



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC-SP/COGEAE
ESPECIALIZAÇÃO EM SEMIÓTICA PSICANALÍTICA – CLÍNICA DA CULTURA

- O CORPO NO REINO DO SIMBÓLICO -
A CONSTRUÇÃO CONTÍNUA DA SUBJETIVIDADE NO GAME

Monografia final de curso de Especialização em
Semiótica Psicanalítica – Clínica da Cultura
Bruno Magalhães Bonfim

Projeto de Monografia apresentado à
Pontifícia Universidade Católica de São
Paulo, para obtenção do título de
Especialista em Semiótica Psicanalítica –
Clínica da Cultura.

Orientadora: Profa. Dra. Maria Lucia
Santaella Braga

SÃO PAULO
2013

BRUNO MAGALHÃES BONFIM

A CONSTRUÇÃO CONTÍNUA DA SUBJETIVIDADE NO GAME

Monografia apresentada ao Departamento Cogea – da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, em cumprimento para obtenção do título em Especialista em Semiótica Psicanalítica: Clínica da Cultura, sob a orientação da Professora Dra. Maria Lucia Santaella Braga.

PUC/SP

São Paulo

2013

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

BONFIM, Bruno B. 1986-

O corpo no reino do simbólico: A construção contínua da subjetividade no game / Bruno Magalhães Bonfim – 2013. 109 f. : il. color. 30 cm Orientadora: Maria Lucia Santaella Braga.

Trabalho de conclusão de curso (pós-graduação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Curso de Semiótica Psicanalítica: Clínica da Cultura, 2013.

1. Jogos eletrônicos/Games 2. Subjetividade 3. World of Warcraft. 4. Semiótica Psicanalítica. I. Santaella, Lucia. II. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Curso de Semiótica Psicanalítica: Clínica da Cultura. III. O corpo no reino do simbólico.



DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a todos os *gamers*, que um dia foram *noobs*.

Em especial, meu filho, *Nicolas*.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que me ajudaram, incentivaram e apoiaram de alguma maneira, nesse processo de pós-graduação. Em especial, aos meus pais, Rosa Maria e Roberto, que acreditaram e investiram em mim, afeto, amor e as mensalidades da pós. (risos)

À minha esposa Naty e ao meu filho amado, Nico. Obrigado por serem pacientes comigo em meio ao caos acadêmico (risos). Se privado de muitas coisas, para que eu conseguisse prosseguir em minha pesquisa. Valerá a pena, tenham certeza disso!

Aos meus amigos, que mesmo não sabendo como ajudar, ofereciam ajuda, sempre dispostos! Agradeço por todas as revisões, dicas, sugestões e críticas construtivas, meu muito obrigado!

Ao Tiago Novaes, por ter dado cor ao trabalho. Valeu pela força na parte gráfica! Obrigado aos amigos que mandaram as *printscreens* de seus personagens, para ilustrar cada um dos capítulos. Obrigado a todos que responderam as questões da capa do trabalho.

À todos que eu conheci na PUCSP. Em especial, Daniela Freitas, Paulo H. Yaekashi e Renan De Simone (em ordem alfabética para evitar conversa) que em pouco tempo, me conquistaram como poucos. Paulão, sem palavras meu querido. O que seria do meu trabalho, sem a sua paciência e todo o seu conhecimento psicanalítico? Tenho medo só de pensar! Sou grato por toda a bibliografia sugerida, as explicações psicanalíticas *for noobs* e todo o tempo que você gastou colaborando com este projeto. Renan, obrigado pelas correções, incentivos, colaborações e pelo suporte de sempre. Dani, obrigado por sempre estar online quando eu precisei e pelas palavras de apoio... Para vocês três, meu muito obrigado.

Aos meus Professores (as), que a cada aula e a cada explicação, ampliavam o que eu imaginava ser finito. Iluminando o que estava ali, porém, não era visto. Obrigado por dar início à infinidade da busca, a curiosidade, o querer saber, o campo acadêmico. Em especial, para minha orientadora, Lucia Santaella, e meu querido amigo e professor, Claudio César Montoto (fatality!).

Agradeço a todos os *gamers* do Brasil, pesquisadores ou não. Que de alguma forma apoiaram essa iniciativa, permitindo a expansão do cenário dos jogos no Brasil.

Agradeço a Deus por tudo.

Bruno Magalhães Bonfim
Outubro/2013

“You are not prepared!”

Illidan Stormrage

RESUMO

A CONSTRUÇÃO CONTÍNUA DA SUBJETIVIDADE NO GAME

O presente trabalho trata da relação estabelecida entre o sujeito e os jogos eletrônicos, a construção contínua da subjetividade e sua intensa relação com os games. Tenta compreender e definir o jogo e a sua importância cultural. A indústria dos games (SANTAELLA e FEITOZA, 2009) não cessa de crescer. Surge então, a necessidade de pesquisa sobre sua influência na sociedade e as formas de utilização dos games, seja no campo cognitivo (JOHNSON, 2005) ou na ordem psíquicas do sujeito (VANIER, 2004). É necessária a investigação do jogo, desde sua imagem primitiva (HUIZINGA, 1938) à sua real afetação sobre o sujeito/jogador, baseada nos referenciais científicos de Freud e Lacan e suas descobertas quanto à construção imaginária do sujeito. A linguagem, assim como o jogo, nos precede e o inconsciente estrutura-se a maneira de uma linguagem (LACAN, 2002). Essa “gramática” do jogo (SAUSSURE, 2006) nos remete ao fato de que todos os jogos possuem regras (CAILLOIS, 1990 / JUUL, 2004) a serem seguidas, assim como a linguagem, um grande e importante *jogo de palavras*. Sendo assim, foram pesquisadas as manifestações que vão além do jogador enquanto sujeito, o que nos remete ao inconsciente. O narcisismo na era digital, as novas maneiras de interagir (MCLUHAN, 1974) socialmente. É traçado um panorama, desde a “descoberta” da subjetividade até seu amadurecimento. Uma relação entre o cogito cartesiano (“Penso, logo existo” de Descartes) ao sujeito psicanalítico multifacetado (SANTAELLA, 2003) e a ação dos signos, num processo de semiose incansável. Por fim, faz-se a análise, utilizando a ferramenta Semiótica Psicanalítica, da relação entre a subjetividade e o jogo, World of Warcraft (WoW), lançado em 2004, pela *Blizzard*.

Palavras Chave: Jogo. Subjetividade. MMORPG. World of Warcraft (WoW). Sujeito. Inconsciente.

ABSTRACT

THE CONTINUOUS CONSTRUCTION OF SUBJECTIVITY IN GAMES

The present work deals with the relationship between the subject and video games, the ongoing construction of subjectivity and its intense relationship with games. The aim is to understand and define game's cultural significance. As the games industry continues to grow (SANTAELLA and FEITOZA, 2009), then arises the need of researches concerning their influence on society on the ways games are used either in the cognitive field (JOHNSON, 2005) or in the order concerning the psychic subject (VANIER, 2004). It is necessary to investigate games from their original image (HUIZINGA, 1938) to their actual performance on the subject / player, based on scientific references from Freud and Lacan and their discoveries regarding the imaginary construction of the subject. Language as well as play precedes us and the unconscious is structured as a language (LACAN, 2002). This "grammar" of the game (SAUSSURE, 2006) relates to the fact that all games have rules (CAILLOIS, 1990 / JUUL, 2004) to be followed as well as language does, an important play with words. The notion of the player as subject brings us to the unconscious and to narcissism in the digital age, its new ways of interacting (MCLUHAN, 1974) socially. An overview was traced from the "discovery" of subjectivity to its maturity. A relationship between the Cartesian cogito ("I think therefore I am", Descartes), the psychoanalytic multifaceted subject (SANTAELLA, 2003) and the action of signs was established. Finally, using the tool of Psychoanalytic Semiotics, the relationship between subjectivity and the game, World of Warcraft (WoW), released in 2004 by Blizzard, was analysed.

Keywords: Games. Subjectivity. MMORPG. World of Warcraft (WoW). Subject. Unconscious.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES E GRÁFICOS

Figura 1 - O Tamanho da Indústria dos Games	19
Figura 2 - Censo Gamer 2012	21
Figura 3 - Distribuição espacial das atividades lúdicas	26
Figura 4 - O Esquema L	48
Figura 5 - EVE Online (2001)	60
Figura 6 - Capa do jogo GTA V	62
Figura 7 - Azeroth	64
Figura 8 - Tela de Login	65
Figura 9 - Criação de Personagem	66
Figura 10 - Anão (Aliança)	68
Figura 11 - Draenei (Aliança)	69
Figura 12 - Elfo Noturno (Aliança)	69
Figura 13 - Elfo Sangrento (Horda)	70
Figura 14 - Gnomo (Aliança)	71
Figura 15 - Goblin (Horda)	71
Figura 16 - Humano (Aliança)	72
Figura 17 - Morto-vivo (Horda)	73
Figura 18 - Orc (Horda)	74
Figura 19 - Tauren (Horda)	75
Figura 20 - Troll (Horda)	76
Figura 21 - Worgen (Aliança)	77
Figura 22 - Pandaren (Horda ou Aliança)	77
Figura 23 - Bruxo (DPS)	79
Figura 24 - Caçador (DPS)	79
Figura 25 - Cavaleiro da Morte (Tanquer / DPS)	80
Figura 26 - Druida (Tanquer / DPS / Healer)	81
Figura 27 - Guerreiro (Tanquer / DPS)	81
Figura 28 - Ladino (DPS)	82
Figura 29 - Mago (DPS)	82
Figura 30 - Monge (Tanquer / DPS / Healer)	83
Figura 31 - Paladino (Tanquer / DPS / Healer)	83
Figura 32 - Sacerdote (DPS / Healer)	84
Figura 33 - Xamã (DPS / Healer)	84
Figura 34 - Fórmula do Fantasma	87
Gráfico 1 - Assinaturas x Tempo	61
Gráfico 2 - "O Inacreditável World of Warcraft"	63

SUMÁRIO

Lista de Ilustrações e Gráficos.....	9
Introdução	13
1. Capítulo 1: O Jogo.....	18
1.1 Censo <i>Gamer</i> ?	20
1.2 A universalidade dos jogos	22
1.3 O jogo, suas funções e as infinitas definições	24
1.4 O jogo de ou das palavras?.....	27
1.5 Os Jogos Eletrônicos (<i>Games</i>).....	29
1.5.1 Como tudo começou?	30
1.5.2 eSport - jogar ou julgar?	31
1.5.3 Social Games - A cereja das redes sociais.....	33
1.5.4 Jogos - nem quentes, nem frios... apenas diferentes!	33
1.5.5 Cultura de massa e cultura da mídia	35
1.6 Eu jogo o jogo, ou o jogo me joga?	36
2. Capítulo 2: A Subjetividade.....	39
2.1 Da dinâmica da subjetivação à identidade multifacetada	39
2.2 Imagens da subjetivação	40
2.3 O sujeito do inconsciente	42
2.4 Troll, Elfo ou Anão: Qual você escolhe?	44
2.5 Identificação e relatividade	45
2.6 O Outro - Player 2?.....	46
2.7 As formulações da subjetividade.....	48
2.7.1 Da relação com o sujeito	49
2.8 Freud também jogava?	51
2.9 A relação de objeto <i>O sujeito é objeto para um outro</i>	53
2.10 A falta que movimenta	56
3. Capítulo 3: MMORPGs e World of Warcraft.....	59
3.1 Entrando no jogo.....	59
3.1.1 Consumo: F2P ou P2P?	60
3.2 World of Warcraft.....	64
3.2.1 O Bê-a-bá do WoW	64
3.2.2 Raças.....	67

3.2.3 Classes e funções.....	78
3.3 Sujeito Gamer.....	86
3.3.1 Ecos de um sujeito e jogador dividido.....	89
3.4 Eu faço parte do jogo e/ou o jogo faz parte de mim?.....	91
3.4.1 IRL – In real life.....	91
3.5 <i>Achievements</i> /Conquistas.....	94
3.5.1 A lei que atesta suas conquistas.....	94
Conclusão	98
Referências Bibliográficas.....	100
Suporte Digital.....	106
Dados do Pesquisador	106

- O CORPO NO REIÑO DO SIMBÓLICO -
A CONSTRUÇÃO CONTÍNUA DA SUBJETIVIDADE NO GAME

Por que eu jogo? • O jogo já me prejudicou de alguma maneira? • Já aprendi algo jogando? • O que sinto quando jogo? • No que me pareço com o meu char?

Imersão • Trabalho em equipe • Preferia estar upando • Desligo de todos meus problemas • fiz muitos amigos • Sou atrapalhada, lógico que o personagem reflete isso • Praticar inglês • sentimento de dever cumprido por atos heróicos • Persistência • eu posso lançar feitiços e matar alguns monstros • Me sinto feliz • Fisicamente em nada, ele é um Tauren e eu uma garota • A respeitar as diferentes opiniões • Liderança • Ser menos tímida • aprendi muito sobre outras culturas • Para sair da rotina do dia-a-dia e conhecer gente nova pelo mundo • Sinto que dentro do jogo eu posso ser o que quiser • ter uma segunda "vida" que não poderia ter na vida real • Podemos encontrar amigos em todos os lugares • não é todo mundo que entende a minha dedicação a um "joguinho" • É uma sensação análoga a ler um livro de fantasia

INTRODUÇÃO

É certo que os *games* e sua indústria desenvolvem-se numa velocidade absurda, à semelhança dos jogos ocidentais, cheios de ação, cortes frenéticos e roteiros dignos de um filme *Hollywoodiano*. A tecnologia cinematográfica e a dos *games* incrementam-se mutuamente, com suas altas definições, som e imagem na tecnologia 3D e sua multidisciplinaridade.

Como justificativa para pesquisar sobre os jogos eletrônicos, mais especificamente sobre o World of Warcraft (WoW), um dos mais antigos e reconhecidos MMORPGs do mundo, basta lembrar que eles podem também iluminar a produção acadêmica sobre *games*, por grupos de pesquisa que contribuem diariamente para o desenvolvimento desse campo de estudo. O GAMECULTURA, o Grupo de Pesquisa Semiótica sobre a Linguagem dos Games (CSGAMES-PUCSP), o GPGAMES no Centro Universitário Senac, entre outras instituições, investigam esse fenômeno cultural, os *games*, e todos os fatores que contribuem para vencer o preconceito sobre o tema, sua influência na sociedade e as formas de utilização. Entre outros objetivos, busca-se compreender quais as propriedades dessa nova mídia e o que a torna tão cativante, intensa e lucrativa.

A referência bibliográfica utilizada na pesquisa é ampla não por falta de foco, mas sim pela variedade de conceitos e estudos que o tema atrai, especialmente após o *boom* dos *games* no Brasil, textos “pipocam” diariamente nos *feeds*¹ dos blogs, jogos *indies*² são lançados por estudantes, universidades abrem cursos de criação e desenvolvimento de *games*, o que levou o olhar do pesquisador para o tema e despertou a necessidade de conhecimento teórico. Tirando proveito da afinidade com os jogos eletrônicos, a tarefa foi endereçar-se para esse campo no seu caráter de pesquisa, com a ferramenta de análise que a Semiótica Psicanalítica oferece, e o desejo de entender um pouco mais os sintomas que a cultura contemporânea apresenta.

No primeiro capítulo os jogos eletrônicos, ou *games*, são apresentados, com o objetivo de indicar a importância dos jogos na sociedade, desde sua origem imaginária, primitiva ao desenvolvimento cognitivo e injunções psíquicas do sujeito.

¹ Agregadores de informação especializada em determinados temas. Como por exemplo, sites que tratam sobre a indústria dos games, culinária, futebol, psicanálise e etc. As informações escolhidas pelo usuário são enviadas para ele toda vez que determinado assunto é citado. Uma ferramenta facilitadora, em meio ao mar de informação que a internet oferece.

² O termo *indie*, do inglês é a abreviação de *independent*, independente.

Como exemplo mais recente do destaque da indústria dos *games*, cita-se o GTA V³, desenvolvido pela produtora *Rockstar*, que, em menos de 24 horas após o seu lançamento, bateu recorde de faturamento e triplicou o que foi investido em seu desenvolvimento. Nesse momento, a franquia GTA já passou da faixa dos bilhões de dólares e detém o recorde na indústria do entretenimento. Para facilitar a comparação, o filme de maior sucesso (econômico) na atualidade, foi “Os Vingadores” (*The Avengers/2012*), que atingiu a marca de US\$ 1 bilhão em quinze dias após sua estreia, enquanto o GTA V arrecadou essa mesma quantia em apenas três dias.

Os jogos eletrônicos invadem as residências dos brasileiros, seja através de *smartphones*, TV a cabo, computadores ou consoles portáteis. Serão aqui apresentadas pesquisas que auxiliam na relevância dessa investigação, como por exemplo, a pesquisa do Ibope⁴ que afirma que um em cada quatro brasileiros jogam videogame.

Essa afirmação levanta questões que norteiam esta pesquisa. Como os jogos afetam a subjetividade do sujeito? E como o sujeito afetado pelo jogo, reflete suas ações e interage nessa relação mútua? É na tentativa de responder essas questões que prosseguimos na análise, utilizando como objeto de estudo o jogo, *WORLD OF WARCRAFT (Blizzard/2004)*, relacionando o jogador e o jogo, o sujeito e o objeto, a fim de compreender como o sujeito é afetado pelo ato de jogar.

Todo jogo possui um significado, que não é relativo apenas ao instinto humano, pois é no jogo e pelo jogo que a civilização se desenvolve (HUIZINGA, 2004:02). Ainda no primeiro capítulo da pesquisa, seguindo o pensamento de Huizinga e suas questões sobre o *ludus* da humanidade será apresentado, apontando para a importância do jogo, na sua relação com a imaginação, o que nos faz ir além de mecanismos robóticos comportamentais, deixando claro que o jogo não é algo racional.

O jogo absorve o jogador, o faz imergir num “mundo real” do jogo. Naquele determinado momento e local, o que importa é o jogo, sua competitividade, a aleatoriedade, a simulação e a vertigem, perante tanta excitação (CAILLOIS, 2001:11-35). Após diversas tentativas de definir “o que é o jogo”, Juul (2003 apud RANHEL, 2009:09-12) define o que é

³ Grand Theft Auto.

⁴ Disponível em <http://veja.abril.com.br/noticia/vida-digital/um-quarto-dos-brasileiros-joga-videogame-diz-ibope> último acesso em 24/09/2013.

o “não-jogo”, o que não é suficiente para pontilhar a relação de interação do sujeito com o jogo.

A necessidade de aprofundamento em outras vertentes de pesquisa para tentar explicar a “gramática” do jogo (SAUSSURE, 2006:31-32). Nos remete para as regras pelas quais o jogo é dirigido simbolicamente. Todos os jogos possuem regras, mas o que seria a linguagem senão um jogo de palavras? A linguagem, assim como o jogo, nos precede e o inconsciente estrutura-se a maneira de uma linguagem. Como entender essa complexidade?

No segundo capítulo, será tratada a relação sujeito x linguagem x jogo. Nessa perspectiva, procura-se identificar as manifestações que vão além do jogador, enquanto sujeito, o *player 2* também joga, o inconsciente. Surge aí a necessidade de definir o que é subjetividade e como ela é construída. O segundo capítulo irá explorar essa temática. O narcisismo na era digital, as novas maneiras de interagir socialmente, que, na verdade, não são tão novas assim. As plataformas mudaram, abriram uma maior gama de opções de interação, porém, não deixa de ser interação social.

Em continuação, o segundo capítulo apresentará, um breve relato histórico sobre a “descoberta” da subjetividade, seu início e amadurecimento até os dias atuais, do cogito cartesiano ao sujeito psicanalítico multifacetado. A ação dos signos, num processo de semiose incansável, que delimitam o pensamento e fazem ponte entre o objeto apresentado aos quais se aplicam e simbolizam.

Não seria possível encerrar o capítulo sem tratar sobre a relação do sujeito com o jogo, a falta que movimenta tanto o sujeito como o jogador. Descrever os caminhos possíveis para a pulsão e tentar relacionar o posicionamento de identificação e da relatividade de um *eu* ao outro, traçado pela noção narcísica freudiana.

