhecível e nem tão alheio assim, pois eles próprios também determinam para onde suas vidas se encaminham - obviamente, do ponto de vista do inconsciente, afinal estamos falando do recalçado e do retorno do mesmo via repetição. Assim, seu destino “tem um pé” em revisitações da infância. Freud nos lembra que a incursão da criança na própria sexualidade está sempre fadada ao fracasso, e isso é repetido proeminentemente (FREUD, 1920/2010).

Mas, ao contrário da criança, no caso dos adultos essas inclinações pulsionais deveriam conduzir à satisfação, salientando que, hoje, poderiam vivê-las sem nenhum desacordo insolúvel. Porém, o que se verifica é o oposto. Vivem-nas como foram experienciadas lá atrás: com o mesmo fracasso da curiosidade sexual que os levou a lugar nenhum quando eram crianças. Não podemos esquecer que a compulsão à repetição desempenha papel importante frente a esse fracasso nas neuroses obsessivas, por onde frequentemente se manifesta no mecanismo de anulação do acontecido; ou seja, como um mecanismo de defesa. Nessa perspectiva, o que não deveria ter ocorrido conforme seu desejo é repetido de outra forma: portanto, torna-se não acontecido. Temos então um bom excerto que denota como é meandroso conjugar a compulsão à repetição ao princípio do prazer, pois a repetição está para além dele, o que não quer dizer que são excludentes, mas sim que caminham juntos no psiquismo.

Deste modo, Freud (1920/2010) deixa para trás a oposição pulsão sexual e pulsão do Eu para formular a oposição entre pulsão de vida e pulsão de morte, o que sedimenta a possibilidade de explicar que o ser humano também tem inclinações; ou seja, pulsões que apontam para a desagregação, ou ainda, o retorno a um estado anterior, em última análise, inanimado, sem tensão.

Todavia, no caso das crianças, suas repetições não são todas alinhavadas com o desprazer. Elas também não se saciam com as repetições de vivências prazerosas. É comum insistirem, por exemplo, para que uma história seja contada da mesma forma sempre ou que seja repetida uma brincadeira qualquer. Nisso, sublinhamos, não há oposição ao princípio do prazer. É em si mesma fonte de prazer, possibilitando o reencontro com o idêntico. Mas isso não ocorre com os adultos - eles precisam do novo para se deleitar com algo, como atesta Freud (1920/2010, p. 200):

No caso do jogo infantil, acreditamos perceber que a criança também repete a vivência desprazerosa porque sua atividade lhe permite lidar com a forte impressão de maneira mais completa do que se apenas a sofresse passivamente. Cada nova repetição parece melhorar o controle que ela busca ter sobre a impressão, e também nas vivências prazerosas a criança não é saciada pelas repetições, insistindo implacavelmente para que a impressão seja igual. Esse traço do caráter desaparecerá com o tempo. Uma piada ouvida pela segunda vez quase não terá efeito, uma representação teatral nunca obterá, na segunda vez, a impressão que deixou na primeira; e dificilmente um adulto

será persuadido a reler de imediato um livro que o agradou bastante. A novidade sempre será a condição para se fruir algo. Mas a criança não se cansará de exigir do adulto a repetição de uma brincadeira que este lhe mostrou ou realizou com ela, até que ele se recuse a fazê-lo, exausto; e, ao lhe contarem uma bela história, quer sempre ouvir de novo aquela mesma, em vez de outra, insiste em que a repetição seja idêntica e corrige qualquer alteração perpetrada pelo narrador, com a qual ele talvez esperasse algum êxito. Nisso não é contrariado o princípio do prazer; obviamente a repetição, o reencontro do idêntico, é em si mesma fonte de prazer.

E do que dessas vivências prazerosas que as crianças insistem em repetir invariavelmente, decorre seu prazer? Observemos que essas histórias precisam ser repetidas textualmente idênticas, ou melhor, exatamente como já foram proferidas no nível textual, pois são elas que escutamos quando ouvimos, por exemplo, as narrativas infantis. Isso, poderemos demonstrar, não se dá sem razão: a linguagem está intimamente ligada à satisfação encontrada pelas crianças. E ninguém melhor que Lacan para abordarmos esta conexão.

Contextualizando, a linguagem para Lacan foi o ponto de amparo para uma série de teorizações dentro de sua vertente psicanalítica, tanto de ordem técnica quanto de natureza teórica. No que diz respeito à ordem técnica, mesmo que amparado na teórica, sua ideia era a de que a fala – no sentido literal – deveria ser o principal foco de atenção do analista, superando assim as impressões pessoais derivadas do fenômeno da contratransferência na condução da investigação e do tratamento psicanalítico (LACAN, 1953-54/1986). Principalmente, no âmbito da teorização, Lacan faz uma série de aproximações entre psicanálise e linguística valendo-se de algumas conceituações de Ferdinand de Saussure – baluarte teórico desta disciplina.

E não foi acanhado esse flerte, dado que Lacan (1957/1998) nos coloca como *servos* da linguagem, no sentido de que nossos lugares já são, de certa forma, *cartas marcadas* e demarcadas a partir da linguagem, que nos preexiste: está dada no mundo, com suas regras e sua gramática. Como ela não é, nos melhores dos casos, encarnada em alguém em especial, mas a um conjunto de lugares que emanam da linguagem que nos constitui, nos determina, o inconsciente pode ser pensado como o discurso do Outro, com O maiúsculo, haja vista que representa um universo maior do que o outro como semelhante. Disso, podemos apontar a existência de um sistema ou uma ordem da qual todos somos sujeitos – ou seja, dela somos produtos.

Outro caminho para compreender esse aparato é partindo da comparação com a cibernética (LACAN, 1954-55/1985). As máquinas funcionam de acordo com sua programação: podemos esperar que respondam somente àquilo para o que foram programadas, não mais. Nós próprios obedecemos assim a uma *programação*, um tanto quanto menos determinante, que emana da linguagem. Com obviedade, na concepção lacaniana o gradiente

de determinação é variável, comportando elementos psicopatológicos, ou ainda da alienação do sujeito ao Outro.

A linguística propriamente dita, que tem por seu objeto a língua (SAUSSURE, 2012), se fundamenta sobre o algoritmo do signo, na oposição significante e significado (LACAN, 1957/1998). São, respectivamente, duas ordens distintas: a imagem acústica – aquilo que se escuta mesmo – e seu conceito, que por sua vez é formado pelo conjunto dos significantes que formam um saber, um significado. Disso resulta o signo, que nada mais é que sua combinação. Portanto, podemos pensar que a linguística – em Lacan – estuda a repercussão do significante no significado, desta forma “o significado não tem nada a ver com os ouvidos, mas somente com a leitura, com a leitura do que se ouve de significante. O significado não é aquilo que se ouve. O que se ouve é significante. O significado é efeito do significante” (LACAN, 1972-73/1985, p.47).

Esboçado nesses termos, o significante não representa por si só o significado. É possível visualizar melhor quando Lacan (1957/1998) se vale da ilustração hipotética de duas portas com as seguintes inscrições em sua parte superior: homem, de um lado e mulher, do outro. Em nenhuma possibilidade, diz ele, esses significantes representam por si só a porta que, supostamente, é de um banheiro e, na melhor percepção, quando lado a lado, nos dariam uma pista convincente de que se trata disso. Também de peremptória importância, um norteador que ajuda a compreender a primazia dos significantes, é a entonação de voz ou um taxema, pois, conforme a modulação da voz, é possível variar a significação: “donde se pode dizer que é na cadeia do significante que o sentido *insiste*, mas que nenhum dos elementos da cadeia *consiste* na significação de que ele é capaz nesse mesmo momento” (LACAN, 1957/1998, p. 506).

Aprofundando um pouco mais esse conceito capital nas teorizações de Lacan, o significante tem em sua estrutura elementos que vêm a formar aquilo que ele chamou de letra, sendo que letras, seu plural, são impressas no inconsciente – marcações em nossas *cartas* que desconhecemos pela incidência do recalque. Além disso, tem por sua unidade os fonemas, pequenas vocalizações, tal como percebemos no jogo do *fort-da* - [fɔrt] e [da:] (KELLER, 2002) - que estamos trabalhando aqui. Essas unidades não são inertes - obedecem a uma cadeia significante ou, ainda, a uma organização de seus elementos, permeada por um conjunto de regras que visam formar as palavras e, por conseguinte, frases e assim por diante.

Para decifrar essas regras, que Lacan (1957/1998) elaborou como “o inconsciente se estrutura como uma linguagem”, podemos avançar pela via formação dos sonhos e seus dois mecanismos vitais: a condensação e o deslocamento – a saber, respectivamente: elementos se unem formando um terceiro; e um elemento é substituído por outro. Ambos, mobilizados pela

incidência do recalque instaurado no psiquismo, vêm a operar disfarçando os artefatos do sonho para que este possa dar vazão pulsional ao desejo recalcado do qual é causa. Ou seja, o alvo do desejo é deslocado e condensado para que possa, assim, não se afigurar como o é.

A jogada decisiva de Lacan foi ter percebido que esses mecanismos não se restringem ao processo onírico, mas se transpõem e perduram no discurso como tal; ou seja, que a estrutura da linguagem, como sistema, repercute no psiquismo – por isso falamos da sua implicação disso na prática. E como temos evidência disso? A partir dos atos falhos, por exemplo: uma palavra irrompe no lugar de outra representando assim um desejo recalcado, tal qual nos sonhos. Nessa medida, Lacan afirma que “a linguagem é a condição do inconsciente, é isto o que eu digo” (1969-70/1992, p.39), ou ainda, que ela o forja como tal. E ele, trazendo a metonímia e a metáfora da linguística, as qualifica como correlatas ao deslocamento e à condensação. Nas palavras de Lacan:

A Verdichtung, condensação, é a estrutura de superposição dos significantes em que ganha campo a metáfora, e cujo nome, por condensar em si mesmo a *Dichtung*, indica a conaturalidade desse mecanismo com a poesia, a ponto de envolver a função propriamente tradicional desta.

A *Verschiebung* ou deslocamento é, mais próxima do termo alemão, o transporte da significação que a metonímia demonstra e que, desde seu aparecimento em Freud, é apresentado como o meio mais adequado do inconsciente para despistar a censura (LACAN, 1957/1998, p. 515).

No caso da metonímia, o deslocamento se afigura quando a parte é tomada pelo todo, portanto, quando se diz *velas* para falar de *barcos*. Em oposição, na metáfora, temos a conjunção de dois significantes equivalentes, outro exemplo, tomar *bela* por *flor*. Entretanto, esses dois mecanismos não operam em momentos distintos; ao contrário, são sucedâneos:

A centelha criadora da metáfora não brota da presentificação de duas imagens, isto é, de dois significantes igualmente atualizados. Ela brota entre dois significantes dos quais um substituiu o outro, assumindo seu lugar na cadeia significante, enquanto o significante oculto permanece presente em sua conexão (metonímica) com o resto da cadeia. Uma palavra por outra, eis a fórmula da metáfora, e, caso seja você poeta, produzirá, para fazer com ela um jogo, um jato contínuo ou um tecido resplandecente de metáforas. (LACAN, 1953/1998, p. 510).

Aproveitando a fórmula da metáfora, *uma palavra por outra*, temos uma pista contundente para retomar nosso exame da inclinação da criança para que seja contada repetidamente sempre da mesma forma uma história, que foi o que nos evocou a necessidade de adentrar na questão da linguagem.

A criança pede exatamente que não haja mudança, pois o que ela quer é obstruir a substituição dos significantes. Mas não porque ela queira demandar algo a seu interlocutor, e sim, que essas repetições textuais permitem que o sentido atribuído por ela mesma mude, apesar de a narrativa continuar a mesma no nível do significante. Isso é de todo exemplar, afinal corrobora nos permitindo visualizar a oposição significativa e significância¹⁰. De todo modo, a criança varia a significação e assim pode “brincar” de mudar o sentido do significante em direção às descargas libidinais do princípio do prazer. Trata-se de um ponto importante: há por detrás, até mesmo, do aparentemente igual, algo de diverso, de novo ou de novidade. É por essa razão que Lacan articula que o lúdico toma o novo por sua dimensão (LACAN, 1964/2008). Portanto, o adulto muda o significante por intermédio do recalque, e a criança repete para não perdê-lo.

Quando alguém conta uma história para uma criança, ainda que com o livro defronte a seus olhos, erra e faz vacilar: algo sempre escapa de seu inconsciente e vem à tona, variando ou trocando uma palavra, se embaraçando com a sílaba tônica. Mas o infante não cansa de lembrá-lo – apontando com veemência – que o significado não tem primazia sobre o significante, invertendo a tese de Saussure (2012); ou seja, de que não significa a mesma coisa trocar *alhos por bugalhos*. E assim o faz repetir de acordo, *ipsis litteris*.

A alteração que o adulto faz, ou ainda, a insistência desse escorregão discursivo, é em si uma repetição, por conseguinte. É a insistência de que se significantize algo. Para compreender isso, Lacan (LACAN, 1964/2008) emprestou de Aristóteles o conceito de *automaton* – trata-se do movimento da cadeia significante para a serialidade da significância, o que dará oportunidade de que aconteçam as descargas do princípio do prazer – haja vista a função da metonímia. Porquanto, estamos aqui no campo semântico, interpretativo, em que podemos encontrar os traços que compõem a repetição, os elementos do desejo recalcado, por exemplo. Temos algo íntimo ao significante repetido. Tal como o caso de uma senhorita que, em análise, descobre que repetiu já pelo menos quatro ou cinco vezes a *mesma cena*. Namora por algum tempo com homens que, aos olhos dela, são secretamente homossexuais. Ao longo das primeiras sessões, se apercebe de que seu próprio padrasto o era, descobrindo uma identificação com a mãe e um desejo recalcado por ocupar seu lugar. Apesar de sentir essa situação como penosa, é por si prazerosa: permite o retorno do recalcado.

Mas, por detrás disso, há um motor mais poderoso da repetição e que trabalha em duas frentes. É justamente o que causa e o que é produto da serialidade. É o que Lacan (1964/2008)

¹⁰ Significância, para Lacan (1972-73/1985, p.30), é “aquilo que tem efeito de significado”.

denominou *tiquê*¹¹ - repetido encontro com o Real¹². Por partes, primeiro pela causa ou falta instituída – como abordaremos abaixo – acarretada em função da ausência da mãe representada pelo *fort-da*. Em segundo lugar, pela insistência da significação que sempre se demonstra insuficiente para abarcar o desconforto que o significante atesta – dado que nunca é aquilo que designa – objeto perdido, em última análise. Isso nos permite compreender que:

É a natureza não-representacional do Real que acarreta a repetição, exigindo que o sujeito volte ao lugar do objeto perdido, da satisfação perdida. Qualquer outra satisfação empalidece comparada com aquela que foi perdida, e o sujeito volta repetidamente ao lugar daquela ausência, na esperança de conseguir a Coisa real, porém, não a encontrando sempre (FINK, 1997, p. 244).

Reiterando, é o encontro com o Real que priva o sujeito em relação a uma satisfação. No nosso caso, nos referimos à ausência da mãe, que aponta para a brincadeira como forma de elaborar e buscar o reencontro com esse objeto perdido. Mais que isso, o sujeito é impelido ao exercício da linguagem para dizer sobre o indizível da perda do objeto amado e da perda da possibilidade de significação completa. Assim, a função de maestria sobre a separação da mãe, exercitada nos jogos de ocultação das crianças, como dissemos, acaba ficando como um fenômeno secundário. Cabe agora tentarmos diferenciar o lugar da mãe, da criança e desse objeto perdido nessa seara.

O infante, quando deixado pela mãe, não espera seu retorno do local de onde ela partiu, mas sim de onde ela o deixou (WALLON, 1941/1981). Dito de outra forma, a criança lança sua atenção para a fenda deixada pela mãe nela mesma: efeito da separação entre as duas. Nas palavras de Lacan (1964/2008, p. 66) “o jogo do carretel é a resposta do sujeito àquilo que a ausência da mãe veio criar na fronteira de seu domínio - a borda do seu berço - isto é, um fosso, em torno do qual ele nada mais tem a fazer senão o jogo do salto”. Ou seja: o que a criança tenta simbolizar nesse jogo é a hiância deixada pela mãe que se vai.

O jogo ao qual Lacan se refere não é mais aquele jogado com o carretel, mas com os significantes. Trata-se do jogo que o neto de Freud faz com a linguagem, com o *fort* e com o *da*. Mas não apenas, pois nele operam o movimento de simbolização e a constituição própria do sujeito: é preciso um aqui para que haja um lá, uma oposição de significantes que promove um sentido. Assim o *fort-da* é o “ponto de inseminação de uma ordem simbólica que preexiste ao sujeito infantil e segundo a qual será preciso que ele se estruture” (LACAN, 1958b/1998, p.

¹¹ Conceito que também importou de Aristóteles.

¹² O Real é o registro que abarca tudo aquilo que não pode ser simbolizado pelos sujeitos. É um conceito chave no ensino de Lacan. No seminário 20, formula que é da ordem daquilo que não cessa de não se inscrever no psiquismo (Lacan, 1972-73/1985).

601). Dito de outra maneira, esse jogo é entendido como uma alegoria, um ponto de início da constituição do sujeito, que preexiste à criança e que ela precisa adentrar – assim como já dissemos em termos da linguagem.

É importante salientar novamente que a atividade lúdica é entendida como a simbolização da repetição em si mesma e não de uma necessidade como tal – fome, por exemplo. Pois a necessidade poderia facilmente ter como auxiliar o grito ou o apelo, por conseguinte “é a repetição da saída da mãe como causa de uma *Spaltung* no sujeito”, diz Lacan (1964/2008, p. 67). Igualmente, esse é o modelo da noção da falta que salientamos com a *tiquê* e, também agora, do desejo.

Resta-nos agora conjugar esse desejo e seu objeto, no caso, o carretel. Lacan (1964/2008) dá o nome de objeto pequeno *a*, ou objeto *a*, a partir da ideia de que o carretel que é arremessado não é “a mãe”, mas sim o que Ernst perdeu de si mesmo. Dessa forma, a visada do desejo é o objeto perdido de si que vem a faltar em relação ao espaço vazio deixado pela mãe e que foi simbolizado pelo jogo do carretel. Desta maneira, o objeto *a* “funciona como resto da dialética do sujeito com o Outro” (LACAN, 1962/2005, p. 252), a qual permeia, como expusemos no caso do *fort-da*, entre a criança e sua mãe.

Lacan propõe que esse objeto é tanto causa do desejo como também da angústia, o qual se configura como uma das suas mais importantes contribuições para a psicanálise. No primeiro caso, fica clara sua função relacionada ao jogo – o objeto *a* propicia que a criança saia do estado de inércia em direção a algo que vem a aplacar a falta deixada pela mãe. Mas no caso da angústia, esta emerge quando o sujeito encontra o Outro que vem a ocupar o lugar de *a*. Portanto, o desejo tem um caráter de ilusão, pois nunca coincide com o objeto: “sempre se dirige a um outro lugar, a um resto, um resto constituído pela relação do sujeito com o Outro que vem substituí-lo” (LACAN, 1962-63/2005, p. 262), o que pode trazer por consequência o aumento da angústia, quando o objeto *a* pode promover a falta da falta – a afânise do sujeito.

Ademais, quando falamos em objeto *a*, não podemos deixar de lado suas apresentações. Lacan (1964/2008) complementa o rol de objetos de Freud no nível da pulsão. A saber: os objetos orais, anais, fálicos com os objetos escópicos e invocantes, no caso, o olhar e a voz como apresentações ou semblantes desse objeto *a*, objeto causa de desejo. Também, é sabido que outros objetos podem toar como *a*: são objetos da cultura (MILLER, 2000; 2005; 2010).

Interessante notar que Freud (1908/2010) também abordou esses objetos alinhados ao jogo, de outra forma e com outra nomenclatura, obviamente, lá em 1908, no texto “O Escritor e a Fantasia”. É condição para a brincadeira que haja objetos, variados ou não, os quais precisam ser encontrados na realidade, que não é paralela à nossa, apesar de as crianças levarem muito a

sério suas brincadeiras. Elas, portanto, sabem que *fazem-de-conta*, o que permite a Freud compreender o papel da fantasia no escritor – que ele chamará posteriormente de devaneio (FREUD, 1911/2010), pois o escritor prescinde desses objetos “físicos” em sua imaginação. Freud também chega à conclusão de que o norte da brincadeira, da fantasia e do devaneio é o desejo - uma constante perante as variáveis.

Mas, antes de chegarmos à questão do devaneio, atentemos que os jogos de ocultação não são os únicos a permearem a vida da criança ao longo do seu desenvolvimento. Se retomamos sua função de forma cronológica, vemos sua articulação com a linguagem ainda mais explícita e operando pelas diversas partes da vida.

Ser, ter, fazer, pegar, dar, amar, odiar, viver, morrer, todos esses verbos só adquirem sentido por meio dos jogos. O entendimento deles chega à criança por intermédio das experiências lúdicas de fracasso ou de domínio, por si mesmas, das coisas e dos seres vivos. Todos esses verbos – e sem dúvida muitos outros – permaneceriam para o ser humano abstrações mentais, imagens sensoriais arcaicas de antes de a criança ter podido desfrutar sua motricidade brincando (DOLTO, 2007, p. 116).

Trata-se, de fato, de uma forma absolutamente inteligente de compreender os jogos através de seus verbos. Inicialmente, notamos os jogos de *perceber* e *explorar*, nos quais a criança distingue, modifica e faz desaparecer, rasgando-os, atirando-os e assim por diante. Sequencialmente no âmbito temporal, aparecem os jogos de *ter* e *guardar*, nos quais os recipientes podem ser valiosos para carregar os brinquedos de lá para cá. Surgem, ainda, as brincadeiras de *fazer*: construção e encaixe, por exemplo, *Lego* e os quebra-cabeças. A princípio, são brincadeiras que nunca deixam de fazer parte das atividades adultas, sejam de caráter laboral ou lúdico, por exemplo (DOLTO, 2007).

Nesta perspectiva, seria possível elucubrar um contraponto, averbando que se trata de jogos do passado, anteriores aos *tablets*, computadores e celulares usados pelas crianças de hoje, ou ainda, que eles estão em outro paradigma do jogo. Porém, fazendo uma análise um pouco mais atenta, essas brincadeiras que são reunidas em seus verbos foram simplesmente transpostas para os aparelhos digitais que criam a virtualidade. Exemplos que corroboram essa tese não nos faltam, sendo os mais proeminentes: o jogo *Tetris*, jogo simples e virtual; e o *videogame Minecraft*, o mais jogado nos últimos anos no mundo - trata-se, pois, de brincadeiras de *fazer*. Assim, nada mais são do que aquelas de *construir* categorizadas genialmente por Dolto (2007), agora adaptadas ao universo virtual. Suas nuances mudam, obviamente, assim como brincar de construir com madeira é diferente de construir com argila, mas são mais do mesmo no nível do que aqui nos interessa neste momento: a linguagem.

Além disso, crucial para a Psicanálise, a aquiescência das características que diferenciam sexos tem seu desdobramento nas brincadeiras que tomam formas distintas para meninos e meninas, segundo Dolto (2007). Eles constroem para destruir e elas, constroem, também, mas para conservar. Nos dois casos, a obtenção de prazer coincide na própria finalidade do jogo, ou seja, em destruir ou conservar. O que não exclui outras brincadeiras como as de rivalidade no caso dos meninos e, no caso das meninas, que se fazem “bonitas, todas elas princesas” (DOLTO, 2007, p. 113).

Quanto a essa diferenciação, faz-se justo salientar e situar historicamente a autora, pois atualmente as asserções que distanciam jogos de menino dos de menina são passíveis de simples contestação, postas as mudanças culturais que são facilmente percebidas nas crianças hoje: seus lugares são mais flexíveis, mulheres e homens cada vez com papéis menos fadados ao peso que era estipulado à época. Logo, o que podemos e queremos manter aqui é a essência que é conferida - ou seja, de que a partir da diferença dos sexos, na brincadeira, os sujeitos se coloquem a brincar. Obviamente, os lugares definidos simbolicamente vão ganhar formas e conteúdos dentro de uma cultura e de um período histórico específicos, mas como elemento estrutural se mantêm. E Dolto (2007) deixa isso claro nas entrelinhas, pois recupera que no passado pré-histórico, desde muito antes da civilização moderna, havia jogos específicos para meninos e meninas que tinham por função, como em todos os casos, mediar o desejo deles a partir do lugar conferido pelos pais às crianças.

É também fundamental advertir que a divisão entre meninos e meninas não é de modo algum assentada no sexo biológico: são significantes que demarcam o sujeito em sua subjetividade e posicionam-no na ordem da sexuação; portanto, é a partir do significante que se localizam e não a partir da genitália (LACAN, 1972-73/1985).

Outro ponto essencial é demarcado pela brincadeira junto a outras pessoas, para além da mãe e dos objetos que servem ao jogo, pois a criança não brinca somente com carretéis, *videogames* ou patos de borracha, ela também brinca com o outro, seja ele paterno ou fraterno, por exemplo (DOLTO, 2007). Nestes jogos partilhados, destacamos que o desejo também é apresentado a este outro por meio dos jogos, desde as brigas por superação até as histórias elaboradas em conjunto do faz-de-conta.

Igualmente, não podemos imaginar que o viver da criança seja somente recheado de brincadeiras ativas constantes e intermináveis, tal como uma máquina, nesse caso, de significação, elaboração, prazer, domínio e desejo. Há, ainda, o bem-vindo brincar que encontra prazer na passividade, o qual Dolto (2007, p. 116) chama de “brincar de ficar silenciosa consigo

mesmo”. A este ponto, ainda se vê na passividade da criança que assiste televisão, mas que há uma atividade por detrás, mesmo não aparente, de “impregnar-se” do mundo em que vive.

É interessante apontarmos que nas organizações livres propiciadas em algumas brincadeiras podemos colocar o desejo a serviço do prazer “sem riscos excessivos” (DOLTO, 2007, p. 115). De tal modo que o jogo comporta em si incontáveis possibilidades de recriar a realidade ao nível da fantasia. Como discutiremos no capítulo terceiro, alguns sujeitos encontram nos jogos *digitais* terreno fértil para vivê-la e, de modo semelhante, *sem riscos excessivos* – tal como o adulto se farta no devaneio, que é, para Freud (1908/2010; 1911/2010), uma atividade substituta do brincar.

Nos dias atuais, propor que os jogos fazem parte das várias esferas da vida adulta não é lá muito difícil, como dissemos no começo deste capítulo. Porém, na época de Freud – passagem do séc. XIX para o XX – não tinha o caráter de pandemia e afirmar isso se constituiria um desafio um pouco maior. Não que as pessoas não jogassem, dado que os jogos datam do começo da humanidade. Mas a hipótese de que seus elementos persistem com tamanho gradiente seria menos factível, o que a tecnologia veio a subverter¹³. Freud (1908/2010) dedicou especial atenção para a conservação desse “brincar” na linguagem na esfera das artes. Ele aponta que a língua alemã manteve a conexão entre as brincadeiras infantis e as produções literárias, lembrando que a palavra *spiel*, que designa “jogo” ou “brincadeira”, está presente nas palavras que designam produções literárias, amparadas, também e inclusive, em objetos da realidade – como o jogo infantil – e que podem ser representadas teatralmente: as comédias *Lustspiel* e as tragédias *trauerspiel* são os exemplos que ele elucida. Olhando atentamente, Freud relacionou que essas representações são próximas às brincadeiras infantis, como por exemplo, ele coloca o *schauspieler* ou uma espécie de ator-show (*spieler-schau*) como quem encarna e representa.

Desta forma, podemos destacar que os jogos se eternizam na vida das pessoas, desde suas mais rudimentares experimentações do bebê até uma das formas mais sublimes da cultura, o teatro. Não podemos deixar de citar que o homem joga infinitamente desde o jogo esportivo até o jogo de xadrez – afinal, as peças são, de certa forma, teatralizadas. O nosso caso, entretanto, não se demonstra por uma transmutação do jogo ao devaneio (no sentido *stricto*) ou ao teatro, pois é conservada no adulto a possibilidade de jogar com as características lúdicas da infância – um jogo de faz-de-conta, por exemplo. Desta forma, vemos que há alguma novidade nisso. Mas não somente nos jogos, também na relação dos jogadores com os jogos, visto que,

¹³ É difícil imaginar um adulto na época de Freud brincando de atirar com um amigo. O que hoje é muito comum nos jogos digitais. Desenvolveremos ainda mais esta ideia à frente.

cada vez mais, se joga compulsivamente. É quando a repetição do sujeito se torna adição ao jogo.

2. A ADIÇÃO AOS JOGOS NO HORIZONTE DE SEU TEMPO

Desde sempre as pessoas jogam, mas talvez nunca como hoje. Ao longo da história, temos jogado com dados, bolas, cartas de baralho, bolinhas de gude e até com as próprias mãos. A arte não deixou de retratar essa paixão, usando-a como metáfora, como pode ser visto em diversas obras. Por exemplo, na obra “Crucificação” (1457-1459), de Andrea Mantegna – capa do Seminário 2 de Lacan (1954-55/1985) – vemos soldados romanos jogando ao pé da cruz, apostando a túnica de Cristo. Tampouco podemos deixar de lembrar dos *tunguetes* e bingos subterrâneos das grandes cidades, verdadeiros bordéis do jogo.

Mas, apesar dessa universalidade do jogo e seus diferentes contextos, um importante elemento é o grau de envolvimento pessoal. Algumas pessoas jogam às quartas-feiras e outras aos domingos, seja para aplacar a solidão ou fugir da mesmice do lar aos finais de semana. Pouco importa: o jogo não é um grande amor. Outras, como abordaremos aqui, não suportam suas vidas sem eles.

Johan Huizinga já assinalava essa distinção do jogo no final da década de 1930:

Seja como for, para o indivíduo adulto e responsável o jogo é uma função que facilmente poderia ser dispensada, é algo supérfluo. Só se torna uma necessidade urgente na medida em que o prazer por ele provocado o transforma numa necessidade. É possível, em qualquer momento, adiar ou suspender o jogo. Jamais é imposto pela necessidade física ou pelo dever moral, e nunca constitui uma tarefa, sendo sempre praticado nas "horas de ócio". Liga-se a noções de obrigação e dever apenas quando constitui uma função cultural reconhecida, como no culto e no ritual. Chegamos, assim, à primeira das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade (HUIZINGA, 1938/2000, p. 10).

Este excerto de *Homo Ludens*, obra de leitura indispensável para o historiador e para os afeitos ao tema, pode nos apontar um pouco mais do que a existência do jogador comum. Esta obra evidencia a interconexão da relação apaixonada entre jogador e jogo. Apesar de Huizinga (1938/2000) compreender o jogo, quase na totalidade das vezes, como algo atrelado à liberdade, não é de difícil interpretação perceber que, no seu argumento, o jogo também poderia estabelecer algo da ordem da compulsão, afigurando-se como uma urgência de necessidade¹⁴ a partir do prazer em jogar.

Trata-se de uma paixão desenfreada, uma compulsão a algo a que damos o nome de adição. No sentido em que usamos nesta tese, que não é o da matemática, o termo procede etimologicamente da língua inglesa, mais precisamente de *addiction* (HORNBY; COWIE,

¹⁴ No sentido do senso comum; não psicanalítico.

1995), que por sua vez remonta aos termos em latim *addicere* e *addictus* usados comumente na segunda metade da República Romana. Sua significação, à época, se arrola intimamente à escravidão, mas apenas como derivação secundária – não literal. Já na era Moderna, seu significado passa a designar algo próximo a *attached* no sentido de comprometido, vinculado (ROSENTHAL; FARRIS, 2019).

Para alinharmos a adição aos jogos, primeiramente, precisamos estabelecer que ela não é um fenômeno apartado de seu tempo e, em segundo lugar, não é tão nova quanto possa parecer. Isso nos possibilita colocar o presente em perspectiva, destacando suas novas roupagens e abrangências diferentes no decorrer da história em relação ao sujeito, reiterando o papel do significante no jogo e na adição, assim como retomar importantes considerações da psicanálise ao longo de sua história a respeito do assunto. Forbes (2012) desenvolveu o tema dos novos sintomas e poderíamos incluir aí a adição aos jogos.

Já há algum tempo, mesmo sem ter abordado a adição aos jogos digitais, este autor vem dissertando sobre a mudança no laço social que, de vertical passou a horizontal. Forbes (2012, p. 136) tem assinalado, que “[...] o lugar do pai foi relativizado”, em termos de figura da lei e do poder e “passamos da era industrial para a era da informação” (FORBES, 2012, p. 136). Isto não passou incólume aos jovens e, ao desenvolver o tema do curto-circuito da palavra, (FORBES, 2012, p. 136), coloca que “os adolescentes, que mais sofrem os curtos circuitos do gozo, encontram soluções para ordenar esse gozo caótico, seja através dos esportes radicais (triathlon, alpinismo, canoagem, etc)”, que a seu ver, “são uma forma de encontrar novos pontos de referência ao limite e à morte” (FORBES, 2012, p. XXXVIII), seja através da música eletrônica, que Forbes denominou ‘monólogos articulados’, em que mais de um milhão de pessoas dançam em um festival de música eletrônica.