O terceiro capítulo tratará sobre o MMORPG e o objeto de estudo, o *World of Warcraft* (WoW). Capítulo este, que iniciará o leitor no mundo de *Azeroth*, explicando brevemente a mecânica básica de WoW, um breve relato de sua história o seu *Lore*⁵, descrevendo as facções, raças e classes. Pois são através dessas “pequenas” escolhas, que poderá ser identificada a subjetividade do jogador e suas ações, mesmo antes de sua inserção neste novo mundo.

⁵ História de fundo, universo expandido, a história interna do jogo predeterminada.

Desde a tela do *login* ao desenvolvimento do seu personagem, são essas e outras opções que o jogo apresenta, para a geração de identificação, jogador x jogo, jogador x personagem. Essas escolhas estéticas *in-game* podem ser alteradas, mas não afetando a essência do personagem. Mudam-se as peças, porém as regras devem ser seguidas, assim como qualquer jogo. O que torna o WoW fascinante, é que a história é criada *online* e não cessa nem por um minuto, assim como no mundo *real*. *Azeroth* não pára de girar, mesmo quando o jogador *desloga*. A apresentação do *game* nos dará ocasião para apreender como algumas das questões psicanalíticas, tratadas no capítulo 2, manifestam-se no ato de jogar.

Por fim, serão apresentadas as considerações finais, reforçando os aspectos citados no trabalho, fazendo um balanço das aquisições quanto a uma compreensão dos *games* sob alguns dos aspectos que a semiótica psicanalítica pode nos fornecer.

Este trabalho e sua contínua evolução poderão ser acessados no site

www.sujeitogamer.com.br

- Ο CORPO ΗΟ ΡΕΙΠΟ ΔΟ ΣΙΜΒÓΛΙΟ -
A CONSTRUÇÃO CONTÍNUA DA SUBJETIVIDADE NO GAME

CAPÍTULO 1: Ο JOGO



1. CAPÍTULO 1: O JOGO

Este capítulo, nomeado "O JOGO", não diz respeito apenas aos jogos criados para as mais variadas plataformas⁶ como, por exemplo, o console ou videogame, computadores, celulares com sistemas operacionais, também chamados de *smartphones*, *tablets* e etc. O jogo em questão é a origem imaginária de todos esses outros citados, é o jogo primitivo, jogado por humanos e as mais variadas espécies animais. A partir dessa pesquisa sobre o jogo que teremos um vislumbre sobre a definição de jogo enquanto fenômeno. Como uma seleção de retalhos históricos, tecnológicos e sociais, teceremos um panorama até culminar nos jogos eletrônicos, mais amplamente denominados *games* que, há setenta e cinco anos, quando Johan Huizinga publicou a primeira versão de *Homo Ludens*, eram ainda inimagináveis tecnologicamente.

À primeira vista é intuitivamente fácil responder a questão "O que é o jogo?", "O jogo é apenas um jogo, ora bolas!", porém definir o que realmente é *o jogo* e a sua importância primária no desenvolvimento social e cultural do sujeito, parece ser algo quase impossível e provavelmente tira o sono de pesquisadores e profissionais de diversos segmentos que juntos unem conhecimentos, experiências, avanços tecnológicos e estudos interdisciplinares, ainda mais quando se trata desta indústria que tanto cresce no Brasil e no mundo, a indústria dos *games*.

Para indicar o tamanho dessa indústria no campo econômico, em uma matéria do site Tecmundo⁷ dados do infográfico abaixo, apontam que a indústria mundial de *games* arrecada cerca de 60 bilhões de dólares anuais, entre a venda de consoles, jogos e serviços relacionados a *games* online, muito além da indústria cinematográfica, por exemplo. Não é errado afirmar que essas indústrias se retroalimentam, ou seja, franquias *hollywoodianas* de filmes são desenvolvidas e lançadas para diversas plataformas, em forma de jogos e grandes *games* de sucesso vão para as telonas dos cinemas render bilheterias gigantescas, com atores e atrizes de ponta e investimentos milionários em publicidade, alimentando assim, o voraz consumo social, que ainda será discutido nesse trabalho.

⁶ Junção de hardware e software.

⁷ Disponível em <http://www.tecmundo.com.br/infografico/9708-o-tamanho-da-industria-dos-video-games-infografico-.htm>, última visita em 18 de Julho de 2013



Figura 1 - O Tamanho da Indústria dos Games

Esse *boom* da indústria dos *games* chega com muita força no Brasil. As rede sociais oferecem milhares de opções para entretenimento e interação social através dos *social games*, ou jogos sociais dos *MMORPG* sigla que em inglês significa *Massively Multiplayer Online Role-Playing*, referindo-se à grande quantidade de jogadores que utilizam a plataforma *game* e seus elementos para interpretar um papel dentro do jogo; os competitivos *Moba* ou *RTS*, jogos online de estratégia que presam a competição, estilo esse, relativamente novo, surgiu na década de 90, mas ganhou força nos últimos dez anos.

1.1 Censo *Gamer*?

Introduzido o crescimento mercadológico dos *games*, pesquisas começaram a ser feitas para conhecer e tentar apreender o que esses jogadores queriam consumir, quais eram seus desejos *online*? Quanto tempo esses *gamers* passavam em frente aos seus computadores, celulares, *tablets* e *notebooks*? Quem eram essas pessoas? Para conhecer o perfil dos players brasileiros, em 2012, foi feita uma pesquisa pela *InsideComm* em parceria com a ACIGames⁸ (Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games) que afirma que mais da metade dos brasileiros joga videogame, sendo que 51% dos jogadores são maiores de dezenove anos e solteiros. O Sudeste é a região que tem maior concentração do mercado de *games* brasileiros, o restante dos estados tem dificuldade em adquirir produtos desse gênero.

Cerca de 10% dos jogadores não possuem console em suas residências, e mais de 80% também utilizam o computador para jogar. Sendo assim, os consoles vêm em primeiro lugar na opinião dos jogadores, seguido de perto pelos computadores e em terceiro lugar os *smartphones*.

Abaixo os números brasileiros divulgados pelas empresas envolvidas:

⁸ Disponível em <http://www.acigames.com.br/2012/06/primeiro-censo-nacional-mapeia-o-comportamento-do-jogador-e-o-mercado-de-videogames-no-brasil/>, último acesso em 18 de Julho de 2013



Figura 2 - Censo Gamer 2012

Para entender como chegamos nesse patamar de consumo que não para de crescer, é necessário analisar a origem do jogo, ter noção de que, mesmo antes da internet e dos computadores, o jogo já era algo indispensável para a humanidade e essa importância será discutida nesse primeiro capítulo. Mas antes, é necessário destacar que, na língua portuguesa, existem diferentes palavras que dizem respeito ao jogo, diferentemente da língua alemã, que usa *spielen*; o inglês *to play*; *jouer* em francês e *jugar* em espanhol. Em português, o jogo pode ser definido como uma brincadeira, não está incorreta a definição, mas está incompleta. Devido a isso, será utilizado no texto o vocábulo que melhor se adaptar ao contexto. Com origem no latim *jocus*, que derivou para *joke*, jogo define-se também como gracejo, graça, brincadeira, representar, atuar, fingir e divertimento.

Como pesquisado por Johan Huizinga, é realmente instigante pensar como há setenta e cinco anos, o autor possuía uma visão tão aguçada sobre a importância do jogo no desenvolvimento da sociedade. Entre todas as definições biológicas do jogo Huizinga (2004:02) cita a descarga de energia abundando no sujeito, a preparação do jovem para as tarefas sérias da vida, o instinto de imitação e até a realização do desejo. Todos esses elementos possuem uma coisa em comum, o pressuposto de que o jogo está ligado a algo que não o próprio jogo. Sendo assim, no jogo sempre existe algo “em jogo”.

Todo jogo significa algo, não sendo apenas exclusividade do ser humano. Ou, de outra forma, é algo praticamente instintivo, pois, mesmo os animais jogam, brincam, iludem, fingem. A existência do jogo não está ligada à existência da civilidade, é no jogo e pelo jogo que a civilização se desenvolve (HUIZINGA, 2004:02). Tema este, inicialmente tratado por Stewart Culim (apud RANHEL, 2009:04), etnólogo americano que realizou pesquisas sobre jogos em diferentes países do mundo, visando defender sua tese de que havia similaridade nos jogos praticados e na forma de se jogar em todas as culturas do planeta.

1.2 A universalidade dos jogos

No início do século XX, Huizinga aborda o jogo de maneira filosófica na questão do *ludus* da humanidade, denominando o homem como *Homo Ludens* e tratando o jogo como algo inato ao homem primitivo. Diferente das taxonomias já utilizadas, como *homo sapiens* (do latim, homem sábio) e *homo faber* (do latim, homem criativo ou homem artesão). Este

conceito filosófico foi abordado por Hannah Arendt (1958) e Max Scheler (1928), que dá referências ao humano como aquele que controla o ambiente por meio de ferramentas.

Segundo Elkonin (apud ALVES, 2003:04), o jogo deve se apresentar como uma atividade que responde a uma demanda da sociedade em que vivem as crianças e da qual devem chegar a ser membros ativos. Ele usa como exemplo o índio brasileiro, que brinca com arco e flecha desde cedo, mas que, nesse brincar, existe uma função que vai além do lúdico: preparar o jovem para futuras tarefas, descaracterizando o jogo, o qual, de acordo com Huizinga (2004:03), tem como primor a excitação, o divertimento e a fascinação. É exatamente aí que entra a imaginação. Se os animais também brincam, significa que vão além da mecânica comportamental de um robô, e se nós brincamos, jogamos e temos consciência disso, significa que somos mais do que racionais (somos sujeitos), pois o jogo é irracional.

A criança sabe quando está "só brincando" ou "fazendo de conta", a inferioridade do jogo em relação à "seriedade" é fundamental e evidente, por exemplo, uma criança está brincando "de trenzinho" em uma fileira de cadeiras, quando seu pai chega e vai cumprimentá-lo com um beijo, o menino apressadamente diz "*não beije a máquina papai, senão os carros não vão acreditar que é de verdade*" (HUIZINGA, 2004:14). Essa fraqueza em comparação à "seriedade" deve-se pelo fato que o jogo não é nossa vida "comum", cotidiana, pelo contrário, o jogo possui tempo e espaço delimitado, estamos brincando em um momento e no outro terminou a brincadeira. O jogo "acaba" e é "jogado até o fim", no decorrer do jogo tudo acontece, tudo pode mudar, com variados graus de imersão e, mesmo após seu "fim", pode ser jogado novamente, como mundos temporários dentro do mundo habitual. Huizinga (2004:13) aponta formas de jogo que são extraordinariamente sérias, como um exemplo, as olimpíadas.

O jogo é capaz de absorver o jogador de tal maneira a trazê-lo ao "mundo real" do jogo, tão sério quanto sua vida cotidiana, lugar este em que a seriedade se torna jogo. E as diferenças citadas acima, já não fazem mais tanta diferença. Sendo assim, o jogo não pode ter como antítese a não-seriedade. Huizinga continua sua pesquisa, explanando sobre a atividade lúdica de uma forma mais ampla, utilizando-se de ligações entre o jogo e a guerra, a arte, a religião e a outras atividades humanas. No decorrer de sua pesquisa sobre o jogo, Huizinga faz algumas definições das principais características do jogo, resumidamente, são elas: 1) o jogo é voluntário e livre, se houver imposição, não há jogo, há apenas uma imitação; 2) o jogador tem a consciência de que o jogo é algo além de sua atividade cotidiana; 3) o jogo não

tem finalidade lucrativa; 4) acontece dentro de um espaço e tempo definido (um jogo de futebol, por exemplo, acontece dentro do campo e tem dois tempos de quarenta e cinco minutos mais os devidos acréscimos); 5) o jogo deve ser jogado com seriedade, para não perder a essência da imersão; 6) o jogo agrega pessoas e seus interesses; 7) todo o jogo possui regras e uma certa ordem. Esses são os pontos mais importantes para Huizinga, na definição do jogo como atividade lúdica.

1.3 O jogo, suas funções e as infinitas definições

Huizinga (2004:19) define como função do jogo dois aspectos fundamentais: uma luta por alguma coisa e; representação de alguma coisa. Essa afirmação mostra que o jogo pode representar uma luta, ou então, que esta luta se torna a melhor representação de algo. Quem representa, mostra algo para alguém, se exhibe. A criança "faz de conta", finge, representa ser uma bruxa malvada e imerge nessa representação, a ponto de acreditar realmente ser aquilo, mas sem perder o contato com a realidade habitual, é a realização de uma aparência, isso é a imaginação. Nos próximos capítulos, em relação a essas questões, serão discutidos os processos de repetição e elaboração descritos por Freud, no texto *Recordar, Repetir e Elaborar* (1914).

Com alguns pontos diferentes de Huizinga, Caillois (2001:05-06) define o jogo como uma atividade essencialmente: 1) voluntária; 2) separada no tempo e espaço; 3) incerta, com resultados indefinidos; 4) improdutiva (não gera mercadoria nem bens, mas pode transferi-los); 5) possui regras; 6) fictícia (duas realidades, uma real e a outra faz-de-conta). Nas categorias definidas como fundamentais para Caillois (2001:11-35) temos *Agon*, que denomina jogos de competição; *Alea*, com jogos de azar e aleatoriedade; *Mimicry* como jogos de simulação e representação e *Ilinx*, jogos de vertigem e desorientação perceptiva.

Devido a esta salada de definições, Jesper Juul (JUUL, 2003 apud RANHEL, 2009:09-12) cria um conjunto de definições de jogo em um painel único, a fim de filtrar o conteúdo que mais se aproxima da definição do jogo. Bebendo em diferentes fontes de conhecimento, ele utiliza parte das definições de Huizinga, Caillois, Bernard Suits, David Kelley, Avedon & Sutton-Smith, Chris Crawford e Salen & Zimmerman. Uma possível organização de diferentes autores, com o objetivo de tentar extrair uma única definição que atenda aos

aspectos ou elementos destacados nas diferentes definições. Juul (2003:12) define o jogo como sendo:

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

A partir dessa definição, foi possível otimizar esses seis pontos como os termos da definição de jogo e não-jogo para Juul:

- 1) Jogos possuem regras;
- 2) Jogos têm resultados quantificáveis e variáveis;
- 3) Aos resultados possíveis de um jogo, existe a possibilidade de serem positivos, e outros, negativos ao jogador;
- 4) O jogador investe esforço (intelectual, físico...) com o objetivo de influenciar o resultado final;
- 5) O jogador está (emocionalmente) vinculado ao resultado. Ficará feliz caso seu resultado for positivo e infeliz caso seu resultado for negativo;
- 6) Este jogo pode ser jogado com ou sem consequências para sua vida real.

Para facilitar a visualidade desses conceitos, Ranhel (2009: 13) reproduz um diagrama⁹ das atividades lúdicas, baseando-se nos termos da definição de jogo, de Juul.

⁹ FONTE: RANHEL, 2009: 13. O conceito de jogo e os jogos computacionais. In SANTAELLA, Lúcia. FEITOZA, Mirna. (Orgs.) *Mapa do Jogo - A diversidade cultural dos games*. - São Paulo: Cengage Learning, 2009, p. 13.

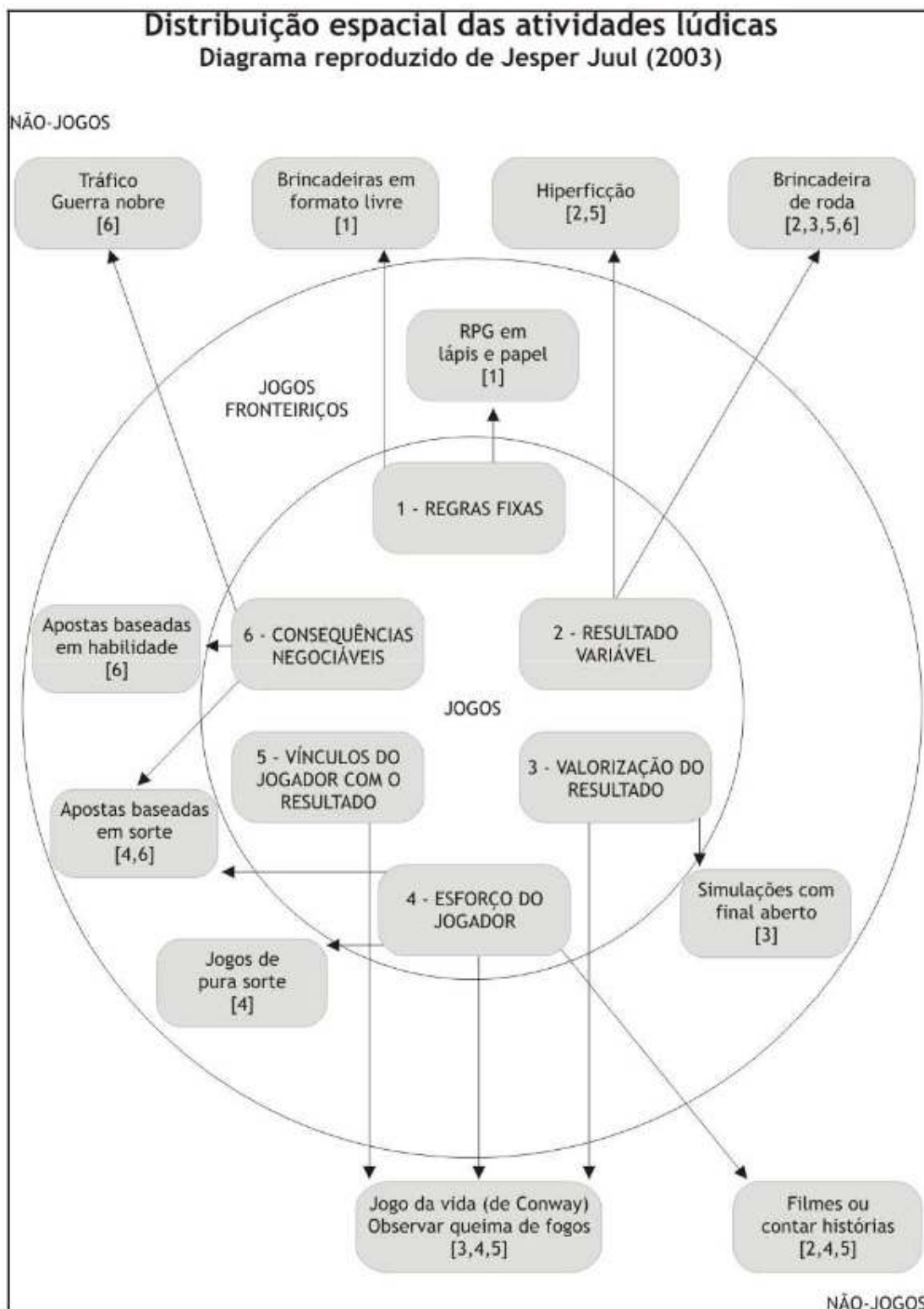


Figura 3 - Distribuição espacial das atividades lúdicas

Essa definição seria suficiente se os jogos fossem apenas jogados por robôs e seres totalmente racionais, mas, assim como os animais, não somos seres robóticos (HUIZINGA,

2004: 7) pelo contrário, nós humanos somos seres (in)conscientes, infinitamente mais profundos do que a superfície do lago sem fundo, metáfora utilizada por Peirce para explicar o funcionamento da consciência (SANTAELLA, 1983:09). O jogo antecede a cultura, pois não está ligado à civilização, e à racionalidade, pelo contrário, o jogo está mais voltado para a "imaginação" da realidade (HUIZINGA, 2004:07), o jogo é inato ao animal, em outras palavras, inerente ao humano. Seguindo este raciocínio, considera-se que os jogos estabelecem uma relação dialética entre jogador/jogo, sendo assim, o jogo é dotado de uma linguagem específica e, em muitos casos, exclusiva.

O próprio linguista Ferdinand de Saussure (2006:31-32) compara as relações da linguagem fazendo uso do jogo de xadrez. Para este autor, é possível que se substitua uma peça de madeira por peças de marfim sem que com isso se altere o sistema do jogo, porém aumentando-se ou diminuindo a quantidade de peças, esta mudança poderá alterar a "gramática" do jogo. Da mesma forma, consideremos as funções da linguagem, distinguindo-as entre língua e fala, sendo a língua de ordem externa, uma convenção socialmente estabelecida que independe do indivíduo, enquanto que a fala fica à cargo deste indivíduo em articular e fazer valer a língua. Podemos, a partir da analogia da linguagem com o jogo, articular que algumas mudanças na substância dos jogos não o incapacitam de promulgar uma comunicação desde que respeite as regras da língua.

1.4 O jogo de ou das palavras?

A partir de uma palavra é instituído todo um jogo de regras, comparado ao que se passa em Alice no País das Maravilhas, de Lewis Carrol, quando os personagens da corte da rainha se põem a jogar cartas sendo eles próprios as cartas. Uma palavra nos exorta a sustentá-la pelo discurso, ou a renegá-la, recusá-la, confirmá-la, refutá-la e ainda mais, a se curvar a muitas coisas que estão na regra do jogo. Mesmo que a rainha venha a mudar constantemente as regras do jogo, isto nada mudaria no essencial, uma vez introduzido o jogo dos símbolos, se é sempre forçado a se comportar segundo uma regra. Retomando o jogo de xadrez (SAUSSURE, 2006:104) como exemplo, diríamos que cada posição de jogo corresponde a um estado de língua. O valor de cada peça depende da posição que ela ocupa no tabuleiro, da mesma forma, na língua, cada elemento tem seu valor determinado pela oposição e pelo contraste com os outros elementos. O deslocamento de uma peça não traz uma mudança geral no sistema, faz somente com que ele passe de um equilíbrio a outro, ou de uma sincronia a outra.

Vanier (2005:59), ao citar Saussure, propõe, na existência de um fluxo verbal, como se dois personagens de perfil se encarassem e fossem ligados por linhas pontilhadas, criando assim, intersubjetividade e comunicação. O que falta apenas à língua é, justamente a fala, que deve ser emitida de um dos indivíduos. Sob uma óptica psicanalítica, a linguagem e a fala também são tidas como universal e particular, respectivamente. Supondo a existência do sujeito a quem nos dirigimos, atingimos apenas sombras, pois não o conhecemos. A fala supõe que exista um sujeito no outro e que este outro pode nos enganar, já a linguagem possui uma ordem objetiva. “Eu” encontro o outro ao mesmo tempo como objeto nomeado pela linguagem e como sujeito suposto a quem “eu” me dirijo.

O que seria a linguagem senão um instrumento de grande valor social e cultural, que serviu para o desenvolvimento humano. É através dela que se designam as coisas, o que seria uma metáfora ou uma metonímia, um jogo de palavras. Impossível abordar jogos eletrônicos sem o mínimo de explanação sobre o jogo. E, mesmo com todas as definições citadas e junções de pensamentos dos mais variados pesquisadores, fica difícil realmente delimitar o significado do jogo na sociedade e sua definição una. O que Juul (2003) conseguiu fazer foi delimitar o que não pode ser chamado de jogo, ou seja, o não-jogo, pois o seu arcabouço de definições é comprometido pelas nuances do comportamento social e psicológico dos jogadores, do contexto do jogo, a finalidade da atividade, as regras adotadas. Esses fatores enfraquecem uma definição una de jogo, ponto positivo para os que acreditam que o jogo é indefinível e mais trabalho para quem tenta delimitá-lo e defini-lo.

Nesta perspectiva, acrescentam-se nos jogos de linguagem as manifestações de algo que vai além do jogador, enquanto sujeito, ou seja, inclui-se aqui o inconsciente. Para Lacan (2002:139), o inconsciente tem a estrutura de uma linguagem. Desta maneira, a experiência que se pode ter da realidade partindo do pressuposto de uma comunicação existente nos jogos, depende do que pode ser imaginado e simbolizado, toda forma ou objeto podem ser investidos de um valor convencional simbólico e, de forma correlativa, nenhum símbolo pode dispensar um suporte imaginário (LECLAIRE, 1991:87).

1.5 Os Jogos Eletrônicos (*Games*)

Se cinquenta anos atrás, era impensável alguém possuir um computador em sua residência, devido ao seu alto custo e a sua extensa dimensão, hoje seria quase impossível acreditar na matéria da Revista Exame¹⁰, que afirma que entre dez brasileiros, oito possuem telefone celular, e entre esses oito brasileiros, três são donos de *smartphones*, que possibilitam a instalação de programas e jogos.

Com o advento das primeiras máquinas e, principalmente, com o avanço causado pela Revolução Industrial, as novas tecnologias serviriam fundamentalmente para auxiliar o homem em sua jornada, uma espécie de complemento daquilo que lhes faltava. Atualmente, com as máquinas de base silícica, o termo "humano" passou a comportar outros sentidos. De acordo com Mendes (2004:19), as máquinas desde marcapassos, próteses que substituem membros humanos não mais funcionais, até celulares e PCs, fazem parte de um quadro no qual as pobreza e as misérias humanas poderiam extinguir-se, uma vez que podemos usar da tecnologia não apenas em filmes, mas também em nós mesmos.

Os jogos eletrônicos, frutos do avanço tecnológico, fazem parte desse universo de silício. São artefatos tecno-culturais desenvolvidos juntamente com o consumo, com a educação, com a mídia e com nosso cotidiano. Os jogos eletrônicos exercem grande fascínio e abrangem os aspectos econômico, tecnológico e social. A cada ano aumentam as vendas de *games* em todo o mundo, em especial devido à variedade de consoles dispostos a "rodar" tais jogos, assim como a variedade dos jogos em si, plataformas, formatos, e com objetivos diversos. Os jogos são *softwares*¹¹ que dependem de um *hardware*¹² (como o PC, ou o Playstation, por exemplo) para funcionar, numa relação de reciprocidade entre eles, pois quanto mais os produtores de jogos querem fabricá-los com uma maior dose de realidade com relação às imagens, sons e jogabilidade, mais os consoles precisam também se equipar e potencializar (MENDES, 2004:27).

A cada aperfeiçoamento dos jogos, mais os PCs precisam de memórias para rodá-los, para que a imagem gráfica seja excelente, o monitor precisa de alta resolução (e assim por diante...), são exemplos destas relações entre os avanços dos jogos e dos consoles. Com toda

¹⁰ Disponível em <http://exame.abril.com.br/tecnologia/noticias/3-em-cada-10-brasileiros-sao-donos-de-smartphones>, último acesso em 25 de Junho de 2013.

¹¹ Uma sequência de instruções a serem seguidas e/ou executadas, a base lógica dos programas de computador.

¹² Em termos gerais, pode ser definido como a maquinaria do computador, a parte real e material de um dispositivo eletrônico.

essa bagagem teórica e tecnológica, os jogos eletrônicos foram apenas um resultado dos avanços tecnológicos da época misturado com a imaginação de seus criadores.

1.5.1 COMO TUDO COMEÇOU?

O primeiro jogo considerado eletrônico foi *El Ajedrecista*, no Brasil, conhecido como *O Jogador de Xadrez*¹³, criado em 1951, por Leonardo Torres-Quevedo, essa máquina jogava uma partida de xadrez contra um ser humano, sem nenhum auxílio externo, contava apenas com um algoritmo específico e uma enorme parafernália metálica. Um ano depois, Alexander S. Douglas criou o *OXO*¹⁴, um jogo da velha, que era executado em uma calculadora de armazenamento automático. Após alguns anos, em 1958, surge o *Tennis Programming* ou *Tennis for Two*, criação de William Higinbotham, que representava uma simulação bem simples do esporte, este foi o primeiro jogo desenvolvido para o computador.

Mas foi no MIT¹⁵, em 1961, que um grupo de alunos, liderados por Steve Russell, criou o *Spacewar!*¹⁶ O que ninguém tinha feito até o momento, transportar a ficção científica para outra mídia. Nos anos seguintes a evolução foi visível, se em 1961 ainda nem existiam computadores domésticos, apenas computadores que ocupavam salas e andares inteiros e em sua maioria estavam em posse do governo ou das universidades, em meados da década de 70 é fundada a empresa *Atari*, levando o jogo eletrônico direto para a casa dos jogadores.

Mais empresas e desenvolvedores de jogos, atraídos pelo sucesso da Atari, começam a ter seu espaço no mercado dos *games* e *arcades* (fliperamas), marcas como a Nintendo, a Sega, o Namco, a Activision Inc. e a Konami trabalham arduamente para se manter no pelotão de frente dos jogos e consoles da década de 80. Na década de 90, a 5ª geração, ficou conhecida pela criação de jogos com texturização em 3D, os consoles que marcaram essa geração utilizavam a tecnologia de 32/64 bits, e os videogames portáteis ganham força. Dez anos depois, os consoles já possuíam o dobro da capacidade gráfica, com 128-bits.

Atualmente, estamos na 8ª geração de consoles, e já existem portáteis que reproduzem jogos em tecnologia 3D sem a necessidade de óculos específicos, jogos que não necessitam mais de controles para serem jogados, com o movimento de braços e pernas, é possível controlar seu personagem e praticar a ação desejada, pelo comando de voz, o jogador instrui ao console o comando a ser executado, não há mais a necessidade de cabos, pelo *wi-fi* (ponto

¹³ Disponível em <http://youtu.be/YoZ389Rs5s8>, último acesso em 28 de Julho de 2013.

¹⁴ Disponível em <http://youtu.be/vCTRWD3DFsA>, último acesso em 30 de Julho de 2013.

¹⁵ Massachusetts Institute of Technology, Instituto de Tecnologia de Massachusetts

¹⁶ Disponível em <http://youtu.be/Rmnb4Hktv7U>, último acesso em 30 de Julho de 2013.

de acesso à internet, sem a necessidade de cabos) é possível jogar com seu vizinho, mesmo estando em outra cidade ou país. Estar longe, não é mais sinônimo de estar separado.

1.5.2 eSPORT - JOGAR OU JULGAR?

Como todo avanço tecnológico encontra seus críticos, com o *game* não poderia ser diferente. Nesteriuk (2009:23-24) cita em suas reflexões que existem três linhas de estudos sobre os jogos eletrônicos e videogames, os estudos funcionalistas, que tratam a respeito das causas, consequências e dos efeitos dos jogos sobre o jogador, concentrados na área social de pesquisa, dissertam sobre a natureza dos jogos e suas influências na sociedade contemporânea. Nessa vertente de pesquisa, encontram-se duas considerações que se dividem entre visões apocalípticas, os neoludistas e integradas, os tecnoutópicas, com amplo predomínio da primeira sobre a segunda.

Para os neoludistas, "o meio é a mensagem", ou seja, o videogame é culpado pela crescente violência juvenil e a natureza dos jogos é banal, nociva e prejudicial. Uma visão muito limitada, pois tem como base a diferença entre crianças e jovens que jogam ou não videogame, deixando fora da balança a criança ou jovem como sujeito. Por outro lado, os tecnoutópicos, com sua abordagem integrada, entendem que o jogo é irreversível na cultura contemporânea, basta apenas aprender a utilizá-lo da melhor maneira possível, em prol de atividades mais úteis, como por exemplo, no tratamento de problemas de coordenação motora, exercícios de raciocínio, lógica e etc., ou seja, os jogos adquirem características de acordo com a maneira com que são utilizados.

A segunda linha de pesquisa, aborda o estudo mais técnico dessa tecnologia, desenvolvem, exploram, analisam melhorias para computação gráfica e inteligência artificial. São como avaliadores de qualidade, sempre buscando melhorias e novas linguagens. Caçadores de potencialidade e possibilidade trabalham para que a cada jogo lançado, a imersão e a interatividade cumpram seu papel como ferramenta comunicacional. Os estudos formalistas são a terceira linha de pesquisa citado por Nesteriuk (2009:25), eles têm como interesse as questões estéticas, de linguagem, retórica, narrativa, semiótica e etc. Essa linha de pesquisa é a menos desenvolvida, segundo Nesteriuk por três fatores: o preconceito acadêmico; a falta de tradição nesse tipo de estudo; e a indiferença do mercado e dos jogadores sobre essas questões.

O jogo de Huizinga pode até ser diferente do jogo de videogame, pois Huizinga lida com o jogo de maneira geral e ampla, em comparação com os *games*, pode-se afirmar que são

de certa maneira mais específicos, mesmo sendo abordados de maneira multidisciplinar. A base continua a mesma, se pegarmos como exemplo o World of Warcraft (WoW), podemos enquadrá-lo como jogo, pois é uma atividade livre, não é a vida cotidiana, pois está numa plataforma virtual, porém pode ser tratada demasiadamente séria, até possui jogadores profissionais, patrocinados por grandes marcas para "só" jogar. Primordialmente, não é lucrativa, mas atualmente existem possibilidades de fazer parte do *eSport* ou *cybersport*, que nada mais é do que um jogador que participa de competições de determinados *games*.

No WoW existe um limite de espaço dentro do jogo e ele se passa em determinado tempo da história do jogo. Para jogar no WoW, ou em qualquer outro jogo online é necessário seguir algumas regras de conduta e convívio, não prolongarei o assunto, pois voltaremos a abordá-lo no terceiro capítulo. Cito apenas o WoW como exemplo de que as considerações de Huizinga sobre o jogo, mesmo que de uma maneira geral, pode ser enquadrada nos jogos atuais, de maneira limitada, porém funcional.

Nesteriuk (2009:26) trata o videogame como uma linguagem própria, assim como o cinema e a literatura. Com base na opinião do pesquisador Aarseth (1997) é possível afirmar que o videogame é um complexo fenômeno cultural, multidisciplinar e que em pouco tempo de desenvolvimento, já conseguiu uma retórica própria, sem contar o peso econômico da sua indústria. Mas o que faz o jogo eletrônico tão fascinante e instigante? Para Juul (2004:137) a grande diferença entre os jogos e seus precursores não-eletrônicos é que os videogames possuem automação e complexidade, permitindo *gameworld* (mundos de jogos) mais profundos e um maior ritmo de jogo.

1.5.3 SOCIAL GAMES - A CEREJA DAS REDES SOCIAIS

Outra importante ferramenta inserida nas redes sociais são os jogos sociais online, conhecidos como *Social Games*. Famosos por sua variedade e fácil acesso, esses "joguinhos" já somam mais jogadores mensais do que as plataformas da *Nintendo*, *Microsoft* e *Sony* juntas, Ethan Beard, diretor de parcerias da rede social do *Facebook*, afirma "temos mais de 200 milhões de jogadores sociais no *Facebook* todos os meses"¹⁷ em outro trecho da entrevista ele diz "Não são jogos com amigos polvilhados por cima. É mais como interações sociais cobertas de jogos"¹⁸.

Segundo Giaccon (2012:15-17) existem alguns pontos que classificam um jogo como social. Como primeiro ponto o próprio jogo, pois o ato de jogar é uma ação não instintiva, opcional e significante. O segundo ponto dessa classificação seria a personificação e a identidade, pois um jogo social exige que o jogador escolha ter outra identidade que não sua própria, essa outra identidade pode ser um apelido, conhecido também como *nickname*, uma foto ou até mesmo um boneco. A conectividade é outro fator citado por Giaccon "Estar num ambiente online é essencial para que se perceba como tal".

A interação entre dois ou mais usuários é primordial para que o jogo seja de fato social, não é necessária a interação simultânea, mas ela deve existir dentro do jogo para que exista a experiência momentânea compartilhada entre os jogadores. O vínculo entre os jogadores também é muito importante para o caráter social do jogo e sua comunidade de jogadores. A comunicação e a sociabilidade também são fatores obrigatórios para que o jogo seja considerado social.

1.5.4 JOGOS - NEM QUENTES, NEM FRIOS... APENAS DIFERENTES!

McLuhan usa o mito grego de Narciso, em seu texto *O Amante dos Gadgets* (1974:59-66) como inspiração para a definição do termo auto-amputação. Que surge em consequência ao servomecanismo de Narciso com a sua própria imagem refletida na água, constituindo um sistema fechado e completo. Segundo o autor, a auto-amputação ocorre quando o homem prolonga-se ou projeta-se para fora de si mesmo, quando há um entorpecimento. Um exemplo disso, segundo McLuhan, seria o uso da roda como extensão do pé, cuja função é "amputada" e "amplificada". A tecnologia é, então, uma extensão (ou "amputação") do nosso corpo.

¹⁷ Disponível em <http://www.techtudo.com.br/jogos/noticia/2011/10/facebook-possui-mais-jogadores-que-nintendo-sony-e-microsoft-juntos.html>, último acesso em 01 de Agosto de 2013.

¹⁸ Idem 11.

Fisiologicamente, no uso normal da tecnologia (ou seja, de seu corpo em extensão vária), o homem é perpetuamente modificado por ela, mas em compensação sempre encontra novos meios de modificá-la. É como se o homem se tornasse o órgão sexual do mundo da máquina, como a abelha do mundo das plantas, fecundando-o e permitindo o evoluir de formas sempre novas. (MCLUHAN, 1974:65)

A interação social decorrente dos meios de comunicação é o que mais chama a atenção de McLuhan "como as instituições, os jogos são extensões do homem social e do corpo político, como as tecnologias são extensões do organismo animal" (1974:264), seguindo esse raciocínio, para McLuhan os jogos, assim como as instituições, são extensões que tem por objetivo manter o equilíbrio social, manter os ânimos controlados. Uma tentativa de lidar com as pressões e irritações da vida sob a forma de objetos que possibilitam o controle, os jogos e os esportes, por exemplo.

Sendo assim, os *games* poderiam ser enquadrados em qual meio para McLuhan? Os meios "quente e frio" (1974:23) não dão conta de encaixar os *games* em apenas uma categoria. As fronteiras dos *games* não se moldam apenas dentro do meio quente, que prolongam a utilização de apenas um dos nossos sentidos, a saturação de dados, como por exemplo, a leitura de jornal ou a análise de uma fotografia, no qual o sentido predominante é o visual, é um meio fechado, onde não há espaço para inserção de mais dados. Do mesmo modo que o meio frio, também é incapaz de comportar a complexibilidade dos *games*, pois possui um enorme espaço para inserção de dados, baixa definição de dados, aumentando a interação com a audiência, no nosso caso, os jogadores.

No geral, o meio quente não suporta a participação, por estar fechado, ou finalizado como meio, já o meio frio é aberto a participação, pois fornece poucos dados, agora imagine o jogo, com seu universo interdisciplinar, ele rompe com esse molde "quente e/ou frio", pois em sua maioria é rico em participação dos jogadores, que clicam os botões do mouse, apertam freneticamente as teclas em seus teclados, conversam com outros jogadores nesse mesmo momento que olham para o monitor sem piscar os olhos para não perder um segundo a concentração e não estragar aquele momento de interação social e entretenimento, mesmo que através de avatares e personagens, sua participação é física e mental, nesse exato momento o jogador deixa de ser apenas homem e de certa maneira é transportado para seu personagem, e ali ele não é apenas homem, ele também é jogo.

1.5.5 Cultura de massa e cultura da mídia

Para Santaella (2003:79) a era industrial nos legou a produção em massa, nesse momento histórico, a uniformização, os métodos repetitivos de fabricação de um determinado produto em certo período de espaço e tempo, reproduziu-se na sociedade, logo, a cultura de massa originou-se com o jornal, um mosaico entre imagem, palavras e diagramação, um espaço híbrido e seus coadjuvantes, a fotografia e o telégrafo. Acentuou-se com o surgimento do cinema, mídia feita para a recepção coletiva. Com o advento da TV, a ideia de homem de massa e da mídia de massa solidificou-se.

Não se sabia que algo nesse nível de massificação existia, a TV enviava diariamente conteúdo para dentro das casas dos telespectadores sem ter um retorno, a lógica da TV é a de mandar informação para a audiência, que recebe, consome e não responde. Dessa maneira a natureza fundamental de um meio de difusão é a seguinte: o padrão de energia viaja em sentido único, na direção do receptor, que consome o que recebe com uma resistência mínima, criando assim, condições favoráveis à publicidade.

Mas calma, a TV não é mais um demônio tão feio assim, na atualidade o pior demônio é uma mistura entre redes sociais, *games* e internet, brincadeiras à parte, a TV, como tecnologia é uma mídia de massa, que tem como poder modelar a linguagem da comunicação que permeia a sociedade. É uma janela que está na sala de quase todas as residências do mundo e que despeja conteúdo, produtos, modos de agir e de ser, diariamente dentro dessas residências. Como citado acima, a TV não é mais tão feia assim, pois já teve sua hegemonia impactada há algumas décadas (SANTAELLA 2003:79-81). Isso reforça o pensamento de que não existe uma linearidade de uma era cultural para outra, existe uma sobreposição, uma mistura cultural híbrida e cada vez mais densa, fadada a fortalecer-se na cultura digital.