Mais especificamente, esses novos sintomas – “fracasso escolar, agressões inusitadas, toxicofilias, anorexia, bulimia, epidemia de depressão” (FORBES, 2012, p. XXXVIII) – aos quais pretendemos acrescentar as adições aos jogos digitais, que assumem o relevo da época atual, são marcados por um curto-circuito da palavra, onde o Outro não participa da mesma forma – o que trabalharemos ao longo de nossa tese. Agora, construiremos o horizonte de nosso tempo no âmbito destes jogos do universo digital.

2.1 Os jogos em nosso tempo: universo digital

Iniciemos pelo último século até o presente. As mudanças decorrentes do advento das tecnologias de informação e comunicação propiciaram transformações enormes em nossas

vidas, e nos jogos. A compressão do tempo e diminuição das distâncias são as mais evidentes e conhecidas - a possibilidade de estarmos conectados e em qualquer lugar, nos aproxima e nos afasta em poucos segundos. Como atenta Lipovetsky & Serroy (2011, p. 21), “chegou o tempo em que o espaço e o tempo se globalizaram de alguma maneira: a Terra transformou-se em um microuniverso que a velocidade das redes de comunicação tornou acessível em toda parte, com uma quase instantaneidade”. Isso reflete, também, na forma como lidamos com nossos desejos, pois a instantaneidade de acesso àquilo que nos dá prazer casa perfeitamente com o hedonismo, um dos valores culturais centrais dos tempos hipermodernos (LIPOVETSKY 2004; LIPOVETSKY & SERROY, 2011; 2015). Combinados, tecnologia e hedonismo convergem, dando solo fértil aos jogos, que, mediadores de desejo por natureza, ganharam a roupagem digital.

Datando de aproximadamente 40 anos e viabilizados inteiramente pelo desenvolvimento tecnológico, os jogos digitais são popularmente reconhecidos como grandes fontes de entretenimento, que divertem um volumoso público por suas propriedades, que permitem conservar no jogo diversos elementos das brincadeiras infantis, levando-os, muitas vezes, a serem vistos até como lúdicos. Exemplos que delineiam essa transposição não faltam: jogos de faz-de-conta, de ocultação, de *atirar* ou até de *luta* são somente alguns dos tipos de deslocamentos das brincadeiras de criança que afloram no mundo do jogo digital. Assim, é possível lutar como um boxeador sem nunca ter tido qualquer aptidão física ou treinamento para tal. Sem dúvida, isso enriquece o rol de possibilidades de criação e de satisfação dos jogadores - crianças, jovens e adultos - e aumenta sobremaneira a oferta de títulos prontos para consumo por parte da indústria dos jogos, que já é maior que a do cinema desde 2007 e se mantém em franca expansão, conforme podem atestar Moore & Novak (2009) e Benghozi, Salvador & Simon (2017).

Em sua definição, os jogos digitais são criados a partir dos recursos tecnológicos de programação informacional usando como base um sistema de códigos binários que se traduz em jogo em um aparelho eletrônico chamado plataforma. Assim, quando usam dispositivos com telas, podem ser chamados de jogos de vídeo ou *videogames*, mas, de forma geral, são todos eletrônicos e digitais. Por sua vez, assim como fazemos com os filmes, jogos tradicionais ou até com as brincadeiras, eles precisam ser classificados de acordo com seu gênero (APPERLEY, 2006). Essa sistematização referencial permite, principalmente para nosso argumento, deixar mais clara a transposição do jogo tradicional ao digital e demonstra como seus elementos perduram por meio da linguagem via significante.

Categoricamente, quando falamos dos gêneros nos jogos digitais, estamos nos referindo aos tipos de interações que os jogadores desenrolam e que podem se estruturar em quatro grandes categorias: Simulação, Estratégia, Role-play e Ação – sendo que cada uma delas contém uma infinidade de subgêneros, mas que conservam suas peculiaridades gerais (APPERLEY, 2006). Todos eles, por verossimilhança significativa, são muito próximos dos jogos da infância.

Na categoria Simulação, como o nome já diz, estão os jogos cujo elemento central é a simulação de uma atividade, como os de pilotagem. Aqui, temos um ponto polêmico, pois todos os jogos digitais são por natureza simulações e, inclusive, é isso que os faz diferentes dos outros tipos de entretenimento¹⁵, como o cinema, por exemplo. Entretanto, nos jogos de simulação, a adaptação de uma atividade da realidade é o foco principal e pode ser simulada através de um artefato tal como um controle (APPERLEY, 2006).

Uma ressalva importante: logicamente, dado que um jogo digital é a replicação da realidade em variados graus, ele precisa ser regido por leis, ou seja, por regras que definem sua jogabilidade¹⁶, bem como seus desfechos. Porém, os jogos digitais são programados, ou seja, não obedecem aos comandos do jogador livremente - eles criam uma realidade de acordo com duas leis: a da física e a do jogo (APPERLEY, 2006). A primeira é similar às do mundo natural e a outra diz respeito à programação em si, às modificações programadas pela intenção do programador. Logo, os jogos de simulação transitam em maior ou menor grau por esse gradiente de fidelidade a uma ou outra referência da lei, que, por definição, limita exatamente o que ocorre a partir de seus comandos.

Já na categoria Estratégia (APPERLEY, 2006), os jogos são construídos em seu simulacro e narrativa, fornecendo ao jogador o poder de orquestrar, antever ou planejar seus movimentos com antecedência. Seu correspondente nos jogos de tabuleiro é o xadrez, em que o movimento das peças da abertura é pensado em relação às próximas jogadas e suas consequências. Há nessa categoria pelo menos quatro subtipos, que alteram substancialmente sua dinâmica e interação: jogos em tempo real e assíncronos, *singleplayer* e *multiplayer* (jogador único ou jogadores múltiplos) – logo, brincar sozinho ou com o outro.

Outro espectro de jogos que são uma grande febre corresponde ao *Role-playing games*, como a alcunha denota, jogos de faz-de-conta, diretamente atrelados a fantasias. De forma geral, pretendem ser o oposto dos jogos de simulação, pois são ficções por natureza. O

¹⁵ Usamos a expressão entretenimento para denotar o jargão do senso comum conforme Apperley (2006) faz uso. Não é nossa proposição de conceituação.

¹⁶ Jogabilidade: experiência do jogador no jogo.

nascimento desse gênero se deu nos anos 1970 a partir do famoso *Dungeon and Dragons*, em que cada jogador encarnava o papel de ator de sua personagem (APPERLEY, 2006). Todavia, como já apontamos, esse tipo de jogo não é assim tão novo e pensamos que o mesmo tem seu início na infância de todos nós.

Por último, dentro do novo, mas nem tanto, campo dos gêneros de jogos digitais, há os de Ação, em que o jogador encontra situações intensas com grande impacto e consequências. Aqui, há dois grandes subgêneros de jogos: os de atirar em primeira pessoa, em que o jogador visualiza na tela as imagens a partir da perspectiva dos olhos do personagem do jogo, dando a sensação de imersão no jogo; e os de terceira pessoa, em que as imagens permitem visualizar o personagem “de fora”, em uma perspectiva aérea (APPERLEY, 2006). Assim, nos jogos de primeira pessoa o jogador olha pelo olho da personagem, e nos de terceira pessoa olha pelo olho do Outro, fazendo de seu personagem uma espécie de marionete. Traçando equivalências para nosso argumento: assim como nos jogos de criança, nos de primeira pessoa, ela assume o personagem, quando brinca de pega-pega, corre, pula, se esconde; e nos de terceira, controla o personagem, quando brinca de carrinho ou de bonecas. É tênue a diferença, mas importante. Retornaremos a isso no próximo capítulo.

Certamente, esses gêneros nos permitem compreender que, embora digitalizados, os jogos conservam alguns aspectos de outrora, evidenciados pela linguagem, desde os jogos de simulação, que têm sua origem no brincar de *ser adulto*, até os de ação, que remetem à brincadeira de polícia e ladrão ou faroeste. Todavia, esses deslocamentos do mundo da realidade ou da fantasia para as plataformas, têm consequências e transformações que precisam ser notadas. Por exemplo, amplificam sua virulência, pois possibilitam que o jogo passe a se virtualizar e ser jogado a qualquer hora e lugar¹⁷ – efeito da compressão do tempo e espaço propiciado pela tecnologia. Por serem atualmente intercambiáveis, se pode levar o jogo consigo, seja em um celular ou *tablet*. Apesar de seus predicados mudarem a experiência do jogo¹⁸ (APPERLEY, 2006), permitem que ele não pare se assim o jogador quiser, pois pode levá-lo consigo.

O que faz suporte a esta portabilidade do jogo, com suas intercambialções entre plataformas – é um ponto fundamental a sublinhar – é uma constante nestes artefatos e seu

¹⁷ Um caso de Fenichel (1945) sem dúvida parece um tanto parecido, apesar de não se tratar de um jogo. Neste, um rapaz tinha uma adição em ler e carregava consigo livros para, tão logo um instante disponível se desse, fazer uma leitura. Aparentemente era uma forma de evitar estar só consigo mesmo. Troquemos livros por celulares e vemos um fenômeno bem comum nos dias de hoje.

¹⁸ Pois mudam, por exemplo, como o personagem do jogador pode se movimentar: linearmente ou livremente; até mesmo sua ambientação.

recurso primordial: as telas. O seu uso como habitat principal da interface do jogo causa grande impacto pela definição dos gráficos nas pessoas. Outrora encarnados em brinquedos oriundos dos objetos da realidade, os gráficos se transformam, a partir dos emaranhados de *pixels*¹⁹, nos mais belos e fidedignos desenhos. Por si só já seriam imaginados como prazerosos, haja vista o júbilo causado por essa *janela* ou *quadro* que aproxima coisas antes inimagináveis e/ou inalcançáveis através dos jogos. Tudo isso, sem dúvida, cativa substancialmente jogadores adictos ou não. Mais um recurso que não pode passar despercebido é o do som. Os jogos digitais também se valem dele, o que faz aumentar ainda mais a percepção de imersão e de realidade.

Como é de se imaginar, essa avalanche sensorial tem consequências que não passam pelos sujeitos de forma incólume. A ideia desenvolvida por Jerusalinsky (2018) de que há uma onda de intoxicação eletrônica vem ao encontro de nossa contextualização. A autora expõe a dificuldade causada pela transposição da palavra da ficção às imagens das telas – ou melhor, do simbólico ao imaginário – e trata-se de um excesso sensorial que, atualmente, já afeta até crianças menores e é motivo de questionamentos. Nesse mar de sensações, o corpo se farta com a excitação trazida pelas telas, em seus mais diversos dispositivos, o que o deixa cada vez mais passivo em relação ao Outro das telas e dos videogames – o que quer dizer que, apesar de interativo, pouco se pode interrogar do lugar de sujeito, por definição impreciso e claudicante, ficando apenas *assujeitado*.

Dunker (2018) expõe uma ideia interessante sobre essas intoxicações eletrônicas, em que os jogos envolvem o fantasiar a céu aberto²⁰, possibilitado pelo uso das telas. Todos esses autores apontam para o encantamento que as telas produzem nas pessoas e para os efeitos deletérios que trazem para a constituição e o desenvolvimento psíquico da criança.

Tampouco podemos deixar de notar que até mesmo a psiquiatria e correlatas têm estudado a implicação do jogo digital na vida dos sujeitos. O quadro nosológico do Transtorno do Jogo pela Internet (IGD²¹) é exemplo disso e tem sido pesquisado ao longo dos últimos 30 anos, tendo suas raízes no estudo da adição à internet nos anos 1990 (YOUNG, 1996; 1998). Definido pelo uso patológico dos jogos pela internet, o IGD começou a integrar o compêndio americano de enfermidades psiquiátricas DSM-V há alguns anos (APA, 2013), sendo que seus sintomas compreendem desde a preocupação demasiada com esses jogos, passando pela abstinência, tolerância e evitação de sentimentos negativos até os impactos na vida como um todo (APA, 2013). Há dois anos, ganhou status de doença no CID-11 (WHO, 2019) integrado

¹⁹ Os menores elementos de uma tela que recebem cores e em conjunto formam as imagens.

²⁰ Ideia que já havia de certa forma sido abordada algum tempo antes por Maudet (2014) em outro contexto.

²¹ Sigla para *Internet gaming disorder*.

como parte do *Gaming Disorder* que engloba o universo dos jogos digitais, comprovando que esse quadro compõe os dias atuais e tem consortes, integrando um rol de adições maior que já há um bom tempo tem alicerces na psicanálise, como se verá a seguir. Tal como Forbes (2012) nomeou os novos sintomas, mencionados anteriormente e que incluímos neles a adição aos jogos digitais.

2.2 A psicanálise e a adição aos jogos.

Como bem destaca Brousse (2014), adicto é o significante mestre²² para os sujeitos de hoje que apresentam atos compulsivos, que estão adictos a trabalhar, a jogar, a amar e a tantas outras coisas.

Em seu conjunto, podem ser alocados em um campo delimitado, chamado de adições sem substância (FELDMAN, 2016), que nada mais são do que compulsões que se assemelham a drogadições por sua urgência recorrente e dependência, mas que prescindem da substância química responsável por causar a sensação de prazer. Dentre as sem substância, o jogo tem sido um de seus mais proeminentes meios de satisfação.

Historicamente, quem primeiro compilou os estudos psicanalíticos sobre as adições sem substâncias foi Otto Fenichel, ainda no ano de 1945, com o verbete “adições sem drogas” no livro *The Psychoanalytic Theory of Neurosis* (FENICHEL, 1945). Pela data de publicação, vemos que elas não são, de forma alguma, notícias de última hora. Em seu compêndio, o autor faz importante alusão ao fato de que o mecanismo psíquico dos adictos e os sintomas das adições sem substância ocorrem de forma semelhante aos da toxicomania; ou seja, são configurações análogas de compulsão. Fundamentalmente, a interpretação compilada por Fenichel que explica o porquê dessas ações serem repetidas compulsivamente, por exemplo, no caso dos jogos de jogadores adictos, é a de que, em razão de o desejo recalçado original da infância ser deslocado de seu objeto para outro qualquer no jogo, pode se satisfazer livremente na atividade lúdica sem a atuação do recalque, o que viabiliza a descarga pulsional.

Por outro lado, complementarmente, Fenichel (1945) não deixa de recorrer a Freud (1920/2010) para explicar a repetição das adições com ou sem drogas, que são vias de buscar obter a *maestria* – tal como vimos com o *fort-da* de Ernst – sobre culpa, depressão e ansiedade²³ pela repetição desenfreada. Todavia, embora pioneiro na reunião dos conhecimentos

²² Significante-mestre: que serve de referência para o sujeito no movimento de atribuição de sentido (Lacan, 1969-70/1992). O conceito é trabalhado nesta tese no capítulo quatro.

²³ A culpa, a depressão e a ansiedade são estados exemplificados por Fenichel (1945) e não por Freud.

psicanalíticos acerca do tema, não foi Fenichel quem abriu os caminhos para a compreensão desses fenômenos.

Quem primeiro abordou o jogo, do prisma psicopatológico e não da ordem da degeneração moral, foi Freud (NOWER; MILLS; ANTHONY, 2020), que, de certa maneira, já havia abordado essa categoria de adições. Em especial o jogo compulsivo foi seu objeto de estudo quando da análise da personalidade do escritor e filósofo Fiódor Dostoiévski (FREUD, 1928/2014), quando então delimitou no horizonte de seu tempo os desejos inconscientes que impeliam à adição nos jogos de azar.

Durante parte de sua vida, o notório escritor russo se embrenhava em jogos de Roleta e acabava frequentemente em ruína financeira. Isso, inclusive, foi um dos motivos que o levaram a escrever uma de suas célebres obras, “O Jogador”, em apenas um mês. Interessante observar que Dostoiévski teve de fazer um acordo com o editor desse livro, caso não cumprisse o tempo estipulado para finalizá-lo e o número mínimo de páginas, os direitos de suas obras posteriores seriam detidos por ao menos nove anos (FIGUEIREDO, 2017). A própria história por detrás da história é em si um jogo de aposta. A única que talvez ele tenha ganho.

Com obviedade, os desfortúnios oriundos do jogo traziam consequências para a vida pessoal do escritor. Uma das interpretações de Freud (1928/2010) para explicar essa repetição compulsiva, ou adição - um modo de gozo, como veremos - parte do princípio de que esse mecanismo da própria ruína financeira é um meio de autopunição como consequência do desejo proibido. Portanto, no caso do escritor, o sujeito atua, ou joga, para que seja punido por ter desejado o que lhe é proibido: em essência, o desejo de matar o pai, dada a presença da temática do parricídio, que é particularmente proeminente na obra do grande escritor.

Mais especificamente, esse mecanismo de autopunição se evidenciava quando se fazia objeto de depreciação de sua esposa (FREUD, 1928/2010), que havia coincidentemente conhecido no período em que escreveu o livro (FIGUEIREDO, 2017). Também não se furtava a desprezar a si mesmo quando a derrocada financeira o assolava, prometendo, sem pudor, que deixaria o vício, mas voltando a ele tão logo pudesse. E assim reiniciava o circuito da repetição, o que demonstra uma adição ainda nos tempos que isso não era sistematizado. Nem o dinheiro recebido pelo romance escapou das apostas do autor, pois, tão logo pôde, voltou a jogar (FREUD, 1928/2010).

Havia também outro fenômeno paralelo, deveras importante: ele escrevia muito melhor quando acometido pelas perdas do jogo. A autopunição abrandava o sentimento de culpa por ter desejado a morte do pai, que, por sua vez, diminuía a inibição em seu trabalho, desenvolvendo-o criativamente, estando o acesso à sua genialidade de escritor franqueado.

Essa combinação de interpretações ainda ganha mais uma especulação por parte de Freud (FREUD, 1928/2010). O jogo funcionaria também como uma espécie de substituto da atividade masturbatória proibida. Portanto, a autopunição ainda estava em função de uma satisfação autoerótica e narcísica, o que nos leva a perceber dois momentos de repetição na adição: o da satisfação substitutiva – prazer no jogo – e o da satisfação com a ruína - autopunição²⁴.

A proposição de Freud acerca do jogo de azar compulsivo subverte o senso comum em um ponto muito preciso. De pronto, qualquer pessoa sem nenhum conhecimento na área atinaria absurdo que alguma pessoa jogue para perder. É quase uma insolência à inteligência, pois, o bom senso diz que *com dinheiro não se brinca* e que o jogador quer mesmo é enriquecer facilmente. Subvertida por Freud (1928/2010), essa ideia implica em trazer à tona o desejo do jogador: o de perder (BERGLER, 1974), que também pode ser fonte de satisfação. Assim, Freud tira o jogo de aposta do âmbito da moralidade e ajuíza com a psicanálise seu mecanismo psicopatológico alicerçado no inconsciente.

A atração por jogos de azar merece nossa atenção, não somente por Freud tê-la aproximado da psicopatologia, mas igualmente porque nos permite compreender melhor os mecanismos inconscientes aos quais todos os jogadores adictos estão sujeitos. Em especial, permitem considerar, novamente, o papel central da linguagem e dos significantes, principalmente quando pensamos que, no nível destes, fazendo uma analogia com Lacan (1964/2008), que diz que é preciso ter um cá para ter um lá – *fort e da* –, ganhar toma corpo por poder estar em oposição significativa ao perder.

Trata-se de jogos com um componente diverso de outros que, a princípio, nos afastariam deles por completo, criando uma categoria à parte²⁵. O arcabouço financeiro, representado pelo dinheiro ou equivalente, é seu carro-chefe, ou parte essencial, tal como a bola é para o jogo de futebol. Mas esse afastamento não é de todo apropriado, e o ponto de convergência com os demais é a função de relação entre significante e jogo. Mesmo no futebol, é possível, tal como Dostoiévski, ir à ruína – para designar o masoquismo da autopunição. Todos conhecem os vários casos de jogadores que, em uma jogada violenta desnecessária contra o adversário ou com uma cusparada no juiz, conseguiram destruir suas carreiras.

Outra questão que poderia nos levar a outros caminhos interpretativos sobre o jogo de azar é o da sua legalidade. Em países que é proibido, jogá-lo a despeito da lei em contrário

²⁴ Neste ponto, vemos clara correlação com o que trabalhamos no capítulo anterior sobre a repetição e as pulsões de vida e de morte.

²⁵ Como é feito na psiquiatria.

poderia demonstrar a inclinação à transgressão como satisfação objetivada por parte do jogador. Mas é de convir que transgressões são muito comuns nos jogos como um todo, até nos locais onde eles são permitidos e regulamentados. Isso por si só não impediria que a ruína, ou qualquer outro significante²⁶, estivesse em função nos jogos.

De fato, nos jogos lúdicos também podem ocorrer desde o ato de “roubar”, infringir as regras e até mesmo jogar um jogo com classificação etária incompatível com a idade, o que não deixa de fazer parte da complexidade do fenômeno. Assim, temos uma série de ajuizamentos que possibilitam de alguma forma refutar um possível afastamento desse gênero, que defendemos estar sedimentado também no campo do significante – afinal, quando nos atentamos a ele, traçamos equivalências importantes. Melhor dizendo, se o que está em jogo é a oposição significante – constitucional como o *fort-da*, ou seja, é preciso um *lá* para se ter o *cá* –, em última análise, é pelo sujeito da enunciação que devemos nos orientar, não tão somente pelo jogo em si. De fato, é preciso haver um afortunado para que haja um arruinado, e, se o mesmo se dá a partir de cartas ou bola, isto se refere à dimensão que abordaremos na fantasia.

Guardadas as devidas proporções, Lacan (1958/2016, p.224) corrobora nossa ideia falando do xadrez e da análise:

O que há de mais bonito e mais chamativo no jogo de xadrez é que cada peça é um elemento significante. O jogo é jogado com a ajuda de uma série de movimentos em réplica, baseado na natureza desses significantes, tendo cada uma seu próprio movimento caracterizado por sua posição como significante, e o que acontece é a progressiva redução do número de significantes em jogo. E poderíamos, em última instância, descrever uma análise da mesma forma, dizendo que se trata de eliminar uma quantidade suficiente de significantes para que reste uma quantidade suficientemente pequena para que se perceba claramente onde está, entre eles, no interior da estrutura, a posição do sujeito. Embora só tenha voltado a isso depois, acho que de fato é algo que pode nos levar bem longe.

Ademais, outro argumento nos ajuda a compreender o papel do significante, mais precisamente do *dinheiro*, no jogo: sua *ludicização* direta. Jogam-no usando como simples auxiliares para marcar pontos, por exemplo. Cogitemos um ancião jogador que, no alto de sua experiente vida, não cansava de usar moedas sem valor como forma de marcar pontos com os amigos. Moedas que em sua juventude lhe eram muito significativas. Ou seja: o dinheiro retirado da sua finalidade para que sirva a outro propósito – mesmo que não seja uma criança jogando Banco Imobiliário e seus correlatos, se transforma em brinquedo. Portanto, isso não se limita à infância e nos atesta que estamos na matriz significante e na esfera da dimensão do lúdico. Dessa maneira, os jogos de azar e a esfera financeira não são tão apartados assim do

²⁶ Ilegal, por exemplo.

jogo das crianças - basta observarmos uma birrenta que aposta todas suas fichas para ganhar o colo dos pais.

Lacan também contribui para a nossa compreensão dos jogos de azar, apontando seus dois lados: o da combinatória e o da probabilidade. O primeiro consegue estabelecer as possíveis combinações e o segundo, a sua ocorrência em termos de chance (LACAN, 1954-55/1985). Isso é particularmente favorável ao jogador quando o jogo exige que ele calcule o risco. Mas para que fazê-lo, haja vista que o desejo inconsciente é perder?

A resposta é simples: porque o jogador precisa da possibilidade de ganhar para vir a perder, o que funciona como uma espécie de corroboração da própria justificativa para jogar: são racionalizações que, no nível da consciência (BERGLER, 1974), permitem que perdue uma espécie de desvinculação do próprio desejo. Trata-se de uma maneira peculiar de auto-engano que traz a percepção de controle àquilo que é incontrolável. Com isso, o jogador coloca sua sorte à prova, ou ainda, coloca em jogo sua condição de sujeito dividido.

Para clarificar, a condição de sujeito pressupõe que ele não tem acesso a um saber completo sobre si, ele sempre está em função de uma condição que o marca, o define – sujeito dividido. Assim, podemos imaginar que, quando lança um dado na mesa, o jogador pergunta ao Outro, paralelamente, algo de si (FORBES, 2020b) e de seu destino, representado por algo mais ou menos como: “ó Deus, estás comigo?”. Encontra, assim, no acaso (ou no jogo de acaso) algo que pensa ser dele próprio, mas que é dado pelo Outro (LACAN, 1954-55/1985).

Será que o homem chama, procura por algo no jogo de azar – assim como nos cálculos que ele lhe consagra [...] Ei-nos pertinho da questão central da qual parti, isto é – o que será o acaso do inconsciente, que o homem tem, de certa forma, atrás de si? No jogo de azar ele vai, decerto, pôr sua sorte à prova, mas ele vai também ler aí sua sina. Ele tem a impressão de que algo aí se revela que é dele, e diria eu, tanto mais que não há ninguém na frente dele (LACAN, 1954-55/1985, p. 374).

Em última análise, o jogador joga também com o significante que marca sua posição de sujeito, já que pergunta ao Outro algo sobre seu destino e sobre si. No caso do jogo de azar, por sua repetição compulsiva em se autopunir, encontra uma resposta que condiz mais com aquilo que já sabe mesmo sem saber²⁷ – e que corrobora a si a partir do Outro do jogo – do que com sua interrogação propriamente dita. Isso é de fácil aceção, pois como sua definição atesta pelo denominativo “azar”, sobra para a sorte só contar com a esperança que nunca vem.

E como afiguramos a sorte e o acaso dos jogos de azar no caso dos jogadores adictos dos jogos digitais?

²⁷ Como é característico do inconsciente.

Podemos refletir sobre essa questão compartilhando episódios da vida de um jogador compulsivo, jovem adulto e inveterado há pelo menos dez anos. Foi músico, mas já há algum tempo não trabalhava ou estudava, dedicando-se integralmente aos jogos digitais. Damos a ele o nome fictício de Mário.

Como tantos outros adictos, Mário não se percebia assim. O início de sua trajetória no que chamava de *jogatina* se deu ainda na infância, quando emprestou de uma amiga uma plataforma de videogames e nunca mais parou de jogar, dedicando-se aos jogos de oito a catorze horas diárias. O fator modulador para essa extensão na carga horária era seu próprio desempenho – quanto mais obtinha resultados positivos, mais tempo permanecia no videogame. No âmbito relacional, o encontro com outras pessoas era dificultoso, pois demandava interações das quais ele não era afeito. Ao longo do tempo, somada a dedicação aos jogos, esse distanciamento social fez com que perdesse várias amizades e contatos profissionais, levando-o a desistir de sonhos, dentre os quais, justamente, o de ser músico. Em sua breve carreira, as dificuldades inerentes a sua formação acabaram pesando demais. As correções e avaliações envolvidas no treino musical, que os professores apontavam como necessárias para sua capacitação, eram percebidas como demasiadas, fazendo com que se afastasse do ofício que lhe dava grande prazer. Interessante observar que essas correções e avaliações se relacionavam, geralmente, ao timbre da voz e a detalhes anatômicos funcionais que o desfavoreciam para realizar, com a acurácia necessária, o treino vocal ou instrumental²⁸, o que estava em oposição à sua suposta e percebida aptidão. Mário relacionava então essas desventuras com o fato de não ser aceito conforme ele pensava ser, sinalizando um descompasso importante entre ele e o outro, o que lhe causava grande insatisfação.

A despeito das dificuldades encontradas no encontro com o outro, a relação que estabelecia com os jogos era muito intensa e diversificada. Seus principais interesses, com longas horas de dedicação, estavam em função do tipo de jogo que escolhia, ou seja, de acordo com seu gênero ou subgênero. Nos jogos de *Role Play*, que Mário assinalava como *de mundo aberto*, em que o jogador pode movimentar o personagem mais livremente, seu intento era agitado pela curiosidade de transitar pelo ambiente – em suas palavras, passava horas *perdendo tempo explorando*. Por outro lado, quando o jogo era do gênero de ação, o seu propósito estava alinhado a compreender a história, buscando a compreensão detalhada dos eventos. Já quando se tratava de jogos de competição, além de competir, ele se dedicava ao treinamento – que é,

²⁸ Isto é um problema nesta área, haja vista que, para ser músico, somente a dedicação não é suficiente, são necessárias algumas características prévias. Por exemplo, um barítono jamais será um soprano.

certamente, uma etapa necessária e condicional para jogar este gênero com probabilidade de vencer.

Para a discussão que estamos propondo aqui, o intrincado enredo que Mário desenvolvia nos jogos de competir indica o quanto jogos de azar (acaso e sorte) contribuem no entendimento das adições ao jogo digital, pois deles perdura um elemento essencial, o sujeito mesmo. No jogo competitivo, que não é de azar por natureza, alguma sorte pode trazer vantagens e bons resultados, sem sombra de dúvida, quando um jogador oponente comete um erro ou qualquer outra adversidade o prejudica. Por exemplo, em uma fórmula de carros, os deslizos dos outros jogadores são oportunos para se chegar na frente - e se costuma dizer que esses acasos felizes são *obra do destino*, ou ainda, da sorte.

Mas Mário, diferentemente, contava com a sorte por outro caminho. No caso dele, sua ambição em treinar para *ser bom em todos os jogos* era o que o impedia, segundo ele próprio, de desenvolver suas habilidades em um determinado jogo. Melhor dizendo, como acabava acontecendo uma pulverização do seu tempo entre vários, nunca desenvolvia suficientemente a habilidade em nenhum deles, o que o deixava à mercê da sorte: ele contava com ela para compensar o fato de não abdicar desse “ser bom em todos” para “ser bom em um”. Logo, o jogo acabava sendo muito mais uma aposta do que uma competição - logicamente, ele acabava perdendo e, assim, só lhe restava o blefe como estratégia.

De fato, mesmo com toda a sorte do mundo, fica difícil um jogador pouco treinado enfrentar outro com grande habilidade, pois, nesse tipo de jogo, a sorte tem pouco espaço. E Mário estava justamente nessa peleia - sem a habilidade necessária e, ainda, vez ou outra, fazendo parte de equipes ruins. Essa repetição de infortúnios acabava por levá-lo, em algumas ocasiões, a uma explosão de agressividade autodirigida – correlata à autopunição elucidada por Freud (1928/2010).

Mas uma pergunta se faz imperiosa: por que Mário não jogava um jogo de azar e sim outro totalmente oposto? Pensamos não ser pela ilegalidade ou pelo risco financeiro, até porque a internet está repleta de opções no seu próprio submundo conhecido por *deepweb*. Os jogos de competição se tornavam interessantes frente ao fato de que a sorte poderia ajudá-lo a mascarar sua própria falta de sujeito dividido²⁹. Neste mote, a sorte poderia tamponar a habilidade incipiente a partir de seus blefes e assim mascarar que sua identificação ao lugar de sujeito demarcado pelos significantes “ser bom em tudo” não tem garantia nenhuma. O que novamente demonstra o papel fundamental do significante nos jogos.

²⁹ Que, por natureza, é da ordem do impossível.

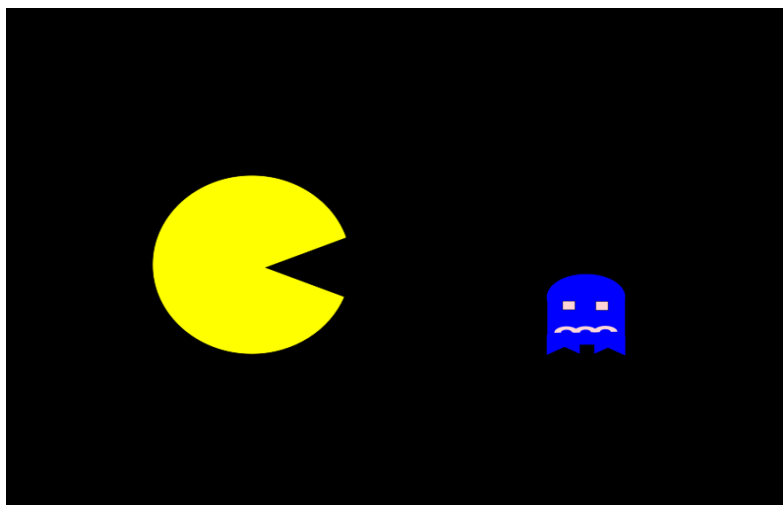
De qualquer forma, Mário não vivia sem esperança de corresponder ao desejo do Outro, o que fica claro quando analisamos a importância que dava ao surgimento de um *update* - trata-se de uma atualização na programação informacional do jogo, que o altera em alguns pontos como, por exemplo, corrige erros, acrescenta personagens ou opções de calibragem; em suma, são modificações que visam incrementar ou sanar falhas, o que, em teoria, podem *virar* o jogo. Assim, o *update* é uma espécie de pronunciamento do Outro, que reestabelece a esperança de ganhar, de enfim vencer ou, ainda, no caso dele, de uma corroboração do seu eu ideal³⁰ pelo Outro. Quando não chegava, se via tomado pelo que ele chama de *desgaste mental*, sinal de que a resposta continua a não surgir. Na verdade, Mário apostava mesmo nesse reconhecimento do Outro, via jogo, que lhe faltava, um jogo de esperar que uma certeza de si fosse dada. Não é difícil relacionar isso a suas dificuldades na esfera relacional e tampouco ao seu infortúnio na profissão - o que poderia nos levar a crer que ele passou do infortúnio da realidade ao virtual, com um roteiro símile.