Para Castells (1999:358), a TV inaugurou uma modalidade nova de comunicação, sedutora, com alta estimulação sensorial da realidade e de fácil comunicabilidade, na linha do menor esforço psicológico. Essa última característica tem se modificado com o advento de outros aparelhos eletrônicos, como por exemplo, os *dvds*, os *blu-rays* e os *games*, inicia-se então a cultura de mídia (SANTAELLA, 1992), caracterizando um fenômeno emergente que flexibiliza a comunicação midiática, que possibilita maior controle do usuário sobre o sistema comunicativo, gera segmentação da audiência, descentraliza a comunicação e, como dito por Steve Johnson:

O problema é que ao julgar novos sistemas culturais, a presença do passado recente inevitavelmente influencia a visão da forma emergente, realçando as falhas e imperfeições. Historicamente, os jogos sofreram essa síndrome, principalmente porque têm sido comparados com as convenções mais antigas da leitura. (JONHSON, 2005:16).

Sendo assim, o pensamento de Castells (1999:62) se faz presente, a tecnologia não determina a sociedade, ela incorpora-a e a sociedade também não tem domínio sobre as inovações tecnológicas, apenas as utiliza. Não faz mais sentido pensar em real x virtual, na cibercultura 2.0, a mobilidade põe em xeque os pontilhados entre espaços físicos e digitais, os espaços intersticiais ou híbridos surgem quando não mais necessário "sair" do espaço físico, para entrar no ambiente digital (SANTAELLA, 2008:21). Para Lemos (2008) os "territórios informacionais" são área de controle de fluxo de informação digital no local que o espaço urbano cruza com o ciberespaço.

1.6 Eu jogo o jogo, ou o jogo me joga?

Com tudo que foi dito sobre os jogos, continua sendo difícil responder essas questões, daí parte a necessidade de somarmos outro campo de estudo para ampliar a ótica de análise sobre o campo dos *games* e seus jogadores. Quem joga, age e faz uma determinada ação, em resposta o jogo ou outro jogador dentro do *game* reage, criando um diálogo de ações não combinadas, em diferentes contextos e lugares, mas principalmente, entre pessoas diferentes.

Perceba-se que a palavra "diferente" se repete algumas vezes e não por falta de sinônimos, mas por condição, quem joga com outro não joga consigo mesmo, joga-se com o diferente. E assim são os jogos *multiplayers*, jogos para serem jogados por mais de um jogador ao mesmo tempo. O que diferencia um player do outro é uma gama enorme de fatores, mas o que nos interessa para o presente trabalho é a subjetividade.

No capítulo atual foi abordado o jogo em suas diversas definições, sem realmente chegarmos em um consenso quanto a um significado uno dos jogos. Algo ainda não alcançado nem pelos pesquisadores que dedicam suas vidas a este objetivo, porém, conseguimos alcançar a chave de leitura para o restante desse trabalho acadêmico, tendo como foco os *games* e sua influência sobre o sujeito. Sendo assim é indispensável abordar o tema da subjetividade. É impensável afirmar que a subjetividade é uma mistura apenas de crenças, experiências, estado de espírito e caráter, ela vai muito além dessa rasa definição.

A subjetividade deve ser pensada como uma construção complexa, sem um centro de equilíbrio, maleável, dialógica, situacional, produzida pela linguagem. Juntamente com essa mudança de paradigma nos é possível imaginar a exteriorização do psicológico, antes recluso no espaço privado do indivíduo, agora caminhando por ruelas e encruzilhadas que marcam nossa presença no mundo com os demais seres humanos.

- Ο CORPO NO REIPIO DO SIMBÓLICO -
A CONSTRUÇÃO CONTÍNUA DA SUBJETIVIDADE NO GAME

CAPÍTULO 2: A SUBJETIVIDADE



RF Online: Krolus - T.P.M.

BRUNO MAGALHÃES BOFFIM

2. CAPÍTULO 2: A SUBJETIVIDADE

Qual a importância da subjetividade para o presente trabalho? O objeto de estudo é um jogo, o World of Warcraft e a maneira de analisar este determinado jogo passa pela lente semiótica psicanalítica. Ora, a subjetividade é inseparável do sujeito que joga, que escolhe e que decide pagar ou não mensalidade para continuar jogando. Mas de que maneira é constituída a subjetividade? Quem é o sujeito que se faz jogador no ato de jogar? Como o sujeito é constituído pela linguagem? Essas questões serão trabalhadas neste capítulo.

2.1 Da dinâmica da subjetivação à identidade multifacetada

Segundo Villaça (1999:08-10) a dinâmica de subjetivação teve seu início no século XVI, com a intensificação do comércio, a conquista do novo continente, o contato com outras culturas e a necessidade de impor certos limites de "contaminação" social e cultural. Concomitantemente ao medo do contágio, afirma-se a ideia de diluir fronteiras, de misturar, proveniente da alquimia. Seu amadurecimento ganhou forma no Iluminismo e a questão da subjetividade ficou mais complexa no século XIX e XX, resultado da articulação de alguns ingredientes: o individualismo, o liberalismo e o uso de "disciplinas".

Nesse processo de cisão entre Indivíduo x Estado, seja na cultura ou na economia, somado a uma cisão interna do indivíduo, abre-se espaço para a privacidade, consolidada em diferentes esferas de representação do sujeito, desde o modo de lidar com o seu dinheiro e seus bens privados, até o seu posicionamento cultural, literário, filosófico e científico. Quando fica evidente a segmentação do sujeito é necessário dividir as diferentes ferramentas para facilitar o entendimento da sociedade, entre essas disciplinas incluem-se as ciências políticas, a sociologia, o estudo da filosofia e das religiões, entre outras.

Inaugura-se um novo modo de estudo para a constituição do sujeito e sua inserção no mundo. Vale lembrar que a palavra sujeito vem de *subjectus*, submissão, subordinação, sujeição, determinado por uma ação que lhe é exterior, ou seja, não está no controle, é submetido à ação. Sendo assim é necessário destacar os paradoxos que permeiam o ser humano, pois fundamentalmente somos paradoxais e é isso que torna nossa subjetividade tão complexa de definir, de construir e de entender. Nas palavras de Castells

no que diz respeito a atores sociais, entendo por identidade o processo de construção de significado com base em um atributo cultural, ou ainda um

conjunto de atributos culturais inter-relacionados, o(s) qual(ais) prevalece(m) sobre outras fontes de significado (1999:22).

Ele acredita que o ator coletivo pode possuir múltiplas identidades, mas esta pluralidade tem como fonte a tensão e a contradição do ato de representar-se na forma de interação social. Por este motivo os indivíduos usam como artifício os "papéis". Um indivíduo pode desempenhar diversos papéis sociais, por exemplo, ser pai, vizinho, fumante, sindicalista, jogador de futebol e militante político, exercer esses papéis ao mesmo tempo. Estes papéis, nas palavras de Castells, "são definidos por normas estruturadas pelas instituições e organizações da sociedade" (CASTELLS, 1999:23).

Os papéis têm uma importância relativa no ato de influenciar o comportamento do sujeito, tudo depende dos acordos entre as instituições e organizações e os indivíduos nelas inseridos, sem levar em conta a força do inconsciente diferente da identidade. Esta constitui fonte de significado (identificação simbólica, alguma coisa que representa algo para alguém) e experiência de um povo, para os próprios atores, por eles originadas e construídas por meio de um processo de individualização. Castells define os "papéis" como sendo uma função social e a identidade, um processo em construção constante, que sofre influências constantes e que prevalece sobre a fonte de significados. (CASTELLS, 1999:22).

2.2 Imagens da subjetivação

Santaella (2007:86-87) nos apresenta algumas imagens atuais da subjetividade, um de seus destaques dirige-se para a imagem delineada por Morin, que enfatiza que a incerteza existencial do sujeito é uma marca própria do humano, dando origem à necessidade de fundar um pensamento na ausência de fundamento e reinventar o sujeito a partir da lógica do ser vivo, em outras palavras a bio-lógica. Se comparado a uma bactéria o ser humano pode ser relacionado de várias maneiras, como por exemplo, a autonomia, a relação entre espécie/indivíduo, a noção de "computo", que tem como princípio o egocentrismo, Morin reconceitua essas noções e afirma que estamos ligados ao princípio da incerteza, que se desdobra em dois.

O primeiro desdobramento consiste no fato de que o "eu" não é nem primeiro, nem puro, em cada "eu" há algo de "nós" e de "se". E como segundo desdobramento, temos a incerteza de quem fala a cada momento, a dúvida que se refere à oscilação profunda do

indivíduo, entre ser o centro da existência e ser um nada. Somos paradoxo, nas palavras de Villaça:

Divididos entre egoísmo e altruísmo somos capazes de optar por algo que nos transcenda, e, paradoxalmente, de procurar a própria morte pela humanidade, Deus, a fé ou a verdade. (VILLAÇA, 1999:10)

Outra maneira de ser abordar a subjetividade é sob as lentes da semiótica de Bakhtin e Peirce, Santaella (2007:87) afirma que o sujeito, mesmo em sua forma mais íntima, é um processo de semiose, ou seja, ação de signos, um tradutor incansável de signos e quase signos, que dão forma ao pensamento e fazem a mediação para os objetos que se apresentam, referenciam, aos quais se aplicam e simbolizam.

Segundo Stone (apud SANTAELLA 1996:115), no mundo de hoje, os *softwares* produzem os sujeitos culturais. Ou seja, quando seres humanos utilizam os serviços dessas estruturas simbólicas complexas, os *softwares*, de certa maneira, eles sincronizam sua simbolização interna junto dessas estruturas. O que resulta na criação de nossos próprios programas como seres sociais. Como se a internet, as redes sociais e até mesmo os *games*, não fossem apenas conteúdo midiático e comercial, mas que fizessem parte de nós, ou uma parte de nós dentro dessas estruturas.

Ligado ao pensamento de McLuhan (1974:07), os meios são as extensões dos sentidos do homem, como se fossem o que ele mesmo chama de "próteses técnicas". Seguindo este raciocínio, as rodas seriam extensão dos nossos pés e de nossa capacidade de se locomover, os telefones seriam a ampliação de nossa fala e audição, e assim por diante, o que seria então os *games* para McLuhan? Uma extensão da vida real? A ampliação da imaginação em escala infinita?

Como legado do Iluminismo, a tradição intelectual da época, teve base na cultura impressa, sólida, com suas linhas de escritas negras em um fundo branco, limpo, linear, ordenado, estrutural, racional e autônomo, como o indivíduo dessa época, aumentando a distância entre autor e leitor, dando uma falsa impressão de um indivíduo crítico e alheio à religião e às políticas. Sustentado nessa mesma base, o autor era tido como autoridade, dos dois lados dessa moeda, o indivíduo é completo, fixo e estável. Diferentemente, a cultura digital, e seus diferentes meios de comunicação eletrônicos, transformam esse indivíduo fixo e estável, em multifacetado e com identidade instável, uma espécie de renovação de

identidades contínua, uma formação social pós-moderna, privilegiando o papel da linguagem no processo de constituição do sujeito (SANTAELLA 2003:127).

2.3 O sujeito do inconsciente

Seguindo esse raciocínio, é importante entender em qual ponto o jogo afeta o sujeito. Mas para que isso aconteça, algumas questões se fazem necessária: os *games* podem ser encarados como um grande Outro, ou seja, o registro da cultura e da lei? Ou estaria o sujeito em uma relação objetual com o jogo? E, ainda, ao jogar um jogo eletrônico, o sujeito estaria apenas atuando (*acting out*), designado como uma das funções do jogo no capítulo primeiro por Huizinga (2004:19), ou o jogo é capaz de possibilitar a elaboração de conflitos? Tais questões levantadas aqui, serão mais exploradas na análise do World of Warcraft (WoW) que virá mais adiante. Neste momento, vamos oferecer as bases para que tal análise seja possível. Já pontilhamos a definição de jogo, resta agora questionar o sujeito e relacioná-los entre si.

O psicanalista Christian Ingo Lenz Dunker, publicou na revista *Cult*¹⁹ uma definição sobre o Sujeito, grafado com maiúscula, pois não estamos falando sobre a simples representação de um indivíduo, mas se trata de um conceito lacaniano que (...) distingue-se do eu, do ego e da consciência como função de descentramento, divisão e negatividade (...) um efeito de fala e de discurso que ocorre no tempo. Ele define-se mais por uma posição do que por conteúdos ou formas aos quais se identifica ou se aliena.

Essa definição levanta mais dúvidas do que esclarece. A partir da psicanálise se instaura a noção de inconsciente e, conseqüentemente toda uma trama que se relaciona com o que chamamos de consciente. Na citação acima, Dunker já esclarece que o sujeito é diferente do que chamamos de "eu", primeira pessoa do singular, ou seja, ao dizermos "eu terminei o trabalho", o sujeito se faz presente, porém não se limita ao "eu" da frase. Também não se trata do ego e, muito menos sua "parte" consciente, estes estariam mais voltados para o sujeito do cogito cartesiano: Penso, logo existo²⁰. A teoria psicanalítica do sujeito vai colocar o cogito num dilema, pois só é possível ser, justamente onde não se pensa (LACAN, 1998b:38). Uma

¹⁹ Ed. 125 Disponível em <http://revistacult.uol.com.br/home/2010/03/pequeno-glossario-lacaniano/>, última visita em 01 de Setembro de 2013

²⁰ Penso, logo existo, em latim, *Cogito, ergo sum*. Frase de René Descartes (1637).

clara e objetiva definição sobre subjetividade, na ótica psicanalítica, nas palavras de De Simone²¹

Costumamos entender a subjetividade como um olhar peculiar (de alguém) a respeito do mundo, uma introjeção de sensações que dá um aspecto único aos sentimentos e pensamentos que tal indivíduo formula de seu entorno. Isso quer dizer que a subjetividade supõe um eu. Aqui estamos à beira de um abismo e, como disse Nietzsche, quando fitamos o abismo, ele nos olha de volta. Ao aparecimento do termo "eu" como centro de uma subjetividade de um indivíduo, temos de dar um passo atrás e reconsiderar o ponto a partir do qual essa realidade é vista. Isso porque, como dissemos, esse Ego (Eu) ao qual nos referimos, nada mais é que uma construção imaginária, uma espécie de cúpula onde instauramos uma vaga noção de unicidade para nos proteger. Proteger de quê, afinal? De nossas pulsões!

O sujeito, de acordo com Vallejo e Magalhães (1991:13), caracteriza-se por sua localização, do ponto de vista das estratégias da linguagem, em determinada posição, sem participar do sujeito agente. O sujeito surge comprometido num jogo que não tramou. Sua primeira inscrição é feita em relação a um sistema simbólico pré-existente a ele e que vai condicioná-lo antes mesmo de seu nascimento. Toda a perspectiva da situação edípica vai se introduzir a partir disto, ou seja, como uma estrutura simbólica determinante e ainda, condicionante em relação ao sujeito: antes de falar, o sujeito é falado (VANIER, 2005:45).

Da mesma forma, no WOW, há uma fala que antecede o jogador. Também podemos dizer o mesmo sobre um leitor momentos antes de abrir um livro, ou um espectador momentos antes de assistir a uma peça ou a um filme, que seja. Há um discurso ali que o antecede e o compromete, cria um compromisso, porém tal comprometimento nestes casos é bem diferente do que está propondo a psicanálise e o discurso que antecede o sujeito na constituição de sua estrutura.

Para a psicanálise, todo este investimento libidinal que faz a família sobre a criança é o que vai possibilitar a triangulação edípica e a formação psíquica, para colocar um *game* na mesma posição que o discurso familiar assume, teríamos que trocar a “família” pelo “*game*”. Seria possível?! Esta é uma questão. Contudo, o *game* (o livro, a peça, o filme...) vem retificar

²¹ (DE SIMONE, Renan. ANITA – A aventura de uma análise na busca de sentido. Trabalho de Conclusão de Curso - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2013)

algo deste discurso fundamental, reverbera no sujeito algo que um dia já foi dito e foi, ou não, elaborado. Faz sentido ou não faz sentido.

2.4 Troll, Elfo ou Anão: Qual você escolhe?

Na teoria freudiana, o sujeito é algo dividido, existe através da ruptura, é sujeito do inconsciente, o qual não regula e o determina. Já a teoria lacaniana procura usar um modelo linguístico tendo por base o modelo simbólico, para caracterizar a ruptura do sujeito e sua determinação, desta forma, vai se distinguir o plano da enunciação e do enunciado.

A escolha de um jogador por determinado jogo não é obra do acaso, pela quantidade de cores na tela, “motor gráfico”, console etc. O jogo vai ecoar num discurso já dito, numa cena já vivida, inconsciente por certo, mas que implica o jogador numa condição de Sujeito, ou seja, numa posição que vai além do “eu”. Tais significantes passam a se fazer valer no discurso do Sujeito, não à toa uma pessoa que nunca jogou um *game*, como o WoW, por exemplo, ao ouvir dois jogadores conversando sobre o *game*, se sente “de fora”.

Os significantes que compõem o *game*, sua narrativa, personagens, imersão, customização, enfim, assumem um lugar para o sujeito num nível que o compromete. Detalhe: não estamos falando do condicionamento que a mídia sustenta com relação aos *games*, em especial aqueles com certa dose de cenas violentas, capaz de fazer o sujeito ir ao cinema e atirar em todo mundo. O comprometimento que o *game* assume para o jogador o coloca em contato com sua própria subjetividade, é um ser pensante que está ali manuseando um avatar, e não um robô alienado. *Com o advento da psicanálise, surge um sujeito incompleto.*

Tal falta lança o sujeito ao mundo. O discurso da mídia vai confundir o sujeito do enunciado com o sujeito da enunciação, como se fossem uma só e mesma pessoa. A teoria lacaniana nos diz que o sujeito da enunciação, do significante, compromete-se a partir da própria enunciação, já o sujeito do enunciado, do significado é a primeira pessoa que faz uso da palavra. O que temos é que, num enunciado, se afirma um conteúdo com respeito àquele que fala. Ao dizer então, “eu sou o mago” (ou outro avatar do jogo), este eu presente na frase é da ordem do enunciado, mas este “eu” não define inteiramente o Sujeito.

O tal mago no *game* pode ser um excelente professor universitário ou até mesmo uma experiente *stripper*. Suas escolhas que o levaram a optar pelo mago (e não pelo Elfo, ou o

Guerreiro) sua imersão e compromisso com o jogo, são outras questões que fazem parte do sujeito, de sua subjetividade, reflexos de seu narcisismo, do sentido que o *game* assume para este “eu”, questões que teimam em ficar de fora quando é a mídia quem trata deste assunto.

Uma coisa é o sujeito dizer algo, outra coisa é o fato do sujeito ser o sujeito da enunciação. Em todo processo de enunciação há um discurso que vai além, e em diferente direção, ao conteúdo do enunciado. Esta posição em que o sujeito é colocado pelo seu discurso revela mais do que o conteúdo afetivo daquilo que diz sobre si mesmo (VALLEJO e MAGALHÃES, 1991:157).

2.5 Identificação e relatividade

A noção narcisista freudiana, nos explicam Vallejo e Magalhães (1991:159), implica uma reflexividade e comporta dois aspectos: a identificação, ou seja, unificação corporal frente à parcialidade inicial e a relatividade de um eu ao outro, com o qual se confunde não como diferenciado do outro, mas reconhecendo-se a si mesmo através do outro. De acordo com Leclair (1991:84) a experiência de um sujeito depende daquilo que pode ser imaginado e também simbolizado. Para este mesmo autor (LECLAIRE, 1991:87), toda forma ou objeto, um *game* inclusive, podem ser investidos de um valor convencional simbólico e, de forma correlativa, nenhum símbolo pode dispensar um suporte imaginário.

Recorrendo a esse contexto de significantes que compõe a língua, o sujeito vai organizar seu próprio discurso com elementos que o excedem como sistema. É nessa dimensão que se articula o inconsciente, convenção que organiza significantes. O sujeito vai se relacionar com os significantes como um processo simbólico que condiciona a posição na qual inicialmente foi constituído. Contrapor a noção de sujeito do cogito é contrapor a noção que se tinha quanto à subjetividade.

Para Descartes (apud VALLEJO e MAGALHÃES, 1991:16), a consciência é pura reflexividade, um momento inicial que seja, pois ser pensante equivale a ser consciente, refletir a si mesmo ou ainda, ter a possibilidade desse reflexo. O sujeito do cogito não seria marcado por nenhum corte, não seria multifacetado, mas em sua completude, o sujeito tem a possibilidade de coincidir consigo mesmo na reflexão. Com o advento da psicanálise, é revelado um sujeito incompleto, a ordem inconsciente, que é também lugar de ruptura, um lugar marcado por um intervalo aberto entre as instâncias da primeira tópica de Freud (a saber: o consciente, pré-consciente e o inconsciente).

Dando continuidade sobre esta oposição de sujeito psicanalítico e o sujeito do cogito, é possível ir um pouco mais além. Entre o sujeito e o eu há uma heterogeneidade radical, não podendo se reduzir o sujeito à realidade de si mesmo, sendo que o eu opera num determinado recobrimento das relações simbólicas que estruturam o sujeito. “O eu se manifesta através das resistências” (VALLEJO e MAGALHÃES, 1991:53). Não apenas temos um sujeito subordinado a uma estrutura que o determina (o inconsciente) como também, através das resistências, vão marcar o sujeito como fendido.

De acordo com Vallejo e Magalhães (1991:154), é possível traçar uma tópica do sujeito constituída pelos lugares em que este sujeito vai se localizar às expensas da convenção que exercita. Dito isto, supõe-se o funcionamento de uma ordem simbólica como a linguagem, por exemplo. Os sujeitos, no jogo de interlocução, ficam localizados em certas posições estratégicas com relação às regras do jogo em exercício. Falar, portanto, não é simplesmente expressar algo ou comunicar um conteúdo. O sujeito não é agente, assim como na posição do cogito, é antes determinado por uma função simbólica e ainda, a sua posição diante do outro não é direta, mas mediada pelo sistema de regras do registro simbólico.

2.6 O Outro - Player 2?

Quando falo, sou o mesmo que aquele de quem falo? Como vimos, acreditava-se que a reflexividade exercia uma função de conhecimento, como uma espécie de captação ou uma apreensão do sujeito por si mesmo, autômato, um ego cognoscente. A questão que se coloca é justamente se a função cognitiva não é uma função de descobrimento decorrente da eficácia dessa outra estruturação que determina o sujeito a partir do inconsciente. A função da consciência, ao invés de ser uma função de conhecimento, é, antes, função de desconhecimento.

A noção de inconsciente para Lacan vai acrescentar ainda a concepção do Outro. O inconsciente para Lacan (2002:139) é estruturado como uma linguagem, já o conceito de consciência, como um efeito de determinação inconsciente, projeta-a num plano de deformação, de essencial desconhecimento. Por sua vez, o ego nos remete ao plano do imaginário, como um plano do narcisismo no qual se institui um eu com função de desconhecimento convergente com o plano da consciência. Em resumo, o ego ou o eu não recobre a totalidade do sujeito. Também grafamos o Outro com maiúscula, justamente por fazer referência a um lugar e não a uma entidade.

Diz-se lugar para significar uma ordem de elementos significantes articulados pelo inconsciente e marcam uma determinação simbólica do sujeito (VALLEJO; MAGALHÃES, 1991:105). A posição do sujeito é determinada pelo discurso do Outro, por um sistema de convenções significantes que compõem o inconsciente. É a ordem da letra como alteridade absoluta. O estado do sujeito depende do que se desenrola no Outro, articulado como discurso: “o inconsciente é o discurso do Outro” (LACAN, 1998a:555).

Para Aulagnier (1991:55), “todo sujeito se situa num mito familiar”. Este mito ocupará um papel que determina, antecipadamente, as réplicas dos parceiros, como pode ser visto pelo lugar que o mito ocupa no fantasma do sujeito. Estas “réplicas do Outro”, este discurso que não mais se dirige para o sujeito, mas para o personagem que ele encarna na cena familiar, vão constituir-lo exatamente como sujeito. A experiência que se pode ter da realidade depende do que pode ser imaginado e simbolizado.

Leclaire (1991:84) usa um cinzeiro de cobre como exemplo. Um técnico de metais poderá ver um objeto em cobre maciço, distinguindo-o de outro metal atribuindo-lhe maior ou menor valor. Um amante da arte poderia ver no cinzeiro um bibelô pouco elegante, mas se este for antiquário, poderá reconhecer nele um objeto antigo cujo valor é dado pela idade. Uma criança encontrará um brinquedo que faz barulho e um homem prático vê apenas um cinzeiro. As experiências de realidade de um objeto podem ser diversas em seu valor e formulações. Fica evidente que não pode ser o testemunho dos sentidos, o que constitui as características de realidade da experiência de um objeto. Também não se pode fazer de sua materialidade o critério de sua realidade para a nossa experiência.

Nenhum nome, por sua vez, seria capaz de evocar a realidade do objeto: nem “cobre”, nem “bibelô”, nem “antiguidade”, nem “brinquedo” e nem mesmo “cinzeiro”, pois cinzeiro pode evocar um pires de cerâmica pintada ou um bloco de barro. Para que se possa ter a experiência da realidade desse objeto é preciso que sejamos capazes de distinguir nele uma forma específica, contorno, peso e cor. Fazemos uma imagem dele, e simultaneamente, podemos dar-lhe um nome, para que possamos situá-lo num mundo convencional, simbolizando-o.

Toda forma ou objeto podem ser investidos de um valor convencional simbólico e, de forma correlativa, nenhum símbolo pode dispensar um suporte imaginário (LECLAIRE, 1991:87). A inscrição de realidade de um objeto nesses dois planos nos permite dizer que o experimentamos como real e podemos desta forma, comunicar nossa experiência. Para

Vallejo e Magalhães (1991:101), na estrutura analítica, há a intervenção dos três registros: o simbólico, o imaginário e o real, sendo o registro do simbólico o que opera como determinante.

O imaginário caracteriza a fascinação ou a captação especular no plano consciente, o registro do real fica estruturado em um mecanismo simbólico, nomeia a função do real via uma demarcação do real no campo analítico. A constituição do real é resultante da articulação da situação edípica e não do mundo das coisas. O real organiza-se através da estrutura simbólica e, quando ausente, é o que observamos nos delírios, comum das psicoses.

2.7 As formulações da subjetividade

Para que possamos entender melhor as formulações da subjetividade, tomemos então as relações, entre o sujeito e o Outro da relação intersubjetiva, figurados por S e A , esclarecido por Lacan (2008:60). É necessário ainda introduzir um outro elemento nessa relação que é o eu, tomando o cuidado em não confundir o “eu” conceito psicológico com o sujeito. Nenhum sujeito poderia ser reduzido ao seu eu, estando este eu mais próximo do lugar das identificações imaginárias do sujeito. O eu do sujeito S será designado por a e, por a' o eu do sujeito A , sendo as formas do eu que aparece para cada um, a subjetividade própria do outro. É possível então esquematizar a comunicação tal como ela geralmente se estabelece entre dois sujeitos através de uma linha sinuosa em forma de Z que vai de S a a , daí para a' e depois para A , ou inversamente.

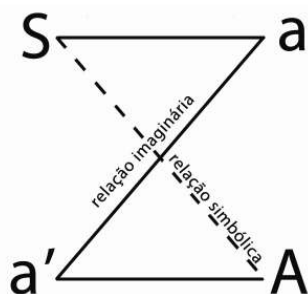


Figura 4 - O Esquema L

Neste esquema, chamado de Esquema L, o desvio por a e a' , pelos “eus”, para juntar os dois sujeitos S , que Lacan (1998:555) nomeou como a inefável e estúpida existência e A , lugar de onde pode ser formulada a questão da existência, o eixo que junta o a e o a' é o eixo imaginário e o eixo simbólico se inscreve entre S e A . Para que se estabeleça uma

comunicação entre S e A é preciso que os diferentes segmentos do desvio em Z se liguem de forma integral (LECLAIRE, 1991:108).

A comunicação só é possível na medida em que, quando falo, reconheço que sou eu que falo enquanto sujeito, ao passo em que assumo as palavras pronunciadas por mim. Da mesma forma, ao escutar as palavras de um interlocutor, sem tomá-las ao pé da letra, ajusta-se suas palavras à medida da subjetividade que lhe empresto esforçando-me para reconhecer a intenção mais ou menos controlada que a movimenta.

2.7.1 Da relação com o sujeito

Vamos neste ponto tratar sobre a maneira que relaciona o sujeito e o processamento do estímulo no mecanismo inconsciente, consciente e pré-consciente. Freud (1996:568-71), na *Interpretação dos Sonhos*, de 1900, propõe um modelo para descrever o caminho que o estímulo percorre dentro desse mecanismo, arco-reflexo, entendido, segundo Rapaport (1982:09), como uma orientação dos processos psicológicos, em que, num caso “ideal”, o estímulo se inicia a partir de uma estimulação sensorial, passa através do sistema inconsciente, pré-consciente e consciente, terminando em uma ação motora. Este seria o caminho topográfico. Porém, nem todas as excitações precisam, necessariamente, percorrer completamente a sequência topográfica. Por exemplo, as excitações podem ter origem no inconsciente, como as excitações impulsivas, por exemplo, ou ainda as excitações podem ter origem no pré-consciente, os sonhos são iniciados pelos resíduos pré-conscientes; uma excitação pode também, terminar no inconsciente sem obter uma resposta motora.

Segundo Freud (apud LAPLANCHE, 2001:495) a pulsão sexual coloca à disposição do trabalho cultural, através da sublimação, grandes quantidades de forças deslocando suas metas sem perder sua intensidade. Porém este processo não está muito bem definido, por exemplo, deverá incluir-se na sublimação o conjunto de pensamento no geral ou apenas certas formas de criação intelectual? O fato das atividades sublimadas resultarem em objeto de valor cultural pode ser considerado como característica primordial, ou esta engloba também algumas atividades adaptadas, como por exemplo, o trabalho ou o ócio? Nas *Novas Conferências Introdutórias sobre Psicanálise*, de 1932²², Freud esclarece que a mudança que se tenta fazer no processo pulsional, diz respeito à meta e ao objeto.

²² Os textos de Freud foram tirados da *Edição Eletrônica Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud*, versão em CD-ROM da Editora Imago. Nesta versão fica impossibilitada a marcação das páginas; oferecemos, portanto, como referência o ano de publicação original do texto para facilitar o leitor. Com a exceção de *A interpretação dos sonhos*.

Designamos por sublimação uma certa espécie de modificação da meta e mudança de objeto em que entra em consideração a nossa avaliação social. (FREUD, 1932).

A PULSÃO

No texto, *A Pulsão e suas Vicissitudes*, de 1915, Freud compara a pulsão a um estímulo fisiológico, ou seja, baseando-se no arco reflexo, um estímulo exterior atinge um tecido vivo e de forma involuntária, rápida, consciente ou não, age reconduzido-o para o exterior em forma de ação. O reflexo patelar é um bom exemplo para somar ao entendimento de arco reflexo.

No momento em que o médico bate o martelinho no joelho do paciente a perna sobe, resultando em uma resposta fisiológica a um estímulo externo. Mas a questão aqui é que esta ação deva retirar do tecido a influência do estímulo. Deste modo a pulsão é um estímulo psíquico. Freud sinaliza que existem para o psíquico outros estímulos que se comportam muito mais parecidos como o estímulo fisiológico. O estímulo pulsional não vem do mundo externo, mas do próprio interior do organismo, assim age diferentemente do psíquico e requer outras ações para excluí-lo.

O que conhecemos por pulsão se encontra dentro deste aparelho descrito por Freud. Há no estímulo pulsional uma satisfação, no sentido de que o estímulo segue uma direção e tende a descarga (FREUD, 1915). Até aqui pudemos perceber dois termos referentes à pulsão: sua pressão (*Drang*), ou a força propulsora natural de todo estímulo, sua intensidade e, sua finalidade (*Ziel*) que só pode ser obtida eliminando-se o estado de estimulação na fonte da pulsão. Faltam ainda seu objeto (*Objekt*) e sua fonte (*Quelle*). O objeto de uma pulsão é a coisa em relação à qual a pulsão pode atingir sua finalidade, o lugar da causa.

O mais variável numa pulsão e, originalmente não está ligado a ela, só sendo destinado por ser peculiarmente adequado a tornar possível a satisfação. Com relação à fonte, só podemos estar falando de algo da ordem do sexual. Freud aponta que as pulsões podem passar pelas seguintes vicissitudes:

- Reversão a seu oposto;
- Retorno ao próprio eu do indivíduo;
- Repressão e;
- Sublimação;

2.8 Freud também jogava?

Sem a pretensão de explicar minuciosamente cada uma das vicissitudes da pulsão, vale ainda acrescentar os processos de repetição e elaboração descritos por Freud, no texto de 1914, *Recordar, Repetir e Elaborar (Novas recomendações sobre a técnica da psicanálise II)*. Em *Além do Princípio do Prazer* (1920), Freud relata sobre sua observação de um menino que brinca com um carretel, considerando sobre a função das brincadeiras exercidas pelas crianças.

Conhecido como o jogo do *Fort-Da*, a brincadeira era constantemente repetida pelo garoto que tinha o hábito de apanhar quaisquer objetos que pudesse agarrar e atirá-los para um canto, sob a cama. Enquanto procedia assim, emitia um longo e arrastado “o-o-o-ó”, acompanhado por expressão de interesse e satisfação. Sua mãe concordou em achar que isso não constituía uma simples interjeição, mas representava a palavra alemã “*fort*”.

Compreendeu-se que se tratava de um jogo e que o único uso que o menino fazia de seus brinquedos, era brincar de “ir embora” com eles. O menino tinha um carretel de madeira com um pedaço de cordão amarrado em volta dele e o que ele fazia era segurar o carretel pelo cordão e com muita perícia arremessá-lo por sobre a borda de sua cama, de maneira que aquele desaparecia por entre as cortinas, ao mesmo tempo que o menino proferia seu expressivo “o-o-o-ó”. Puxava então o carretel para fora da cama novamente, por meio do cordão, e saudava o seu reaparecimento com um alegre “*da*” (“ali”). A brincadeira completa consistia em desaparecimento e retorno. Via de regra, assistia-se apenas a seu primeiro ato, que era incansavelmente repetido como um jogo em si mesmo, embora não haja dúvida de que o prazer maior se ligava ao segundo ato.

A interpretação do jogo para Freud se baseia na renúncia à satisfação instintual que a criança efetuara ao deixar a mãe ir embora sem protestar. “Compensava-se por isso, por assim dizer, encenando ele próprio o desaparecimento e a volta dos objetos que se encontravam a seu alcance” (FREUD, 1920). A criança não pode ter sentido a partida da mãe como algo agradável ou ter ficado indiferente, é provável que a partida dela tinha de ser encenada como preliminar necessária a seu alegre retorno, e que neste último residia o verdadeiro propósito do jogo.

Mas contra isso, deve-se levar em conta o fato observado de o primeiro ato, o da partida, ser encenado como um jogo em si mesmo, e com muito mais

frequência do que o episódio na íntegra, com seu final agradável (FREUD, 1920).

Freud (1914) vai observar que, durante as análises, os pacientes ao recordarem sobre uma experiência vivida, vão estar sujeitos à resistência, que deve ser vencida pelo trabalho da interpretação. Para Freud, o recordar está sujeito a uma compulsão à repetição, ou seja, o paciente repete ao invés de recordar e repete sob as condições da resistência. Quanto maior for a resistência, mais extensivamente a atuação (*acting out*), a repetição, substituirá a recordação.

Aquilo que o sujeito repete ou atua, é tudo o que já avançou a partir das fontes do reprimido para sua personalidade manifesta - suas inibições, suas atitudes inúteis e seus traços patológicos de caráter. Muitas coisas sobre a vida do sujeito, em especial os acontecimentos de sua primeira infância, são “esquecidos”, graças ao mecanismo de recalque.

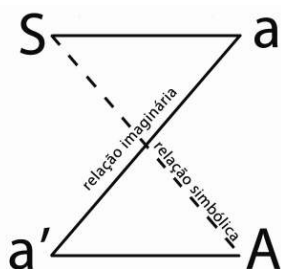
É comum que um paciente venha a recordar algo que nunca poderia ter sido esquecido e, nestes casos acaba por dizer que “sempre soube, mas nunca tinha pensado nisso”. Na verdade, tais conteúdos nunca foram “notados”, ou seja, não estavam ao nível do consciente. Não há no inconsciente apenas conteúdos recalcados, ideias insuportáveis ao consciente, mas há também conteúdos que não constituíram uma representação.

Somente com o trabalho de apontamento das resistências é que se torna possível a elaboração dos conflitos vividos pelo sujeito, cessando a repetição constituinte das atuações do sujeito presente nos sintomas.

2.9 A relação de objeto

O sujeito é objeto para um outro

Lacan (1995:10) introduz as relações de objeto partindo de alguns pontos já articulados por Freud, ao mesmo tempo em que retoma o esquema L. Neste esquema Lacan relaciona o imaginário, caracterizado pelo eixo a-a', que corresponde à relação do Eu (ego) ao semelhante (a'), representando a constituição do Eu no Estádio de Espelho, o qual cruza com eixo do Simbólico, caracterizado pela relação do Sujeito (\$) ao Outro (A)²³.



O Esquema L

Nota-se que o gráfico está vetorizado, caracterizando a constituição do Sujeito pelo Outro, e o Eu pelo semelhante (imagem do outro). Em *Três Ensaio sobre a Teoria da Sexualidade*, Freud (1905), já falava sobre o objeto. A cada vez em que é citada a noção de realidade, automaticamente está se falando sobre o objeto, de outra forma também, fala-se deste a cada vez em que é implicada a ambivalência de certas relações fundamentais, isto é, o fato de que o sujeito é objeto para um outro, que existe um certo tipo de relações em que a reciprocidade, pela via de um objeto, é constituinte. Segundo Lacan,

Freud insiste no seguinte: de toda maneira, para o homem, de encontrar o objeto é, e não passa disso, a continuação de uma tendência onde se trata de um objeto perdido, de um objeto a se reencontrar. (1995:13).

O objeto citado não é o objeto genital, pois nesse momento, em que está pensando na teoria da revolução instintual e suas origens nas primeiras experiências de análise, Freud indica que o objeto é apreendido pela via de uma busca do objeto perdido. Este, que corresponde a um estágio avançado da maturação dos instintos, trata-se de um objeto reencontrado desde o primeiro desmame, o objeto que foi inicialmente o ponto de ligação das primeiras satisfações da criança. Uma nostalgia liga o sujeito ao objeto que, em algum momento, se perdeu, através da qual se exerce todo o esforço da busca. Isto de fato, cria uma

²³ Disponível em <http://www.marciopeter.com.br/links2/psilacan/psilacanimaginario.html>, último acesso em 04 de Setembro de 2013.

discordância pela repetição. Marca a redescoberta do signo de uma repetição impossível, já que este não é o mesmo objeto perdido, nem poderia sê-lo.

A origem desta discussão instaura uma tensão fundamental no centro da relação sujeito-objeto, fazendo com que o que é procurado não seja procurado da mesma forma com o que será encontrado. Em outras palavras, é através de uma busca por uma satisfação passada que o novo objeto é procurado e, quando encontrado, é apanhado em outro ponto, que não aquele onde era procurado.