Conseguimos conceber, então, que embora a adição de Mário seja em jogos digitais, o sujeito adicto ainda está sujeito aos mesmos embaraços do inconsciente e da linguagem, tal como os de um clássico jogador de Roleta. Isso não significa, porém, que devemos tomar um pelo outro, pois o que perdura é a própria condição de sujeito nestas adições sem substâncias.

³⁰ O eu ideal é uma noção freudiana que, relida por Lacan (1954-55/1985) exprime o conjunto de identificações imaginárias dadas a partir dos significantes pelo Outro onde o sujeito acredita serem aquilo que deveria ser e que tenta fundir em seu eu. É fundamentalmente constitucional no âmbito imaginário e está a serviço do narcisismo de cada um.

3. A ADIÇÃO AOS JOGOS DIGITAIS E A FANTASIA

Figura 1: Pac-man e o fantasma Inky



Fonte: Moya (2012)

É provável que um dos jogos digitais mais emblemáticos de todos os tempos seja *Pac-man* (figura 1), um clássico dos anos 1980. Não é à toa, trata-se do maior sucesso da história de jogos digitais do tipo fliperama³¹. Em seu ápice, chegou a provocar um fato inusitado: a escassez de moedas no Japão, pelo fato de os aficionados pela novidade causarem o abarrotamento dos ienes dentro das máquinas do jogo. É de se perguntar: como uma simples circunferência amarela onde falta uma fatia representando a boca, que no jogo mostra um apetite voraz, se torna um fenômeno cultural com implicações desse porte?

Pensamos que por sua simplicidade cativante: sua história tem um cerne que pode se resumir em poucas linhas. Poderíamos contá-la assim: *Pac-man, amarelo de fome precisa comer todas as pilulas brancas antes que seus quatro antagonistas – os fantasmas Blinky, Pinky, Inky e Clyde – as comam*. Mas a saga não acaba aí, temos a desforra: *algumas pilulas, chamadas de power-pills ou pilulas de poder, deixam Pac-Man poderoso o suficiente para ele próprio comer seus fantasmas* (ROHLFSHAGEN, 2017). Tampouco podemos deixar de dar o devido valor ao cenário, que, com simples linhas emaranhadas e intransponíveis sob um fundo escuro, forma um labirinto para Pac-man: uma alegoria que dificulta os objetivos do personagem.

Apesar de toda essa fórmula que se revelou mágica para o estelato, sua historietta de sucesso quase foi por água abaixo, não por sua simplicidade cativante, mas pelo seu nome de

³¹ Fliperama, também conhecido como Arcade, é uma categoria de jogos de plataforma que podem ser jogados em ambientes comerciais com moedas. Em especial, fazem parte do gênero ação (ROHLFSHAGEN, 2017).

batismo: *Puck-man*. O nome original do jogo precisou ser adaptado ao chegar ao ocidente por razão de seu maior mercado em potencial, os EUA. O risco era de algum sujeito *espírituoso* brincar com os significantes e transformar o nome *Puck-man* em *Fuck-man*, tornando o jogo anedótico por remeter a uma expressão idiomática de baixo calão usual no país³². Certamente, isso poderia trazer implicações incompatíveis com o objetivo do nicho de jogos digitais, seja por censura, já que estamos falando dos anos 1980, uma época majoritariamente conservadora nos EUA, seja por acabar virando objeto de escárnio.

De qualquer forma, a alcunha do jogo e do personagem precisou de adequação, mas o *espírito da coisa*, ou seja, a “fixação oral” como elemento primordial do jogo não foi extirpada. Dizendo de outra forma: o significante foi substituído, mas a relação de Pac-man com suas pílulas perdurou, o que nos faz pensar que tal relação, seus efeitos e função também contribuíram para o sucesso do jogo. Primeiramente, é preciso comê-las todas para completar a fase e ganhar o jogo; mas, para comer os fantasmas, as pílulas de poder vêm a calhar para o jogador - abocanhá-las garante maior liberdade de trânsito pelo labirinto, pois permite encarar os fantasmas e mandá-los direto para o lugar de onde vieram (literalmente).

Possíveis analogias entre essas pílulas e drogas lícitas, ilícitas ou até prescritas, que muitas vezes são consumidas para enfrentar dificuldades e até os fantasmas do cotidiano nos levam a constatar que os jogos digitais exprimem, em última análise, questões da vida. Freud (1930/2010, p. 28) já disse há quase um século:

A vida, tal como nos coube, é muito difícil para nós, traz demasiadas dores, decepções, tarefas insolúveis. Para suportá-la, não podemos dispensar paliativos. [...] Existem três destes recursos: poderosas diversões, que nos permitem fazer pouco de nossa miséria, gratificações substitutivas, que a diminuem, e substâncias inebriantes, que nos tornam insensíveis a ela. Algo desse gênero é imprescindível.

De todo modo, não há como negar que, por mais simples que seja, Pac-man tem um cenário, traz um conflito e atinge um clímax, travando uma narrativa entre seus personagens antagonistas digno de um *best-seller*. Temos um herói; um componente importante da sexualidade, neste caso oral; uma repetição desenfreada, do comer as pílulas, da qual não é possível escapar até o final; fantasmas que o perseguem em sua sina e um labirinto que torna o caminho mais difícil e tortuoso. Se nos dermos a liberdade de um pequeno gracejo, com o devido tratamento poderia se tornar também um conto infantil: *era uma vez... uma bola amarela*

³² *Fuck, man!* quer dizer algo como: *Porra, cara!*

feliz que, por ter desejado todas as pílulas do reino para si, fora condenada a viver em um labirinto cercada por fantasmas aterrorizantes. Até que um dia....

Neste mesmo caminho, voltando ao caso de Mário do capítulo anterior, apesar de não se tratar de um jogo ou fábula, podemos também identificar parte dessas propriedades no enredo de sua vida de jogador – não somente de sua vida de sujeito, mas de sujeito que joga compulsivamente. Com isso em mente, ele é também uma espécie de personagem, afinal, aposta suas fichas em sua vitória e enfrenta vilões – representados pelos que o criticavam na vida, e que não o reconheciam como ele julgava merecer. Há, ainda, um destino que se repete, perder nos jogos, e, claro, a relação apaixonada com os mesmos. Temos, pois, uma espécie de espelhamento da vida com o jogo. Ou ainda, adaptando o dito popular: *o jogo imita a vida*.

Quando analisamos no capítulo anterior a compulsão de Mário, resgatamos a importância da análise dos jogadores em termos do inconsciente e da linguagem em sua articulação significativa. Por exemplo, um jogo de tênis é um jogo de tênis, seja virtualizado ou na quadra. Mas isto não significa que o fenômeno da adição no jogo ou do jogador casual esteja por inteiro ali implicado e teorizado, pois este parece não ser a única dimensão implicada nesta seara. Para adentrá-la, retomando nossa apreciação, onde Mário tentava aplacar sua angústia buscando encontrar algo da ordem da certeza de si nas respostas do acaso no jogo de azar, supostamente e representando o Outro. Trata-se do ponto de partida para essa outra cena do mesmo jogo que percorreremos abaixo: a fantasia.

Encontramos nas palavras de Lacan (1958-59/2016, p. 404) a maneira como se dá esse *turning point*:

O sujeito barrado marca esse momento de *fading* do sujeito em que este não encontra nada no Outro que o garanta de maneira segura e certa, que o autentique, que lhe permita situar-se e nomear-se no nível do discurso do Outro, ou seja, como sujeito do inconsciente. É em resposta a esse momento que surge, como suplência do significante faltante, o elemento imaginário, termo correlato à estrutura da fantasia (LACAN, 1958-59/2016, p. 404).

Mas qual seria a fantasia de Mário? Para interrogações que não podemos responder, podemos apenas supor, com parca precisão. Parece que havia uma fantasia ambiciosa que girava em torno de *ser bom em tudo* ou *competitivo*. Mas isso não nos possibilita visualizar exatamente o elemento imaginário que entra em jogo na fantasia, de fácil percepção quando observamos as pílulas e os fantasmas no jogo de Pac-man. Apenas conseguimos considerar a satisfação que Mário obtém nos jogos com esta afirmação: *Eu me identifico como alguém que joga porque gosta e porque isso me traz felicidade*. Portanto, para além da dimensão de sofrimento que abordamos anteriormente, há outra vinculada especialmente à satisfação.

De qualquer forma, adicto ou não, quando adentra nos jogos digitais, o sujeito se coloca também no terreno da fantasia, se depara com possíveis objetos de desejo, travando com eles uma historieta – isso nos será importante. Portanto, de certa forma, tal qual uma narrativa, o jogo espelha ou viabiliza esse universo, propiciando a materialização, na virtualidade das telas, da fantasia³³. Isso permite ao sujeito dois movimentos paradoxais: em primeiro lugar, pode brincar como a criança brincava (porém com objetos virtualizados); em segundo, pode fantasiar sem prescindir dos objetos como ponto de apoio. Dessa maneira, conjuga os dois universos: brincadeira e fantasia de uma forma nova. Trata-se de uma ilustração do feliz encontro entre sujeito que fantasia e jogo que também provê os elementos para tanto. Mas como esse aspecto se articula à adição?

No entendimento freudiano (FREUD, 1919/2010; 1916-17/2014), a fantasia é uma situação imaginada e imaginária fonte de especial prazer. Em geral, quando fantasia, o sujeito encontra satisfação em conteúdos variados, que podem ir desde temas triviais até os propriamente eróticos. Essas situações fantasiosas tampouco são estáticas, podendo transmutar de acordo com os momentos da vida do sujeito: novas aparências surgem. De início, no caso de devaneios ou fantasias conscientes, o sujeito as percebe como voluntárias, mas, com o passar do tempo, elas tendem a evoluir para um quadro compulsivo, sendo percebidas muitas vezes como incontroláveis e persistindo contra sua vontade e deliberação. Isso ocorre sobretudo, adverte Freud, nos momentos em que a realidade requer temperança na realização dos desejos do sujeito.

Como já assinalamos no primeiro capítulo, o desejo tem sua raiz na infância, e mesmo tendo seu início recordado como ulterior pela maioria das pessoas, precede o ponto de

³³ Essa ideia já foi abordada nos capítulos anteriores e por outros autores. Por exemplo, Dunker (2008), que já citamos no capítulo 02, fala em “fantasiar a céu aberto”, e Maudet (2014), que articularemos a seguir com a questão da adição aos jogos digitais e a fantasia de forma mais aprofundada. Quem parece concordar também com essa ideia é o sociólogo Gilles Lipovetsky (2015, p. 246): “A sociedade hipermoderna também é a sociedade da artificialidade, da falsificação, do falso luxo e da verdadeira pacotilha, do falso verdadeiro e do verdadeiro virtual [...] o deleite também é o do duplo, da cópia, por meio dos quais vivemos uma vida como que, ela mesma, desdobrada. [...] Reveladora a esse respeito é a força adquirida pelo universo virtual, que dá a impressão da verdade da vida, quando não passa de uma projeção sem realidade concreta. O avatar de Second Life se torna como que um outro eu, que impregnamos de nossos sonhos, nossos fantasmas, nossos desejos e que os realiza virtualmente, fazendo experimentar as sensações e os sentimentos que teríamos tido se os realizássemos na verdadeira vida: uma satisfação por procuração, uma transferência da realidade do seu eu próprio para um outro virtual. É o mesmo prazer que se tem com os videogames, que instalam quem os pratica num mundo inventado em que o jogador se projeta. Uma projeção imaginária que não é sentida como uma vida menor, uma restrição, uma amputação, e sim como uma exaltação, uma forma de se propulsar além de si num universo cuja falsidade acrescenta beleza à realidade. ‘Ô! Engano amigável, oh! jogo da natureza! / É uma verdade? isso é apenas uma pintura?’ (tradução nossa), já se comprazia em dizer o poeta Desmarest de Saint-Sorlin diante do reflexo imaterial do castelo de Richelieu se projetando duplamente em sua sombra e na água de um canal. Nas vertigens perturbadoras da ilusão e do inautêntico, o eu hipermoderno, levado pela busca do autêntico, se compraz da mesma maneira em jogar com a ilusão do real e do verdadeiro”.

recordação, remontando às organizações das etapas do desenvolvimento psicosexual. Em linhas gerais, seu elemento organizador é, portanto, o complexo de Édipo (FREUD, 1919/2010; 1916-17/2014). E, para que se estruture em sua composição de fantasia, se faz necessária a presença de duas condições - de um lado, um prazer ligado a uma fixação em uma zona erógena e de outro, a presença de um sujeito desejante (MILLER, 1987).

Com suas premissas e ferramentas, Freud (1916-17/2014) pôde sintetizar pelo menos três tipos de fantasias, ao seu ver primordiais em todos os viventes: de sedução, da cena primária e de castração. São fantasias que compõem o enredo do complexo de Édipo, e seus efeitos perduram em maior ou menor grau em nossas vidas, como formas de preencher lacunas a partir de lembranças filogenéticas. Ou seja, há um *roteiro* pré-histórico que nos é comum e que perdura no psiquismo, embora cada um siga o próprio.

Outrossim, por se tratar de fantasias rudimentares da tenra infância, um ponto importante para compreensão de suas formações é sua acessibilidade ao sujeito. Nem todas são conscientes, tal como nos sonhos diurnos ou nos devaneios, e, portanto, só podem ser descobertas ou abordadas por intermédio da análise. Não obstante, dependendo da fase em que a fantasia se encontra em sua constituição, pode apresentar uma ou outra condição de acesso a seu conteúdo. Não menos imperativo, o recalque opera um papel essencial nessa direção.

“Bate-se em uma criança” é um texto princeps de Freud (1919/2010) sobre fantasia, a partir das fantasias de que uma criança é surrada. Ele trata das modificações e deslocamentos³⁴ de cada fase do fantasiar que constroem disfarces, levando a censura a liberar as fantasias, as quais chegam à consciência. Em sua primeira fase, a fantasia é certamente sádica, onde é sempre algum outro sujeito que apanha. A princípio a criança não sabe quem bate, mas chega, após algum tempo, inequivocamente à conclusão de que é o pai. Inclusive, Freud se pergunta se nesta fase já teríamos uma fantasia propriamente dita ou uma mescla de desejos e lembranças, enraizada nos ciúmes da criança para com o pai que, ao bater em outro, ama-o, mas não a ela. Entre as fases um e dois, ocorrem mudanças profundas. Portanto, na fase dois, quem afigura como quem apanha é o sujeito que fantasia – no caso a criança. Há a incidência do prazer, que por lógica, se torna masoquista, haja visto a posição que o sujeito ocupa. Mas, ponto fundamental, ela não é claramente uma lembrança: é uma reconstrução viabilizada pela própria psicanálise do sujeito.

Na terceira fase, o que muda proeminentemente é que o pai se afasta de cena e ingressa um substituto do mesmo, um professor por exemplo – vemos como esses intercâmbios de

³⁴ Estes são aspectos simbólicos da fantasia, “gramaticais” aos níveis que Freud alude e na lógica do sentido lacaniano, como versa Miller (1997), onde intercambiam-se os sujeitos e suas posições.

personagens perfazem uma série de deslocamentos, como uma gramática. Também, a criança se torna outra e o sujeito neste momento se acha na figura de um observador, olhando a cena. Desta forma, de uma mistura de lembranças e desejos originária (fase um), passa-se a uma situação onde o próprio sujeito afigura e há a inserção do prazer com a situação (fase dois) que agora irá provocar uma grande excitação sexual que pode, também, permitir a satisfação masturbatória (fase três).

Assim, podemos assinalar que esses disfarces ou permutas compreendem uma série de elementos que compõem essas construções fantasiosas. São eles: o personagem (na acepção de agente); o objeto; o conteúdo, assim como a significação das fantasias. Com isso em mente, salientamos pelo menos duas figuras dramáticas centrais, o agente da fantasia e o objeto deste. Não podemos ainda esquecer do personagem principal, que Lacan (1956-57/1995) dá importante ênfase: o sujeito, dado que, afinal, por motivos óbvios é ele próprio personagem – seja até mesmo como observador – e autor da fantasia. Em suma, a fantasia compreende alguém ou algo que é objeto de outrem. Os papéis sádicos e masoquistas nas fantasias demonstram isto com certa facilidade³⁵.

Mas como os personagens da fantasia nunca são totalmente inertes, há uma sequência a ser seguida, como em uma história, ou seja, tem um enredo singular. Como toda história – e a ambiguidade dos significantes que a compõe no seu âmbito simbólico – está à mercê do equívoco, sua significação também pode ser intercambiável, modificável. Por exemplo, pode suscitar mais de um sentido para quem fantasia a depender do momento em que se dedica à mesma. Em contraponto, é importante salientar, que as fantasias são organizações pouco mutáveis, o que delineia via de regra, tal como Freud (1919/2010) nota, que o sujeito que fantasia pouco consegue articular de sentido sobre a mesma.

Há, pois, uma espécie de limitação do dizer sobre elas – que Lacan (1966-67/2008) nomeia de “axioma da fantasia”. Trata-se de uma pequena frase que condensa a historieta em uma fantasia fundamental a qual, do ponto de vista da práxis psicanalítica, é um *osso duro* para o trabalho de significação ou elaboração.

Dentre as distintas formações fantasiosas, uma é de especial valor na construção de nosso argumento³⁶. Freud (1919/2010) percebeu que alguns sujeitos prescindiam de um

³⁵ Pois onde se está na história muda consideravelmente a direção de onde se obtém o prazer na fantasia. O exemplo que demos de Pac-man deixa isto claro, pois sua posição frente aos fantasmas mostra a clara intercambiação da forma de satisfação na fantasia.

³⁶ Apesar de seguirmos a ideia de Miller (1987, p. 105) de que o conceito da fantasia tem uma plasticidade que permite que possamos aplica-la a dimensões variadas, como ele diz, “o próprio comportamento do sujeito é uma demonstração de suas fantasias”, não pretendemos nos aproximar da fantasia fundamental por meio de nossa apreciação, pois careceríamos de rigor assim tornando-a deveras selvagem.

desfecho usual das fantasias - leia-se: masturbação -, o que era possibilitado pelo disfarce que empregavam para as situações imaginadas. Apesar de não constituir *a priori* uma categoria de fantasias, nos parece bem interessante notar essa formação de uma “superestrutura de devaneios”:

Em dois de meus quatro casos femininos se desenvolvera, por sobre a fantasia de surra masoquista, uma engenhosa superestrutura de devaneios, muito importante na vida daquelas pessoas, à qual cabia a função de possibilitar o sentimento de que a excitação fora satisfeita, mesmo com a renúncia ao ato masturbatório. Num destes casos, o conteúdo “apanhar do pai” podia ousar novamente adentrar a consciência, quando o próprio Eu era tornado irreconhecível por um leve disfarce. O herói dessas histórias era invariavelmente golpeado pelo pai, depois somente castigado, humilhado etc. (FREUD, 1919/2010, p. 309).

Neste sentido, Freud nos deixa abertas as portas para pensar que os jogos são análogos a essas superestruturas fantasiosas, no sentido de que propiciam o prazer com uma história suficientemente disfarçada para que o sujeito não se veja implicado na fantasia, mas possa se satisfazer com ela – a contumaz justificativa *é apenas um jogo*³⁷ tantas vezes proferida por jogadores e pais denota claramente esse disfarce. Podemos pensar que se trata também de pequenas narrativas de desejos prontas para consumo³⁸. É, de certa maneira, subtraída a presença do imaginário virtualizado dos jogos digitais e suas telas, o que Freud (1908/2015, p. 337) já havia analisado sobre a relação entre o escritor, o escrito e o leitor:

Afirmamos que o ‘sonhador diurno’ esconde cuidadosamente dos outros indivíduos as suas fantasias, pois sente que há motivos para envergonhar-se delas. [...] Mas quando um escritor nos brinda com suas ‘peças’ ou nos conta aquilo que nos inclinamos a considerar seus devaneios pessoais, sentimos elevado prazer, provavelmente oriundo de muitas fontes. Como o escritor consegue fazer isto é seu segredo mais íntimo; na técnica de superar aquele sentimento de choque, que indubitavelmente está ligado às barreiras que separam cada Eu e os demais, é que se acha propriamente a *ars poetica*. Podemos imaginar dois recursos desta técnica: o escritor atenua o caráter do devaneio egoísta por meio de alterações e ocultamentos e nos cativa pelo ganho de prazer puramente formal, ou seja, estético, que nos oferece na apresentação de suas fantasias. Esse ganho de prazer, que nos é oferecido para possibilitar a liberação de um prazer maior, de fontes psíquicas mais profundas, é denominado brinde incentivador ou prazer preliminar. A meu ver, todo o prazer estético que o escritor nos propicia tem o caráter de um prazer preliminar deste tipo, e a autêntica fruição da obra literária vem da libertação de tensões em nossa psique. E talvez contribua para isso, em não pequena medida, o fato de que o escritor nos permite desfrutar nossas próprias fantasias sem qualquer recriminação e sem pudor (grifo nosso).

³⁷ Isto será retomado quando abordarmos a questão grupal dos jogadores.

³⁸ Análogo ao que Forbes (2012, p. 107) “Sabemos bem como a sociedade é capaz de produzir sofrimentos e alegrias em modelos *prêt-à-porter*”.

Entretanto, temos algumas diferenças marcantes entre a narrativa textual e a narrativa dos jogos. A primeira, já elencamos acima. A segunda é a de que há a virtualização nas telas do jogo que, contrária às narrativas que evocam a imaginação, dá a ver a imagem produzida a partir da imaginação de alguém, como nas ilustrações de um livro ou filme. Mas não paramos por aí, pois estaríamos falando de cinema e não de jogos. Ao contrário das obras literárias, o jogo propicia ao jogador o controle do personagem – em parte, ilusório. De certa forma, ele não controla nada que já não houvesse sido programado a controlar. Se no transcorrer do jogo o sujeito perder, ganhar ou não fizer nada, são alternativas que não mudam os desfechos possíveis já escritos em boa parte dos jogos: não há espaço para o novo ou a criação. Em oposição, há uma gama crescente de jogos que permitem parcialmente a criação ou jogar de forma mais livre, que abrem espaço para a singularidade. Mas em última análise, a criação se dá dentro de parâmetros pré-estabelecidos, ou seja, a não ser que se programe o próprio jogo, ainda se joga o jogo do Outro. Portanto, é o ponto imutável, ponto do impossível do mundo digital que é desconhecido pelos jogadores. Essa ilusão de poder contribui para o casamento das fantasias do jogador com o enredo do jogo.

Um excerto de um caso contribui para o desenvolvimento dessa ideia. Trata-se de Gordon (nome fictício): jogador inveterado desde a infância, com uma vida funcional, porém organizada em torno do jogo compulsivo - tenta dar conta das obrigações diárias, desde que não atrapalhem os muitos momentos em que se dedica a jogar. Dentre as várias características marcantes de jogador, a que nos interessa é a de uma espécie de compensação da realidade insatisfatória. Dito de outro modo, ele consegue se valer da ilusão de controle propiciada pelo jogo para dar vida a uma fantasia – *eu vou lá no jogo e faço ele fazer o gol se ele não o fez* –, que poderíamos chamar fantasia de poder. Esta fantasia, encontra suas raízes ainda na fase anal-sádica, mais especificamente no seu início, onde a criança ainda tem sentimentos de onipotência e de controle mágico (FENICHEL, 1945). Não obstante, é compreendida como o desejo de obter controle sobre uma situação em especial, modificando-a, ou como compensação, obtendo prazer pelo que não ocorreu de fato – assim como os sentimentos de triunfo se sentido poderoso novamente, onde o sujeito retoma uma fantasia infantil de maestria sobre o que sente medo e se equipara aos adultos (FENICHEL, 1945).

Assim, quando seu ídolo futebolista não se saía bem em uma partida real, Gordon ficava horas diante da tela buscando controlar o personagem que, para ele, representava o desportista para que atingisse o que pensava ser seu destino ideal. Apesar de sua forma de lidar com o que lhe frustrava sugerir um sintoma da mania, nos faz lembrar Freud (1919/2010), quando as realidades da vida refreiam ainda mais com suas frustrações, as fantasias se intensificam:

“Desejos não satisfeitos são as forças motrizes das fantasias, e cada fantasia é uma realização de desejo, uma correção da realidade insatisfatória” (FREUD, 1908/2015, p. 330).

Nesse sentido, se retomamos o tema dos gêneros de jogos, aqueles em terceira pessoa, vemos como se encarna o Outro perante um outro que deve cumprir seu desejo. Mas, ao contrário do que possa parecer, essa é uma ilusão de poder que, em oposição à vida *off-line*, que nem sempre admite desfazer e refazer os fatos da realidade, ela poderia reencenar com o destino desejado³⁹.

Trata-se de um caso emblemático, ou seja, serve para demonstrar uma de nossas hipóteses acerca da compulsão para jogar: a de que a adição caminha de mãos dadas com as fantasias e com o prazer que elas proporcionam - característica essa que, sem dúvida, circunda inúmeros outros jogadores com intensidades diversas.

Em síntese: Gordon necessitava corrigir o que lhe era penoso, a derrota de seu ídolo, mudando a trajetória em direção ao que desejava na realidade. Isso nos avaliza recorrer à ideia essencial de que a fantasia perfaz uma espécie de adequação do prazer/desprazer para o desejo (LACAN, 1963/1998); afinal, era imperioso ao nosso sujeito fazer algo com seu desprazer.

Apesar do exemplo acima, é frutífero, no nosso caso, recorrermos ao *fort-da* como o faz Miller (1987) estabelecendo novamente uma ligação estreita que a fantasia mantém com os jogos. É, de certa forma, retomar o surgimento do desejo no sujeito, mas também a gênese da fantasia. Como observamos, o jogo do *fort-da* é uma brincadeira que comporta à criança elaborar a saída da mãe como causa de uma perda de algo de si, que Lacan dá o nome de objeto *a*. Isto, do mesmo modo que já sublinhamos, evoca essencialmente elevado desprazer, afinal, a mãe ocupa função central na vida do bebê, procurando suprir suas demandas amorosas. Esse infortúnio da vida de todos demanda uma resposta, que, no caso de Ernst, é a criação de uma brincadeira, de modo que ele consegue transformar algo penoso em alguma coisa prazerosa. Isso não significa dizer que o *fort-da* seja uma fantasia, mas sim que o jogo traz a mesma propriedade da fantasia, qual seja, a passagem do desprazer para o desejo.

Mas e quanto a esse desejo? De onde vem? De quem vem? Ele procede do movimento de *lá e cá* do jogo do *fort-da* criado por Ernst. Como a mãe instaura o motor do jogo pela sua ausência, quando ela não está, o que continua a ficar presente é seu desejo – que denota sua própria castração⁴⁰ e, assim, sua condição de incompletude, de sujeito desejante. Portanto, o

³⁹ A característica dos jogos de propiciar de antemão um desfecho de acordo com o desejo de quem joga evoca a ideia de Maudet (2014) de que os jogos permitem aos jogadores o mesmo prazer, da mesma forma, repetidamente.

⁴⁰ Designada por Lacan como A barrado.

Outro em sua ausência cria a base para que a fantasia aflore, mais precisamente pela evidência da existência do desejo do Outro. Nas palavras de Miller (1987, p.86):

Quando não está [a mãe], pode-se perguntar qual é seu desejo, que é o que deseja. Por isso, a criança do *fort-da* produz essa maquinação ao se evidenciar o desejo do Outro. Mas o que ilustra é generalizável: *a fantasia é uma máquina que se põe em ação quando se manifesta o desejo do Outro.*

Logo, a fantasia funciona como complemento à falta do Outro. Diferentemente da relação da qual o sujeito é produto dos significantes, em que este nunca encontra a verdade de si em uma palavra que o designa por completo, na fantasia ele encontra um ponto de fixação pela relação que estabelece com o objeto (MILLER, 1987). Dessa maneira, saímos do mote do sujeito que nunca se encontra para a direção do sujeito que se fixa a partir da relação com o objeto. No caso dos jogadores, o encontro com os jogos e suas fantasias têm papel importante na sua adição.

É ideia de Maudet (2014) que as fantasias encontradas nos jogos propiciam um encontro único e impactante, de grande satisfação ao sujeito, que figura facilmente como um imã para a compulsão devido a seu prazer. Mas não é apenas o encontro que se dá com o jogo em si que leva a adição; há também um elemento de *timing* que não pode passar despercebido. Os jogos digitais começam a aparecer na vida das crianças com maior repercussão, ou ao menos tem seu início retroativamente atribuído, comumente, em momentos em que o desfecho constitucional edipiano fervilha ou quando a criança já socializa mais livremente com seus amigos – período em que as atividades são destinos usuais para a sublimação das pulsões. Ademais, esse encontro único não é tão somente com o jogo, mas com uma máquina de prazer encarnada na plataforma. Expliquemos.

Com todos os jogadores que pudemos entrevistar ou acompanhar, ao perguntar de seu percurso na adição, sempre obtivemos respostas equivalentes a “começou quando eu joguei lá na minha infância pela primeira vez...”. Isto denota claramente que os jogadores demarcam sua compulsão em momentos específicos, em suas infâncias, quando descobrem essa forma de satisfação que perdura em suas vidas. É curioso apontar que, frequentemente, esse primeiro contato pode ser estabelecido tanto pela presença do jogo e suas parafernalias fartamente disponíveis quanto pelo contato único na casa de um amigo que pouco se repete. O que pudemos ver é que, independente da disponibilidade de poder jogar ao bel-prazer ou não, esse contato marca, de forma singular suas vidas, podendo ter diversas configurações.

De acordo com os sujeitos desta pesquisa, a relação com os jogos se dá tanto quando há autorização dos pais a jogar sem limites, quanto quando ocorre o oposto, inclusive diante de limitações financeiras que frustram o desejo da criança de ter uma plataforma para o jogo. Nestes últimos casos, podemos aludir que esse contato único imprime uma falta a ser resgatada *a posteriori* pelos sujeitos. De um ou outro modo, em dois casos que entrevistamos, os pais inclusive incentivavam o jogo; porém, em outros, se opunham veementemente – e isto também não mudou o fator de impacto deste encontro como primordial na adição deles.

Portanto, ter ou não ter a plataforma, longe de não serem importantes, são fatores singulares do encontro que se afiguram como este momento. Eles delineiam as nuances da relação única com os jogos. É por essa razão que a plataforma de jogos digitais nos parece uma espécie de máquina de prazer, e tanto sua presença como sua ausência têm repercussão na adição.

O caso mais emblemático desse pontapé inicial na adição aos jogos foi o de George (nome fictício). Jovem adulto, ao tempo de nossa conversa, levava uma vida funcional, estudando e trabalhando conforme aquilo que pretendia para si. Dizia jogar de forma comedida, porém, contraditoriamente, com grande ocupação em sua vida e frequentemente para aliviar sentimentos negativos e lidar com a angústia de estar só em sua casa. Entretanto, no passado, teve problemas de maior repercussão quanto a sua compulsão ao jogo. Apesar de ser difícil avaliar com precisão o momento em que uma criança percebe por si mesma os efeitos deletérios de algo dessa natureza, ele recorda que isso se deu em sua terceira infância. De acordo com suas próprias palavras, pensa ter atingido seu ápice de adição aos dez anos, e deixa clara a abrangência da implicação disso em sua vida:

eu queria jogar a todo momento, não queria dormir direito, não queria nem mesmo tomar banho ou parar de jogar pra poder ir comer, só queria parar mesmo quando tinha que ir pra escola, mas mesmo assim sempre ficava pensando nas coisas que eu tinha feito dentro do jogo e queria voltar logo para casa pra poder jogar mais.

A despeito da seara da adição aos jogos digitais na infância ser de fundamental importância, não nos ocupamos dela aqui, mas voltamos nossa atenção para o princípio – ou gênese – de sua compulsão em jogar. Ao cinco anos, George recebeu um videogame⁴¹ de presente de seus pais, quando eles se separaram, e se recorda de ter jogado o popular *Mortal Kombat*⁴², que foi tão logo substituído por um novo. Essa situação, nitidamente, o marcou:

⁴¹ Plataforma de jogos digitais, como tantas outras.

⁴² *Mortal Kombat* é um jogo de lutas cujo objetivo é ganhar de todos os lutadores concorrentes em partidas individuais e matar um deles é sua condição.

Minha lembrança mais antiga como primeiro contato com esse mundo de jogos foi quando eu tinha cinco anos, foi quando ganhei um super nintendo, lembro apenas de ter jogado Mortal Kombat nele. Porém, joguei por pouco tempo porque alguns meses depois eu ganhei um Ps1, presente do meu pai. Lembro que o primeiro jogo que joguei nele foi um chamado Apocalypse, um jogo de tiro que você jogava com o Bruce Willis, pouco tempo depois ganhei o jogo que viria a ser minha primeira paixão no Ps1 que foi o Resident Evil 1, um presente do meu irmão mais velho, que foi a pessoa que mais me influenciou no mundo dos games.