Essa relação sujeito x objeto garante uma reciprocidade entre as partes, assim como o sujeito e sua imagem no espelho. Lacan (1998), já formulou no *Estádio do espelho* esta relação, no momento em que a criança reconhece sua própria imagem. Longe de evocar sentido apenas o fenômeno que marca o desenvolvimento da criança, ilustra também o caráter de conflito da relação dual. Ora, não é na via da consciência que o sujeito se reconhece, existe uma outra coisa, um mais-além. O sujeito é caracterizado por este objeto, que serve para mascarar, enfeitar o fundo fundamental de angústia que caracteriza, nas diferentes etapas do desenvolvimento do sujeito em sua relação com o mundo. Segundo Yaekashi,

O objeto contém o sujeito numa fortaleza, no interior da qual ele se põe ao abrigo dos medos, típicos, por exemplo, das fobias. O medo dá ao objeto seu papel, num momento determinado de uma certa crise do sujeito, não sendo por isso, nem típica nem evolutiva."²⁴

Para Lacan (1995:22), “o objeto tem uma certa função de complementação com relação a alguma coisa que se apresenta como um furo, até mesmo como um abismo da realidade.” De qual furo está-se falando? O objeto inicialmente, se apresenta numa busca do objeto perdido. O objeto é então o objeto redescoberto, tomado ele próprio numa busca, onde não se sustenta a ideia de objeto acabado, pois não é o objeto perdido. Já se falou sobre a noção do objeto alucinado sobre um fundo de realidade angustiante, como Freud faz surgir do sistema primário do prazer. Oposto a isto, na prática analítica, existe a noção do objeto que se reduz ao real. Não se destaca mais sobre um fundo de angústia, mas sobre o fundo de realidade comum. Já um terceiro tema a que o objeto aparece é o da reciprocidade imaginária, em toda relação do sujeito com o objeto, o lugar do termo em relação é simultaneamente ocupado pelo sujeito.

²⁴ Disponível em <http://formasdexpressao.blogspot.com.br/2012/01/relacao-de-objeto.html> - Blog Formas de Expressão de Paulo Yaekashi, último acesso em 05 de Setembro de 2013.

A identificação com o objeto está no fundo de toda relação com este. Lacan (1995:26) chamou a isto de *imperialismo da identificação*, ou seja, já que um sujeito pode se identificar com outro, e o outro com este, trata-se dos dois o que o eu tem a melhor adaptação à realidade, será o melhor modelo. Mas, afinal o objeto é ou não o real? O que se encontra no real é o objeto? Quando se fala do real, podem-se visar coisas diferentes, em primeiro lugar, trata-se do conjunto daquilo que acontece efetivamente. Já, na análise, faz-se um outro uso da noção de realidade, que é muito mais importante e nada tem a ver com o precedente. Com efeito, a realidade é posta em jogo igualmente no princípio de realidade assim como no princípio de prazer. O real é o que nunca se consegue aproximar, inatingível, é angústia.

FENÔMENO TRANSICIONAL

Lacan (1995:33) vai ilustrar seu pressuposto através da análise que o psicanalista inglês, Winnicott, fez sobre o que chamou de *transitional object*, ou *transição de objeto* ou então simplesmente, *fenômeno transicional*. Nesta noção, Winnicott observa que nos interessamos mais pela função da mãe, considerando-a decisiva na apreensão da realidade para a criança. A oposição dialética e impessoal do princípio de realidade e princípio de prazer foi substituída por atores.

O princípio de prazer, nós o identificamos com uma certa relação de objeto, isto é, a relação com o seio materno, enquanto o princípio de realidade foi identificado por nós ao fato de que a criança deva aprender a dele se abster (LACAN, 1995:33).

Segundo Winnicott, para que tudo corra bem, para que a criança não seja traumatizada, é preciso que a mãe opere estando sempre ali no momento necessário, vindo colocar no momento da alucinação delirante da criança, o objeto real que a satisfaz. Desta forma, a criança não tem como distinguir entre o que é da ordem da satisfação fundada na alucinação do princípio, ligada ao funcionamento primário, e a apreensão do real que a preenche e satisfaz efetivamente. Cabe à mãe ensiná-la, progressivamente, a submeter-se às frustrações e ao mesmo tempo a perceber, sob a forma de uma tensão inaugural, a diferença que existe entre a realidade e a ilusão.

Nesse sentido, no interior de tal dialética é inconcebível que qualquer coisa possa se elaborar que vá além da noção de um objeto estritamente correspondente ao desejo primário. A grande diversidade dos objetos, tanto instrumentais quanto fantasiosos, que estão presentes no desejo humano, é impensável nesta dialética, ao passo em que esta se encarne em dois

atores reais, a mãe e a criança. Todos os objetos dos jogos das crianças são objetos transicionais.

2.10 A falta que movimenta

Seguindo esta linha de raciocínio, é a esses objetos que alguns analistas são sempre levados a procurar para explicar a origem de um fato como a existência de um fetiche sexual. São levados a buscar, pontos comuns entre o objeto na criança e o fetiche que vem ocupar o primeiro plano das exigências objetivas para a satisfação sexual. Um lenço furtado à mãe, um ponta de um lençol, ou alguma parte da realidade posta acidentalmente ao alcance da criança são vistas, apesar de chamadas de transicional, não como um período intermediário, mas sim um período permanente do desenvolvimento da criança. O que se esquece nesta dialética, adverte Lacan (1995:35) é a noção da falta do objeto.

Segundo Yaekashi²⁵, a falta do objeto não é um negativo, mas a própria mola da relação do sujeito com o mundo. Desde seu início, a análise da neurose começa pela noção da castração. Acredita-se falar sempre dela como se falava no tempo de Freud. Falamos bem mais é da frustração e, há ainda um terceiro termo de que se fala, a noção de privação. Estas três coisas não são equivalentes. Se nos referimos à **privação**, é na medida em que o falicismo (a exigência do falo) é o ponto principal de todo o jogo imaginário no progresso conflitual que é descrito pela análise do sujeito. No mesmo texto, Yaekashi afirma que "é somente a propósito deste real, como uma coisa inteiramente distinta do imaginário que se pode falar em privação".

Parece ser um problema maior que, um ser apresentado como uma totalidade possa sentir-se privado de algo que, por definição, ele não tem. Diz-se que a privação em sua natureza de falta, é uma falta real. Um furo. A noção de **frustração** refere-se a um dano. É uma lesão, um prejuízo que, tal como temos o hábito de vê-lo se exercer, é sempre um dano imaginário. Por essência, a frustração é o domínio da reivindicação. Diz respeito a algo que é desejado e não obtido, mas que é desejado sem nenhuma referência a qualquer possibilidade de satisfação, nem de aquisição. A **castração**, por sua vez, foi introduzida por Freud de uma forma absolutamente coordenada à noção da lei primordial na interdição do incesto e na estrutura do Édipo. A castração só pode se classificar na categoria da dívida simbólica.

²⁵ Disponível em <http://formasdexpressao.blogspot.com.br/2012/01/relacao-de-objeto.html>, último acesso em 28/09/2013.

Tem-se agora, a partir destas três definições: dívida simbólica, dano imaginário e furo, ou ausência real. A isto, deu-se o nome de três termos de referência da falta do objeto (LACAN, 1995:37). Entretanto, o que é o objeto que falta nesses três casos? No nível da castração isto fica mais claro. Afinal, na medida em que é constituída pela dívida simbólica, a alguma coisa que sanciona a lei e que lhe dá seu suporte e seu inverso, fica claro que não se trata de um objeto real. O objeto é imaginário e isto deve fazer levantar a questão do que é o falo. O objeto da frustração em contrapartida é realmente, em sua natureza, um objeto real, por mais imaginária que a frustração seja.

É sempre de um objeto real que o sujeito sente falta enquanto que, o objeto da privação não passa jamais de um objeto simbólico. Por exemplo, quando se pede um livro numa biblioteca, e é dito que este não está em seu lugar, ele pode estar bem ao lado, mas ainda assim, é faltante no seu lugar.

Dessa maneira, estabelecidas as instâncias de falta, privação e castração; e suas devidas relações com os objetos imaginário, real e simbólico, cabe agora fixarmos uma conexão entre tais definições e o mundo *gamer*. Para isso, no entanto, será necessário conhecermos um pouco mais a fundo o funcionamento de tais jogos online e, especificamente, descrevermos o universo de WoW. Apenas a partir daí poderemos investigar com mais cautela as relações de subjetividade que o sujeito estabelece com os jogos e se há a possibilidade de tal relação alterar e modificar essa subjetividade.

É hora de **jogar!**

- Ο CORPO NO REIÑO DO SIMBÓLICO -
A CONSTRUÇÃO CONTÍNUA DA SUBJETIVIDADE NO GAME

CAPÍTULO 3:
MMORPGS E
WORLD OF WARCRAFT



WoW: THEODORUS - K.B.O.

BRUNO MAGALHÃES BONFIM

3. CAPÍTULO 3: MMORPGS E WORLD OF WARCRAFT

3.1 Entrando no jogo

Para esclarecimento do tema, no decorrer da análise que seguirá em breve é válida a utilização de palavras e gírias que são presentes no mundo *gamer*, sem perder a seriedade e o foco no trabalho, obviamente, mas adicionando mais uma função a este que servirá não somente para esclarecer um pouco mais sobre o tema pesquisado, mas poderá ser utilizado como um mini glossário sobre o vocabulário *gamer*.

Antes de iniciar uma viagem pelo mundo de *Azeroth*, nome dado ao mundo fantástico do World of Warcraft (WoW), se faz necessária a definição e explanação sobre o MMORPG²⁶, gênero no qual o WoW está compreendido e será utilizado como objeto de análise no presente trabalho acadêmico. Como na grande maioria dos MMORPGs, os protagonistas são personagens customizáveis, tanto nas características visuais quanto na escolha dos atributos fundamentais para a representação *in-game*, ou seja, dentro do jogo, assim sendo, desde o início do jogo há uma forte presença da subjetividade do jogador para definir qual o papel que ele desejará representar nesse novo mundo. Após a criação do *char*, abreviação para *character*, que dentre suas definições em português, encontramos: personagem, caráter, marca e característica.

A partir daí esse personagem está pronto para adentrar num novo mundo, desconhecido e repleto de novas aventuras. Mas antes que isso aconteça não podemos deixar de citar que existem *servers* (servidores) por trás de todos os MMORPGs, que armazenam todas as informações dos jogos e funcionam como um mundo virtual persistente, ou seja, o mundo não deixa de existir e funcionar mesmo quando os personagens não estejam lá, sendo assim, um jogador pode ficar sem *logar*²⁷ dois anos e quando decide voltar a jogar, se o jogo ainda existir, óbvio, seus personagens, itens e tudo que foi conquistado online estarão intactos, mas provavelmente o mundo estará muito diferente do que o jogador deixou para trás quando *deslogou* pela última vez.

²⁶ Massively Multiplayer Online Role-Playing Game

²⁷ Termo utilizado para acessar um jogo, fazer log in, registrar acesso, utilizar o conteúdo individual de cada jogador.

Os MMORPGs podem funcionar em diferentes servidores, mundos e reinos diferentes, cada um independente do outro, e com leis e regras diferentes. Em servidor que preze mais o *Role-playing game*, ou seja, a interpretação de personagens naquele determinado mundo, agindo com autenticidade de personagem, no idioma determinado pelo jogo, mais precisamente agindo como o seu personagem agiria e não como você, o jogador age em seu cotidiano, ponderando suas ações, pois qualquer atitude mal interpretada pode custar caro para o desenvolvimento de seu personagem.

Outros servidores preferem agir com regras e leis menos rígidas quanto à interpretação do personagem, sendo assim, um guerreiro de uma facção inimiga pode ajudar sua amiga que joga em outra facção dentro do jogo, sem que isso lhe traga algum ônus *in-game*. Obviamente, existem exceções como, por exemplo, o EVE Online²⁸ que utiliza apenas um servidor com regra geral.



Figura 5 - EVE Online (2001)

3.1.1 CONSUMO: F2P OU P2P?

A maioria dos MMORPGs é comercializada, geralmente de duas maneiras, o *F2P* e o *P2P*, conhecidos como *Free to Play* e *Pay to Play* respectivamente. No primeiro, o jogador

²⁸ Jogo criado por CCP Games em 2001. Imagem disponível em <http://www.menosfios.com/wp-content/uploads/2013/07/EVE-Online.jpg>, último acesso em 09/09/13.

não paga mensalidade de manutenção e, em alguns casos, não paga nem a compra do jogo, que pode ser baixado²⁹ no site da empresa desenvolvedora, que se sustenta com a venda de *cash*, ou a moeda virtual que este jogo possua, que serve para compra *online* de benefícios, sejam eles estéticos ou fundamentais dentro do *game*.

Diferentemente, os P2P são pagos para jogar, uma mensalidade fixa, em sua maioria possibilitam a compra de novos conteúdos dentro do jogo, que restringem as ações do jogador, caso ele não tenha certo pacote de expansão, o WoW pode ser utilizado como exemplo dessa forma de comercialização, que cada vez mais, nada contra a maré do mercado. Como visto no gráfico³⁰ abaixo, o WoW atingiu cerca de 12 milhões de jogadores pagantes no final de 2010 mesmo no sistema P2P. Outros jogos que utilizavam este mesmo modelo de comércio se viram obrigados a mudar para o sistema F2P para conseguir se manter no mercado.

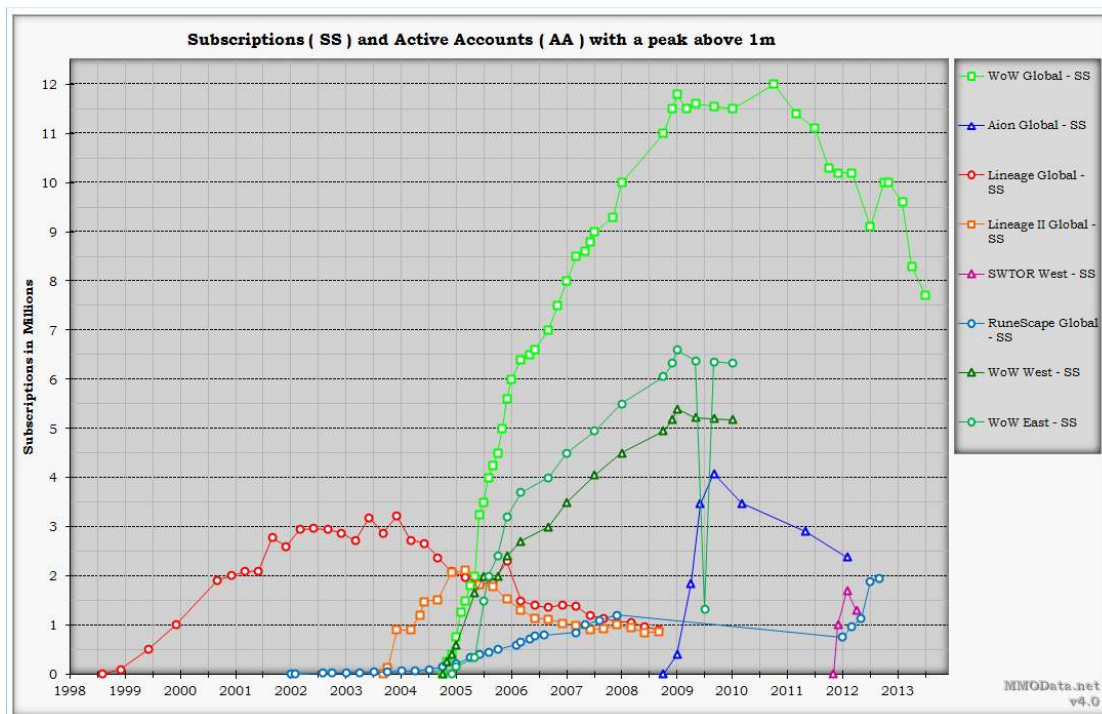


Gráfico 1 - Assinaturas x Tempo

Veja-se que no gráfico aparecem apenas jogos que tiveram mais de 1 milhão de assinaturas (SS) e contas ativas (AA) desde sua criação e o único jogo que se mantém P2P é o World of Warcraft, todos os demais adotaram o sistema F2P de 2008 até 2012. Por mais

²⁹ Em tecnologia, o termo significa fazer *downloads*, pegar, descarregar e obter dados.

³⁰ Imagem retirada do blog mmodata.blogspot.com.br, disponível em <http://users.telenet.be/mmodata/Charts/Subs-1.png>, último acesso em 09/09/2013

quanto tempo o WoW conseguirá se manter contra o mercado? Não se sabe ao certo, mas suas assinaturas mensais vêm em queda desde o último semestre de 2012.

GTA 5³¹ arrecadou cerca de US\$ 800 milhões em apenas 24 horas após seu lançamento. GTA 5 foi produzido em cinco anos e teve um investimento de cerca de US\$ 250 milhões, grande parte desse montante gasto em publicidade, pagos em apenas 6 horas após seu lançamento. Os números atuais já extrapolam a faixa de US\$ 1 bilhão, pouco mais de R\$ 2 bilhões de reais. O jogo já quebrou recorde de maior lançamento da história dos *games*. O consumo dentro dessa indústria de entretenimento cresce incrivelmente a cada nova geração de consoles.

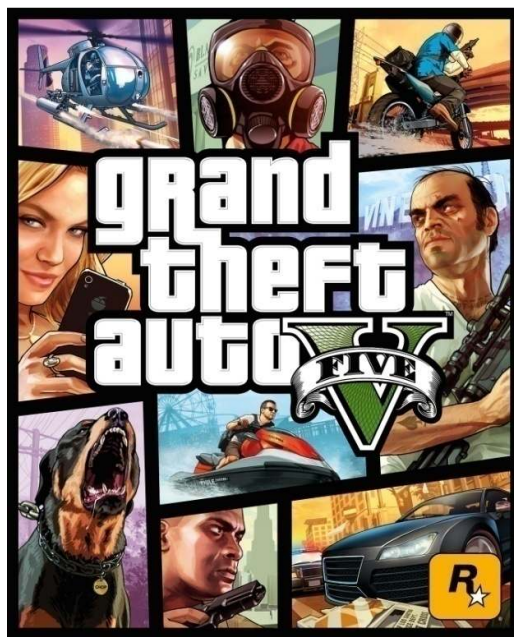


Figura 6 - Capa do jogo GTA V³²

Veja-se abaixo os números do infográfico "O Inacreditável World of Warcraft":

³¹ Grand Theft Auto 5 (2013) - Produtora *Rockstar*.

³² Disponível em http://omelete.uol.com.br/grand-theft-auto/games/gta-v-tem-arte-de-capa-revelada/#.UkiHVz_xHSY, último acesso em 29/09/13.

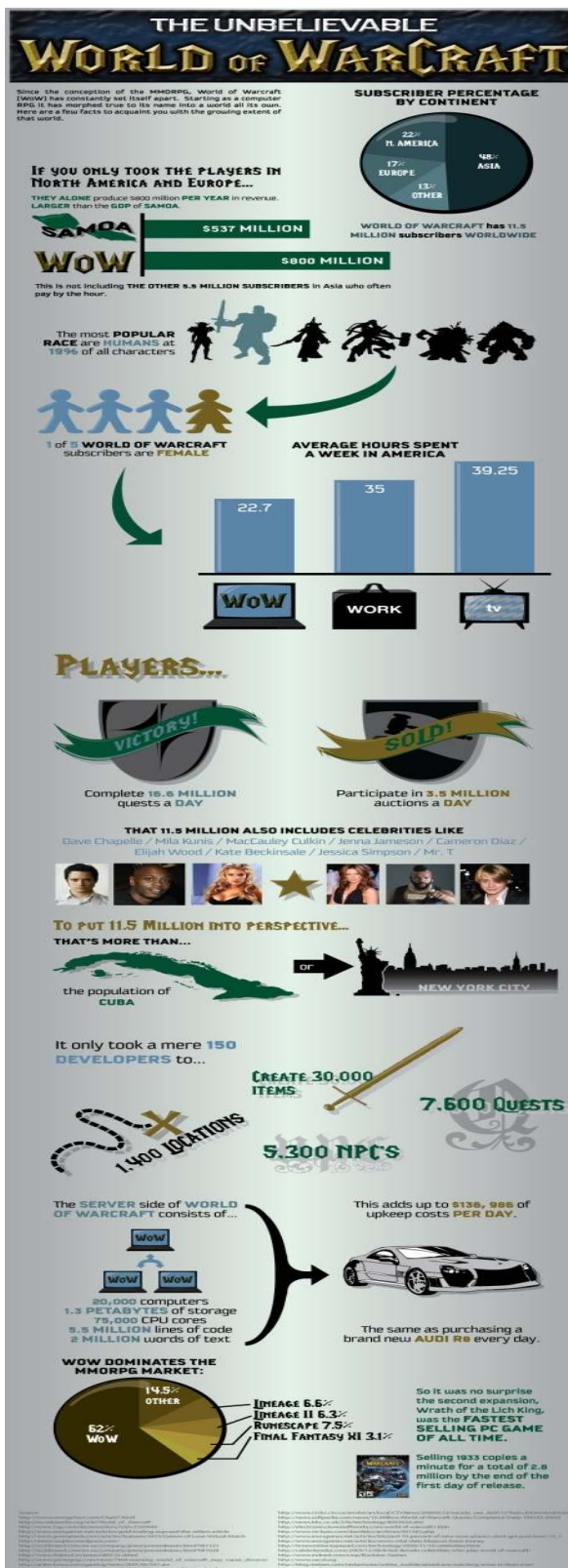


Gráfico 2 - "O Inacreditável World of Warcraft"³³

³³ Disponível em <http://best-WoW-guides.com/wp-content/uploads/2012/02/WoW-e1329513874671.jpg>, último acesso em 22/09/2013.

3.2 World of Warcraft

3.2.1 O BÊ-A-BÁ DO WOW



Figura 7 - Azeroth³⁴

World of Warcraft é o MMORPG de mais sucesso no mercado mundial, com quase dez anos de existência ele se mantém como um dos P2P mais jogados no mundo. Tendo em mente que dez anos atrás a tecnologia de criação de *games* era diferente das utilizadas atualmente. Produzido pela empresa *Blizzard*³⁵ e lançado em 2004 é baseado no jogo *Warcraft: Orcs & Humans* (1994). A *Blizzard* lançou em 2012 sua quarta expansão de *World of Warcraft: Mists of Pandaria*, aumentando ainda mais o *Lore*³⁶ do mundo de *Azeroth*, o universo expandido que explica o motivo pelo qual os *NPCs*³⁷ agem de determinada maneira, e dá pistas de como o jogador deve ou não agir. Sendo assim, as imagens utilizadas a seguir são retiradas do jogo em sua última atualização.

³⁴ Disponível em <http://cinema10.com.br/upload/noticias/worldofwarcraft2.jpg>, último acesso em 09/09/2013.

³⁵ Blizzard Entertainment é uma editora e produtora de jogos de computador e de videogames americana. Fundada em 1991, sob o nome de Silicon & Synapse por Allen Adham, Michael Morhaim e Frank Pearce, em Irvine, Califórnia, EUA.

³⁶ História de fundo, universo expandido, a história interna do jogo predeterminada.

³⁷ *Non-player character* ou personagem não jogável, que de alguma maneira age no enredo do jogo, com papel e finalidade de interação com o jogador.

Em 2011, foram lançados os servidores brasileiros, com o jogo totalmente traduzido e dublado para a língua portuguesa e a possibilidade de pagamento da mensalidade em Real Brasileiro (anteriormente, as transações eram efetuadas com cartão de crédito internacional ou cartões pré-pagos), um passo importante para o fortalecimento da indústria de *games* brasileira. Para facilitar a análise sobre o jogo, optou-se por uma breve descrição sobre a mecânica de WoW, começando pela tela de login, escolha e criação do personagem.

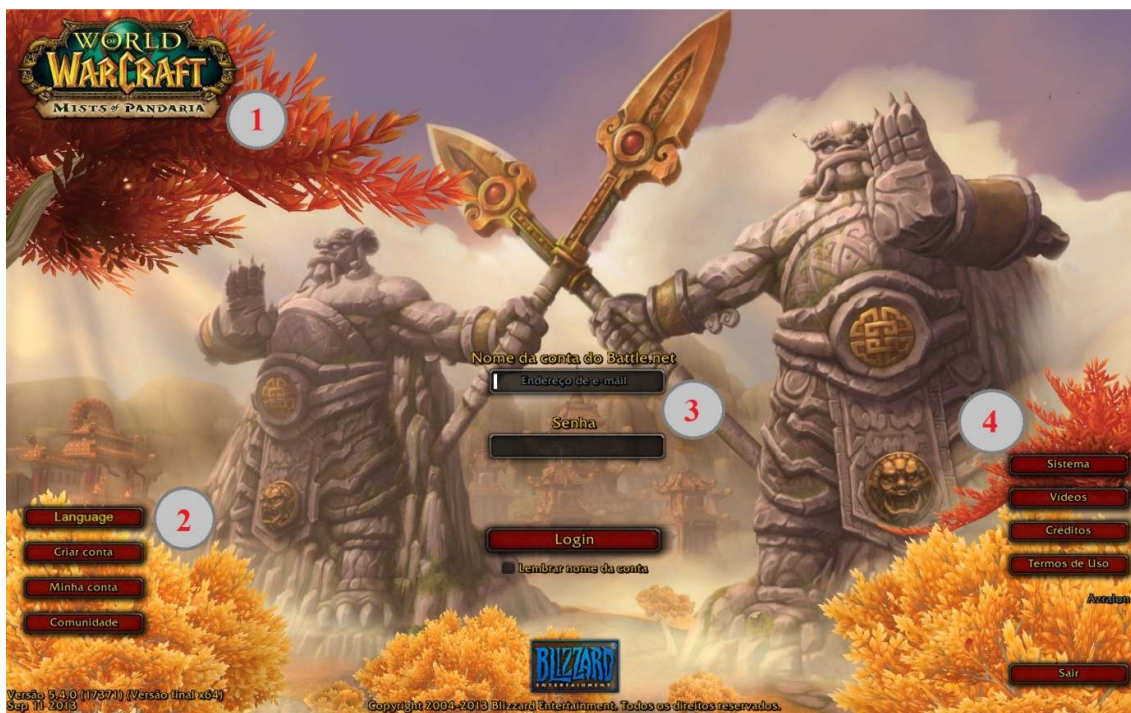


Figura 8 - Tela de Login

Ao clicar no ícone do jogo é a essa tela que temos acesso, cheia de opções e particularidades, uma espécie de central de informações do WoW. A numeração na imagem ajudará a situar o leitor. No número 1, identifica-se o brasão da expansão atual do jogo, pois o jogo é vendido de maneira modular, ou seja, a cada level que o jogador evolui, novos conteúdos são inseridos no ambiente jogador x jogo. Utiliza-se o exemplo de um jogador que já possui o level 60, porém não tem interesse de comprar a expansão que dá a oportunidade de evolução até o level 80, não tem problema, seu acesso será garantido até o level 60, sem a obrigatoriedade de adquirir a nova expansão. Obviamente, que sua evolução será afetada drasticamente, mas nos mapas e nos locais que ele tem acesso, sua jogabilidade não será comprometida.

No número 2, é possível alterar a linguagem do jogo, recentemente traduzido e dublado para o português, porém muitos jogadores brasileiros ainda preferem a versão

americana, pois já se acostumaram com as vozes dos NPCs e com os nomes dos itens do universo Warcraft na língua inglesa. A possibilidade de criação de conta, aquisição de expansões e utilização da conta *trial*, uma "degustação" do jogo, com funções limitadas e com a possibilidade de jogo até o level 20 do personagem. Caso você já possua uma conta ativa, a administração pode ser feita através do link "Minha Conta". E se desejar interagir com outros jogadores no formato fórum, acesse "Comunidade".

A parte de *login* e senha, ou terceiro número, deve ser compatível com os dados escolhidos na criação da conta, e-mail e senha. Já o número 4, diz respeito ao áudio-visual do jogo, como por exemplo, sua resolução, mixagem de volume de ambiente, da voz dos personagens, dos NPCs e etc. Junto com os créditos do jogo, o "Termos de Uso" e o botão sair finaliza o *layout* inicial do jogo. Depois de criada a conta é hora de escolher com quem jogar!



Figura 9 - Criação de Personagem

É muito intuitiva a tela de criação de personagem, é possível escolher o gênero do personagem, e que fique claro que este gênero é do personagem e não do jogador, gerando até um preconceito para com os jogadores que jogam com personagens de gênero diferente do seu, são chamados de *Shemale*, em português, travestis. Tema de uma possível futura discussão. Voltando ao WoW, na parte de número 2, é possível escolher as raças, que serão melhor descritas abaixo. Perceba-se que existem raças exclusivas de cada uma das diferentes facções, com suas peculiaridades e características. Para cada uma das raças, existem

profissões, que podem ou não ser escolhidas (número 3), determinadas por um plano de fundo da história do jogo, por exemplo, os Pandarens não podem ser bruxos, pois eles são ligados à natureza, paz e prosperidade, já os bruxos têm sua origem na escuridão, na morte e no que é profano. Essas e mais informações podem ser lidas na aba número 4, "Mais informações". Para personalizar o seu personagem é muito simples, clique no botão próximo ao número 5 e escolha entre as opções dadas pelo jogo.

3.2.2 RAÇAS

Não vamos nos deter muito ao *Lore* do jogo, pois são quase dez anos de desenvolvimento de história online, de modo que, seria necessária, uma outra pesquisa, para captação e análise de todo o material disponível sobre o *Lore*. Como dito acima, o jogo World of Warcraft foi inspirado no jogo *Warcraft: Orcs & Humans*, a dicotomia entre os jogadores começa desde a escolha da facção que o jogador irá defender, você pode ser da Horda que é formada por Orcs, Mortos-Vivos, Taurens, Trolls, Elfos Sangrentos e Goblins, ou pode escolher ser da Aliança, formada por Humanos, Anões, Elfos Noturnos, Gnomos, Draeneis e Worgens.

Segue breve descrição de cada uma das raças do WoW. Utilizou-se a ordem alfabética para manter a imparcialidade na análise. As imagens foram retiradas do site oficial do World of Warcraft³⁸ e os textos complementares foram baseados em duas postagens do blog WoWGirl³⁹, conhecido blog do cenário nacional de WoW, criado e produzido por meninas *gamers*.

³⁸ Disponível em <http://us.battle.net/WoW/pt/game/race/> última visita em 14/09/2013.

³⁹ Disponível em <http://WoWgirl.com.br/guia-do-iniciante-no-WoW/racas-da-alliance/>, <http://WoWgirl.com.br/guia-do-iniciante-no-WoW/racas-da-horde/> e <http://zonaneutra.wordpress.com/2009/06/03/um-poco-sobre-as-racas-de-world-of-warcraft/>, última visita em 16/09/2013.



Figura 10 - Anão (Aliança)

Os anões são uma raça antiga de robustos humanóides que vivem entre as montanhas nevadas. Eles sempre foram aliados dos humanos, que possuem perspectivas de luta e histórias semelhantes. No passado, os anões raramente deixavam a segurança de sua fortaleza nas montanhas, mas quando ocorreu o chamado para a batalha, eles se prontificaram para defender seus amigos e aliados com coragem inigualável. Os anões variam de 1 a 1,5 metro de altura, e seus corpos são melhor descritos como pequenos e robustos. Naturalmente, os anões são um povo muito resistente, como evidenciado por sua pele resistente e por sua resistência a diversos venenos e doenças. São geralmente robustos e destemidos na batalha e na amizade, e estão dispostos a uma boa cerveja em uma caverna aconchegante depois de um dia de trabalho duro.



Figura 11 - Draenei (Aliança)

Os Draenei são um povo místico. São facilmente identificados pela pele azulada. Na época dos seus antepassados (os “*Eredar*”), os Draenei eram perseguidos pela *Burning Legion*, que os afugentaram até as terras de *Terralém*, lar dos Orcs e Ogros. É um povo com habilidade em ciências arcanas e sabem manipular cristais mágicos. Existem quatro tipos de Draenei. Os *originais* têm tons de rosa choque a roxo, saliências no queixo que parecem tentáculos, rabos curtos e seus pés são cascos. Os *Eredar* são Draenei corrompidos da *burning legion*, e os *the lost ones* e os *brokens* são mutações causadas pela invasão dos orcs bruxos em *Draenor*.



Figura 12 - Elfo Noturno (Aliança)

Os reclusos Elfos Noturnos foram à primeira raça a despertar no Mundo de Warcraft. Estes sombrios seres imortais foram os primeiros a estudar magia e a liberá-la no mundo cerca de dez mil anos antes de Warcraft I. O uso imprudente da magia acabou ocasionando a abertura dos portais infernais e trouxe ao mundo a *Burning Legion*, o que culminou em uma guerra catastrófica entre as duas raças titânicas. Os Elfos Noturnos conseguiram banir a *Legion* do mundo, mas sua maravilhosa pátria foi destruída e inundada pelo mar. A invasão da *Burning Legion* acabou despertando o interesse dos Elfos Noturnos na formação do mundo, e pela primeira vez estão se aliando com outras raças para assegurar a sobrevivência de *Azeroth*.

Como uma raça, eles são tipicamente honrados e justos, mas eles são muito desconfiados das “raças inferiores” do mundo. Eles são noturnos por natureza e seus poderes sombrios frequentemente causam a mesma desconfiança que eles têm para os seus vizinhos mortais. Os Elfos Noturnos têm a pele em tons de roxo, variando do claro ao escuro. Seu cabelo pode ser violeta escuro, branco, preto, azul, verde. Os olhos de uma elfa noturna brilham em um tom azulado enquanto os dos elfos brilham em um tom âmbar. Na maioria das vezes eles se vestem para serem ágeis e mortais em combate. Ao contrário da maioria dos outros elfos, os elfos noturnos têm frequentemente barba e sobrancelhas grossas.



Figura 13 - Elfo Sangrento (Horda)

Por cerca de sete mil anos, os *High Elves* cultivaram um brilhante reino mágico nas profundezas das florestas. Liderada pelo malvado *Death Knight Arthas*, a *Scourge* destruiu o místico *Sunwell* e levou os elfos ao quase desaparecimento, assim, separaram os elfos da fonte do seu poder arcano. Embora as cicatrizes do conflito sejam evidentes, os elfos remanescentes uniram-se e retomaram muito de sua pátria. Chamando-se elfos de “sangue”, esses sobreviventes estão empenhados em recuperar os vastos poderes que outrora comandaram. Os Elfos de Sangue são mais altos e mais delgados do que os seres humanos, medindo mais de 2 metros de altura e pesando entre 42 e 72 quilos. Tornam-se adultos aos 110 anos, uma idade anciã em aproximadamente 350 anos, e podem viver até 400 anos antes de morrer de velhice.



Figura 14 - Gnome (Aliança)

Os excêntricos e muitas vezes brilhantes gnomos são uma das raças mais peculiares no mundo. Têm obsessão por desenvolver novas tecnologias e construir engenhocas. Os gnomos fundaram uma cidade subterrânea em *Dun Morogh*, chamada *Gnomeregan*. Logo depois da Terceira Guerra, *Gnomeregan* foi invadida por *Troggs*.

Como eles adoram criar e inventar, desenvolveram uma arma biológica para combater os invasores, que acabou afetando os próprio gnomos, causando violentas mutações. Vista a situação, os anões ofereceram abrigo aos gnomos até recuperarem sua cidade.

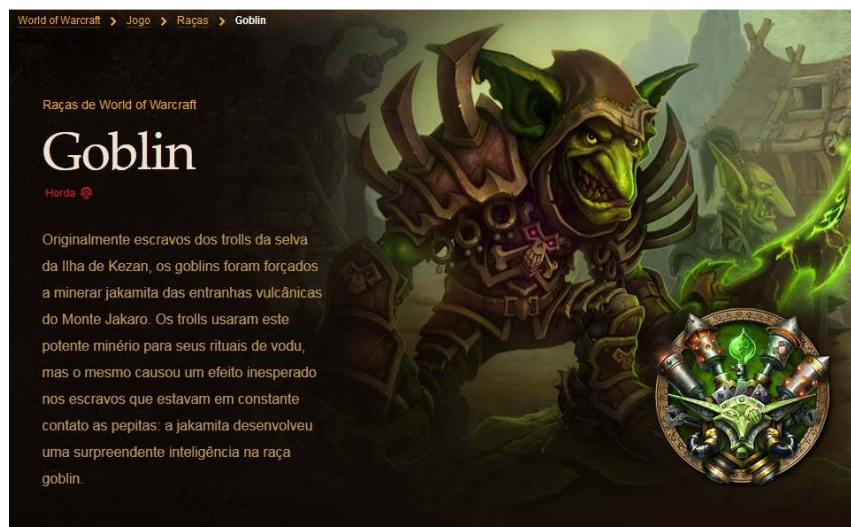


Figura 15 - Goblin (Horda)

Nova raça adicionada na expansão – *Cataclysm*. Até a *Wrath of the Lich King* só

era possível vê-los como “NPCs”, em vários locais do jogo. São eles que dominam a economia entre facções. É nas suas cidades que é possível comprar e vender itens para a outra facção: *Winterspring*, *Booty Bay* e *Tanaris*. Pequeninos e engraçados, e com uma cidade que mais parece Las Vegas, adicionaram um pouco de humor à Horda.



Figura 16 - Humano (Aliança)

Os Humanos são uma raça resistente, tendo sobrevivido a uma invasão de Orcs durante a Primeira Guerra. Durante a Segunda Guerra Mundial, o exército de *Stormwind* se juntou à Aliança para recuperar sua terra natal de *Azeroth*. Após o sucesso da Segunda Guerra, *Stormwind* foi reconstruída e a civilização humana começou a florescer mais uma vez nas terras do sul. Com a recente invasão da *Burning Legion* – que deixou o reino do norte de *Lordaeron* em ruínas – *Stormwind* agora se destaca como o último bastião da civilização humana. Seguindo os exemplos heróicos do lendário Sir *Lothar* e o *King Llane*, os defensores de *Stormwind* são considerados entre os maiores guerreiros da terra. Eles estão decididos a manter a honra e a glória da humanidade em um mundo cada vez mais obscuro.

O adulto humano médio mede em torno de 1,80 metros de altura. O físico dos seres humanos é mais musculoso e resistente do que o de um Elfo, mas muito mais delgado do que aquele de um Anão. A cor e o tom de sua pele variam de um cor-de-rosa a um bronzeado e a um marrom muito escuro. As cores do cabelo são vermelha, marrom, loura, preto e o cabelo torna-se grisalho ou branco com a idade. As cores do

olho humano incluem azul, verde, cor de avelã e marrom.



Figura 17 - Morto-vivo (Horda)

Outrora trazidos por intermédio da praga infernal espalhada pela *Burning Legion*, os "Mortos-Vivos" da *Scourge*, tornaram-se instrumentos da dominação do mundo de *Azeroth*. Porém, foi pela mão de *Sylvanas Windrunner* (ex-tenente/sentinela protetora de *Silvermoon*) que conquistaram potência e espaço próprio. *Sylvanas* caiu rapidamente pelas mãos de *Arthas* (o Príncipe Caído de *Lordaeron*) que a derrotou e escravizou como uma “*Banshee*”.

Além de ser amaldiçoada com o dom de não poder morrer, foi obrigada a ver e auxiliar os Mortos-Vivos da *Scourge* a extinguir sua tão amada “*Quel’Thalas*”. No entanto, *Sylvanas* determinou sua vingança contra *Arthas*, liderando uma parcela dos Mortos-Vivos remanescentes. Uma praga mortal que fará os tentáculos Mortos-vivos abraçarem *Azeroth* de uma vez por todas.

Os Mortos-Vivos se parecem com zumbis, têm os ossos da coluna visíveis e o aspecto de um humano morto em fase de decomposição. Os Mortos-Vivos podem ter diferentes formas de cabelo e formas faciais, como por exemplo, ter os ossos dos maxilares expostos. Os seus corpos têm aspecto débil e uma cor esbranquiçada.



Figura 18 - Orc (Horda)

Os selvagens, Orcs de pele verde são uma das raças mais prolíficas de *Azeroth*. Acreditava-se que eram uma raça brutal e estúpida, não possuindo nenhuma humanidade ou empatia pelas outras raças. Nascidos no mundo infernal de *Draenor*, os orcs foram trazidos para o reino de *Stormwind* através de um portal dimensional conhecido como *Dark Portal* e foram forçados a entrar em guerra com os humanos. Embora poucos tenham conhecimento da sua história, os orcs cultivavam uma nobre sociedade Shamanística no mundo de *Draenor*.

Tragicamente, os orgulhosos clãs de Orcs foram corrompidos pela *Burning Legion* e usados como peões na invasão da Legião de *Azeroth*. Os orcs conseguiram se rebelar, no entanto, eles foram finalmente capazes de ajudar a virar o jogo contra seus mestres demoníacos. Liderados pelo jovem Chefe Guerreiro Thrall, os orcs recuperaram as suas forças e honra. Agora, os orcs estão prontos para lutar não por uma questão de conquista, mas pelo direito de sobreviver no seu novo mundo.