Este caso singular é recheado de nuances formidáveis. A privilegiada lembrança de sua incursão no mundo dos jogos já chama a atenção pelos significantes: um *combate mortal* ou *Mortal Kombat* provê a tonalidade de sua relação com os jogos. Sua recordação de que tal fato ocorrera em torno dos cinco anos de idade, remete à época de dissolução do complexo de Édipo. É de se cogitar que um garoto testemunhe em um jogo tão violento - em que a castração, embora simbólica, receba por intermédio do imaginário grandes impactos, com golpes que esfacelam o corpo do adversário - uma impressão virtualizada, porém vivaz de seus próprios medos, desejos e angústia. Igualmente, a rivalidade que o menino geralmente trava com o pai e o pavor da castração é um pano de fundo a ser considerado. Logo, não é um jogo qualquer que ele lembra como o primeiro. É um jogo estruturalmente ligado à sua constituição e singularidade. Ele poderia se recordar, por exemplo, do jogo digital muito popular chamado *Street Fighter* (lutador de rua, na língua portuguesa), de conteúdo similar; mas, ao contrário, são os significantes do combate mortal que o marcaram.

Prontamente após a separação dos pais, George ficou com a mãe e irmão e ganhou uma nova plataforma que ocupou o lugar da anterior. E com ela surgiu um jogo com o sugestivo título de Apocalipse⁴³, alcunha que por si mesma denota o fim de algo no sentido popular, possivelmente tendo a ver com a separação dos pais – de fato, não é incomum que os infantes nessa idade tenham posições semelhantes sobre o divórcio dessa natureza. Não menos importante, a presença do ator Bruce Willis – *duro de matar*⁴⁴ – encarnando o agente da fantasia que tem por objetivo principal atirar e salvar o mundo do iminente e vindouro final: outra alusão à novela familiar da separação em que a criança estava implicada. Tão logo, foi substituído por um novo, o *Residente do mal* - sua primeira paixão no mundo dos jogos, muito provavelmente

⁴³ Não pensamos que a escolha destes jogos como elementos de recordação do início do percurso de adição deste sujeito seja à revelia. Uma criança joga inúmeros jogos ao mesmo tempo, mas apenas alguns a marcam. A lembrança destes jogos que o marcaram pode ter sido determinada pelo recalque.

⁴⁴ Bruce Willis é famoso por protagonizar um filme largamente conhecido com esse nome.

pela presença do irmão mais velho que pode ter sido um substituto do pai, servindo de referência como o próprio George atesta⁴⁵.

Mas o que nos interessa é perceber, não de qualquer forma, que a partir da separação dos pais – o importante *timing* de que falamos – o sujeito se viu em um encontro apaixonante com os jogos: uma adaptação de um desprazer/prazer intenso para os prazeres de um jogo onde podia vivenciar via a fantasia dos jogos e seus personagens algo que vivia com ambivalência. No jogo, assim, ele poderia, encarando os antagonistas monstros, encontrar meios para fantasias que lhe permitissem, quem sabe, perpassar sua própria sobrevivência naquele momento. De fato, o jogo Apocalipse tem como mote a “sobrevivência ao horror”, o que nos parece vir a calhar com a necessidade de *sobreviver* a um momento de reestruturação familiar. Portanto, o jogo em si só é um encontro marcante por interpelar o sujeito quando é fundamental transformar o desprazer em prazer via desejo⁴⁶, visto as exigências da vida.

Desta forma, o caso de George mostra o quanto a plataforma e seus jogos podem aplacar a angústia e o desejo do sujeito diante da ausência do Outro, de modo a transformar o desprazer na vontade desenfreada de jogar, o que é fundamental para compreendermos as adições a essa atividade. Porque a máquina de prazeres encarnada nas plataformas, se torna meios para o prazer. É importante frisar que, neste caso, quem funciona como *carretel*, ou como objeto *a*, é também a própria plataforma e não somente o jogo e os objetos que compõem as várias fantasias – superestruturas de devaneios – que o tornam um jogo. Assim, o presente do pai permitiu à criança George usar seus jogos para transformar o infortúnio da ausência em algo menos penoso.

No caso de George e outros jogadores, podemos ver o sujeito lidando com o desejo do Outro de um lado, e a tentativa de se haver com um objeto deixado por essa relação com o pai, de outro. Lacan (1963/1998) se valeu de uma fórmula para fundamentar essa relação de forma lógica, para apreendê-la em seu funcionamento. Grafada como $\$$ (sujeito barrado) \diamond (punção) do objeto *a* (*a*)⁴⁷, trata-se da matriz de toda a fantasia, desde a fundamental até o mais pueril devaneio, tendo por objetivo demonstrar o funcionamento da relação entre sujeito e objeto neste

⁴⁵ Também seria possível aventar que o irmão mais velho, ora encarna o lugar do pai (denotado pelo comportamento análogo de dar presente como o pai que se fora) ora encarna o intruso (pois ocupa um lugar rival): uma metáfora para o Residente do Mal, por ter ocupado o lugar de outro.

⁴⁶ Não se trata de comparar o jogo com uma psicanálise ou com uma terapêutica. O sentido que damos aqui é baseado nas formulações a respeito de Dolto do jogo como mediador de desejo, não de “curar” em direção ao desejo como ética psicanalítica. Trataremos deste assunto mais profundamente no próximo capítulo.

⁴⁷ Outra forma mais clara: Sujeito barrado “desejo de” objeto pequeno *a* (LACAN, 1963/1998). Também, podemos ler o “punção” como “nele reunir o que pode dele isolar-se” (LACAN, 1966-67/2008, p. 14).

campo. O autor usa esse matema de forma a não abrir mão do rigor. Para nosso intuito aqui, é frutífero abordá-lo por meio de seus registros.

Possuímos, de antemão, o simbólico de um lado e o real de outro. Desta forma: $\$$ e do outro lado a . Contudo, para abarcar o objeto a na fantasia, o psiquismo lança mão do imaginário para dimensioná-lo. Portanto, basicamente, na fantasia, há a articulação de um ponto de interseção do simbólico com o real abordado pelo imaginário. Isso torna imperioso a nós construir uma digressão para abordar conceitualmente esse registro do psiquismo.

Esta via imaginária, compreendida como um dos “três registros essenciais da realidade humana” (LACAN, 1953/2005, p. 12) – real, simbólico e imaginário, envolve a interface do âmbito psíquico que possuímos com as imagens propriamente ditas. É constituída/constituente, no infante, entre os seis e dezoito meses, em uma sucessão de momentos chamados por Lacan de estágio do espelho (LACAN, 1949/1998). Nesse acontecimento, a criança realiza uma operação de antecipação da totalidade de seu corpo que lhe permite agrupar suas diferentes partes e consolidar certa unidade corporal, que Lacan (1953-54/1986, p. 96) qualifica de “domínio imaginário do seu corpo”. Isso também constituirá o Eu enquanto instância psíquica. Essa antecipação permite ao sujeito, pela primeira vez, situar a partir de sua imagem o que é ou não de seu eu. As palavras de Lacan (1953-54/1986, p. 96): “É a aventura original através da qual, pela primeira vez, o homem passa pela experiência de que se vê, se reflete e se concebe como outro que não ele mesmo – dimensão essencial do humano, que estrutura toda a sua vida de fantasia”.

Deste ou daquele modo, o imaginário engloba todo o universo permeado por esse registro que permite abarcar parcialmente o real tomando-o por imagens, ilusórias de certa maneira, mas que compõem a realidade. Outrossim, o famoso experimento do buquê invertido que Lacan aborda em vários momentos de sua obra exemplifica isso de forma didática, possibilitando verificar como o imaginário circunda também o objeto a (LACAN, 1963/1998). No experimento, Lacan (1953-54/1986) situa os objetos de desejo como o buquê, externo à caixa, que na ilusão do espelho, se torna contido na mesma. Assim, vemos novamente como o objeto a , na forma de causa do desejo é, de certa forma, no imaginário, uma ilusão: nunca se consegue apreendê-lo enquanto tal. Como também diz Miller (1996, p. 196): “O objeto a como tal é um semblante de ser. E unicamente o termo consistência diz bem de suas afinidades com o imaginário”. Isso nos apoia a intuir o fascínio das telas dos jogos digitais, pois estas podem tornar, pela virtualidade, uma série de ilusões prazerosas, sem os limites impostos pela realidade – no sentido de sua disponibilidade – ao menor alcance. Retomemos a fórmula, agora para melhor apreendê-la em suas duas outras dimensões.

Comecemos pelo lado do simbólico: o \$, que representa o sujeito barrado, é o sujeito do inconsciente, sujeito da linguagem, que, pela oposição significante, só faz não se encontrar em lugar algum e porquanto é marcado por uma falta. É importante também notar que, tal como o imaginário tem sua importante relação com a fantasia, o simbólico também desempenha seu papel. Ele aborda o imaginário na fantasia para simbolizá-lo. Nas palavras de Lacan (1953/2005, p. 22):

Entendo com isso que a fantasia de que se trata, o elemento imaginário, tem valor estritamente simbólico, que só podemos apreciar em função do momento da análise no qual ele se insere. [...] Ela é feita para se exprimir, para ser dita, para simbolizar alguma coisa, e alguma coisa que tem um sentido completamente diferente, de acordo com o momento do diálogo. Logo, o que isso quer dizer? Por um lado, que não basta que um fenômeno represente um deslocamento, que se inscreva nos fenômenos imaginários para ser um fenômeno analisável. Por outro lado, que um fenômeno só é analisável caso represente outra coisa que ele próprio.

Entretanto, não queremos de forma alguma dizer que a fantasia é da ordem simbólica, pois ela se vale da articulação dos três registros perante o objeto *a*. Suas regras se fazem repercutir, o que é visível pelas tramas de sua história: há condições gramaticais e lógicas na sua construção (MILLER, 1987). Melhor dizendo, existe um universo simbólico importante para a fantasia.

Sem dúvida, quando o objeto *a* encontra seu lugar na fantasia, a fantasia toma para o sujeito o lugar do real. Não se quer dizer com isso que se trata do real. O próprio termo axioma, que Lacan emprega no que concerne à fantasia, indica certamente que ele a coloca em um sistema lógico, confirmando que o objeto está na dependência da articulação significante (MILLER, 1996, p. 196).

Neste interim, tal como no jogo de Pac-man, que tem organizada sua relação com as pílulas de forma a compor uma história, o simbólico em sua relação com a fantasia nos abre importantes caminhos, não só de alinhavar com Freud a ideia de que as fantasias são transpostas para essas histórias inventivas.

O caso de Luigi nos ajuda a melhor demonstrar essa ideia na sua aplicação aos jogos e repercussão na adição dos jogadores. Com 30 anos, residente de uma megalópole brasileira, Luigi tinha uma relação apaixonada com os jogos. Tratava-se de um jogador limítrofe em sua adição, pois, no passado, vivera uma fase em que o jogo estava à beira de sair do controle (caracterizado por ele como sendo o equilíbrio entre as atividades da vida e do jogo), de modo que ele próprio mudou sua forma de relação com os jogos. Como quase todos jogadores da sua geração (nascido nos anos 1980), o contato com os jogos já pôde se dar na infância, e, como no

caso de George, é de lá que vinha uma marca especial que ficou impressa em si: não ter possuído um console de videogame clássico na época. Como era de se esperar, após o advento da fase adulta, comprou ele próprio um desses para si, que ostentava com brio ou com o mesmo orgulho que um herói olímpico tem para com sua medalha de ouro, em seu “cantinho *gamer*”.

Como estamos tratando da relação dos jogadores com seus objetos, sejam os pulsionais ou os da cultura, não podemos deixar de abordar as alcovas de jogatina, carinhosamente chamadas de *cantinhos gamers*. São espaços muito especiais na vida de grande parcela dos jogadores adictos ou não em jogos digitais. Pequenos recintos delimitados dentro de suas casas, onde jogam e mantêm, muito usualmente, nichos abertos ou até fechados – caso de Luigi – como verdadeiros universos de coleção de objetos oriundos dos jogos, que são montados meticulosamente pelos seus donos como objetos culturais da vida de jogatina virtual. Usualmente, são compostos por objetos que representam grandes ícones dos jogos: desde personagens até consoles antigos. É perceptível que jogadores têm esse fascínio por objetos físicos dos jogos. Nas mídias sociais de jogadores adictos ou não, é recorrente encontrar fotos e exaltações desses gabinetes.

Podemos fazer uma analogia desse fenômeno com os gabinetes de curiosidades, muito usuais desde a Renascença, possivelmente uma invenção dos aristocratas italianos naquele período. Estes, compostos por armários e prateleiras com objetos originais adquiridos durante suas viagens, dos quais seus donos se gabavam ao exhibir a convidados. Também eram objetos de grande ostentação e de grande prazer, pois emolduravam um pequeno mundo pessoal de maestria e conquistas (ALOI, 2018). Podemos entender estes artefatos, se recorrermos à análise que Lacan (1964/2008) perfaz dos objetos⁴⁸ da cultura que compõe o quadro “Os embaixadores” do pintor alemão Hans Holbein, como objetos simbólicos dos tempos em que vivemos. Desse modo, se tornam uma espécie de troféu, do ponto de vista imaginário, dentro de um gabinete de vidro fechado. Em seu interior, tal como no quadro de Holbein, temos vários pequenos objetos que também representam nichos da cultura em que vivemos, assim como vê-se nos objetos da célebre obra, a notar que estes constituem as disciplinas das artes liberais agrupadas no *trivium* e *quadrivium* da época, portanto, algo de reconhecida importância cultural. A despeito disto, outros objetos, menos sublimados, se assim podemos referir, também podem compor um gabinete de curiosidades. A título de exemplo, temos a sala secreta (uma das formas destes gabinetes) do museu de Nápoles, onde encontramos a arte erótica da cidade soterrada de Pompéia.

⁴⁸ Lacan não dá o nome de gabinete de curiosidades; fizemos esta aproximação sem pretensões de teorizar sobre o tema.

Porém, no caso de Luigi, esses objetos estavam em relação com os símbolos de suas aventuras, por um lado, e por outro, simbolizavam um vazio, uma falta. Começamos pela presença da ausência. Ele ostentava um console de videogame que nunca teve quando criança. Comemorava, de certa forma, com um símbolo de algo que lhe era alheio. O que torna mais interessante essa relação, e que não podemos deixar de notar, é que Luigi incorreu em um ato falho, manifestação própria do inconsciente, ao trocar os nomes da plataforma. Aclaramos: Luigi dizia nunca ter tido um videogame chamado Atari 2600 quando criança, mas, ao invés disso, estampava na sua coleção um Atari 3000 e a ele se referia como 2600. Como não foi confrontado, não sabemos até que ponto ele nunca soube que tinha o videogame errado. Ou seja, paradoxalmente, ao nível da linguagem, continuava a não ter o objeto de seu desejo. Afinal, é do desejo que o objeto não seja *a coisa* que representa.

De outro lado, temos os objetos que representavam suas aventuras pelo universo dos jogos. Como os aristocratas da Renascença, Luigi e tantos outros jogadores ostentam em suas prateleiras privadas objetos que lhes lembram dos seus personagens favoritos, de suas aventuras e de seus consoles. Alguns ostentam verdadeiras raridades muito cobiçadas e invejadas por tantos parceiros.

Paulatinamente, de fato, a indústria de jogos digitais insere *gadgets* e quinquilharias no mercado que rapidamente viram objetos de desejo dos jogadores. Há para todos os bolsos: desde os mais baratos, passando pelos falsificados chegando até a consoles e jogos exclusivos que só alguns podem comprar. Há ainda os que somente são fornecidos para jogadores *youtubers* profissionais que passam horas e horas jogando em *lives* e que mascaram um grande serviço de propaganda.

Ainda que não seja nossa discussão aqui, esses mecanismos de semblante para o consumo têm função relevante. Lacan (1969-70/1992) criou o neologismo *latusas* para designar esses objetos (de consumo) *a* que visam causar o desejo e aplacar a falta. No nosso caso, a falta destes jogadores aficionados. Mas não é disso que se trata nessas coleções que compõem os gabinetes de curiosidades, dado que, como *latusas* que poderiam ser, eles próprios deixariam de causar desejo por sua evanescência – já que, tendo sido consumidos, perdem sua aura de semblante e são descartados tão logo o próximo se afigure no horizonte de consumo.

O próprio Lacan faz uma importante distinção entre esses objetos reais tomados pelo imaginário (próprios da fantasia) - “o objeto é um ponto de fixação imaginário dando, em qualquer registro que seja, satisfação a uma pulsão” (LACAN, 1959-60/1997, p. 143) - e os de coleção: “se é uma satisfação, pelo menos nesse caso, é uma satisfação que não pede nada a ninguém” (LACAN, 1959-60/1997, p. 144). Lacan designa estes como formas de aproximação

da Coisa⁴⁹ – que vai além do objeto e leva até a sublimação da pulsão. Na contramão, mas não totalmente, fazemos notar em nosso mote que, assim como os aristocratas italianos, os jogadores gostam de se gabar de suas coleções perante os outros. Poderíamos constatar o funcionamento desses objetos como participantes da fantasia, por exemplo, com o olhar do outro como objeto de satisfação.

Todavia, o que mais nos interessa é como o simbólico aborda o imaginário na fantasia e como os aspectos simbólicos desta se transmutam nos jogos em si, de modo que, aí sim, sabemos que, posteriormente, ficam simbolizados por estes pequenos objetos colecionáveis que compõem os gabinetes de curiosidades dos jogadores.

No campo mais pulsante de seu *cantinho gamer*, o que mais apraz Luigi são as histórias: *No videogame, você vive uma história de outra pessoa e se o jogo não tiver história, fica sem sentido jogar*. Esse fascínio vai além do jogo em si, e sempre que pode, compra os livros para ler junto e complementar os detalhes que não fazem parte do jogo.

Sua saga de jogos favorita é *Assassin's Creed*, ou em português *Credo dos Assassinos*, que, como ele nos conta, *recria uma história real*. Não pretendemos descrever o jogo em si, mas sim, nos valendo da ênfase no significante, vamos nos ater ao sujeito da enunciação e, portanto, ao *jogo* que Luigi enquanto sujeito joga. Assim, nos distanciando do jogo *per se*, para nos aproximarmos do jogador, ou até mesmo, da fantasia do jogador que o jogo permite jogar.

Ele nos conta que neste jogo há sempre um acontecimento histórico extraído da História Geral, que para ele é primordial no jogo: um evento adaptado para uma narrativa de jogo. O exemplo que ele nos dá para falar sobre esses jogos ao qual é apaixonado é parte de um capítulo de um jogo da saga acima mencionada. E este acontecimento não poderia ser mais icônico. Trata-se do episódio histórico do assassinato de Júlio César, grande ícone da República Romana. Ele nos diz que os eventos fatídicos do ditador são minuciosamente retratados, vivenciados e representados no jogo, com exceção do protagonista – que é o personagem agente, ou seja, aquele que o jogador controla –, o qual não faz parte da história que é contada nos livros. É, portanto, um personagem extra-história, inventado pelos roteiristas e acrescentado à história contada no jogo. Assim, como ele próprio diz, este jogo é *uma mistura de história real com história fictícia*.

Nesta *mistura* que compõe o enredo do jogo que Luigi nos relata, o personagem não é um qualquer. A narrativa do jogo é construída em torno de que o mesmo passou *despercebido* pela História, mas mesmo assim, tendo função primordial nos acontecimentos que mudam o

⁴⁹ A Coisa ou “*das Ding*” é um conceito que alude àquilo que não pode ser representado, é da ordem do registro do real (LACAN, 1959-60/1997).

rumo da trama. O clímax retratado por Luigi demonstra isto com exatidão: o protagonista, o personagem que Luigi controla, é quem dá a primeira facada em Júlio César e ainda assim consegue passar sem ser notado.

Para clarificar, o jogo retrata um personagem que teria existido na História, mas que não foi registrado por ter conseguido passar *despercebido*.

Com isto, esperamos exemplificar a possível incursão do sujeito na sua fantasia a partir do jogo. Ousando tomar pelo simbólico esses movimentos imaginários, podemos aventar: mesmo não sendo visto e reconhecido, *despercebido*, o sujeito é parte central na história – faz-se de objeto do olhar do Outro. Vemos, a partir do grande apreço que Luigi tem por jogar este jogo, sua satisfação em experienciar essa narrativa onde alguém vem a existir no universo imaginário, virtual. Portanto, tal como uma fantasia que organiza seus elementos de forma a obter o prazer com suas condicionalidades: a de que o personagem passe despercebido.

Se colocamos em perspectiva a história do jogo e a interpretação *ad hoc* que sugerimos, vemos com clareza uma importante característica da fantasia: a de que ela se presta a encobrir algo, mas que se oferece ao sujeito com todas suas nuances desveladas (MILLER, 1997). Assim, Luigi enxerga tudo sem enxergar coisa alguma. Esses pequenos climaxes das narrativas de jogos digitais são verdadeiros lugares paradoxalmente vazios e recheados, prontos para receber quem quer que queira se satisfazer com os mais triviais, porém, proibidos desejos⁵⁰. Novamente, uma máquina de prazer com várias programações à disposição da fantasia, no sentido de uma adição que sempre pode ser novamente revivida – que Maudet (2014) ratifica também em seu entendimento.

Por fim, no sentido do registro do real, que ao longo deste argumento tocamos sem adentrar de fato, trata-se de uma relação com o que não é significável ou imaginável – portanto, da relação com o impossível, que Forbes (2020a) tem chamado de intangível no horizonte contemporâneo. Mas, como já antecipamos, pela fantasia, diz Lacan, o sujeito consegue de certa maneira se encontrar, pela fixação em um objeto, neste caso, o objeto pequeno *a* (MILLER, 1987; LACAN, 1963/1998), que ganha o nome de *instante da fantasia*: “é uma apresentação ou ilustração do instante fantasmático. Instante que, como diz a fórmula, fixa o sujeito em lugar peculiar.” (MILLER, 1987, p. 116). Nesse âmbito, estamos mais próximos da fantasia fundamental, a fantasia mais desbastada de toda sua gramática significativa, reduzida a uma

⁵⁰ Nas palavras de Maudet (2014, p. 31): “Ser adicto em videogames, ou seja, não ser capaz de se abster de jogar repetidas vezes com um determinado videogame, parece assim proceder de um encontro contingente onde um desejo que se procura encontra em uma outra cena sua realização ilusória”.

frase. Em suma, o real da fantasia é que ela é apartada da significação em última análise. Uma verdade do sujeito (MILLER, 1997).

Como dissemos, esse âmbito da fantasia fundamental não será explorado em nossa investigação, embora, em última análise, permeie todas elas. Nosso objetivo aqui é demonstrar como a fantasia nos jogos atina com a das pessoas de modo singular o que fica claro no caso de Franco.

Socorrista e jogador adicto de 45 anos, com ensino superior e namorando há cinco anos, Franco conta que, quando criança, jogava no vizinho ou em lojas de jogos: *eu me criei indo para esses lugares*. Muitas vezes, *matava aula* para jogar, e, como sua família era humilde, sua solução era guardar o dinheiro do lanche para financiar os jogos. Era nas lojas de jogos⁵¹ que fazia suas amizades, pois dizia se sentir muito só entre seus irmãos, que eram bem mais velhos – ele era filho temporão, e por ser homossexual e *afeminado*, como ele dizia, seus irmãos nunca se aproximaram muito dele.

Desta forma, foi a partir dos jogos que Franco encontrou uma forma de socializar, descobriu um lugar onde *não era estático, era interativo*, o que retirava da inércia que a temeridade dos irmãos e o decorrente preconceito lhe impunham. Franco relata que, anteriormente à sua adição aos jogos, ele foi adicto às mídias sociais, o que denota ainda mais como essa solidão repercute em suas compulsões: procurava nas redes sociais, assim como nos jogos, um lugar para encontrar o outro: fosse um amigo ou um amor.

Apesar do grande envolvimento com os jogos na infância, ele somente os retoma quando adulto, após ter o próprio dinheiro para comprar um videogame, que lhe fazia recordar da infância. Logo, sua rotina de jogos começou a se configurar como adicta, com um hábito regular e compulsivo, seja para aliviar as tensões do dia, socializar ou simplesmente obter prazer com o jogo. Dedicava a essa atividade três horas diárias, e em períodos sem trabalho, poderia alcançar até oito horas. Além disso, em algumas ocasiões passava noites em claro e finais de semana jogando. Como medida de contrabalanceamento para a compulsão, criou regras para se reprimir quando passava dos seus limites com o intuito de *proteger-se*.

Sua adição, como a de tantos, também estava vulnerável à abstinência. Passou um período conturbado quando ficou sem console para jogar um de seus jogos prediletos, o de *role playing game*. Por ser de equipes, o jogo continuou mesmo sem ele e seu personagem permaneceu estático, o que o frustrou. Todavia, sua abstinência não era o único problema, visto que, novamente, se encontrava só. Isso, com certa previsibilidade, o deixou deprimido e

⁵¹ Lojas que dispõem de vários videogames e televisores para que os jogadores possam alugar durante um determinado tempo para jogar. É a precursora das *Lan-houses*.

desnortado a ponto de não saber o que fazer com o tempo livre. Quando finalmente conseguiu comprar novamente um console para si, considerou o melhor dia de sua vida. Esse momento proporcionou a ele um relembrar a infância: disse ter voltado a ser uma criança, quando o acesso era difícil, penoso, que só aumentava o desejo de jogar. Essa história de abstinência tem por pano de fundo a repetição, a solidão e o (re)encontro com o outro.

Como é de se imaginar, a adição aos jogos trouxe alguns percalços no relacionamento amoroso de Franco. Seu namorado, que não jogava, rivalizava com o jogo no desejo de Franco, principalmente, pela satisfação que lhe proporcionava e pelo dinheiro investido: *é o prazer que eu tenho* – era resposta usual de Franco ao namorado quando confrontado. É importante ressaltar que não pensamos que o namorado não desse prazer a Franco conforme ele o desejava, ou algo do gênero, mas que o prazer do jogar é um prazer que, para Franco, está ligado a ele: é possível obtê-lo a partir do dinheiro. Isso remonta à infância do Socorrista, quando ele, gastando todo o seu dinheiro para jogar com um amigo de seu irmão, conseguiu fazer amizade com ele, o que lhe proporcionou, em suas palavras, *se identificar como pessoa*.

A história ainda tem mais um elemento dramático: esse “amigo” o extorquiu – Franco precisava bancar o jogo monetariamente ou ele contaria ao seu irmão que Franco matava aula para jogar. Mas, por trás dessa extorsão, o tal amigo demonstrava seu desejo secreto de jogar com Franco, mesmo que precisando disfarçá-lo. Isso é óbvio, pois ele poderia jogar outro jogo sozinho com o dinheiro de Franco, que à época tinha 12 anos, mas continuavam a jogar juntos durante horas a fio. Abaixo, notamos os efeitos desse desejo:

Eu comecei a me identificar como uma pessoa. Porque assim, quando você é criança, não aí no Sul, mas aqui no Nordeste você não tem identidade. Você é o filho do Mauro e da Esperança que são meus pais. Então as pessoas lhe identificam como, "ah, ele é o filho da Esperança". Você não tem nome. Você não tem é.... Você não tem identidade própria. Quando você é muito criança você sempre é o filho e o irmão é o neto de alguém. Se você for procurar pelo nome da pessoa, você não consegue achar aquela pessoa em tal cidade. Mas se você falar é o fulano filho de fulano ou sicrano da loja de... aí todo mundo sabe quem você é. Mas se você disser: é do cara da Silva. "Ah, eu não conheço". Mas se chegar lá na cidade dos meus pais e chegar lá e dizer "ah você sabe quem é o filho da Esperança neto da Dona Izabel?" Todo mundo sabe que é eu. Isso te identifica. Eles associam a sua família às pessoas mais velhas. Para mim foi bacana nesse dia porque ele conseguia interagir comigo independente do meu irmão. Então eu não era o irmão do amigo dele. Eu era o amigo dele naquela hora. É o colega dele que estava ali. E esse pra mim foi um dia muito bacana, uma sensação boa. De identificação, de começar a me descobrir como pessoa. Que eu poderia ter uma identidade própria e além disso, como eu estava bancando o jogo, eu estava empoderado ali, então ele só fazia uma coisa se eu desse o dinheiro se eu sustentasse aquele momento ali. Então foi uma satisfação muito prazerosa na época por causa dessas coisas.

Assim, a partir desse episódio, Franco se encontrou com esta forma de prazer, de onde ele retira o molde fundamental⁵² para as fantasias que irão permear seus jogos. Isso se percebe facilmente, pois ele investe seu dinheiro em sua personagem virtual que lhe proporciona amizades tão especiais. Ora se posicionando, se identificando com a personagem, ora colocando-a no lugar de um outro. Mas vejamos as nuances de suas fantasias.

Sua personagem⁵³ é uma mulher, que ele justifica de antemão não identificar a partir deste fato um desejo de se tornar mulher – vemos novamente os disfarces que permitem na fantasia do faz-de-conta que ele possa ser mesmo não o sendo. Já pelo lado do eu ideal, ele a constrói como sendo uma mulher que tem muita admiração por suas qualidades e características. Esses ajustes na personagem de Franco denotam a tentativa de neutralizar os elementos de seus desejos menos reconhecidos: por um lado, o que deseja mas não pode e por outro, o que gostaria de ser, mas não reconhece em si. A despeito destes meandros, ele a faz ser uma heroína, e, portanto, nesse significante, se identifica com ela: *eu sou herói na vida real e na vida digital*. Socorrista, que atua salvando a vida de pessoas, ele poderia prescindir de ser herói nos jogos, uma vez que na sua vida profissional tem este papel. Isto, por si só, já é um reflexo desse desejo anterior, de ser uma heroína – que notadamente é impossível no ambiente de trabalho – visto que uma corporação apaga os elementos singulares do sujeito em função da homogeneização das organizações militares. Vemos novamente, com Franco, como a realidade e seus limites fomentam a fantasia: a de ser uma heroína – pelo menos no mundo virtual.

Isso corrobora seu encanto pelas histórias dos jogos: *o roteiro que o jogo tem. Que é como você fazer... como você assistir o filme, só que fazendo parte dele*. Esta constatação de Franco de que os jogos são como filmes é salutar, pois reitera a relevância do *script*, mas também porque nos permite lembrar que, alguns jogos, ao contrário de uma película, não têm fim. Eles não foram sequer programados e talvez nunca o serão, inclusive no caso do jogo que Franco tem sua personagem. Neste sentido, há sempre algo por vir, nunca há um final feliz ou *game-over* – apenas um sem-fim de historietas férteis à fantasia. Isto sem dúvida contribui para a adição, tal como Maudet (2014, p. 59) conclui: “a adição é uma expectativa que não para de decepcionar”⁵⁴.

Entretanto, elencar à ilusão promovida pela fantasia todo o peso da adição nos jogos digitais nos parece abarcar somente uma parte do fenômeno e nosso material empírico nos

⁵² Dizemos molde, pois não estamos aludindo a fantasia fundamental, como já dissemos.

⁵³ É importante ter em mente que o jogo em questão é um jogo do gênero *role play* de heróis, onde se encarna um personagem e tem-se por objetivo vencer uma batalha.

⁵⁴ Tradução nossa. No original: “l’addiction est une attente qui n’en finit pas de décevoir” (MAUDET, 2014, p. 59).

permite essa consideração. Quem mais nos ajudou com isso foi o próprio Luigi, que nos deu algumas pistas sobre as adições dos jogadores. Estruturando e organizando suas observações, concluímos existir três “tipos” gerais: os jogadores que jogam o jogo do Outro; aqueles que criam uma história e aqueles que jogam por jogar.

O primeiro é de fácil compreensão - são esses jogadores que jogam a fantasia do jogo, como Luigi, cujo fascínio e compulsão (parcimoniosa em seu caso) estavam a serviço das relações fantasmáticas do desejo do Outro, intrincadas nas tramas que permitem, como a Gordon, corrigir a trajetória do destino conforme desejava, ou a George, em viver um combate mortal. Em segundo lugar, vemos outro horizonte: um criativo, em que os sujeitos criam ou pensam criar sua própria história – em jogos em que isso é parcialmente possível, como relatamos no caso de Franco. E por fim, os jogadores que “jogam por jogar”, ou aqueles jogadores em que a razão participa em menor gradiente para sua compulsão, ou seja, em que a compulsão é mais inexplicável por intermédio do Outro, seja pela via da palavra, seja pela relação nexo-causal entre fantasia e o porquê se joga. Isso nos permite, já de antemão, arrazoar que não há homogeneidade ou padrão entre jogadores, jogos e sua adição. Como disse Luigi:

Tem os dois lados: eu estava refletindo sobre o que você tinha perguntado, talvez seja uma forma de eles serem mais dinâmicos eles criam a própria história, a imaginação deles são mais férteis do que a da gente, não precisa daquela base da história para entender, então acho que faz parte da evolução mental deles, talvez não seja uma coisa negativa de eles não gostarem de uma história e gostar de jogar por jogar, ou seja, pode ter os dois lados, poder uma forma de ele criar a realidade dele, a imaginação dele e pode ser uma coisa sem nenhum sentido: jogar, jogar, jogar e jogar. [...] Eles são diferentes pois há muita informação, tudo o que você quer apreender chega de uma forma muito rápida, então não tem esse glamour ‘a vou ver uma historinha’ eles são muito mais dinâmicos, eles conseguem captar tudo, mas de uma forma superficial, talvez eles não consigam prestar a atenção na história.

Não pensamos que estes três *tipos* que extraímos das ideias de Luigi sejam “tipos” no sentido psicológico ou psicométrico, ou até que refletiriam uma constituição psíquica em especial ou algo do gênero, mas consideramos que, em maior ou menor grau, são dimensões presentes em todos eles, onde uma ou outra tem maior peso. Isto não quer dizer que a fantasia esteja apartada, mas que explica tão somente em parte o fenômeno. Ao contrário da ideia de Maudet (2014) de que a materialização da fantasia explica a adição aos jogos digitais por meio da realização do desejo ilusório, pensamos que a adição dos jogadores também abarca outros elementos substanciais.

4. A ADIÇÃO AOS JOGOS DIGITAIS: PERSPECTIVAS A PARTIR DO GOZO

4.1 O jogo como obstáculo ao gozo

Charles, 23 anos, jogador compulsivo, mora com os pais e reside em uma grande cidade do sul do Brasil. Não estuda formalmente, está desempregado e seus pais acreditam que isso se deve ao fato de ele ser jogador, do que Charles discorda veementemente. Joga desde a infância, quando ele e seu irmão ganharam dos pais um console. Acredita que os jogos são *um avanço para a humanidade, trazendo prazer à vida*. Joga por volta de quatro horas diárias e é polivalente nos jogos: diferentes títulos e gêneros ao mesmo tempo, atingindo aproximadamente 30, o que é pouco usual entre os jogadores.

Seu objetivo nos jogos, o que é corriqueiro entre jogadores, é *extrair 100% do que o jogo pode oferecer*. Ou ainda, como é dito usualmente no dialeto dos jogadores, seu intuito é *platinar*, o que representa obter o “troféu de platina”, que simboliza não só ganhá-lo, mas ter alcançado seu término absoluto. Ele considera *difícil* essa empreitada que *demandando estudo e habilidade no game, mas no final é prazeroso demais*. Depois de consegui-lo, nunca mais joga o título em questão e, inclusive, *exclui do HD*. É importante lembrar que estes são jogos essencialmente finitos, ou seja, têm começo, meio e fim bem delimitados, ao contrário da grande maioria dos jogos *online*, por exemplo.

Assim como nos casos que dissertamos no Capítulo 3, Charles tem apreço pelas histórias dos jogos e por sua estrutura: *trilha sonora, ambientação, personalidade, protagonismo e antagonismo* e complementa *tudo eu capto, mecânica de luta, jogabilidade*. Em especial, o que lhe chama a atenção é a realidade de cada mundo construída no jogo, onde os personagens *não desistem*, e assim, estão em busca de *reparar os seus problemas*. Apesar de não se identificar com os personagens, se identifica com essa ventura de correr atrás daquilo que quer, pois pensa que *tudo é muito difícil, nada cai do céu*. Essas características nos fazem reiterar com o caso de Charles a relevância do sentido que dá ao jogo e a importância da fantasia como aspecto fundamental para ele no jogo, de forma muito evidente, dado que nota no jogo traços que convergem em sua história, mesmo sem reconhecer muito bem.

Porém, a contribuição que Charles nos dá com seu caso é a de que o jogador imagina nos jogos uma espécie de remédio para as dificuldades da vida. Ele aloca os mesmos junto ao cinema e à música, e pensa que *sem esses três, os humanos não aguentariam viver, é muita responsabilidade e dificuldade*. Esses três aliados ajudam para que a vida seja mais prazerosa. O que conflui a uma das funções que o jogo ocupa na vida de Charles: a de atenuar a angústia,

o que remete à psiquiatria, que considera o jogo adicto como um transtorno que, para os jogadores teria a função de “aliviar sentimentos negativos” (APA, 2013). Ou também, em termos da psicanálise, o jogo teria a função de possibilitar alguma resposta à angústia produzida pelo encontro com o real, tal como Charles identifica, a partir dos momentos em que a vida o coloca diante de perdas ou momentos difíceis. Como ele próprio articulou: *desde a pré-adolescência, tive muitas decepções amorosas, muitos amigos perdidos, tivemos crises financeiras e, a fim de segurar a dor, eu jogava*. De tal modo, o jogo se transformou em um recurso frente à perda, tamponando a falta ou até mesmo um remédio para a angústia, *segurando a dor*.

O jogo, portanto, segundo ele, tem tido função de economia psíquica, o que aparece frequentemente nos jogadores: é a saída que ele encontra para tapear os problemas da vida cotidiana que, quando aumentam, causam algum descompasso no psiquismo. Neste caso, estas perdas a que ele se refere, evidenciam o real da finitude da vida, o que, ao interpelar o sujeito, produz a angústia que Charles denomina dor, e o jogo se torna atenuador. A partir disto, e considerando os jogadores que entrevistamos, supomos que jogar pode atuar como contrapeso à angústia: *jogava e jogava, porque nos momentos difíceis a gente costuma fazer coisas impensáveis*, por exemplo, ele profere: *ferir alguém, se ferir, abandonar tudo ou desistir de algo que demorou muito para conquistar*.

Charles não procurou endereçar suas queixas para um psicanalista, psicólogo ou psiquiatra. Trata-se de pessoas que, muitas vezes, não encontram nestes profissionais, caminho para lidar com a angústia. Como pressuposto em nossa pesquisa, disponibilizamos a todos entrevistados a possibilidade de acompanhamento psicológico gratuito, dadas as contribuições que nos trazem. No caso de Charles, que demonstrou forte descontentamento com a situação que vivia – desempregado e com dificuldades com os pais, nem sequer considerou e sua resposta deu o tom: *não preciso! Sei que tenho esses problemas, mas reconheço que é necessário ser mais forte*⁵⁵. Outro caso, como o de Mário, também evidenciou coisa semelhante, disse ele categórico: *não preciso de qualquer tipo de ajuda pessoal*.

Justamente, a saída às dificuldades da vida que via no jogo é um obstáculo também para outras formas de enfrentamento à angústia. Isto vem sugerir que há um contrabalanceamento de seus sintomas na sua economia psíquica de jogador adicto. Portanto, esses jogos também cumprem um papel deletério neste âmbito, *a priori*, pois não abrem espaço para outras saídas. Além disso, devemos fazer notar que cada um se agarra a seus sintomas com especial paixão,

⁵⁵ Mais abaixo, em nosso argumento, procuramos localizar o uso recorrente deste significante “forte” entre os jogadores.

conforme aponta Miller (1997, p. 77): “é preciso supor que o sujeito se satisfaz com seu sintoma, que este lhe traz gozo, para justificar-lhe o apego e o fato de que não se desfaça dele com tanta facilidade quanto era de se esperar”.

Veremos, a seguir, o caso de Elis, que atendi como paciente e não como entrevistada desta pesquisa. Possuía grande paixão pelos jogos e nos aproxima deste papel usual dos jogos perante a angústia.

Elis, 19 anos, com parcas condições financeiras, filha de um estivador e de uma operária, religiosa, chegou a mim por intermédio da mãe. Esta, muito preocupada, pediu que eu atendesse e ajudasse sua filha, que *não andava muito bem, e não queria saber de ir à missa*. Sua mãe, apesar de saber que algo não ia conforme o esperado, não compreendia que o que Elis apresentava era um quadro psicótico que demandava atenção especializada e, como suas condições lhe permitiam imaginar, pensava ser *coisa de criança*. Elis, por sua vez, não sabia se precisava de um psicólogo, porém, tão logo garantido a ela que sua mãe não saberia do conteúdo do que ela iria dizer, condição que a própria demandou, considerou conveniente falar sobre algumas coisas que lhe incomodavam há tempos.

Elis teve uma infância com frequentes episódios de violência intrafamiliar e na escola não encontrou ambiente diferente. Era rechaçada pelos colegas por, como ela imaginava, *ser estranha*. Carente afetivamente, ao meu interesse pelo que tinha a dizer, ela emitia um sorriso aberto, que, pouco tempo depois, se tornaria desconfiado ou envergonhado e se fechava até que o silêncio se estabelecia nas sessões. Nestas, quando das primeiras entrevistas, Elis pouco dissertava sobre o que lhe incomodava, explicando as situações de forma direta e comedidamente. Ainda que não suportasse ficar muito na sessão, pois minha presença, após algum tempo, lhe causava visível e relatado incômodo, era assídua.

Embora não tivesse apreço por seu pai e isso lhe trouxesse desconforto, suas queixas giravam, sobretudo, em torno de dois polos: primeiro, dizia sofrer por não conseguir ter amigos e, quando os conseguia, logo se via abandonada – os colegas a consideravam estranha pelo seu jeito de falar e olhar; em segundo, possuía *pensamentos ruins que às vezes aparecem*. Estes, ora se apresentavam como intenções suicidas, ora homicidas. Durante esse acompanhamento, que perdurou aproximadamente seis meses, ela fez uma passagem ao ato⁵⁶. Após beijar uma colega, a quem já considerava namorada, Elis resolveu contar o grande acontecimento e paixão

⁵⁶ A passagem ao ato pode ser melhor compreendida a partir do entendimento Lacaniano de que há o sujeito esvanece e se precipita em um comportamento de, como Lacan (1962-63/2005, p. 129) atenta, “emoção como distúrbio do movimento”, fora do âmbito do Outro e “despença fora da cena”. Ou seja, há uma ruptura em que o sujeito cinde e pode cometer atos de tamanha envergadura. É também, especialmente oposta ao *acting out*, que designa a demonstração de algo que não pode ser dito em palavras.

para a mãe que, recebeu com forte desaprovação e, subsequentemente, aplicou categórica proibição para a relação. Ela conta que no dia seguinte, torturou um animal doméstico e depois o matou – confidenciando ainda que gostaria de matar sua própria mãe. Com este episódio, a mãe enviou Elis para morar com a tia em outro estado. A situação lhe causou terror – morte do animal de estimação e o desejo homicida.

Entretanto, o que nos concerne neste caso é que Elis, quando se sentia muito mal com seus pensamentos, se valia de um jogo de *role play*, causa de grande satisfação, para diminuir estas ideias que lhe apareciam de forma intrusiva. É importante ressaltar que isso não é uma interpretação nossa, é o que ela mesma dizia fazer. Deste modo, fazia uso desse meio de escape, mas, certamente, não consideramos uma terapêutica ou algo do gênero, mas se trata de reconhecer uma função que os jogadores por vezes localizam no jogo, que se torna um artefato, uma substância, ou até mesmo, nas palavras de uma entrevistada, *uma droga*, como discutiremos mais abaixo em um caso.

Outro ponto que este caso permite perceber é que o jogo não parece resolver a questão e, pelo contrário, a procrastina. Isto quer dizer que, deste ponto de vista, não retifica algo do sujeito. Com isto, podemos pensar que, por *destruir tudo*, o que Elis fazia no jogo de *role play*, isto representava, de certa forma, “passagem ao ato” via jogo, matando e morrendo, mas isto, sem dúvida, em primeiro lugar, não repercutia como uma passagem ao ato fora do campo virtual, tampouco dava outra saída ao problema. Apenas diminuía a angústia.

Devemos reiterar que este fenômeno de jogar para atenuar a angústia é usual, como podemos apontar na grande maioria dos casos, cada qual com sua singularidade, mas com mecanismo similar. Por exemplo, um jogador entrevistado – Antônio, quando perguntado sobre o que fazia da vida, respondeu: *atuo como contador e nas minhas horas vagas sou dono de casa, né? Passo, cozinho e para fugir da realidade cruel que é ser um dono de casa ou contador, eu jogo, valendo-se do chiste para dizer uma verdade de si*. O que nos permite, reiterar que o jogo, neste caso, tem por função um enfrentamento, por intermédio do prazer, para com o que está para além de seu domínio. Sobre isto, já ponderamos também junto a Freud (1930/2010) que os sujeitos por vezes manejam as dificuldades da vida lançando mão de algum recurso de abrandamento para suas tensões. Mas agora, abordaremos como o jogo pode, articulado ao prazer e ao desejo por intermédio da fantasia, colocar uma barreira a este excesso, aqui ilustrado como *dor*, chamado de gozo. O sujeito alinha-se, de tal modo, com o jogar fazendo dele, um obstáculo ao gozo.

A propósito desta *dor*, pensamos ser o significante que Charles usava para referir-se a seu gozo, conceito importante na psicanálise lacaniana e do qual o próprio Lacan (1969-

70/1992) já almejou considerá-lo como seu campo. Embora sua conceituação possa parecer contraditória ao que comumente se entende por dor, do ponto de vista do inconsciente essa distinção não é conflitante. Explicamos. O gozo delimita a esfera de uma satisfação que não se sabe⁵⁷, ao nível inconsciente, portanto, à revelia do sujeito e que se apresenta com caracteres especialmente repetitivos. Este conceito remonta a Freud, com o vocábulo *Genuss*, que não tem o peso de conceito em sua teoria. O uso que Freud faz é o da língua corrente em que, por vezes, designa sua conotação sexual ou denomina uma satisfação, como no caso do Homem dos Ratos, em que versa sobre as impressões dolorosas que podem causar um gozo intenso, aproximando-o de um prazer extremo (VALAS, 2001).

De toda maneira, foi Freud mesmo quem revelou que, a despeito de se configurar como prazer ou desprazer, algo se satisfaz nos sujeitos, mesmo que seja aparentemente incompatível com a satisfação no sentido corrente do termo (MILLER, 2005). Portanto, o gozo não deve ser confundido com prazer e seu oposto desprazer e, precisamente, o gozo subjaz e não exclui a experiência destas duas dimensões, podendo ser experienciado pelo sujeito nas vertentes, tanto do prazer quanto do desprazer ou mesmo sofrimento – caso de Charles. Tampouco deve ser encarado como sinônimo destas, haja vista que o gozo também não as substitui (MILLER, 2005). Desta forma, quando abordamos o significante *dor* de Charles, ou *cruel* do caso de Antônio, não estamos falando das oposições significantes ruim *versus* bom ou mal *versus* bem. Estamos tomando o significante pelo juízo de que ele tenta exprimir uma perturbação no psiquismo do sujeito, o que o define enquanto gozo (MILLER, 2000; 2005).

Para melhor compreender, é crucial frisar, e nossa problematização aqui vai ao encontro disto, que o gozo, em relação ao prazer, é o seu oposto em um sentido específico, ele é antagônico pois está para além do princípio do prazer, onde as tensões no aparelho psíquico tendem a seu aumento. Dito de outra forma, o prazer pressiona o psiquismo em direção à menor tensão, ou ainda até a homeostase: se encontrando idealmente em um estado de constância, sem o incômodo do aumento das tensões, características do desprazer. Nas palavras de Lacan (1966/2001, p. 12):

O que se diz do prazer? Que ele é a excitação mínima, aquilo que faz desaparecer a tensão, tempera-a ao máximo, ou seja, então, que é aquilo que nos para necessariamente a um ponto de distanciamento, de distância bastante respeitosa do gozo. Porque aquilo que chamo gozo, no sentido em que o corpo se experimenta, é sempre da ordem da tensão, do forçamento, do gasto, até mesmo da proeza. Há incontestavelmente gozo no nível em que começa a aparecer a dor e nós sabemos que é somente neste nível da dor que pode se experimentar toda uma dimensão do organismo que de outra forma fica velada.

⁵⁷ No sentido popular: do saber como consciência de algo.

Assim, ao localizar o gozo para além do princípio do prazer, ele está no campo do excesso, perturbado pelo desejo e também, no universo da pulsão de morte (MILLER, 2000; 2005). Como diz Miller: “O princípio do prazer aparece, de algum modo, como uma barreira natural ao gozo e, portanto, a oposição se estabelece entre a homeostase do prazer e os excessos constitutivos do gozo” (MILLER, 2000, p. 14). Complementamos com Lacan (1966/2001, p. 12):

[...] este lugar que chamei de lugar do Outro, que diz respeito a tudo que é do sujeito. Substancialmente, é o campo em que se localizam os excessos de linguagem dos quais o sujeito porta uma marca que escapa a seu próprio domínio. É neste campo que se faz a junção com aquilo que chamei de polo do gozo. Porque ali se valoriza aquilo que introduziu Freud sobre o princípio do prazer e para o qual nunca se tinha preparado (*avisé*) – que o prazer é uma barreira ao gozo.

Essa constatação lacaniana do prazer como barreira ao gozo é aplicada, de forma similar, quanto à adição de outra espécie, no caso, aos toxicômanos. Santiago (2001; 2017), assim como Canabarro e D’Agord (2015, p. 61) aventam a possibilidade de que o prazer veiculado pela droga opera “como uma prótese psíquica que exerce uma função preventiva contra as incidências do Outro”. Nas palavras de Santiago (2017, p. 183):

Realmente, quando a alienação da *falta-a-ser* não mais é suficiente para satisfazer o sujeito, o recurso a esse complemento imaginário da intoxicação pode significar essa busca da unidade do eu em sua exigência de liberdade. A imposição ao eu desse componente ilusório da intoxicação produz-se, como já foi dito, na tentativa de unilateralizar a divisão do sujeito, atenuando, assim, as incidências do Outro sobre ele.

Com este afastamento do Outro, Santiago, recorrendo a Lacan, nos ajuda a responder o porquê de os jogadores, mesmo em sofrimento, como já problematizamos acima, não endereçarem suas questões. *Mutatis mutandis*, o jogo parece, neste sentido, funcionar como a droga na toxicomania, o que explica sua “pseudo-terapêutica” aos olhos dos jogadores:

Segundo Lacan, na miragem da identificação, o sujeito procura o meio de terapeutizar a discórdia existente entre o eu e o ser orientado pelo ideal de liberdade. Assim, o exemplo da prática da intoxicação aparece, em seus Escritos, para expressar o ideal de autossuficiência extrema do sujeito. Por meio dessa prática de automedicação, o sujeito consegue reduzir os efeitos do Outro do significante. Em resumo, essa vontade da fugidia liberdade encarnada pelo ato de se intoxicar traduz-se, em termos analíticos, na ambição do sujeito de remediar e ‘mesmo de reduzir a zero o campo da ação do Outro’ (SANTIAGO, 2017, p. 183).

Com esta noção, a droga acaba aproximando o sujeito de um gozo solitário, um gozo que não passa pelo Outro. Todavia, no nosso caso em particular, há uma diferença que, sem dúvida, merece atenção. O prazer dos jogos digitais, em algum coeficiente, tem a presença da fantasia como artifício gerador do mesmo e, por conseguinte, do desejo do Outro, ao contrário da substância da droga, que forja o prazer diretamente no corpo e por excelência sem o Outro. Como já ponderamos, a fantasia é uma forma de obtenção do prazer por meio da adequação de um desprazer ao desejo. Porém, isto não significa dizer que a fantasia seja uma substância, mas que a fantasia que é permeada nessa ilusão imaginária é um meio importante de satisfação via prazer para o jogador adicto.

Apesar de diametralmente diferentes – droga e fantasia – nos parece útil este paralelo, visto que, se recorremos a Lacan (1959-60/1997, p. 358), vemos que a fantasia e o gozo já têm estreita conexão, uma relação fisiológica e até certo ponto contingente:

Freud é o primeiro a articular com audácia e potência que o único momento de gozo que o homem conhece encontra-se no lugar mesmo em que se produzem as fantasias, que representam para nós a mesma barreira em relação ao acesso a esse gozo, a barreira onde tudo é esquecido.

Desta forma, a fantasia se traduz como uma resposta ao gozo. Esta, não uma resposta qualquer, funciona como “uma máquina para transformar o gozo em prazer. Como uma máquina, digamos, para domar o gozo, pois o gozo, por seu próprio movimento, se dirige ao desprazer e não ao prazer” (MILLER, 1987, p. 102). Assim, poderemos avançar um degrau, indo além da fantasia, procurando compreender sobre o gozo envolvido nos casos dos jogadores que entrevistamos.

O gozo, neste entendimento, é pensado como transgressão e, portanto, quer dizer que o princípio do prazer ou mesmo sua manutenção via fantasia, atua no sentido de fazer garantir a Lei⁵⁸ que barra essa satisfação via perturbação, por natureza originária e perdida. É saliente notar que a fantasia já é em si uma construção sob a égide dessa Lei, pois, como dissemos, opera a partir de um conjunto de condições *sine qua non* para que consiga obedecer aos imperativos do recalque. Desta forma, só há gozo além do princípio do prazer à custa da transgressão dessa Lei. Não obstante, Miller (2000, p. 14) ratifica: “Nesse paradigma, onde o gozo é valorizado fora do sistema, não existe acesso ao gozo senão por um forçamento, quer

⁵⁸ A Lei da qual nos referimos aqui diz respeito à Lei simbólica a partir do significante do Nome do Pai – que, dentre outras funções, organiza o discurso do sujeito, dá acesso à realidade e ao desejo. Nas palavras de Lacan: “significante que, no Outro como lugar do significante, é o significante do Outro como lugar da lei” (1957-58/1998, p. 590).

dizer que ele é estruturalmente inacessível, a não ser por transgressão”. Por outro lado, esse gozo causa a angústia frente ao perigo da destruição, própria da pulsão de morte, haja vista que quando nos aproximamos da destruição, via Outro, corremos o risco de eliminarmos aquele que nos constitui (LACAN, 1959-60/1997).

Miller (2000) ainda nos ensina que a satisfação da pulsão e o gozo enquanto tal neste paradigma, está fora do imaginário e do simbólico, ele é da esfera do real. O que promove, por se tratar do real, uma barreira à maquinaria do simbólico por sua inacessibilidade própria – retratado, por exemplo, pelo “não deverás” - e do imaginário por funcionar de tal forma a impedir, a se defender do gozo real – que no caso de Charles e de muitos outros jogadores, se afigura como um excesso perigoso.

No campo do gozo, é importante lembrar, não há falta. É fundamentalmente um lugar onde não há espaço para o desejo, que é obliterado pelo gozo. Assim, o jogo, ao contrário, abre espaço para o desejo via fantasia do Outro programador. Isto nos deixa retornar até a ideia de Dolto de que os jogos são mediadores de desejo. Entretanto, uma questão se coloca a partir desta ideia: seria, nestes casos em particular, um desejo deletério? Adicto? Se ponderamos que este desejo é adicto cairemos em uma contradição conceitual grave, porque o desejo é uma saída da própria ética psicanalítica para o sujeito. Mas, não seria importante também considerar que talvez esse desejo que seduz o jogador vá se tornar secundário e dar lugar a um gozo repetitivo?

Iremos desenvolver este argumento adiante. Por ora, precisamos reiterar o paralelo entre adição ao jogo e adição à droga: há uma perturbação no psiquismo e há uma forma de abordá-la, de um lado a droga com sua substância e de outro o jogo com a fantasia que conforma com o princípio do prazer. Desta maneira, o prazer encontrado no jogo é, como dissemos, em alguns casos que pudemos conhecer, um recurso para lidar com o gozo, que aludimos mais acima.

Ademais, na relação do sujeito adicto aos jogos nem tudo é fantasia e descargas alinhavadas com o princípio do prazer. É importante fazermos notar que, obtido o prazer, ou ainda, com a diminuição das tensões, o sujeito precisa de uma nova perturbação para que o circuito de satisfação desta natureza se dê novamente. Mas, ao contrário, ele joga compulsivamente, o que dificulta essa espécie de cadência. Regressando ao paralelo do toxicômano, o sujeito adicto não passa todo o tempo introduzindo a substância psicoativa em seu organismo – isto o levaria à morte⁵⁹. Há de advir a abstinência para que a fissura faça com que o sujeito precise apaziguá-la com a droga e assim a compulsão novamente se imponha. É

⁵⁹ O que no jogo só é possível via personagem, em última análise

interessante perceber que a falta participa em algum grau deste mecanismo, pois, quando aparece a fissura, ou seja, um distanciamento entre o sujeito e seu objeto de gozo, o que ele busca é aplacar esse fosso. Portanto, obliterar a falta com o uso da substância que anula a perturbação, ou seja, uma das apresentações do gozo.

No caso do jogo, isso também se afigura de forma equivalente. Todavia, para conseguir o mesmo “efeito” de apaziguamento das tensões, passar pela história do jogo, ou ainda, pelo desejo do Outro, é quase uma obrigatoriedade não parar de jogar, tendo em vista que não tem a instantaneidade da incidência da substância no corpo. Se resgatarmos o caso de Gordon do capítulo anterior, o mesmo descrevia precisar de três dias de jogo até sentir-se satisfeito. Neste sentido, o jogo precisa de dedicação para que a pessoa sinta seu efeito. Primeiro, afastamento do gozo do Outro e segundo, uma nova modalidade de gozo, solitária. O jogo adicto deixa de ser uma barreira para se tornar a própria satisfação. Pois ele próprio, onde era desejo, se torna tamponamento deste.

Poderia haver o argumento em contrário, ou seja, de que os jogos estão somente no campo da fantasia e se isso se ilustraria pela lógica de que, se há uma fantasia, permeada por uma história nos jogos, há clímax, ou seja, uma cadência que permite ao jogador experimentar momentos mais “tensos” e momentos mais “amenos”, fazendo do jogo uma grande sinfonia conduzida pelo maestro programador que encarna o Outro dos jogos. Isto não é totalmente inverídico, mas provavelmente impreciso e superficial. É crível que isto se encontraria em um mundo idealmente ordenado, onde o jogador teria uma relação estável e passiva em relação ao jogo, como em um filme muito amado pelo espectador. Porém, ao contrário, os jogos implicam a “constante” chamada sujeito (por natureza variável) como agente do personagem, e assim, não é possível prever de antemão como ele conduzirá seu próprio jogo, dificultando qualquer previsão certa sobre o desempenho do mesmo no jogo, o que poderia criar essa fluidez entre tensão e prazer. Ele pode ser um hábil jogador e desta maneira o clímax – que seria dificultoso para outro jogador menos apto – passa quase despercebido pois não houve aumento da tensão. Podemos propor que não há homeostase entre jogador e jogo.

Há, pois, mais um argumento que subverte essa linha de pensamento, a de que não há jogo que facilite sua conclusão e assim forçaria o aumento do desprazer sempre em direção ao prazer. É característica do jogo que ele coloque obstáculos e, portanto, apresente coeficientes de dificuldade e, por vezes, o jogador não consegue ultrapassá-los por motivos quaisquer, o que torna inviável este argumento. Também, naturalmente, outros contra-argumentos se tornam obstáculos que dificultam sua sustentação. O primeiro, subjetivo, o que para um sujeito é considerado fácil – em termos de dificuldade de jogabilidade – para outro pode não sê-lo. O

segundo, que se confiamos na hipótese do inconsciente, nem sempre é a habilidade que determina o destino de qualquer ação, intenção ou desejo humano, pois muitas vezes, é o inconsciente. Portanto, o clímax – condição para a descarga de tensão aliada ao prazer via fantasia – por si só, não pode ser pré-determinado, ou seja, existem variáveis – a notar a própria condição de sujeito barrado – que dificultam de antemão, pressupor que o jogador se torne adicto pelo jogo ser somente uma máquina de prazer.

Outrossim, os jogos têm um sistema que admite que, quando se perde, mais comumente representado pelos jogadores a partir do significante *morrer*, se volte de um ponto anterior para poder jogar novamente – o que auxiliaria, em teoria, a dar maior estabilidade e, portanto, maior controle para o sujeito obter o prazer equacionado na narrativa do jogo. Desta forma, ao conseguir ultrapassar o momento mais intenso da narrativa proposto pelo jogo, os jogadores teriam conquistado o clímax, mas esbarra-se na mesma ideia de que neste universo os jogadores são marcados pela condição de sujeito e repetem, sucessivamente, o mesmo, às vezes, o fracasso.

Maudet (2014), por exemplo, expôs ideia contrária: o jogador volta várias vezes, pois revive sucessivamente o prazer da mesma forma: novamente, a ideia da fantasia como baluarte da adição no jogo. Mas pensamos que isso não reverbera, seria dar menor importância à dimensão do gozo – mesmo que tomemos a fantasia como meio de gozo tão somente, ela não se afigura o único meio. É de se dizer que o jogador casual é aquele que se satisfaz com a fantasia do jogo, e o adicto, com a repetição do gozo. Foi uma experiência marcante que se tornou gozo, como delineia Lacan (1969-70/1992, p.73):

Eis porque podemos conceber que o prazer seja violado em sua regra e seu princípio, porque ele cede ao desprazer. Não há outra coisa a dizer - não forçosamente à dor, e sim ao desprazer, que não quer dizer outra coisa senão o gozo.

Podemos agora conhecer o caso de uma jogadora que nos permite verificar a dimensão do gozo na adição ao jogo.

4.2 Os jogos digitais como meios de gozo: para além da fantasia

Agnes, 24 anos, fisioterapeuta recém-formada, mora em uma grande cidade, é casada há dois anos e não tem filhos. Sua infância e adolescência se deram na periferia de uma grande cidade do país. Sempre teve boa relação com seu pai, hostilidade branda com a mãe e, ademais, tem três irmãos, com os quais mantém relação.

Como é usual, seu percurso de jogadora iniciou-se na infância. Sua primeira lembrança com jogos digitais é jogando com seus primos um título de corrida chamado Mario Kart. Após alguns anos, ganhou um computador (que também é plataforma aos jogos), que lhe possibilitou iniciar-se nos jogos do tipo on-line, naturalmente diversos, como já dissemos, dos jogos off-line. Foi a partir disto que sua relação com os jogos começou a se conformar como compulsiva, onde destacamos que o significante-mestre *forte* se afigura como organizador de sua vida no jogo e pivô de sua explicação para a adição:

Eu comecei a jogar meu primeiro jogo on-line. Foi aquele negócio, eu tinha que passar e ficar forte e sair comprando as coisas. É isso que vicia. Eles são muito inteligentes para viciar a gente. Você quer jogar compulsivamente. Assim que sai o chapéu novo, você quer comprar. Ou então saiu uma espada nova que você tem que ter para matar para conseguir esse objetivo. Isso é o que eles fazem para poder manter o jogo vivo. Se não for isso o povo para de jogar.

Para Agnes, desta forma, era forçoso ficar *forte* e para isso jogava horas a fio para conseguir seu objetivo: *já que é seu personagem, você quer ter o melhor personagem, mais forte, com melhor equipamento, com roupa mais bonita. E eu também que sou menina, ligo muito para a aparência do personagem, um pouco mais.* Mas este norteador dos jogos não tem repercussão somente no caso de Agnes, dado que pudemos constatar a incidência deste significante-mestre em outros jogadores. Por exemplo, Antônio que nos descreveu:

Se você se dedicar bastante terá boa vantagem nesse jogo. Ai você fica na frente da liga, você fica competitivo, vão te chamar mais para disputas em duplas ou em quatro pessoas, em grupos maiores... você vai estar sempre requisitado... você é uma pessoa... você é um personagem forte; isso faz com que as pessoas te busquem mais no jogo.

Quando falamos do significante-mestre, ressaltamos o pressuposto de que este não é um significante qualquer, mas um que determina no sujeito sua condição de dividido.

De início, seguramente, ele não está. Todos os significantes se equivalem de algum modo, pois jogam apenas com a diferença de cada um com todos os outros, não sendo, cada um, os outros significantes. Mas é também por isso que cada um é capaz de vir em posição de significante-mestre, precisamente por sua função eventual ser a de representar um sujeito para todo outro significante. É assim que o defini desde sempre” (LACAN, 1969-70/1992, p. 83).

Deste modo, assim como diz Miller (1987, p. 74) “o significante que Lacan chama de significante-mestre, S1, a partir do qual, justamente, o sujeito está em posição de ser governado” e, com este ponto de vista, este significante privilegiado organiza seu laço social e

tem um papel central na vida dos sujeitos. A ponderação de Miller e Laurent (2006, p. 360) delinea como isto repercute: “o sujeito dividido se identifica com um significante-mestre, o que constitui, em nossa compreensão, o cerne da identidade do sujeito”.

No nosso caso em específico do jogo adicto, o significante-mestre que emerge no discurso dos nossos casos é o *forte*, pois é ele que organiza o jogo, situando seus personagens a partir de sua referência. Para explicitar mais claramente, podemos apontar que se é *forte* em oposição a uma série de outros significantes que localizam os sujeitos no jogo, por exemplo, ao significante “fraco”, “novato” ou quaisquer outros. Um paralelo que facilita a compreensão é o da sexuação, onde o significante que a ordena é o falo, portanto, um significante-mestre que localiza os sujeitos a partir do significante e não a partir da anatomia como Lacan bem versa (1972-73/1985, p. 15):

O discurso analítico demonstra - permitam-me dizê-lo desta forma - que o Falo é a objeção de consciência, feita por um dos dois seres sexuados, ao serviço a ser prestado ao outro. E que não me falem dos caracteres sexuais secundários da mulher, porque, até nova ordem, são os da mãe que primam nela. Nada distingue a mulher como ser sexuado senão justamente o sexo. Que tudo gira ao redor do gozo fálico, é precisamente o de que dá testemunho a experiência analítica, e testemunho de que a mulher se define por uma posição que aponte com o *não-todo* no que se refere ao gozo fálico.

É crível que esse significante *forte*, seja um avatar do significante fálico, portanto, uma transposição do mesmo ao universo dos jogos, levando em consideração que fica mais ou menos traçada a equivalência entre os mesmos, pois localiza os sujeitos estruturalmente a partir do sê-lo ou tê-lo em relação ao outro (LACAN, 1958/1998). Abaixo, podemos ver nas palavras de Agnes, o empuxo desse significante e sua repercussão no sujeito:

Então eu comecei a jogar e fiz amizade com o pessoal e amizade com o líder da Liga. Ele me convidou para a Liga do pessoal, só que eu era, no nosso linguajar, uma newbie (novata). É uma pessoa iniciante que não sabe jogar, que não é bem forte. Aí eu comecei a pensar em como fazer pra chegar ao nível do pessoal que joga muito mais tempo que eu, e comecei a pesquisar sobre o que fazer. Aí o jogo tem um recurso que você compra e passa do nível 2 ao nível 210. Eu fui e comprei. Aí está um nível muito forte, mas você não tem poder suficiente. Aí vai eu atrás de ter mais poder. Eu fiquei totalmente viciada porque eu tinha level (nível) mas não era forte.

Newbie, significante oposto de *forte*, aloca os jogadores novatos dentro do jogo. São sujeitos evitados a todo custo pois, por não conhecerem muito bem os meandros do jogo, atrapalham os objetivos dos veteranos. De toda forma, o que nos interessa aqui, é delinear como

isso se articula ao universo do gozo e, em particular, ao gozo fálico. Com essa amarração do universo dos jogos digitais a partir do significante-mestre e a esse gozo, a noção paradigmática de Lacan do gozo como transgressão não nos auxilia a compreender suficientemente, o que nos direciona a uma outra vertente do conceito.

Como se sabe, diz Miller, progressivamente, Lacan refinou sua conceituação a respeito do gozo e, ao longo de seu ensino, as formas de entendimento acerca do fenômeno puderam ser formuladas, reformuladas e/ou expandidas. De toda forma, o último paradigma do gozo, localizado no derradeiro ensino de Lacan (MILLER, 2000), nos fornece melhor apoio para explorar os meandros da adição aos jogos digitais. Seu início deu-se com o seminário *O avesso da psicanálise*, base do paradigma imediatamente anterior, mas que só se estabeleceu por completo no seu vigésimo seminário, *Mais, ainda*, onde a ruptura conceitual se deu por completo. Neste seminário, que é usualmente concebido como divisor de águas no pensamento psicanalítico de Lacan, é colocado em xeque o seu próprio conceito de linguagem, alocando-a como derivada e não como originária (MILLER, 2000). Isto equivale a dizer que a estrutura proveniente da linguagem é precedida de *lalangue* (como já dissemos, é um neologismo criado por Lacan para exprimir a língua antes da linguagem). Esta, por sua vez, dado primário do ser humano, não está a serviço da comunicação e, por conseguinte, não se endereça ao Outro. É a fala sem a estrutura, sem o “ordenamento lexicográfico” (LACAN, 1972/1985, p. 38) da linguagem. Nas palavras de Lacan (1972-73/1985, p. 188):

Alíngua⁶⁰ serve para coisas inteiramente diferentes da comunicação. E o que a experiência do inconsciente mostrou, no que ele é feito de alíngua, essa alíngua que vocês sabem que eu a escrevo numa só palavra, para designar o que é a ocupação de cada um de nós, alíngua dita materna, e não por nada dita assim. Se a comunicação se aproxima do que se exerce efetivamente no gozo da alíngua, é que ela implica a réplica, dito de outro modo, o diálogo. Mas alíngua, será que ela serve primeiro para o diálogo? Como articulei de outra vez, nada é menos garantido do que isto.

Na mesma esteira, Lacan destrona também alguns de seus principais conceitos que antes edificavam o sujeito em sua relação com o mundo e, sem dúvida, com o gozo. O Outro, o Nome-do-pai e o Falo se tornam então apenas semblantes que são nada mais que possíveis elos entre os elementos essencialmente desconexos (MILLER, 2000). Estes semblantes, noção inventada por Lacan “para poder dizer que, sobre o gozo, a verdade só pode dizer em termos de semblante” (MILLER, 2005, p.15), ou seja, que só é possível conhecer algo do gozo a partir

⁶⁰ Alíngua, em português é o mesmo que *lalangue*, em francês.

do semblante mesmo. Não obstante, reconheceremos que o próprio significante-mestre *forte* é um semblante que permitirá que nos aproximemos do modo de gozo singular, como o de Agnes.

Mas antes, avancemos no conceito de gozo neste paradigma. Diferentemente dos momentos precedentes, o gozo, a esta altura do ensino de Lacan, se torna um conceito primário, como ratifica Miller (2000, p. 120):

O próprio Lacan viu vacilar o conjunto de seu ensino no que diz respeito ao gozo. Ele o admite claramente. E, em seu extraordinário esforço para transcrever Freud, acabou por fazer do termo “gozo” um termo primário da psicanálise, em relação ao qual sua construção e tudo o que decorre do simbólico e de sua lógica, todo seu vocabulário, incluindo o objeto *a*, não lhe pareceram mais do que outros tantos semblantes. É assim que seu Seminário 20: Mais, ainda [...], caso não apague, pelo menos põe em questão tudo o que o precede como sendo insuficiente no que diz respeito ao termo primário “gozo”.

Com esta ruptura, em que Lacan subverte muitas de suas construções teóricas, Miller (2000) aponta que estamos no ensino de Lacan em que a relação sexual é entendida como não existente. Miller ilustra isto com dois círculos eulerianos, onde seu ponto de interseção denota o vazio da relação entre dois seres, a saber da relação sexual que não existe. Ele ainda pondera que o que vem a preencher este vazio, para conectar os dois seres, são elementos a fazer suplência. É este o momento que distingue este paradigma e isso marca uma ruptura importante. Para tanto, Lacan toma o gozo como ponto de partida. Logo, ele se opõe a todo o indeferimento das relações que apontamos acima, pois, apesar de não haver a relação sexual, há gozo – ele vem ocupar este lugar vazio. E o gozo, nesta insistência, incorre no corpo, o que retoma a não relação deste gozo com o Outro. Isto, de uma forma sintética, exprime a sua ideia de que a relação sexual não existe. Assim, considerando esta impossibilidade de relação com o Outro, é inaugurada uma nova ideia, a relação com o Um⁶¹. Miller (2000, p. 43) sintetiza:

Esse esquema totalmente elementar é útil para apreender que o que ocupa Lacan, ao longo de todo esse Seminário, é a evidenciação de tudo o que do gozo é gozo Uno, quer dizer, gozo sem o Outro. É preciso mesmo entender, homofonicamente, o título Mais, ainda (Encore), tal como Lacan, em um certo momento, convida-nos a fazê-lo: En-corps (Em-corpo). É o corpo que está ali em questão.

Portanto, como expusemos acima, o gozo prontamente é entendido como “sem o Outro”, o que fundamenta ainda mais sua localização no corpo do vivente. Lacan discorre sobre dois gozos no seminário 20, - Mais, ainda (LACAN, 1972-73/1985) – o gozo fálico e o gozo suplementar – gozo feminino que Lacan distingue como o gozo que não é abordável pela razão,

⁶¹ Um: efeito ou formação oriunda do fato de não existir Outro do Outro (Miller, 2000).

mas que as mulheres atestam sua existência. Mas é importante ainda destacar que há gozos especializados, ou gozos que são desdobramentos do gozo Uno pelo corpo, mas que são, em suma, apresentações ou versões do mesmo.

[...] o gozo Uno, o gozo do Um se apresenta também como gozo do corpo próprio. Isso não é sucessivo. É intercalado, por hiatos. De vez em quando Lacan se interessa pelas conexões desses diferentes gozos. Ele os opõe, os define um em relação ao outro. Mas, se observamos isso lucidamente, o gozo Uno apresenta-se como gozo do corpo próprio, gozo fálico, gozo da fala, gozo sublimatório. Em todo o caso, como tal, ele não se dirige ao Outro. O gozo, como tal, é gozo Uno. É o reino do gozo do Um (MILLER, 2000, p. 46).

Para especificá-los de acordo, abordemos estas especializações.

O gozo no corpo próprio, ilustramos mais acima com a citação de Miller sobre o gozo *en-corps*, e também sobre o gozo feminino.

Na outra variante, sublinhamos o gozo fálico, que também podemos chamar de gozo *idiota* ou até mesmo de gozo *solitário* (MILLER, 2000). Este, é possível ilustrá-lo com o gozo do sujeito com aquilo que ele próprio toma por fálico – o pênis, por exemplo. É engenhoso que Miller tenha designado como solitário esse gozo, tal como Lacan exemplifica essa solidão, “[...] o gozo fálico é o obstáculo pelo qual o homem não chega, eu diria, a gozar do corpo da mulher, precisamente porque o de que ele goza é do gozo do órgão” (LACAN, 1972-73/1985, p. 15). Assim, fica clara a noção de Lacan de que não há relação sexual, ou seja, há uma solidão neste gozo.

Do mesmo modo, o gozo da fala que, por sua vez não visa o reconhecimento inerente do endereçamento da demanda ao Outro, basta-se por si mesmo – é o que Lacan chamou de o gozo do *blá-blá-blá*. Isso também denota que a fala não cria a prerrogativa de conexão com o Outro: não é porque se diz que se está no campo da comunicação. Nas palavras de Lacan (1972-73/1985, p. 156):

Essa hiância inscrita no estatuto mesmo do gozo enquanto diz-mansão do corpo, no ser falante, aí está o que torna a brotar com Freud por esse teste - não preciso dizer mais nada – que é a existência da fala. Aonde isso fala, isso goza. E isto não quer dizer que isso saiba de coisa alguma.

A quarta e última especialização de gozo a que Lacan se refere, o gozo sublimatório, segundo Miller (2000) leva até as últimas consequências o isolamento do Outro no conceito de gozo. Diferentemente de Freud que entende a sublimação como mecanismo que engloba o Outro, Lacan crê que é na fala solitária, quando o sujeito decide falar solitário, é que na sublimação o gozo Uno se dá de maneira mais proeminente (MILLER, 2000) e “a prova é que,

quando o deixamos sozinho, ele sublima o tempo todo, aos montes”, diz Lacan (1972-73/1985, p. 164) sobre o corpo que goza sublimando.

Deste panorama, pudemos situar as quatro apresentações de gozo: do corpo próprio, fálico, da fala e sublimatório. Isto nos provoca a interrogar de que gozo se trata nos jogadores adictos. Retomando o caso de Agnes, seria possível conhecer algo de seu gozo por meio do semblante permeado pelo significante-mestre *forte*? Pensamos que sim.

Iniciemos tratando de como este significante-mestre se relaciona com as latusas do jogo. *Já que é seu personagem, você quer ter o melhor personagem, mais forte, com melhor equipamento, com roupa mais bonita. E eu também que sou menina, ligo muito para a aparência do personagem.* Com isto, podemos ver que este *forte* também ordena todo o sistema de consumo dessas *aparências*, por meio das latusas dentro do jogo. Lacan (1969-70/1992, p.153) dizia sobre as latusas: “[...] aos objetos pequeno *a* que vão encontrar ao sair, no pavimento de todas as esquinas, atrás de todas as vitrines, na proliferação desses objetos feitos para causar o desejo de vocês”. Tendo em mente esta constatação, vemos que o jogo cria também suas próprias vitrines de consumo virtuais, o que se evidencia nas palavras de Agnes:

Há três semanas eu estava querendo ter o cabelo da estrela da personagem pronta. E minha meta era juntar todo o dinheiro que precisava para comprar. Então: vou fazer tal missão porque essa missão me dá tanto de moeda na tela. Eu queria muito aquele cabelo da personagem.

Esses semblantes – objetos pequenos *a*, dispostos em referência a este significante-mestre, logo demonstram sua articulação à adição, pela compulsão representada pela jogadora. Agnes, a seu ver, entende que *ela fica viciada no jogo, pois quer ficar com o personagem forte, quer ficar top, melhor do mundo. Quem não quer ficar lá nos dez melhores do servidor*⁶²? Assim, o jogo se torna para ela um meio para esse gozo de *ficar top*. Na mesma direção, estas latusas atuam como semblantes fálicos, objetos de seu gozo. No caso de Agnes, uma tentativa de se fazer toda fálica no jogo. Ao contrário da vida, onde a castração determina a ausência de garantias no destino de cada um, ela própria ponderou dando resposta a sua pergunta:

Mas, é relativo, de acordo com o esforço de cada um. Porém se você traçar um objetivo de chegar lá, você sabe o caminho. Você tem que ter isso, aquilo, mas na vida não. Tenho amigos que já fizeram cursos com o fulano mais top e estão lá.. trabalhando em clínica popular, tristes e ganhando pouco. Não tem como você definir que vai dar certo. Deu para entender? É a realidade.

⁶² O servidor a que Agnes se refere é a plataforma de sustentação do jogo, onde são organizados os rankings no exemplo que ela dá e, muito importante, onde todo o funcionamento do jogo se dá.

Ao contrário da vida, parafraseando Forbes (2012), na contemporaneidade, onde os significantes-mestres são pulverizados e a vida não tem mais as garantias de outrora, o ficar *viciada* se relaciona com o gozo em ficar *forte*. De tal modo, o gozo Uno, repetitivo e insistente de Agnes, nos permite retomar a consideração de Miller (2011, p. 11) a respeito da adição quanto a sua constituição:

O gozo repetitivo, o gozo que se diz da adicção - e precisamente, que Lacan chama de *sinthoma* está no nível da adicção - esse gozo repetitivo só tem relação com o significante Um, com o S1. Isso vem dizer que ele não tem relação com o S2, que representa o saber. Esse gozo repetitivo está além do saber, é apenas o gozo próprio do corpo através do S1 sem S2. E o que faz função de S2 na matéria, que faz função de Outro (A) deste S1, é o próprio corpo.

Apesar de não ingressarmos no tema do *sinthoma* nesta tese, cabe fazer uma breve digressão quanto ao mesmo. Grafado com *th* ao invés de somente *t*, não se trata do sintoma, em sua grafia corrente. Lacan (1975-76/2007) o insere na psicanálise em seu seminário 23 – O *sinthoma*, ponderando que o *sinthoma* é uma maneira antiga de se escrever, o que veio posteriormente a ser escrito como sintoma. Lacan, deste modo, se refere a algo rudimentar em relação ao sujeito do inconsciente. Ele articula *Lalangue* ao *sinthoma*, que, conforme já abordamos, é o exercício primeiro da fala. Portanto, o *sinthoma* é anterior ao endereçamento ao Outro (LACAN, 1975-76/2007; MILLER, 2010).

Como consequência da oposição do *sinthoma* ao sujeito do inconsciente, cabe abordar novamente o universo do Um⁶³ como universo oposto ao Outro. Deste modo, fazendo uma comparação, o *sinthoma* está para o Um, assim como o inconsciente está para o Outro. Isto significa dizer que Lacan se aproxima da singularidade por meio do registro do real, ou daquilo que é incomensurável – que não tem significação (MILLER, 2010).

Logo, a repetição da compulsão que compõe a adição de Agnes, mais que um sintoma, está ao nível, como diz Miller (2011), do *sinthoma*, pois sua repetição prescinde do Outro. É importante notar que Miller faz somente uma analogia entre o gozo próprio da adição e o *sinthoma*, portanto, não os torna equivalentes. Isso se torna evidente no caso de Agnes, pois percebemos uma espécie de jogar por jogar, ou seja, a história em si ou a narrativa como elemento fantasioso que duplica essa forma de satisfação não se transfigura no mundo virtual dos jogos de forma tão proeminente quanto as de outros jogadores que analisamos no capítulo anterior.

⁶³ Complementarmente ao que já definimos sobre o Um, no sentido que é abordado aqui, se refere a uma alusão ao estado primeiro do sujeito antes do sujeito do inconsciente.

Nos voltemos agora para a particularidade do gozo de Agnes.

Ainda quando menina, nos primeiros momentos em que o jogo se demonstrava compulsivo, sua mãe ameaçou *cortar sua conexão com a internet*, a fim de que ela moderasse sua dedicação. O significante *cortar*, propício para designar a castração, ou seja, instaurar um limite a esse gozo nascente, porém, não surtiu o efeito desejado pela mãe. Tão logo chegou aos ouvidos do pai da menina, outro caminho foi traçado. De pronto, o pai subverteu o superego materno e autorizou esse modo de gozo no jogo, mas, às custas de outro. Seu pai disse à mãe e a Agnes, *é melhor estar em casa jogando do que na rua fazendo o que não presta*, e assim, teve autorizado um gozo que a aprisionava em sua casa, lhe apartava da rua e lhe suscitava, por lógica, um desejo proibido – *fazer o que não presta*.

De qualquer forma, seu pai, que era por ela muito querido, fizera, a seu ver, o que era possível para afastá-la dos entorpecentes, como ela atesta: *como eu morava em bairro de periferia, era uma graça de Deus para ele. Eu morava em um bairro bem perigoso. Tinha droga do lado de casa, sempre me ofereciam*. O que Agnes talvez não pôde aperceber é que ela pensava, mesmo que sem saber, que o pai viu nela própria a suscetibilidade em ser uma usuária de drogas, quando opunha jogar a estar *na rua fazendo o que não presta*.

De toda forma, isto também nos dá a oportunidade para analisar equivalências e disjunções entre a adição com e sem substâncias.

[...] *mas eu nunca quis* (as drogas que lhe ofereciam). *Meu negócio era passar direto e ir pra casa jogar. Tanto que eu nunca experimentei nenhum tipo de droga, posso jurar de pé junto... Minha droga era o jogo, não? [...] A partir do momento que você se dedica mais ao jogo que para outras coisas é um vício, uma droga.*

O *insight* de Agnes sobre a equivalência entre o jogo e a droga, nos dá uma direção valiosa, a de que as adições compartilham seu caráter compulsivo. O que Feldman (2016, p. 74) afirma:

O corpo participa de maneira diferente, pois não é comparável uma injeção endovenosa com uma máquina caça-níqueis. Porém, sim, há uma fixação a uma modalidade aditiva que remete a um circuito de gozo e à compulsão à repetição. Há então uma substância gozante (*substance jouissante*) ainda que se as denomine adições “sem substância”.

Assim, podemos alinhar a substância envolvida no jogar adicto com os modos de gozar. Pensamos que o próprio jogo, portanto, é meio profícuo para o gozo. Miller (2005) aponta que é para esse ponto que a psicanálise converge: para além da queixa manifesta, o que

nos interessa é a forma particular como o sujeito goza, ou seja, sua maneira própria de satisfação, ou ainda, seus modos de gozo.

[...] o modo de gozo seria uma disposição particular da substância gozante [...] seria alguma coisa que chega ao corpo, um acontecimento ou um acidente do corpo, no sentido de maneira de ser, que não pode existir independentemente do corpo (MILLER, 2005, p. 152-153).

Temos, desta maneira, o seguinte cenário: uma substância que é o corpo próprio, articulada a seu atributo, que é o gozo. Também, apontamos a existência de modos, que são as afecções deste gozo no corpo, ou melhor, como ele incide no mesmo. Nesta ideia, não há modo de gozo único, há sempre outros tantos. Como tentamos aqui localizar o gozo adicto de Agnes com os jogos digitais, Miller (2005) faz uma importante ressalva, a de que o gozo tem outra orientação nos dias de hoje. Esta observação vai ao encontro da noção de gozo que estamos aqui trabalhando. Pois, entende que o modo de gozar não se orienta mais pelo Outro e sim pelo objeto *a*, enquanto mais-de-gozar. É o que Miller (2005) chama de modo de gozo contemporâneo.

Podemos dizer que o objeto pequeno *a*, causa de desejo, é por si mesmo produto da separação do Outro. Causa de desejo pois, tal como a fenda que provoca, move o sujeito em direção a ele. Mas Lacan, principalmente com o desenvolvimento do conceito de gozo, aproxima o objeto pequeno *a* do conceito de mais-de-gozar, ou, no idioma alemão, como ele chama, de *Mehrlust*. Esse conceito dá a entender uma perda e um objeto *a* a se recuperar. É uma transposição do que Marx (1867/2004) chamou de mais-valia – lucro monetário que é expropriado do trabalhador pelo burguês. Nas palavras de Lacan (1969-70/1992, p. 48):

Eis porque o introduzi de início com o termo *Mehrlust*, mais-de-gozar. É justamente por ser apreendido na dimensão da perda - alguma coisa é necessária para compensar, por assim dizer, aquilo que de início é número negativo - que esse não-sei-quê, que veio bater, ressoar nas paredes do sino, fez gozo, e gozo a repetir. Só a dimensão da entropia dá corpo ao seguinte - há um mais-de-gozar a recuperar [...] Aí está o oco, a hiância, que de saída um certo número de objetos vêm certamente preencher, objetos que são, de algum modo, pré-adaptados, feitos para servir de tampão.

Desta forma, o objeto *a* passa de causa de desejo para designar um objeto a ser recuperado. Lacan, neste momento em que formula o mais-de-gozar, se vale da entropia, conceito da física, para ilustrar o que se dá com o gozo. A perda, característica da entropia, seja paralela àquilo que vislumbramos no objeto, está, para Lacan neste momento, ligada ao saber, ou à articulação dos significantes (S1 e S2), à sua forma de poder ter “acesso ao que está em

jogo no gozo” (LACAN, 1969-70, p. 53). De qualquer forma, isto nos ajuda a compreender essa importante passagem do objeto causa de desejo para o mais-de-gozar.

O que Agnes procurava incessantemente nos jogos, suas latusas, nos permite perceber o que Forbes (2005a) denomina gozo desbussolado e Miller (2005) chama de “gozo extraviado”, característico do modo de gozo contemporâneo. Novamente, sua ideia é a de que o gozo orientado pelo Outro, desaparecido nos tempos hodiernos, caducou em algum gradiente. Agora, então os sujeitos localizam seu modo de gozar a partir do objeto *a* – mais-de-gozar. Isto significa dizer que, se antes quem ordenava era o Outro, já hoje são estes objetos que dão as cartas para os modos de satisfação.

No caso de Agnes, nos leva a supor que seu modo de gozo teve a baliza do Outro pela lei paterna, “goze no jogo” e, neste universo, pelo significante-mestre *forte*. Mas, estes ordenadores de gozo são semblantes, eles próprios, deste objeto mais-de-gozar. Também, não podemos deixar de atentar o grande papel das latusas, objetos mais-de-gozar do jogo, que causam grande furor entre os jogadores. Portanto há uma pulverização dos modos de gozo, o que Forbes (2012) abordou em termos de novos sintomas, tais como fracasso escolar, toxicomania, agressão inusitada, escarificações e etc. As latusas, objetos mais-de-gozar, dão substância aos modos como se goza nesse universo do jogo.

Mas, e o gozo *da rua* que foi interdito pelo pai? A partir da considerável interdição no campo do relacional com o outro da rua, essa esfera, no caso de Agnes, apontou um gozo permitido, porém solitário. Apesar dos entraves, Agnes, procurou formas de encontrar o outro fora da rua. Isto se vislumbra por ela mesma, como não podia parar na rua, tinha que *passar direto*, procurava as amizades no meio virtual. Disse: *sempre fiquei em casa jogando, nunca fui de sair. Sempre preferi ficar em casa com meus amigos virtuais àqueles que eu tinha no convívio social na escola da região*. Quanto às amizades que tinha na escola, ela se posicionava como deslocada: *Meu ambiente social era meio estranho, uma era gótica, outra era ruiva, e o outro era gordinho. E eu gostava de jogar e era meio normal*.

Já as amizades nos jogos virtuais lhe atraíam mais. A forma de consegui-las estava atrelada aos jogos. Por exemplo, Agnes quando fala de sua preferência por jogos *onde tem gente para conversar*, neste sentido, corrobora essa ideia de que os jogos digitais eram locais onde ela fazia suas amizades. Ou também eram as amizades que ela poderia fazer no universo pelo pai outrora autorizado. Não podemos negar que o pai a queria segura dos perigos do contexto em que vivia. Mas não tardou até ela encontrar *na rua* alguém que lhe suscitasse essa proibição.

Como Agnes desejou realizar o acompanhamento psicológico disponibilizado por mim, foi-nos possível perceber que o tema da amizade percorreu todo nosso contato, onde foi possível

aprofundar em algumas sessões, conforme seu desejo, temas distintos dos jogos, os quais ela começou a deixar gradativamente de lado como questão. Nestas sessões, o assunto que mais repercutiu foi uma espécie de incômodo com uma amizade em especial. Isto se exprimiu a partir de uma interrogação sua a respeito de um amigo de sala – na universidade – que ela considerava ser o seu oposto: sabia falar em público e ela não, ele era *safo* nas situações da vida cotidiana e ela se perdia sempre que corria algum risco: *eu me matava de estudar e ele saía todos os dias*. De forma geral ela dizia que o *carregava* nas provas, trabalhos e demais atividades acadêmicas. E assim começou a se perguntar do porquê dessa relação que firmava com ele e não conseguia sair, que isto não era de seu intento, mas que de alguma forma lhe causava curiosidade. Esse amigo, sem dúvida, era, como ela disse, *da rua; esperto; liso – não sei como ele consegue, ele não estuda nada, quem faz os trabalhos sou eu e ele apresenta*.

Este atino de Agnes em se questionar a respeito deste ponto, demonstrava a tentação em descobrir o que está do lado da proibição paterna, mas também assinalava que este gozo tem um opositor ferrenho, o desejo. De um modo ou de outro, isto também nos demonstra que no caso de Agnes, por este prisma, a fantasia estava mais relacionada aos “outros da rua” do que especificamente com a narrativa dos jogos digitais. Portanto, o jogo avalizado pela lei paterna, pode ser tanto adicto enquanto gozo repetitivo quanto o contrário, por uma transgressão. Daí a ideia de que a fantasia, apesar de ser um meio de gozo, o próprio jogo o é também. São faces da mesma moeda.

O que nos ajuda a corroborar essa ideia é que quando houve com ela uma situação semelhante à de Charles, ou seja, quando a realidade se tornou excessiva por intermédio das incidências do Outro, ao invés de Agnes jogar, ela quase abandonou o jogo por completo. O episódio foi uma novela familiar. Ainda namorando com seu então futuro marido, mudaram-se para perto da mãe dele: *a gente veio pra cá e fomos para a casa da minha sogra e eu passei um monte de coisas lá, um inferno. [...] ela me humilhava, no início eu ligava muito. Minha mãe conversou comigo e eu passei a relevar e consegui passar por essa fase*. Pensamos que é neste momento de dificuldade que deveria aumentar com envergadura a compulsão ao jogo, mas, ao contrário, sucumbiu. *Foi bem traumatizante. Neste tempo eu nem jogava, andava tão triste que nem vontade dava*. Outros jogadores costumam ter experiências ainda mais compulsivas com o jogo, mas ela foi enfática: *Eu não, eu jogo porque eu gosto. Gosto de estar com meus amigos virtuais. E quando eu estou triste eles percebem também. Então eu nem jogava*. As intempéries da vida perturbavam sua relação com jogo, que não servia como contrabalanceamento para lidar com elas.

Outrossim, Agnes tinha uma característica muito presente em usuários de drogas. A relação com o amor como signo que se apresenta como alternativa à adição. Ao longo de sua vida, contou com sua mãe, marido, para não a deixar *afundar* jogando, significante que usava para se referir àquilo que imaginava ser o ápice da compulsão pelos jogos. Ou seja, no caso dela, o que pôde vir a obstruir o gozo do jogo foi o amor e, quem sabe a amizade: algum tempo depois, ela relatou uma mudança brusca de sentido. Após se graduar, cortou o cabelo – algo a tocou no corpo –, iniciou a especialização que tanto sonhava e disse enfim ter encontrado colegas e que já nem se preocupava tanto em jogar. Aquém de minhas intervenções, que foram muito mais investigativas do que interpretativas, ela parece ter encontrado outro lugar para ter amigos, os da pós-graduação.

4.3 Três possíveis modalidades de gozo na adição nos jogos digitais.

Retomando o caso de Charles, assim como a preciosa dica que Luigi nos deu sobre os “tipos de jogadores”, redirecionamos nossa atenção, primeiramente, a mudanças pontuais, mas de repercussão, no mundo dos jogos digitais. São mutações relativamente recentes no âmbito dos jogos de grande sucesso – que só puderam ser realizadas pela proliferação do acesso à internet. Esta, por sua vez, viabilizou que se pudesse conectar a um servidor externo que, objetivamente, possibilita que vários jogadores possam se conectar entre si e com o Outro do jogo, ou melhor, à empresa que o programou. Poderemos enumerar ao menos três dessas mudanças, que estão mais para o âmbito do acréscimo do que necessariamente de uma transformação estrutural⁶⁴ do jogo, são elas: a coletividade, o *non-sense* e a proliferação da construção no jogo.

Para fins de contextualização, é digno de nota que os jogos digitais eram até pouco tempo atrás exclusivamente atrelados a uma mídia pronta, finalizada e sem atualizações constantes e periódicas. São exemplos: o cartucho, como nos videogames, o disquete – no computador pessoal e o *Compact Disc* – CD, que foi mídia para quase todas as plataformas. Neste momento de sua história, os jogos eram prontos e acabados. Só cabia ao jogador jogá-lo na sua forma estabelecida, não havia atualizações por vir.

Além disso, no âmbito da coletividade, do jogar com o outro, quando era possível, para se jogar a dois, fazia-se necessário dividir o controle da plataforma ou ter um *joystick* a mais.

⁶⁴ Essas novidades no campo do jogo estão mais para uma mudança paradigmática da própria cultura e sociedade, se nos afixarmos à ideia de Hipermodernidade, de Lipovetsky (2004) e das mudanças no laço social apontadas por Forbes (2005a; 2012; 2020a) nas últimas décadas e Miller (2005).

Ainda, se fazia imperioso montar uma rede doméstica complexa para tanto, ou também jogar com no máximo dois ou quatro controles nos consoles do tipo videogame. Já hoje é trivial jogar com os pares de forma síncrona, ou seja, ao mesmo tempo, nos chamados modos múltiplos – *multi-player*. Outrossim, basta uma conexão com a internet e de qualquer local no mundo se pode jogar.

Desta evolução em específico, Charles não se queixa. Mas sim das mudanças que, em parte, se fizeram deste horizonte. Estas se tornam mais claras quando examinamos o proeminente ódio que Charles cultiva por um título de jogo digital que, segundo sua apreciação crítica pormenorizada, disse ter arruinado o mundo dos jogos em FPS (*First Person Shooter*), o jogo Fortnite: *ele infectou o mundo, tu é obrigado a ver Fortnite onde você passa*, se referindo a propagandas em meios de comunicação e mídia em geral. Apesar de compreender que tem uma compulsiva e deletéria relação com seus inúmeros jogos, ele pensa que este jogo faz com que as pessoas deixem de viver suas vidas. Ele dá um exemplo: *Meu primo e colegas dele estão tendo baixo rendimento escolar, porque ficam 24 horas nessa porcaria de jogo. Não fazem mais nada da vida*. Este jogo é um grande fenômeno atual de popularidade.

Embora ainda seja jovem, disse que *antigamente não era assim*, o que, para quem tem 20 anos, ainda está certamente construindo o futuro do que será a marca de sua própria geração eternizada pelos seus costumes coletivos. Porém, relembra com a nostalgia de um ancião: *na minha geração havia pouco acesso à tecnologia. Quem queria jogar, ou pagava muito caro nos consoles, ou ia em lan house. Você vivia sua vida normal e jogava regularmente. Conforme foi avançando, tive o PS2 (uma plataforma de videogames) e jogava normalmente com pais, irmão e amigos, mas não deixei de viver minha vida por isso. Ao contrário do Fortnite. É até certo ponto um pouco apaixonado pelo jogo que odeia, levando em conta a importância que dá ao mesmo. Entretanto, o que destas considerações dele nos ajuda é que existiu uma transformação em dois pólos da relação dos jogadores com o jogo, ao menos: de um lado, no significativo-mestre que ordena-os em seu gozo compulsivo e, de outro, consequência do primeiro, no modo de gozar do jogo.*

Fica clara a mudança conceitual que esta novidade nos jogos causou pelo fato de que o, por ele famigerado, Fortnite *estragou o resto dos FPS existentes [...] Graças a ele, introduziram construção em jogos que não tinham isso, introduziram Emote e a mecânica de luta não me agrada*. O último elemento – a mecânica, que não abordamos anteriormente, envolve os movimentos do personagem em função da ação que lhes é designada, ou seja, isto nos parece indicar, do ponto de vista psicanalítico, que algo mudou na forma de gozo que é encontrada no jogo. Porém, dois elementos que destacamos acima merecem maior desenvolvimento, pois

pensamos serem fundamentais para nosso argumento que aqui edificaremos: a construção e o *Emote* – representante do *non-sense* que aludimos acima. Estes, são dois acréscimos importantes neste universo.

Isto vai na contramão da ideia de Maudet (2014) de que os jogos são os mesmos, repaginados e relançados periodicamente com novos nomes. Nossa ideia é um tanto diversa, pois consideramos que o que não muda é a relação dos jogos com os significantes, ou seja, que desde crianças continuamos a jogar com estas palavras que dão algum tipo de sentido ao jogo e ao incomensurável da vida. É por isso que desde o jogo aparentemente mais desprovido de sentido, por exemplo, o *Tetris*, o significante *encaixar* garante um sentido mínimo ao jogo. Entretanto, na contramão, reiteramos que há uma novidade de outra esfera no jogo, que delineamos ser a inserção do *non sense*, ou do não-sentido.

Quando relatamos o caso de Mário, não expusemos um elemento importante de sua relação com as *updates*: são novidades mínimas, mas muito aguardadas que modificam, digamos, um significante do jogo: a cor de um abajur. É um ponto de *non-sense* que causa um grande furor e expectativa em parte dos jogadores adictos e os faz recomeçar um jogo já *platinado* ou esquecido. É sabido desde Freud (1920/2010) que a novidade para o adulto é parte do motor da sua repetição: é uma inserção do novo que causa o desejo. Desta mesma matéria, ou seja, da novidade, mas com maiores pinceladas de *non-sense* também surge o chamado *emote*.

Um *emote*, palavra proveniente do idioma inglês, designa emular ou teatralizar uma emoção, o que, até este ponto, não traz surpresa ou boa nova. Mas, contextualizando, estas emulações emocionais, inseridas neste jogo Fortnite, se tornam inusitadas⁶⁵. Não se trata, de forma alguma, de teatralizar no contexto deste jogo, porém de inserir uma surpresa através do *non-sense*. Por exemplo, no *emote*, o personagem dança de uma forma dissonante, ou melhor, desconectada com o jogo (RACZKOWSKI, 2019). Neste título que tomamos como exemplar, que é um jogo de “tiro” (*First Person Shooter*), um personagem repentinamente dança como se estivesse em uma boate. Estes *emotes* ganharam extrema popularidade, ao ponto de afigurar em cerimônias do lado de fora dos jogos – em formaturas de graduação de universidades e eventos congêneres (RACZKOWSKI, 2019).

Estes *emotes* dissonantes, fora do sentido, representados por uma dança descontextualizada, não devem ser confundidos com o personagem estraga-prazer que interrompe a brincadeira. Este papel é bem reconhecido nas brincadeiras infantis, portanto, para

⁶⁵ Usaremos este significante “inusitado” com clara referência ao uso que Forbes (2012) fez diante dos novos sintomas.

ilustrar, aquele que interrompe o jogo de futebol de forma proposital com um pontapé. Tampouco devemos confundir com um chiste, pois o chiste brinca com o sentido. O *emote*, ao contrário, é uma nota fora da escala do jogo, não tem necessariamente um vínculo ou nexos. E, como repercute nos jogos, a indústria inclusive os vende como latusas, as quais são consumidas fervorosamente. Assim, é possível introduzir o *non-sense* desde que se adquira a emoção. Mercantilização à parte, a qual não abordaremos aqui, a emoção teatralizada em um jogo de tiro se torna em algumas circunstâncias *non-sense* por natureza. Por que? Pois a emoção emulada nada tem a ver com o objetivo ou contexto do jogo. Por exemplo, em um jogo de tiro, encontrar repentinamente um personagem dançando lambada, destoa das circunstâncias surpreendendo, pois não encontra repercussão no Outro, não passa pelo sentido da linguagem. Como Forbes (2012) diz, é uma forma de cifrar o gozo – como matar tem um sentido marcado pelo Outro, matar incessantemente em um jogo esvazia este sentido em uma época em que o Outro já não tem o mesmo patamar. Assim, restam estas tentativas de demarcar um gozo sem sentido com, no caso, um *emote*. Imaginamos que seja um fenômeno paralelo aos esportes radicais, aos novos sintomas, pela presença proeminente da pulsão de morte e ausência do sentido como parte do fenômeno.

Outra mudança a que Charles fez alusão é a da construção. Construir nos jogos não é relativamente novo, *Simcity*, jogo muito popular na década de 1990, simula construção desde então. Mas, pensamos, que a construção que invade esse universo dos jogos famigerados de Charles, é um outro tipo de construção, é uma construção sem o propósito anterior, que era o de simulá-la em si mesma. Neste jogo o jogador passa da simulação para a edição das formas que formam a realidade ou ambiente do jogo, ou seja, reconstruem as estruturas a seu bel prazer. Também, se voltamos à infância, cada qual edita seu castelo de areia como lhe convém. O que é diferente a nível destes jogos é que as estruturas não estão mais sólidas, são efêmeras, como aponta Lipovetsky (2004) e Lipovetsky & Serroy (2011). Deste modo, tomamos a construção como uma metáfora dos tempos que repercutiu nos jogos: se antes tínhamos o Outro como edificante de nossa existência, agora somos nós próprios convocados a construí-la – nos jogos, ao menos.

Arrematamos o capítulo três hipotetizando que existem pelo menos três tipos ou dimensões da relação do jogador com o jogo que são camadas de compreensão do mesmo fenômeno. Mas que são, do ponto de vista psicanalítico, três modos distintos de gozar do jogo. Primeiro, a relação de jogador que encontra no jogo um espaço para sua fantasia; segundo, o

jogador que no jogo constrói um universo criativo e fantasioso; e, por último, aquele que joga por jogar.

O primeiro, já abordamos de forma suficiente. Designamos a importância do jogo para a constituição do sujeito e seu papel na repetição via oposição significativa, portanto, na formação dos sintomas do jogar adicto. Por outro lado, salientamos que a fantasia opera uma possibilidade de fixação do sujeito pelo objeto, no caso, objeto pequeno *a*, assim como é fonte de prazer. Estas duas dimensões são fundamentais para compreensão desta adição no jogo, mas como dissemos, insuficientes. É imprescindível salientar que a fantasia, ela mesma, é um meio de gozo (MILLER, 2008), o que explica o porquê destas dimensões coexistirem, ou ainda, das mesmas não se tornarem contraditórias. Depois nos ocupamos do jogo pelo jogo – um gozo solitário, evidenciado pelo caso de Agnes. Agora, por fim exploraremos um pouco mais o universo criativo do que quando abordamos o tema da criação no caso de Franco.

Os jogos podem ser saídas inventivas para inúmeras situações: hoje, por exemplo, em meio a uma pandemia de grandes repercussões, mais do que nunca, se usa os jogos para a educação: a chamada *gamificação*. Nela, se aprende jogando (SAILER; HOMNER, 2020). Mas até aí, nada de novo, pelo contrário, se aprende a partir da fantasia um conjunto de elementos que figuram como conhecimento e, na melhor das hipóteses, se transformam em saber – na lógica de que o aluno coloca algo de si, ou seja, de sua subjetividade no jogo de aprender.

As saídas inventivas das quais falamos aqui, são invenções singulares. São criações para a própria história.

4.4 A criação nos jogos digitais.

William, 21 anos, residente em uma pequena cidade do interior é, *desde pequeno, fissurado em games*, tanto é que jamais brincou novamente na rua após experimentá-los. É um jogador inveterado e também *streamer*, ou melhor, é produtor de conteúdo digital síncrono: faz *lives* de jogos *on-line* como meio de angariar renda complementar. Devido à pandemia de COVID-19 em 2020, voltou a residir com os pais durante o forçado recesso universitário que visava o distanciamento social. Como outros jogadores, ele também dizia que *games me⁶⁶ tornaram uma válvula de escape para o estresse diário*. Mas, ao contrário da maioria, ele demonstrou ter boa clareza de sua função símile às drogas: *como eu não bebo e não fumo, essas coisas de jovens de hoje em dia, eu jogo*.

⁶⁶ Não foi possível apontar para Williams seu ato falho. Optamos por preservá-lo no texto, mas sem propor interpretação.

À época da entrevista não tinha relacionamento amoroso. Pouco tempo antes, havia terminado um namoro considerado incompatível, aos olhos dos pais, com uma garota de quem gostava - *terminei para as coisas não ficarem estranhas aqui dentro de casa [...] sua família tinha valores diferentes*. A opinião de seus pais, a seu ver, tem forte peso e, se justificando, disse tentar retribuir o esforço destes em sua *criação*, se esforçando para conseguir boas notas e apresentando bom comportamento - *tudo na minha família é voltado para mim e para o meu irmão*. Por outro lado, tem lucidez do que isto representa: *às vezes essa superproteção atrapalha, pois eu não consigo viver aquilo que eu quero*. Mesmo com algumas limitações impostas pelos pais, consegue jogar ao menos cinco horas diárias, que planeja antecipadamente para melhor usufruir do tempo disponível, intercalando-as com a ajuda e atenção que dispensa à casa e aos pais. Estas imposições parentais, acabam repercutindo no sentido que atribui aos jogos:

A gente pode tomar os jogos como uma segunda vida, tudo o que a gente não pode fazer ou não consegue, por várias circunstâncias, os jogos proporcionam. Ter um superpoder, construir alguma coisa que na vida real você não conseguiria porque você precisaria ter estudo, dinheiro e tudo o mais, nos jogos você consegue. Pode ter uma segunda vida. Isso é bem imersivo nos games. Então, creio que seja isso, você viver algo que não tem condições ou não pode viver na sua vida real.

Desta forma, William considera que os jogos funcionam como uma satisfação substituída frente aos limites da vida fora do jogo. Essa *segunda vida*, uma alternativa, parece, assim como Agnes, demonstrar que os jogos cada vez mais se apresentam como semblantes para um gozo ilimitado, sem as intempéries da vida *off-line*.

Podemos ver isto novamente no âmbito dos estudos, onde William cursava um bacharelado na área de exatas com alguma dificuldade e, por vezes os jogos, segundo o mesmo, atrapalharam, com atenção especial a uma ocasião: *fiquei fissurado em ficar forte em um jogo que eu estava jogando, ficava na aula pensando todo o tempo como eu ia conseguir mais dinheiro e ter progresso mais rápido [...] minha vida estava em função do jogo. Desse jeito não dava para viver*. Como já tratamos, é interessante notar outra vez a presença do significante *forte*, agora, diferentemente, em relação ao *fissurado*, delineando como *forte* instaura uma fenda, ou um fosso para relembrar as considerações de Lacan (1964/2008) sobre o fort-da, no sujeito e que o gozo da repetição tenta aplacar. Apesar do significante-mestre *forte* ter se mostrado importante para a compreensão dos jogos adictos, ele não se apresenta em todos os jogos, o que no caso de William, fica evidenciado, como nos ocuparemos abaixo.

De um lado, nosso entrevistado joga em parte de seu tempo um jogo de *role-play*, que é onde sua compulsão fica mais evidenciada. Ele precisa *ficar forte* e para isso tem que *farmar*, atividade do jogo que é repetitiva à exaustão, mas que é condição para obter seu objetivo. *Farmar por farmar é enjoativo, você tá matando bicho em uma área enquanto eles vão renascendo [...] para se ter alguma satisfação, é necessário ter um objetivo em mente.* Ele programa o tempo em que irá *farmar* e cumpre seu planejamento de duas horas. *Farmar* é um neologismo, criado por jogadores brasileiros, que advém do verbo inglês *to farm*, que significa cultivar em português. Dado que neste jogo não é possível adquirir por via monetária os níveis mais altos, *farmar* é a forma mister de conseguir subir de nível e, desta forma, *ficar forte*.

Para William este e outros jogos ensinam as pessoas: *you consegue levar do jogo para a vida real, tendo mais calma, sabendo lidar com as decepções.* Novamente e com mais nitidez evidenciamos que os jogadores notam uma terapêutica onde o que existe é uma compulsão ao nível do gozo, especificamente sem o Outro. Como versamos no paralelo com a toxicomania, ele parece diminuir a incidência do Outro, fazendo uma “automedicação” (SANTIAGO, 2017) e que aqui William nos atenta a também uma “autoeducação” no âmbito das dificuldades da vida. Esta “autoeducação” mais parece ocasionar uma miragem de que se está aprendendo em situações sem a fricção⁶⁷ característica da vida fora do jogo, ou seja, com um oásis de segurança. A partir disto, nos vale recorrer a Santiago (2017, p. 183-184) novamente e examinarmos sobre a ambição na toxicomania de obstruir a ação do Outro:

Essa ambição do sujeito lembra a observação clínica de Freud, que consiste em se valer da metáfora do casamento feliz para evidenciar o modo como o alcoolista estabelece uma parceria com a garrafa. O alcance essencial de tal observação consiste em considerar a garrafa como o verdadeiro parceiro do bebedor, talvez, até, seu parceiro exclusivo, a quem ele devota toda a sua fidelidade. Em outras palavras, o produto torna-se, para o toxicômano, um parceiro na medida em que permite produzir um obstáculo entre ele e o Outro, principalmente, o Outro sexual. Essa função da droga ressalta, também, os imperativos próprios de uma demanda imperiosa, já que, como na pulsão, ela age, de uma forma ou de outra, neutralizando o Outro. Com efeito, deve-se enfatizar, a propósito, que a particularidade da toxicomania reside nesta tentativa de recuperação do gozo que não passa pelo Outro e, em muitas situações, pelo corpo do Outro como sexual.

Podemos, nos valendo das similaridades do paralelo com a adição aos jogos digitais, imaginar que o que William obstrui é esse Outro parental em primeiro lugar, ora encarnando o Outro da sexualidade que demanda que ele não se envolva amorosamente – sublinhado pela

⁶⁷ A propósito do universo virtual sem fricção, seguro: é interesse o desenvolvimento que Zizek (2004) dá ao tema adaptando o “capitalismo sem fricção” pensado por Bill Gates.

interdição dos pais ao namoro que expusemos – ou o Outro da educação, como ele mesmo denota:

Se você está enfrentando algum problema na sua vida real, não é deixando o jogador forte que você vai ter a habilidade para fazer o que você não conseguia. Se você não tá conseguindo algo no jogo, você consegue deixar ele forte, inventa algo, tem uma ideia para enfrentar o obstáculo. Ai você tá com dificuldade na escola, você pode pensar: o que eu posso fazer pra deixar essa dificuldade menor ou superá-la? Então meio que, a gente tendo o raciocínio de como superar as adversidades no jogo, e deixar seu personagem mais forte, você pode ter um pensamento mais lógico, mais racional para você conseguir superar alguma dificuldade que você esteja tendo na sua vida real.

Assim, seu parceiro jogo, obstrui o Outro e reinventa na situação imaginária do jogo uma ilusão de um Outro do jogo que não existe nem no programador, pois, como se vê, a narrativa do jogo quase desaparece em seu discurso para dar espaço para sua própria narrativa projetada nos seus próprios termos, assim evidenciada.

Isto nos oferece a oportunidade de abordarmos a sua relação com jogos fundamentalmente criativos, em especial o Minecraft. Há quase uma década, é fenômeno entre os jogadores jovens e no universo digital há grande proliferação de *lives* de jogadores. Também, como é possível e desejável jogar aos pares, coletivamente, as mídias sociais se tornam grandes veículos para o anúncio de jogadores dispostos a jogar com algum jogador desconhecido. São volumosas comunidades que confluem os diversos adeptos, como pudemos facilmente avaliar dentro da mídia social Facebook. A simples inserção do termo “Minecraft” na ferramenta de busca resulta em diversos grupos onde se pode encontrar um jogador desconhecido e disponível para jogar, tão logo se queira: são instrumentos de busca de parceiros, neste caso, para o jogo.

Diferentemente dos jogos de *role-play*, a construção do universo próprio do jogo é seu principal mote e isto abre toda sorte de leques de possibilidades para o jogar, como William define:

Minecraft dá ao jogador a possibilidade de fazer várias coisas, nunca é um tipo só de jogatina, você pode jogar no modo sobrevivência, que você pode chamar seus amigos, você pode construir uma casa, uma vila, você explora os mapas, os mapa-monstros. Você pode jogar no modo hardcore, onde você pode morrer e perder tudo, seu mapa, seu progresso.

William ainda, nos corrobora a diferença que existe entre os jogos mais tradicionais, com estes jogos:

Você vai lá, joga (jogos tradicionais) e, por mais que tenham finais diferentes, estes finais acabam, não são infinitos. Mesmo tendo 20, 30 finais diferentes você vai seguir a linha cronológica das missões e vai chegar no final. Já no Minecraft não tem esse final, como têm muitos mods, muitas formas diferentes de jogar, você não precisa ficar preso a alguma coisa, você terminou, fez o final, beleza, você pode baixar outro mod, outras construções diferentes, outras armas, outros desafios, então ele meio que torna um jogo novo a cada mod que você instala, então, você não fica retido apenas àquele 'sobrevivência padrão, de constrói casa, mata dragão, acabou o jogo e não tem mais nada'. Sempre tem algum desafio novo conforme você vai modificando o jogo, adicionando mods e tudo o mais.

Estes *mods*, abreviação para o termo em inglês *modifications*, a que William se refere, tratam-se de modificações que entram no jogo por meio das atualizações. Elas são muitas vezes criadas pelos mesmos e têm importância como elemento de novidade: *tem os mods, criados pelos próprios jogadores, que adicionam construções, ruínas pelo mapa. E isso dá ao jogador uma sensação de liberdade, de fazer o que quiser, o que sua imaginação conseguir fazer, você joga lá, você consegue.* Novidades estas, alternativas às latusas dos jogos de *role-play*, como já reiteramos, motores poderosos para a repetição via causa do desejo (FREUD, 1920/2010) e, pensamos que, também contribuem – na dimensão da fantasia como meio de gozo – para a adição, nos dizeres de William:

As variabilidades do modo de jogar cativam os jogadores. Neste jogo que eu jogo, você pode conseguir os objetivos de formas muito diferentes. Eu não fico preso. Eu posso fazer de várias formas no mesmo jogo. Isso dá à pessoa um pouco mais de liberdade e prende a atenção dos jogadores. Consequentemente jogam por mais tempo.

Os jogadores encontram lugares multifacetados e isto dá a eles maior espaço à singularidade: *alguns jogos são limitados pela mecânica do jogo, jogos off-line que você tem que seguir as missões você não pode inventar um jeito diferente de jogar o jogo, porque lá tem uma única ordem.*

Por fim, vemos, um dado fundamental, a ausência do *significante-mestre forte* nestes jogos do tipo construção:

Ele (o Minecraft) não tem o objetivo de deixar o personagem forte, mas estimula muito a criatividade. Como o jogo é baseado em construção, ele até tem alguns desafios, mas ele incentiva bastante a criatividade. Você tendo a criatividade de transformar blocos quadrados em alguma outra forma que, dependendo da perspectiva – de longe – fique um pouco mais realista. Isso meio que faz a pessoa ter uma criatividade maior. Tanto na parte dos problemas em casa, algum desafio que esteja passando na sua vida pessoal, você adquire esta criatividade de fazer algo que você não pensou, mas que dá certo.

Desta maneira, nestes jogos, há o que Forbes (2012) considerou sobre a pós-modernidade e os novos sintomas: a pulverização dos referenciais é característica do século XXI. Ponderamos que os sujeitos encontram nestes jogos, possibilidades de cifragem de seu gozo de forma singular, ou seja, de tentar inventar algo que possa vir a dar um nome para seu gozo a partir de *lalangue* e não a partir do Outro.

Mas seria possível aos jogadores criarem suas próprias histórias? Fizemos esta questão a William, que considerou:

Dependendo do jogo, sim. Do jogo em si não, mas da história do seu personagem. Por exemplo: você tem muita gente que fica imerso no jogo, meio que se imagina no personagem, então você pode ser desde um herói que salva as pessoas dos monstros e vai ficando forte se tornando um herói ou você pode se imaginar como um mercador muito famoso que consegue fazer barganhas em várias partes do mundo e consegue tirar seu sustento. É isso que faz o jogador ter vontade de fazer a história do jogo. A pessoa se imagina no lugar do personagem com uma história própria e fazendo a história do jogo.

A criação da história – representada por uma hipotética narrativa singular ainda esbarra no significante-mestre *forte*. Desta forma, os jogos digitais, apesar de atualmente permitirem uma cifragem do gozo, ainda podem estar sob a égide de seus próprios semblantes.

5. JOGADORES EM GRUPO: LAÇOS A PARTIR DOS JOGOS DIGITAIS

Velho, nos anos 10 não havia games e os caras fizeram a Primeira Grande Guerra Mundial...
 Sujeito da pesquisa

Estudar os jogadores fora do *setting* tradicional da clínica psicanalítica e nos valendo de metodologias externas à mesma, foi um desafio. Conforme previamente descrito em nosso método para esta pesquisa, as conversações como via de acesso a estes jogadores não tiveram a adesão esperada na comunidade estudada. Foi usual apenas um ou dois jogadores participarem e com timidez. Contudo, apesar dessa dificuldade encontrada no âmbito da conversação, as observações nos permitiram conhecer por outro ângulo alguns importantes aspectos dos jogadores e de sua cultura, tais como, a forma com que se relacionam no ambiente grupal estudado e algumas nuances peculiares de sua língua, ou melhor, seu dialeto⁶⁸.

Este grupo ou comunidade de jogadores não era homogêneo quanto à adição. Se havia alguma demanda de apoio, esta estava em função de superar dificuldades pontuais e em determinados jogos ou até mesmo em como resolver problemas de *hardware* prevalentes em determinada plataforma. Os membros que tinham participação considerável ou ativa, denotavam importante atividade no jogo, o que não fazia deles, *a priori*, adictos ou não, mas sim participativos e colaborativos para com o seu grupo.

Desta maneira, o primeiro aspecto do qual nos ocupamos é sua formação grupal, notadamente organizada em torno do fato de serem jogadores. Como disse Freud (1921/2011, p. 65), “a ligação recíproca dos indivíduos da massa é da natureza dessa identificação através de algo em comum”. Aqui no caso, pela identificação em ser jogador: esse é o traço que os conecta entre si. Nestes, a despeito das organizações que se formam em torno da identificação com um líder que encarna o ideal de eu de todos os membros, os jogadores deste grupo se organizavam, ao que pudemos conhecer, em relação a uma ideia, ou como chamou Freud: uma ideia condutora, neste caso em especial, prescindindo muitas vezes desta figura que se materializa em um líder. Esta ideia, no caso dos jogadores, parece estreitamente ligada ao que já abordamos com a função do significante-mestre, ou seja, de que é imperativo de gozo para eles: *platinar*. Abaixo voltaremos a isto.

Mas antes, voltando à questão do líder, isto não queria dizer que o papel do mesmo não estivesse presente. Pelo contrário, em seu plural, pois eram três sujeitos que ocupavam

⁶⁸ Nos referimos à língua e a seu dialeto no sentido metafórico.

periodicamente este lugar. Estes, via de regra, ocupam o lugar de moderadores quando há necessidade de intervenção grupal, na qual precisam excluir, incluir ou bloquear pessoas, assim como interferir nas interações no grupo por meio da mídia social. Como é característico dos grupos, há regras que são explícitas, portanto, há um conjunto de determinações que não podem ser ultrapassadas e dão prerrogativa de consequências como punição, tais como bloqueio temporário, exclusão, etc. As regras deste grupo se baseiam nos preceitos próprios das condições da mídia social para que possa existir uma comunidade desta natureza. Não há nenhuma especificidade do grupo em questão que nos leve a supor que haja preceitos morais diferentes entre os jogadores na situação grupal. Por exemplo, não existe uma regra que se aplique somente à condição de jogador, tal como “não é permitido falar mal de jogos de tiro”.

Isto, nos viabiliza avaliar novamente que o que os une é seu amor pelos jogos, mas com a condição de que considerem as regras básicas de respeito à diferença conforme propostas pela mídia social. Isto posto, abre espaço para alguma singularidade, pois não se vê imperativos de apenas um gênero de jogo, há espaço para todos. Isto converge, mais do que nunca, aos inúmeros e difusos ideais que os sujeitos podem adotar, bem como as pessoas convivem a despeito desses diferentes gostos e referências (LIPOVETSKY & SERROY, 2011; FORBES, TERRAZ JR, REALE JUNIOR, 2005b; FORBES, 2012). Há espaço para todo tipo de jogos, mas, com uma constante, a paixão pelos jogos digitais.

Todavia, este espaço grupal tão fértil para a singularidade, vez ou outra, encontra o narcisismo das pequenas diferenças (FREUD, 1930). Pudemos verificar que os integrantes e jogadores respondem a essa diferença pela agressividade. Neste sentido, assinalamos um mal-estar grupal, o que Freud (1930/2010) já havia apontado como constante na civilização como um todo. De uma maneira ou de outra, a agressividade não é exclusividade da comunidade de jogadores nem uma novidade no mundo virtual ou não. É um fato da existência humana. Freud (1930/2010, p. 76-77) quase na metade do século passado já ponderava com vigor:

o ser humano não é uma criatura branda, ávida de amor, que no máximo pode se defender, quando atacado, mas sim que ele deve incluir, entre seus dotes instintuais, também um forte quinhão de agressividade. Em consequência disso, para ele o próximo não constitui apenas um possível colaborador e objeto sexual, mas também uma tentação para satisfazer a tendência à agressão, para explorar seu trabalho sem recompensá-lo, para dele se utilizar sexualmente contra a sua vontade, para usurpar seu patrimônio, para humilhá-lo, para infligir-lhe dor, para torturá-lo e matá-lo. *Homo homini lupus* [O homem é o lobo do homem]; quem, depois de tudo o que aprendeu com a vida e a história, tem coragem de discutir essa frase? Via de regra, essa cruel agressividade aguarda uma provocação, ou se coloca a serviço de um propósito diferente, que poderia ser atingido por meios mais suaves. Em circunstâncias favoráveis, quando as forças psíquicas que normalmente a inibem estão ausentes, ela se expressa também de modo espontâneo, e revela o ser humano como uma besta selvagem que não poupa os de sua própria espécie.

Assim, mesmo tendo um gosto e uma ideia em comum, que permitem a eles alguma estabilidade na coesão enquanto grupo e assim, uma identificação entre si, isto não é suficiente para abolir a agressividade. Freud (1921, 2011, p. 61) já dizia dessa impossibilidade: “(...) pois desde o início, a identificação é ambivalente, pode tornar-se tanto expressão de ternura como desejo de eliminação”.

Podemos destacar que, no grupo observado, a agressividade tinha dois destinos principais. Primeiro entre os próprios participantes do grupo e, segundo, em oposição para com outras comunidades, em especial às dedicadas aos jogadores que tinham escolhido como predileta outra plataforma de jogos. Todos os embates, pelo que pudemos observar, se davam diretamente via comentários nas mídias, o que acabava se tornando um grande fórum de injúrias e difamações.

Quando do primeiro caso, uma agressividade “entre muros” do próprio grupo, o moderador aplicava a lei conforme a diretriz, o que fazia a comunidade voltar ao estado de aparente tranquilidade, pois este conjunto de regras previa essa condicionalidade: a de que não seria permitido agressões e troca de farpas escritas entre membros. Foram inúmeras pautas que levaram a estes levantes de agressividade e expomos ao menos duas que pensamos serem atuais. Apesar das mulheres já constituírem maior percentagem – em recente estudo da Sioux Group et al (2018), corresponde a 58,9% do total – entre os jogadores como um todo, as questões relacionadas à mulher jogadora ainda parecem causar furor entre alguns jogadores. Piadas e chacotas sobre as jogadoras, que são minoria nestas comunidades (que hora mais parecem confrarias), demonstram essa agressividade frente à diferença, neste caso, de gênero. Não obstante, a crescente inclusão de personagens homossexuais nos jogos, frequentemente a homossexualidade causa embates que descambam para o preconceito e violência.

Já no segundo fenômeno, visualizamos grande satisfação e maior coesão subsequente dos integrantes que se engajavam. Frases que enaltecem o próprio console (plataforma) do qual o grupo denota sua predileção em detrimento de outros consoles são recorrentes e fruto de grande fruição e chacotas. Este fenômeno, pensamos ser próprio do narcisismo das pequenas diferenças, como Freud (1930/2010, p. 81) interpretou:

Certa vez discuti o fenômeno de justamente comunidades vizinhas, e também próximas em outros aspectos, andarem às turras e zombarem uma da outra, como os espanhóis e os portugueses, os alemães do norte e os do sul, os ingleses e os escoceses etc. Dei a isso o nome de “narcisismo das pequenas diferenças”, que não chega a contribuir muito para seu esclarecimento. Percebe-se nele uma cômoda e

relativamente inócua satisfação da agressividade, através da qual é facilitada a coesão entre os membros da comunidade.

Com isto inferimos se tratarem de fenômenos relativamente comuns entre grupos. Mas, uma diferença é notável. Vez ou outra, se configuram como análogos aos fenômenos de agressividade inusitada (FORBES, 2012). Nestes momentos, os jogadores atacam uns aos outros desproporcionalmente. Exemplos não faltam. Um membro compartilha uma dúvida e logo recebe um xingamento despropositado. Imediatamente, o agressor é banido do grupo. Por outro lado, ao contrário do exemplo acima descrito, quando um jogador interage com uma postagem qualquer na comunidade e outro replica com uma ofensa ou chiste, por vezes é criado um turbilhão de ofensas despropositadas. Mas neste último caso também evidenciamos, dadas a escrita e expressões verbais, haver rebaixamento intelectual. Freud (1921/2011, p. 27-28), já havia atentado a isto, quando de sua apreciação da psicologia das massas analisando as proposições de Le Bon sobre a sugestionabilidade e o contágio psíquico:

Para julgar corretamente a moralidade das massas, deve-se levar em consideração que, ao se reunirem os indivíduos numa massa, todas as inibições individuais caem por terra e todos os instintos cruéis, brutais, destrutivos, que dormitam no ser humano, como vestígios dos primórdios do tempo, são despertados para a livre satisfação instintiva. Mas as massas são também capazes, sob influência da sugestão, de elevadas provas de renúncia, desinteresse, devoção a um ideal. Enquanto a vantagem pessoal, no indivíduo isolado, é quase que o único móvel de ação, nas massas ela raramente predomina. Pode-se falar de uma moralização do indivíduo pela massa [...] Enquanto a capacidade intelectual da massa está bem abaixo daquela do indivíduo, sua conduta ética tanto pode ultrapassar esse nível como descer bem abaixo dele.

Isto já fora investigado por nós em outra pesquisa sobre os jogadores em grupo e percebemos que ainda se mantém nos dias de hoje (NOGARA et al., 2019). Não nos propomos averiguar a gênese da agressividade, mas tal como Lacan (1948/1998, p. 109) considerou: “o diálogo em si parece constituir uma renúncia à agressividade” o que muitas vezes foi constatado na comunidade. Esporadicamente, o diálogo dava lugar a agressividade, evidenciando ainda mais a dificuldade com a diferença.

Como o diálogo ainda perdurava, na maioria das vezes, abordemos seu dialeto particular. Ele nos permite enumerar os significantes *gamers*, *platina* e *GOTY*, o que nos ensina sobre seu *gueto*. *Gamer* é o significante importado do inglês que demarca o sujeito que é jogador. Não é de qualquer um, existem jogadores *fanboys*, por exemplo, que são sujeitos opostos aos *gamers*, visto que os primeiros são jogadores que se preocupam prioritariamente em serem fãs ou adeptos fervorosos de uma plataforma em particular ao invés de serem verdadeiramente apaixonados pelos jogos em si ou até isentos de afeto por estas “máquinas de

prazer” e assim serem *gamers raiz*. *Gamer*, sem dúvida é o significante privilegiado que estes usam para nomear a si mesmos, em seu ideal de eu (como demonstramos acima) e seus adereços e objetos: *cantinho gamer*; *cadeira gamer*; *orgulho gamer*. Tudo que lhes é próprio culturalmente acaba servindo-se desse significante.

Não obstante, se ser *gamer* é fundamental ao jogador, outro significante também nos leva a inferir que outro norteador importante é o *platinar*. É também parte constituinte do nosso grupo estudado, organizado em torno de uma ideia (como já dissemos com Freud) e, no nosso caso, *platinar* é um significante-mestre ordenador de gozo, haja visto que a própria descrição da comunidade explicitava este imperativo: *Comunidade destinada aos platinum gamers*. São jogadores que vão além dos jogadores triviais. Para *platinar* é condição ser um exímio jogador.

Como dissemos, os grupos tendiam diversas vezes a apresentarem um rebaixamento intelectual, o que se afigurava igualmente quando das volumosas discussões a respeito do *GOTY* – sigla para o que se designa em inglês como *Game of the Year*, portanto, argumentações infundáveis em relação a qual jogo seria ganhador do prêmio de jogo do ano, troféu dado por publicações internacionais especializadas da área. Vez ou outra, a agressividade dá suas caras com estas disputas imaginárias. Há um narcisismo das pequenas diferenças intrínseco também à comunidade *gamer*.

Por fim, houve, contrariando as esparsas repercussões de minhas participações, quando do Massacre de Suzano⁶⁹, uma conversação em que tivemos grande repercussão, ao menos no quesito participação. Como havia uma comoção em torno da tragédia e sua violência, pensamos à época, ser interessante perguntar aos integrantes da comunidade pesquisada o que eles achavam de uma declaração recém-feita por políticos do alto escalão do poder executivo que afirmavam existir uma relação causal entre jogos e violência. Então tivemos uma chuva de posicionamentos a respeito do tema, em especial da natureza deste nexocausal: jogos e violência. É forçoso apontar que discordamos em absoluto desta relação causal, pois reduz a um elemento um fenômeno multifacetado. No material aqui trabalhado, por exemplo, no caso de Elis, que apresentava ideações homicidas, o jogo não se figurou como elemento para a violência. No caso desta tinha função contrária, ou seja, de amenizá-la.

Muito mais nos moldes de uma roda de conversa virtual (comigo apartado), mas nos valendo para análise da ideia de que os significantes usados pelos membros trazem à tona aspectos relevantes sobre o tema. Como essas postagens são públicas e, em teoria, não precisam de termo de consentimento livre e esclarecido, queremos resguardar a privacidade dos

⁶⁹ O massacre de Suzano foi uma tragédia que aconteceu em março de 2019, na Escola Estadual Professor Raul Brasil no município de Suzano, no estado de São Paulo, onde dez pessoas foram assassinadas (NETO, 2019).

integrantes e descaracterizamos totalmente as frases para que não possam ser rastreadas, mantendo o sentido e os principais significantes.

De forma geral, foi equilibrado o placar entre quem imaginou haver e quem imaginou não haver relação causal entre jogos e violência, mas a intervenção de um dos integrantes da comunidade foi certa: *vocês estão tomando por base si mesmos*. E logo começam a aparecer uma das maiores constantes que apontamos no último capítulo sobre o uso do jogo como alívio de sentimentos negativos, ou como pensamos a partir da psicanálise, como contrabalanceamento frente às incidências do Outro. No mesmo eixo, mas com outra roupagem, como racionalização ou até negação: *caso não houvesse videogames, a violência subiria, pois sem entretenimento e diversão os sujeitos fazem besteiras*, na mesma linha e com um pouco de humor: *jogo muito GTA⁷⁰ e ao invés de me fazer violento, me faz relaxar. O que me deixa bolado é tomar gol no final do jogo jogando FIFA* ou, ainda, escancarando uma compensação: *eu faço nos jogos o que não faço na vida real*. Novamente, eles apontam seu suposto caráter terapêutico: *“O videogame é uma terapia para mim, com o que discordamos*.

Outro aspecto interessante foi o apontamento nesta conversação de que há na cultura outros possíveis influenciadores para a violência: os filmes, as séries, os livros ou a música. Um dos exemplos foi a música *Helter Skelter* e sua repercussão em Mark Chapman, o que supostamente o teria levado a assassinar John Lennon. Obviamente sabemos que, como esquizofrênico, a música cumpriu um papel secundário e não podemos imaginá-la como responsável. Por outro lado, a banalização e proliferação de jogos violentos, em que a morte é o tema central e a violência um meio para experimentá-la em sua fantasia ou em seu gozo, demonstra algo em nossa sociedade: a pulsão de morte encontra um dos veículos propícios – o jogo digital – para sua incursão na cultura. Cabe saber se tornará recorrente, como nas guerras, na violência de gênero ou nos guetos esquecidos por todos e, em especial, pelo poder público.

Por fim, parece haver um mal-estar grupal, onde aquilo que está recalcado, ou seja, as inclinações mais terríveis dos sujeitos, assumem no grupo um caráter polarizado.

⁷⁰ Jogo cujo tema tem a violência como principalmente elemento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta tese, em que abordamos o universo da adição dos jogadores aos jogos digitais, pudemos apresentar casos singulares que nos permitiram sugerir e apontar algumas ideias a respeito desse fenômeno em sua complexidade. Longe de resumirmos a questão a uma hipótese, apontamos vários caminhos norteados por nossos sujeitos, os quais reiteram a necessidade de que essa seara seja ainda mais explorada a partir da psicanálise.

Iniciamos expondo como o jogo tem sua função articulada ao significante e à condição própria do sujeito do inconsciente, perpassando sua constituição desde os primeiros cuidados maternos e localizando a forma como nos interpela nos diferentes momentos do processo de desenvolvimento. O jogo nasce nas brincadeiras mais pueris e acompanha o sujeito em suas transposições para o mundo, permeando a vida de todos das mais variadas formas. Não por acaso, Freud percebeu na brincadeira de seu neto Ernst tal importância, nomeando-a de *fort-da*, e a partir dela, perguntou se havia algo para além do princípio do prazer, tendo em vista que o infante repetia a saída da mãe – algo essencialmente penoso. Lacan (1964/2008), no Seminário 11, aborda os conceitos fundamentais da psicanálise, em que um deles é a repetição, destacando aí *autômatom* e *tiquê*. Relê o caso de Ernst e aponta que há algo para além da maestria, destacando, com precisão, o momento em que o desejo nasce para o sujeito. Desejo este que, para Dolto, é a base de todo jogo, por definição mediador de desejo.

Seguimos propondo que os jogos sempre foram uma grande paixão, mas que agora, no século XXI, fazem parte de um nicho específico de psicopatologias, uma adição sem substância, tornando-se parte dos novos sintomas, nomeados por Forbes (2012), que são tão característicos das mudanças que ocorreram desde o meio do século XX. Caracterizamos pormenorizadamente o nicho dos jogos digitais, afastando-os dos jogos tradicionais, mas enaltecendo a conservação de seu aspecto fundamental, o significante. Para isso, retomamos Freud, a quem conjugamos com Lacan na análise dos jogos de azar, em que o sujeito, por intermédio da aposta, endereça ao Outro um questionamento de que algo de si seja revelado; ou seja, de que com o jogo do acaso uma certeza aplaque a condição de sujeito barrado. Afirmamos então que o jogador joga também com o significante que o marca como sujeito e questiona seu destino, e ilustramos com um caso em que o significante, tão essencial aos jogos das crianças, perdura nos jogos digitais assim como na sua adição. O sujeito adicto ainda está sujeito aos mesmos embaraços do inconsciente e da linguagem, tal como os de um clássico jogador de Roleta. Isso não significa, porém, que devemos tomar um pelo outro, pois o que perdura é a própria condição de sujeito nessas adições sem substâncias.

Continuando com o significante como nosso norteador, percorremos a fantasia dos jogos e dos jogadores. Seguindo o que alguns autores já haviam proposto, por exemplo Maudet (2014), demonstramos que os jogos digitais são virtualizações das fantasias dos sujeitos, trazendo alguns casos em que esses jogos são narrativas a serem experienciadas virtualmente como devaneios.

Dessa maneira, as plataformas de jogos se tornam dispositivos que permitem os desejos mais singulares, levando o sujeito a dois movimentos paradoxais: em primeiro lugar, pode brincar como a criança brincava (porém com objetos virtualizados); em segundo, pode fantasiar sem prescindir dos objetos como ponto de apoio. Ao fim, contrariamos a primazia dessa ideia, propondo que se trata apenas de uma parte do fenômeno, em que há uma espécie de jogar pelo jogar, que está aquém da razão e do sentido e se aproxima da repetição nua e crua.

Pudemos analisar, ainda, uma característica marcante dos jogadores, seus cantinhos *gamer* análogos aos gabinetes de curiosidades, em que guardam objetos de sua cultura e símbolos de suas conquistas. Ademais, as *latusas*, próprias para o consumo, são objetos criados nesse universo dos jogos com o objetivo de fazer tamponar a falta de cada um, mas, por ser efêmera, se esvai tão logo é adquirida.

A despeito das considerações que sugerimos a respeito do papel importante da fantasia na vida dos jogadores adictos, relacionamos, nos valendo das considerações de um caso, três dimensões ou formas principais de relação com os jogos. A primeira é aquela em que a história, o enredo a ser experienciado é o elemento causal mais proeminente para a adição. Em outro degrau, a possibilidade de criar a própria história no jogo e, em oposição a essas duas, o “jogar pelo jogar”, característica essencial que exclui o papel da narrativa como essencial ao jogador, transparecendo o jogo como fim em si mesmo.

Discorremos, ainda, sobre o jogo como barreira ao gozo e como gozo ele próprio; portanto, para além do sentido e do Outro, aproximando essa compulsão ao gozo. Um conforme Lacan postulou em seu último ensino. Primeiro, o jogo proporciona ao olhar, uma função econômica que aparece frequentemente na adição aos jogos digitais pelos jogadores: é a saída que alguns deles encontraram para possibilitar um enfrentamento de seus problemas da vida cotidiana, o que não pressupõe uma terapêutica do jogo, mas sim um engodo.

Em segundo, em outra direção, abordamos a dimensão do gozo no jogo, tornando a fantasia secundária frente ao tamponamento da falta, evidenciado no caso de Agnes, pela satisfação solitária de seu gozo, como também reconhecendo que a fantasia é, por si mesma, um meio de gozo. Para isso, tomamos como guia o significante-mestre *forte* dos jogos de *role-play* e introduzimos o objeto mais-de-gozar, orientador do gozo contemporâneo, ele próprio um

semblante que, encarnado nas latusas, se torna um gozo a recuperar que aplaca a falta e, por sua vez, permite a repetição de um gozo solitário que prescinde do Outro e do encontro com o outro.

Tendo em mente, ainda, as mudanças do mundo, dos jovens e seus modos de gozo, os jogadores têm encontrado nos jogos pela via do *non-sense* e, em oposição à adição, saídas criativas: é possível criar e recriar, assim como inventar algo novo nos jogos. Podemos enumerar ao menos três dessas mudanças, que estão mais para o âmbito do acréscimo do que necessariamente de uma transformação estrutural⁷¹ do jogo. São elas: a coletividade, o *non-sense* e a proliferação da construção no jogo - o que não faz dele, em nenhuma dessas situações, uma terapêutica. Muito mais que isso, como discorreremos, obstrui a falta, fechando a porta, por vezes, para o desejo, rumando a um gozo solitário.

Por fim, analisamos aspectos grupais dos jogadores. A circulação da agressividade inusitada (FORBES, 2012) é um sintoma que apontamos como prevalente, assim como suas ideias sobre a violência e a relação com os jogos. Delineamos também alguns percalços de nossa pesquisa, em especial as limitações da netnografia para o uso da conversação.

Outrossim, é fundamental salientar nossa expectativa de que outros colegas e pesquisadores abordem este tema, que vem se mostrando cada vez mais presente, seja por fazer parte dos sintomas contemporâneos ou da economia do gozo de tantos.

⁷¹ Essas novidades no campo do jogo estão mais para uma mudança paradigmática da própria cultura e sociedade, se nos afilarmos à ideia de Hipermodernidade de Lipovetsky (2004); Lipovetsky & Serroy (2011; 2015) e das mudanças já apontadas por Miller (2005) e Forbes (2005a; 2012).

REFERÊNCIAS

ALOI, Giovanni. **Why Look at Plants?: The Botanical Emergence in Contemporary Art**. Leiden: Brill Rodopi, 2018.

ANGROSINO, Michael. **Doing Ethnographic and Observational Research**. Londres: Sage Publications Ltd., 2007.

APA. American Psychiatric Association. **Diagnostic and statistical manual of mental disorders** (5th ed.). Arlington, VA: American Psychiatric Publishing, 2013.

APA. American Psychiatric Association. **DSM-5: Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais**. Artmed, 2014.

APPERLEY, Thomas H. Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. **Simulation & Gaming**, v. 37, n. 1, p. 6-23, 2006.

BENGHOZI, Pierre-Jean; SALVADOR, Elisa; SIMON, Jean-Paul. The Race for Innovation in the Media and Content Industries: Legacy Players and Newcomers: Lessons for Policy Makers from the Video Game and Cinema Industries. **The Journal of Arts Management, Law, and Society**, v. 47, n. 5, p. 346-360, 2017.

BERGLER, Edmund. **The psychology of gambling**. Madison: International Universities Press, 1974.

BROUSSE, Marie Hélène. L'expérience des addicts ou le surmoi dans tous ses états. **Revue La cause du désir**, n. 88, v.XX, Navarin Éditeur, p. 5-6, 2014.

CANABARRO, Rita de Cássia dos Santos; D AGORD, Marta Regina de Leão. Prazer e gozo nas toxicomanias. **aSEPHallus**, p. 56-72, 2015.

DEWES, João Osvaldo. **Amostragem em Bola de Neve e Respondent-Driven Sampling: uma descrição dos métodos**, 2013.

DOLTO, Françoise. **As etapas decisivas da infância**. São Paulo: Martin Fontes, 2007.

DUNKER, Christian. Intoxicação digital infantil. In BAPTISTA, A.; JERUSALINSKY, Julieta. **Intoxicações eletrônicas: o sujeito na era das relações virtuais**. Salvador: Ágalma, p. 117-145, 2018.

ESPERANZA, Graciela. Medicalizar a vida. In JERUSALINSKY, Alfredo; FENDRIK, Silvia (Orgs.), **O livro negro da psicopatologia contemporânea** (p. 53-62). São Paulo: Via Lettera, 2011.

FACEBOOK. **Página inicial**. Disponível em: <https://www.facebook.com> Acesso em: 26 out. 2018.

FELDMAN, Nelson. Les lieux de la drogue: l'expérience suisse. **Revue La cause du désir**, N°88, Navarin Éditeur, p. 41-44, 2014.

FENICHEL, Otto. **The psychoanalytic theory of neurosis**. New York: WW Norton & Company, 1945.

FIGUEIREDO, Rubens. Apresentação. In: DOSTOIÉVSKI, Fiódor. **O jogador**. São Paulo: Companhia das letras, 2017.

FINK, Bruce. A causa real da repetição. In: FELDSTEIN, Richard, FINK, Bruce e JAANUS, Marie (orgs). **Para ler o Seminário 11 de Lacan**. Tradução de Dulce Duque Estrada. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

FORBES, Jorge. A psicanálise do homem desbussolado – as reações ao futuro e o seu tratamento. **Opção Lacaniana: Revista Brasileira Internacional de Psicanálise**, São Paulo, n. 42, p. 30-33, fev. 2005a.

FORBES, Jorge; FERRAZ JUNIOR, Tércio Sampaio; REALE JÚNIOR, Miguel (org). **A Invenção do Futuro: Um debate sobre a pós-modernidade e a hipermodernidade**. São Paulo: Editora Manole, 2005b.

FORBES, Jorge. **O Novo a.normal**. Instituto da Psicanálise Lacaniana, 2020a. Disponível em: <http://www.ipla.com.br/conteudos/artigos/o-novo-a-normal/>. Acesso em 10 ago 2020.

FORBES, Jorge. **Comunicação pessoal**. 2020b.

FORBES, Jorge. **Inconsciente e responsabilidade**. Barueri, SP: Manole, 2012.

FREUD, Sigmund. O escritor e a fantasia (1908). In: FREUD, Sigmund. **Análise da fobia de um garoto de cinco anos e outros textos (1906-1909)**. Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras. Obras completas, V. 8, 2010.

FREUD, Sigmund. Formulações sobre os dois princípios do funcionamento psíquico (1911). In: FREUD, Sigmund. **Observações psicanalíticas sobre um caso de paranoia relatado em autobiografia: (“O caso Schreber”)**. **Artigos sobre técnica e outros textos (1911-1913)**. São Paulo: Companhia das Letras. Obras completas, V. 10, p. 108-121, 2010.

FREUD, Sigmund. Recordar, Repetir e Elaborar (1914). In: FREUD, Sigmund. **Observações psicanalíticas sobre um caso de paranoia relatado em autobiografia: (“O caso Schreber”)**. **Artigos sobre técnica e outros textos (1911-1913)**. São Paulo: Companhia das Letras. Obras completas, V. 10, p. 193-209, 2010.

FREUD, Sigmund. Os instintos e seus destinos (1915). In: FREUD, Sigmund. **Introdução ao narcisismo: ensaios de metapsicologia e outros textos (1914-1916)**. São Paulo: Companhia das Letras, Obras completas V. 12, p. 51-81, 2010.

FREUD, Sigmund. Alguns tipos de caráter encontrados na prática psicanalítica (1916). In: FREUD, Sigmund. **Introdução ao narcisismo: ensaios de metapsicologia e outros textos (1914-1916)**. São Paulo: Companhia das Letras, Obras completas V. 12, p. 253-286, 2010.

FREUD, Sigmund. **Conferências introdutórias à psicanálise (1916-1917)**. Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras. Obras completas, V. 13, 2014.

FREUD, Sigmund. “Batem numa criança”: contribuição ao conhecimento da gênese das perversões sexuais (1919). In: FREUD, Sigmund. **História de uma neurose infantil: (“O homem dos lobos”): Além do princípio do prazer e outros textos (1917-1920)**. Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, Obras completas V. 14, p. 293-327, 2010.

FREUD, Sigmund. Além do princípio de prazer (1920). In: FREUD, Sigmund. **História de uma neurose infantil: (“O homem dos lobos”): Além do princípio do prazer e outros textos (1917-1920)**. São Paulo: Companhia das Letras, Obras completas V. 14, p. 161-239, 2010.

FREUD, Sigmund. Psicologia das massas e análise do eu (1921). In: FREUD, Sigmund. **Psicologia das massas e análise do eu e outros textos (1920-1923)**. São Paulo: Companhia das Letras, Obras completas V. 15, p. 13-113, 2011.

FREUD, Sigmund. Dostoiévski e o parricídio (1928). In: FREUD, Sigmund. **Inibição, sintoma e angústia, O futuro de uma ilusão e outros textos (1926-1929)**. São Paulo: Companhia das Letras. Obras completas, V. 17, p. 337-362, 2010.

FREUD, Sigmund. O mal-estar na civilização (1930). In: FREUD, Sigmund. **O mal-estar na civilização, novas conferências introdutórias à psicanálise e outros textos (1930-1936)**. São Paulo: Companhia das Letras. Obras completas, V. 18, p. 13-122, 2010.

FREUD, Sigmund. Dois verbetes de enciclopédia (1922). In: FREUD, Sigmund. **Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago Editora, V. XVIII, 1996.

HORNBY, Albert Sydney; COWIE, Anthony Paul. **Oxford advanced learner's dictionary**. Oxford: Oxford university press, 1995.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens** (1938). São Paulo: Perspectiva, 2000.

JACOB, Cláudia Alves et al. Conversação com educadores: uma troca possível. **Psicologia em Revista**, v. 14, n. 2, p. 65-80, 2008.

KELLER, Alfred. **Michaelis: dicionário escolar alemão**. São Paulo: Melhoramentos, 2002.

KOZINETS, Robert. **Netnografia: Realizando pesquisa etnográfica online**. Porto Alegre: Penso, 2014.

KUBLIKOWSKI, Ida. **Comunicação Pessoal**, 2018.

KUPFER, Maria Cristina Machado et al. Valor preditivo de indicadores clínicos de risco para o desenvolvimento infantil: um estudo a partir da teoria psicanalítica. **Revista Latinoamericana de Psicopatologia Fundamental**, São Paulo, v. 13, n. 1, p. 48-68, 2009.

LACAN, Jacques. **O Seminário**, livro 2: o eu na teoria de Freud e na técnica da psicanálise (1954-55). Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

LACAN, Jacques. **O Seminário**, livro 20: Mais, ainda (1972-73). 2. ed. rev. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

LACAN, Jacques. **O Seminário**, livro 1: os escritos técnicos de Freud (1953-54). Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1986.

LACAN, Jacques. **O Seminário**, livro 17: o avesso da psicanálise (1969-70). Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 1992.

LACAN, Jacques. **O Seminário**, livro 4: a relação de objeto (1956-57). Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1995.

LACAN, Jacques. **O Seminário**, livro 7: a ética da psicanálise (1959-60). Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

LACAN, Jacques. A agressividade em psicanálise (1948). In: LACAN, Jacques. **Escritos**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, p. 104-126, 1998.

LACAN, Jacques. O estádio do espelho como formador da função do eu (1949). In: LACAN, Jacques. **Escritos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, p. 96-103, 1998.

LACAN, Jacques. A instância da letra no inconsciente ou a razão desde Freud (1957). In: LACAN, Jacques. **Escritos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, p. 496-533, 1998.

LACAN, Jacques. De uma questão preliminar a todo tratamento possível da psicose (1957-58). In: LACAN, Jacques. **Escritos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, p. 537-590, 1998.

LACAN, Jacques. A significação do falo (1958a). In: LACAN, Jacques. **Escritos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, p. 692-703, 1998.

LACAN, Jacques. A direção do tratamento e os princípios de seu poder (1958b). In: LACAN, Jacques. **Escritos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, p. 591-652, 1998.

LACAN, Jacques. Kant com Sade (1963). In: LACAN, Jacques. **Escritos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, p. 776-803, 1998.

LACAN, Jacques. **O Seminário**, livro 5: As formações do inconsciente (1957-58). Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.

LACAN, Jacques. O lugar da psicanálise na medicina (1966). **Opção lacaniana – Revista brasileira internacional de psicanálise**, n. 32, 2001.

LACAN, Jacques. Os complexos familiares na formação do indivíduo (1938). In: LACAN, Jacques. **Outros escritos**, Rio de Janeiro: Jorge Zahar, p. 29-90, 2003.

LACAN, Jacques. Proposição de 9 de outubro de 1967 sobre o psicanalista da Escola (1967). In: LACAN, Jacques. **Outros escritos**, Rio de Janeiro: Jorge Zahar, p. 248-264, 2003.

LACAN, Jacques. O simbólico, o imaginário e o real (1953). In: LACAN, Jacques. **Nomes-do-pai**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, p. 9-53, 2005.

LACAN, Jacques. **O Seminário**, Livro 10: A angústia (1963). Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

LACAN, Jacques. **O Seminário**, Livro 23: O sintoma (1975-76). Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

LACAN, Jacques. **O Seminário**, Livro 11: Os quatro conceitos fundamentais da psicanálise (1964). Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

LACAN, Jacques. **A lógica do fantasma** (1966-67). Recife: Centro de Estudos Freudianos do Recife, 2008.

LACAN, Jacques. **O Seminário**, livro 6: O desejo e sua interpretação (1958-59). Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2016.

LIPOVETSKY, Gilles. **Os tempos hipermodernos**. São Paulo: Barcarolla, 2004.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A cultura-mundo**: resposta a uma sociedade desorientada. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A estetização do mundo**: viver na era do capitalismo artista. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

MARTINEZ, Viviana Carola Velasco. O “Brincar e a realidade”... virtual: videogame, assassinatos e imortalidade. **Estilos da Clínica**, Vol. XIV, nº 26, 150-173, 2009.

MARX, Karl. **Capital: volume I**. Londres: Penguin UK, [1867] 2004.

MAUDET, Emmanuel. Dans le jeu vidéo. **Revue La cause du désir**, n. 88, p. 58-60, 2014.

MILLER, Jacques-Alain. **Percursos de Lacan**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1987.

MILLER, Jacques-Alain. **Matemas I**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1996.

MILLER, Jacques-Alain. **Lacan elucidado**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

MILLER, Jacques-Alain. Os seis paradigmas do gozo. **Opção lacaniana**, n. 26/27, p. 87-105, 2000.

MILLER, Jacques-Alain. **La pareja y el amor**: Conversaciones Clínicas com Jacques Alain Miller em Barcelona. Buenos Aires: Paidós, 2003.

MILLER, Jacques-Alain. **Silet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

MILLER, Jacques-Alain. LIÇÕES I. **Coisas de fineza em psicanálise. Orientação Lacaniana III**, 2008.

MILLER, Jacques-Alain. **Perspectivas do Seminário 23 de Lacan**: o sintoma. Jorge Zahar, 2010.

MILLER, Jacques-Alain. L'orientation lacanienne. **L'Être et l'Un**. Enseignement prononcé dans le cadre du département de psychanalyse de l'université Paris VIII, 2011. Disponível em: <http://jonathanleroy.be/wp-content/uploads/2016/01/2010-2011-LUn-tout-seul-JA-Miller.pdf>. Acesso em: 12 mar 2019.

MILLER, Jacques-Alain. Apresentação do Seminário 6: O desejo e sua interpretação, de Jacques Lacan. **Opção Lacaniana online**, a. 5, n. 14, p. 1-19, 2014.

MILLER, Jacques-Alain. Psicanálise pura, psicanálise aplicada & psicoterapia. **Opção lacaniana on-line**, a. 8, n. 22, p. 1-47, 2017.

MILLER, Jacques-Alain; LAURENT, Éric. **El Otro que no existe y sus comités de ética**. Buenos Aires: Paidós, 2006.

MIRANDA, Margarete Parreira, VASCONCELOS, Renata Nunes and SANTIAGO, Ana Lydia Bezerra. Pesquisa em psicanálise e educação: a conversação como metodologia de pesquisa.. In: PSICANALISE, EDUCACAO E TRANSMISSAO, 6., 2006, São Paulo. **Proceedings online...** Disponível em: http://www.proceedings.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=MSC0000000032006000100060&lng=en&nrm=abn. Acesso em: 16 dez 2020.

MOORE, Michael E.; NOVAK, Jeannie. **Game development essentials: Game industry career guide**. Delmar Learning, 2009.

MOYA, Diego. A rendition of the original Pac-Man cutscene. 2012. Disponível em: https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Pac-Man_Cutscene.svg Acesso em: 12 mar 2020.

MRECH, Leny; RAHME, Mônica. A roda de conversa e a assembléia de crianças: a palavra líquida e a escola de educação infantil. **Educação em Revista**, v. 25, n. 1, p. 293-301, 2009.

NAFFAH NETO, Alfredo. A pesquisa psicanalítica. **Jornal de psicanálise**, v. 39, n. 70, p. 279-288, 2006.

NETO, Moysés Pinto. Suzano: a educação na mira dos massacres lumpenradicais. **Dialogia**, n. 33, p. 178-191, 2019.

NOGARA, Michel Andrew et al. Modalidades de Expressão dos Jovens Gamers nas Redes Sociais Digitais. **Aletheia**, v. 52, n. 2, 2019.

NOWER, Lia; MILLS, Devin; ANTHONY, Wen Li Vivien. The first behavioral addiction (2020). In: BEGUN, Audrey; MURRAY, Margaret (editores). **The Routledge Handbook of Social Work and Addictive Behaviors**, New York: Routledge, 2020.

RACZKOWSKI, Felix. **Games and Gestures-Remarks on Emotes in Digital Online Games**, 2019. Disponível em: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2019_paper_104.pdf Acesso em: 10 fev 2020.

ROSENTHAL, Richard J.; FARIS, Suzanne B. The etymology and early history of 'addiction'. **Addiction Research & Theory**, v. 27, n. 5, p. 437-449, 2019.

- ROHLFSHAGEN, Philipp et al. Pac-man conquers academia: Two decades of research using a classic arcade game. **IEEE Transactions on Games**, v. 10, n. 3, p. 233-256, 2017.
- ROSA, Miriam Debieux. A pesquisa psicanalítica dos fenômenos sociais e políticos: metodologia e fundamentação teórica. **Revista Subjetividades**, v. 4, n. 2, p. 329-348, 2004.
- SAILER, Michael; HOMNER, Lisa. The gamification of learning: A meta-analysis. **Educ Psychol Rev**, n. 32, p. 77–112, 2020.
- SAMPAIO, Clarissa Magalhães Rodrigues. **Identidade na vida adulta**: a singularização da experiência. Tese (Doutorado em Psicologia Clínica). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2016.
- SANTIAGO, Jésus. Lacan e a toxicomania: efeitos da ciência sobre o corpo. **Ágora: Estudos em Teoria Psicanalítica**, v. 4, n. 1, p. 23-32, 2001.
- SANTIAGO, Jésus. A droga do toxicômano: uma parceria clínica na era da ciência. 2 ed. rev. **Belo Horizonte**: Relicário Edições, 2017.
- SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de linguística geral**. 28 ed. São Paulo: Cultrix, 2012.
- SIOUX GROUP et al. **Pesquisa Game Brasil**. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br>. Acesso em 13 de julho de 2018.
- STATISTA. **Number of monthly active facebook users worldwide**. Recuperado em 17 de Junho de 2018, Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/264810/number-of-monthly-active-facebook-users-worldwide/>
- STATISTA. **Video game market value worldwide**. Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/292056/video-game-market-value-worldwide/> Acesso em 07 ago 2020.
- VALAS, Patrick. **As dimensões do gozo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- VINUTO, Juliana. A amostragem em bola de neve na pesquisa qualitativa: um debate em aberto. **Temáticas**, v. 22, n. 44, p. 203-220, 2014.
- WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança** (1941). Lisboa: Edições 70, 1981.
- WHO. **ICD 11**. Disponível em: <https://icd.who.int> Acesso em 13 de julho de 2019.
- YOUNG, Kimberly. Addictive use of the Internet: a case that breaks the stereotype. **Psychol. Rep.** 79, p. 899–902, 1996.
- YOUNG, Kimberly. Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. **Cyberpsychol. Behav.** v. 1, p. 237–244, 1998.
- ZIZEK, Slavoj. What can psychoanalysis tell us about cyberspace?. **The Psychoanalytic Review**, v. 91, n. 6, p. 801-830, 2004.

APÊNDICE A

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Carta informativa e Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

Esta pesquisa constitui uma tese de doutoramento da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo sob orientação do Prof. Dr. Alfredo Naffah Neto e tem por objetivo analisar como se constitui o sofrimento psíquico dos jogadores que jogam pela internet. Os dados serão coletados a partir de entrevista semiestruturada, ou seja, o entrevistado pode falar livremente de acordo com os temas propostos e inclusive falar sobre outras coisas que pensar ser relevantes para o tema, por meio de videoconferência e/ou mensagens instantâneas.

Desta maneira, solicitamos vossa autorização para realizar estes procedimentos. Esta entrevista oferece risco físico/psicológico mínimo aos participantes. Não existe obrigatoriedade para a participação na pesquisa. Os participantes podem encontrar benefícios a partir da reflexão a respeito das perguntas realizadas. No caso de eventual desconforto, a apesar da pesquisa oferecer riscos mínimos, os participantes podem entrar em contato com o pesquisador responsável. Caso hajam dúvidas, estas podem ser sanadas a qualquer tempo com o Comitê de Ética em Pesquisa da PUC-SP Sede Campus Monte Alegre, situado à Rua Ministro de Godói , 969, sala 63-C (Andar Térreo do E.R.B.M), Perdizes, São Paulo, CEP 05015-001, Fone (Fax).: (11) 3670-8466 e e-mail: cometica@pucsp.br.

Reiteramos que esta pesquisa tem finalidade acadêmica e caso os resultados da mesma sejam divulgados, respeitarão a identidade dos participantes por meio do sigilo tendo excluído quaisquer dados que possam identificá-los. Caso esteja de acordo com este termo de consentimento livre e esclarecido, pedimos que assine como sinal de aceite de vossa participação voluntária. Você participante deverá ficar com uma cópia em sua posse. Outra cópia ficará de posse do pesquisador responsável.

MICHEL ANDREW NOGARA
CPF: 04746832900
RG. 66824381
Telefone para contato: (44) 98402-7246

Assinatura _____
Nome Completo do Participante:
CPF:
RG.

APÊNDICE B

Questionário Pesquisa Jogadores na Internet

Os resultados desta pesquisa serão disponibilizados na Biblioteca Nadir Gouvêa Kfourri, da PUC-SP após a defesa da tese. E você poderá consultá-la, bastando para isso acessar o link dessa biblioteca na página www.pucsp.br e preencher o campo de busca com o nome da pesquisador: Michel Andrew Nogara. Ao responder a questão abaixo positivamente, você estará concordando com um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) de acordo com as leis brasileiras que regem a pesquisa com seres humanos.

*Obrigatório

1. **Este questionário tem por objetivo selecionar participantes para a nossa pesquisa sobre os Jogadores compulsivos pela Internet. Por ser uma pesquisa do campo da Psicologia, esta foi devidamente autorizada pelo comitê de ética. Para tanto, precisamos saber se você concorda em participar. Sua identidade será mantida em sigilo. Você deseja participar? ***

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

2. **Em que cidade você reside? ***

3. **Qual sua idade? ***

4. **Qual seu sexo? ***

Marcar apenas uma oval.

- Feminino
 Masculino
 Prefiro não dizer
 Outro: _____

5. **Qual seu grau de instrução? ***

Marcar apenas uma oval.

- Ensino Fundamental incompleto
 Ensino Fundamental completo
 Ensino Médio incompleto
 Ensino Médio completo
 Ensino Superior incompleto
 Ensino Superior completo
 Pós-graduação incompleta
 Pós-graduação completa

6. Você estuda atualmente? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

7. Está trabalhando no momento? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

8. Reside com? *

Responda as questões abaixo relacionadas referentes a sua atividade de jogador nos últimos 12 meses. Nota: nestas atividades não estão incluídos jogos de azar.

9. 1 - Você se sente preocupado com os jogos pela internet (por exemplo: fica pensando na última partida que jogou? Joga antes do previsto a próxima partida? Sente que o jogo é a atividade principal no seu dia-a-dia?) *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

10. 2 - Você fica irritado, com ansiedade ou tristeza quando para ou tenta parar ou reduzir o tempo de jogo? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

11. 3 - Você sente que precisa aumentar cada vez mais o tempo jogado para se sentir satisfeito ou obter prazer? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

12. 4 - Você percebe que não tem conseguido repetidamente controlar o tempo em que joga na internet? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

13. **5 - Você perdeu interesse por passatempos e divertimentos que tinha anteriormente em consequência dos jogos pela internet? ***

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

14. **6 - Você continuou a atividade de jogar apesar de ter conhecimento que de ela causou problemas entre você e outras pessoas? ***

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

15. **7 - Você já enganou familiares, terapeutas ou outras pessoas quando estas lhe perguntam por quanto tempo você costuma jogar? ***

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

16. **8 - Você tem jogado pela internet para evitar ou aliviar sentimentos negativos (por exemplo, de desamparo, culpa ou ansiedade)? ***

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

17. **9 - Você colocou em risco ou perdeu um relacionamento, emprego ou oportunidade educacional ou de emprego devido à sua participação em jogos pela internet? ***

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

Você deseja continuar participando da pesquisa?

A resposta afirmativa não garante participação.

18. **Caso você queira contribuir ainda mais e assim realizar uma entrevista por meio de videoconferência, deixe seu nome e e-mail. ***

APÊNDICE C

ENTREVISTA: QUESTÕES TEMÁTICAS.

1 – Conte-me seu percurso como jogador.

2 – Descreva, em caso de afirmativo, como você entende seu sofrimento em relação a atividade de jogar e aos jogos.

2 – Você faz parte da comunidade de jogadores na mídia social digital pela qual pudemos entrar em contato. Como é fazer parte desta comunidade?

4 – Como é se relacionar com outros colegas que compartilham de sua mesma paixão na comunidade em questão.