Figura 19 - Tauren (Horda)

Os Tauren são enormes criaturas bestiais que vivem em *Thunder Bluff*, uma área totalmente verde e florestada. Eles vivem para servir a natureza e manter o equilíbrio entre as coisas selvagens da terra e do espírito inquieto dos elementos. Apesar de seu enorme tamanho e força bruta, o Tauren é notavelmente pacífico e cultiva uma sociedade tribal pacata. No entanto, quando despertado pelo conflito, os Tauren são inimigos implacáveis que vão usar cada milímetro de sua força para esmagar os seus inimigos debaixo do casco.

Os Taurens se aliaram com os Orcs durante a invasão da *Burning Legion*. As duas raças se mantiveram firmes aliadas desde então. Como os Orcs, os Taurens lutam para manter seu senso de tradição e nobre identidade. Taurens são grandes e bovinos na aparência, completa com cascos e chifres, variando entre 2,15 metros e 3 metros de altura, e pesando entre 170 a 300 quilos. Seus corpos imensos são cobertos de pêlo fino, curto, que varia nas cores preto, cinza, branco, vermelho, marrom, bronze e todas as combinações ou variações disso.



Figura 20 - Troll (Horda)

Os Trolls, que povoam as numerosas ilhas dos Mares do Sul, são conhecidos por sua crueldade e misticismo negro. Bárbaros e supersticiosos, os astutos Trolls carregam um ódio fervente para todas as outras raças. Uma tribo, no entanto, foi obrigada a superar seus preconceitos quando encontraram o Orc *Thrall* e sua poderosa Horda. Os Trolls da tribo *Darkspear*, há muito tempo exilados de suas terras ancestrais no Vale Stranglethorn, foram quase destruídos por um bando de *Murlocs* aquáticos, mas Thrall e a Horda conseguiram salvá-los. Em troca, os Trolls agradecidos fizeram um juramento de fidelidade eterna à Horda.

Como parte da Horda, os Trolls estenderam sua lealdade para com os poderosos Tauren, mas eles têm pouca confiança para os manipuladores *Forsaken*, que eles acreditam que vão trazer apenas a miséria e o conflito sobre os seus aliados. Corcunda, com grandes presas (muitas vezes semelhantes a marfins de elefantes) e corpos magérrimos de tons azulados.



Figura 21 - Worgen (Aliança)

Os Worgens são criaturas parecidas aos Lobisomens, metade lobo, metade homem. Essas criaturas foram geradas a partir da maldição invocada pelo *Archmage Arugal*, utilizando o livro de Ur. A maldição logo se alastrou por toda *Silverpine Forest* transformando humanos em Worgens e supõe-se que acabou contaminando cidadãos de *Gilneas*, a cidade impenetrável cercada por uma muralha onde ninguém entra e ninguém sai há anos. A nova raça jogável da Aliança é composta exatamente dos cidadãos de *Gilneas* contaminados pela maldição do livro de Ur.



Figura 22 - Pandaren (Horda ou Aliança)

Na última expansão, lançada em 2012, *World of Warcraft: Mists of Pandaria* a *Blizzard* inseriu no jogo uma nova raça, os *Pandarens*, que tem como diferencial a não escolha de facção inicialmente, o jogador pode ter a perspectiva dentro das duas facções,

antes de iniciar sua *quest*⁴⁰ de escolha definitiva, escolhendo assim, qual facção irá defender dentro do jogo.

3.2.3 CLASSES E FUNÇÕES

Após escolher a raça é necessária a escolha de uma classe, ou função do seu personagem. Para facilitar a imersão na história é importante saber qual tipo de papel você desempenhará no jogo. Dar suporte aos seus amigos, dar um enorme dano em seus inimigos, receber o dano de inimigos para proteger seus companheiros de jogo, curar seus amigos e assim por diante. Um perfil de jogador vai se criando juntamente com a criação do personagem. Segue a descrição⁴¹ de cada classe e quais papéis elas podem desempenham *in-game*, que basicamente variam entre três opções: **Tanquer/Tank**, **Curador/Healer** e **DPS**, abreviação para *Damage per second*, ou Dano por segundo. Conhecidos pelos *gamers*, como a "Santíssima Trindade" do World of Warcraft.

O Tanquer tem por função deter a atenção, ou *aggro*, dos inimigos, resumidamente, ele apanha para que outros personagens possam bater, tem o nível de vida (sangue, HP...) elevado e são uma das bases para uma *party*, ou seja, um grupo reduzido de personagens reunidos em prol de um objetivo.

O Curador ou Healer são responsáveis pela cura dentro de um grupo, ou *party*, são eles que mantêm o Tanquer vivo, geralmente quando o *Healer* morre, a *party* morre e a culpa na maioria das vezes é do Tanquer. Quando um Tanquer morre, geralmente a culpa é do Healer, ou do próprio Tanquer.

DPS são as classes que batem, que realmente machucam os monstros dentro do jogo, do que adianta ter Tanquer, Healer e ninguém para causar dano?! Os DPS fecham o triângulo necessário para progredir dentro do WoW, cada um com sua responsabilidade, suas mecânicas de combate, as peculiaridades que somadas fortalecem o grupo, seja ele pequeno, como uma *party*, que cabe cerca de cinco jogadores, seja numa *Raid*, que cabem entre dez e vinte e cinco jogadores de uma só vez, ou uma guilda, que cabem centenas de membros. Uma curiosidade do submundo do WoW, com uma pitada de humor *gamer*, para finalizar a descrição dos papéis dentro do WoW, quando um DPS morre, a culpa é sempre dele!

⁴⁰ Missões, objetivos a serem cumpridos, tarefas opcionais (ou não).

⁴¹ Disponível em <http://us.battle.net/WoW/pt/game/class> e <http://WoWgirl.com.br/guia-do-iniciante-no-WoW/classes-do-world-of-warcraft/>, último acesso em 16/09/2013.

Explicada a dinâmica de escolha de qual papel será desempenhado dentro do jogo, está na hora de escolher com qual classe jogar.

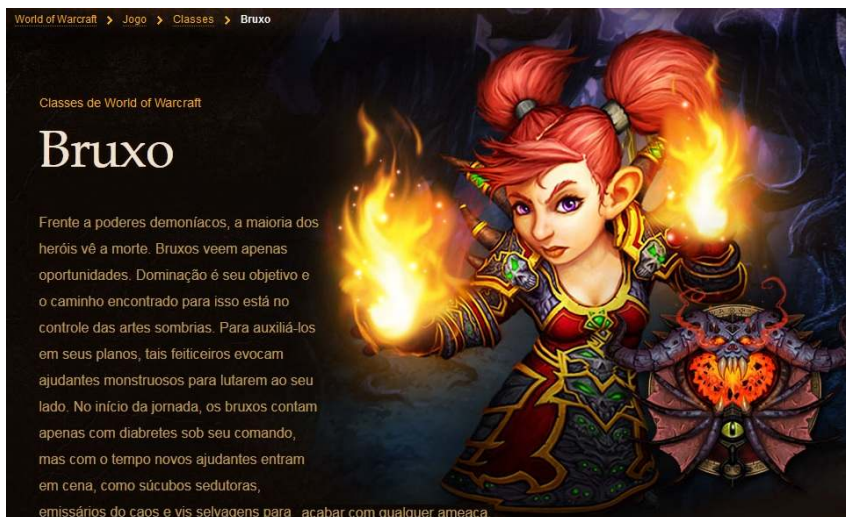


Figura 23 - Bruxo (DPS)

Bruxos são feiticeiros. Usando a magia negra, invocam um demônio que sempre os acompanham. Mestres da arte das sombras atingem seus inimigos com maldições e doenças. Os bruxos incineram e destroem seus inimigos ao utilizar combinações de pragas debilitantes e magia negra. Enquanto companheiros demoníacos ajudantes os protegem e lhes garantem benefícios, os bruxos atacam seus inimigos à distância. Tais feiticeiros possuem armaduras leves e são frágeis fisicamente, por isso os mais sábios deixam seus lacaios receberem a maioria dos ataques inimigos para salvar a própria pele.



Figura 24 - Caçador (DPS)

Os caçadores lutam contra o inimigo à distância, ordenando seus animais para o

ataque enquanto lançam suas flechas e atiram com suas armas de fogo. Apesar de suas armas à distância serem extremamente eficientes, os caçadores se encontram em desvantagem quando seus inimigos se aproximam para o combate corpo a corpo. Nestas ocasiões, os caçadores geralmente tentam evadir ou conter o inimigo para que possam continuar lutando de uma distância segura.

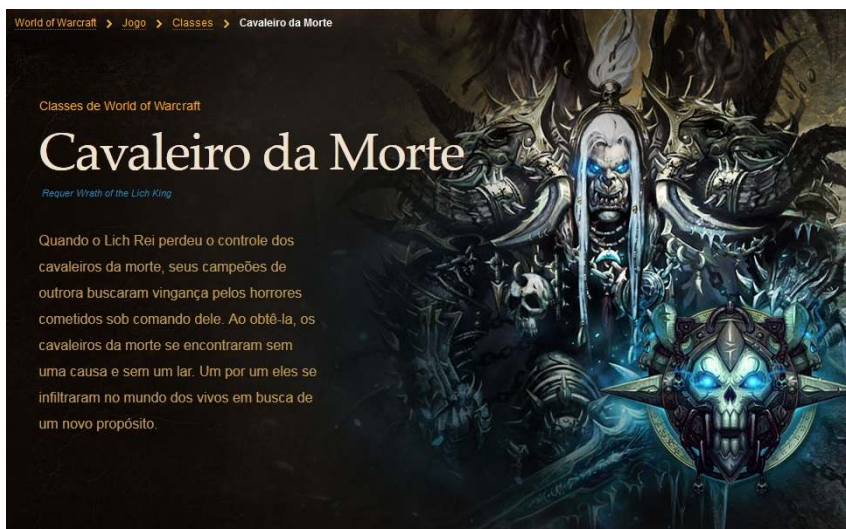


Figura 25 - Cavaleiro da Morte (Tanquer / DPS)

Os cavaleiros da morte enfrentam seus adversários com ataques corpo a corpo, complementando os golpes de suas armas com magias negras que deixam os inimigos vulneráveis ou causam danos com poder profano. Eles atraem os inimigos para batalhas um a um, evitando-os de atacar seus aliados mais fracos. Para impedir que os adversários fujam de seu alcance, os cavaleiros da morte devem sempre ficar atentos aos poderes que evocam das runas e adotar o ritmo adequado para seus ataques.

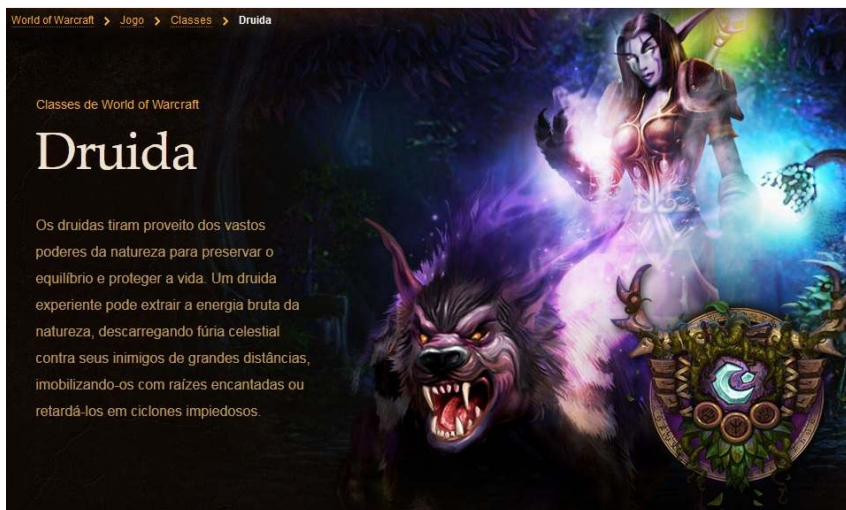


Figura 26 - Druida (Tanquer / DPS / Healer)

Os druidas são personagens híbridos e versáteis, podem se transformar em formas diferentes (ursos, gatos, árvores, corujas), pode curar e dar dano, usando magias ou armas.



Figura 27 - Guerreiro (Tanquer / DPS)

Os guerreiros equipam-se cuidadosamente para o combate e enfrentam os adversários de perto, deixando que os ataques inimigos caiam sobre suas pesadas armaduras. Tais combatentes utilizam diversas táticas e uma grande variedade de armas para proteger seus aliados mais vulneráveis. Os guerreiros devem controlar sua ira (o poder por trás de seus ataques mais fortes) com cuidado para maximizar sua eficiência no combate.



Figura 28 - Ladino (DPS)

Os ladinos geralmente iniciam o combate com um ataque surpresa vindo das sombras seguido de golpes corpo a corpo brutais. Em batalhas prolongadas, eles se utilizam combinações de ataques sucessivos que abrem caminho para o golpe de misericórdia. Os ladinos, porém, devem escolher seus alvos com cautela para não desperdiçarem seus combos, ou sequência de golpes. Além disso, eles devem ser espertos para saber quando se esconder ou fugir de uma batalha que não está mais em seu favor.

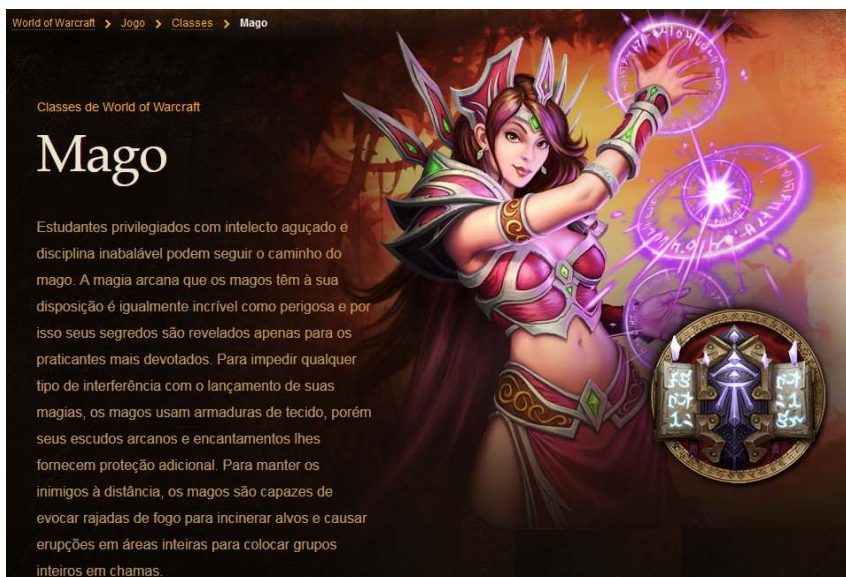


Figura 29 - Mago (DPS)

Os magos destroem seus adversários com o uso de conjurações arcanas. Apesar de dominarem poderosas magias ofensivas, os magos são frágeis e usam armaduras leves deixando-os particularmente vulneráveis contra ataques corpo a corpo. Os magos mais

sábios utilizam suas magias com cautela para manter seus inimigos sempre distantes e imobilizados.



Figura 30 - Monge (Tanquer / DPS / Healer)

Independente do papel desempenhado, o monge depende basicamente de seus pés e mãos para mandar seu recado, além de forte conexão com o *chi* interior para aumentar suas capacidades de combate. Muitas habilidades, como a Onda de *Chi*, podem curar aliados e atacar inimigos ao mesmo tempo.



Figura 31 - Paladino (Tanquer / DPS / Healer)

Os paladinos enfrentam os inimigos de frente, contando com armaduras pesadas e cura para sobreviver na batalha. Seja com escudos massivos ou armas devastadoras de duas mãos, os paladinos são capazes de manter garras e espadas distantes de seus aliados mais

fracos ou usar magias de cura para certificar que eles continuem de pé.

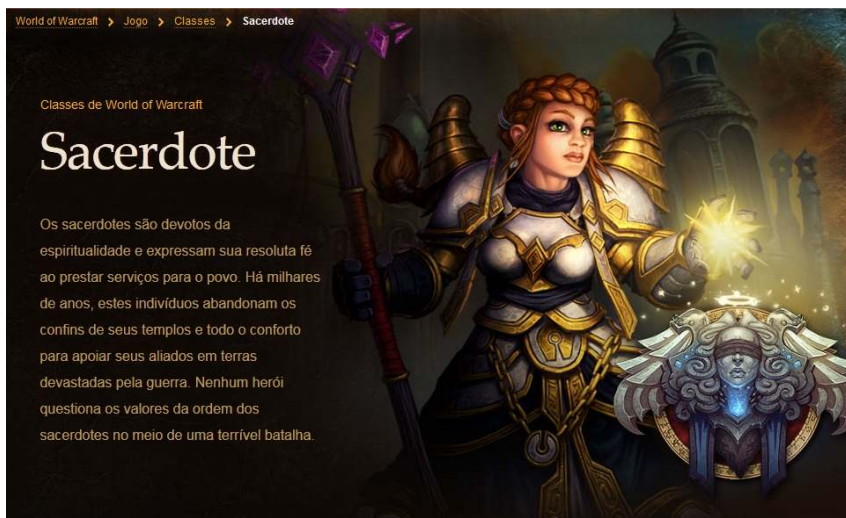


Figura 32 - Sacerdote (DPS / Healer)

Os sacerdotes usam magias de cura poderosas para se fortalecerem e também seus aliados. Eles contam com feitiços potentes de ataque à distância, porém os inimigos são capazes de surpreendê-los devido ao uso de pouca armadura.

Sacerdotes experientes usam seus poderes ofensivos com cuidado quando são apontados com a tarefa de manter seu grupo com vida.



Figura 33 - Xamã (DPS / Healer)

Quando estão em combate, os xamãs posicionam totens de dano e controle no chão para maximizar sua eficiência enquanto minam as ações do adversário. Xamãs são versáteis

o suficiente para lutar corpo a corpo ou à distância contra seus adversários, porém os mais sábios adéquam seu plano de ataque de acordo com as forças e fraquezas de seus inimigos.

Após apresentadas as opções de raças e classes, das quais os jogadores tem a difícil tarefa de definir apenas uma (por vez) para jogar. Surge a questão, onde, de fato, a subjetividade influencia na escolha de cada um desses jogadores? Se essa resposta fosse tão fácil assim de ser respondida, não seria necessário o presente trabalho. O que torna o sujeito tão fascinante é esse desconhecimento (para outros e para ele próprio), devido a sua constituição subjetiva. Sabe-se que esse processo tem início construção do Eu Ideal e do Ideal do Eu.

O EU IDEAL é uma projeção imaginária e tem sua origem no estádio do espelho, sua primazia narcísica, imaginária e idealizada, relacionada com o narcisismo dos pais ou cuidadores do bebê. É apresentado ao sujeito a sensação da onipotência, a idealização de ser capaz de tudo, o amor próprio. Este EU comprometido por este afeto, deve seguir certas exigências, deve ser/fazer/cumprir determinadas demandas, para ser amado e reconhecido, origina-se então o IDEAL DO EU (LACAN, 1998:242), uma introjeção simbólica. E o jogo, World of Warcraft, como uma produtora de linguagem, oferece um novo campo para o sujeito trabalhar seus conflitos e suas demandas.

3.3 Sujeito Gamer

Facção escolhida, raça e classe definida a única coisa que impede o jogador de adentrar no mundo de WoW é o nome do seu *char*. Inicialmente parece ser uma simples escolha, porém, será por este nome que você será reconhecido e chamado no mundo de *Azeroth*. A busca do objeto perdido inicia-se aí, pois por se tratar de um *game* jogado por mais de doze milhões de pessoas em diferentes países e servidores, a opção de *nickname* ou apelido é escassa. Fica evidente a frustração, quando um apelido adotado pelo sujeito e utilizado em outro jogo, já foi escolhido por outro jogador "Roubaram meu nome... afff!", evidencia-se aí, então, uma figura que pode ser chamada de um jogador/sujeito incompleto.

Mas como visto no capítulo anterior, a falta não é um fator negativo, mas tem função de mola, impulsionando o sujeito em sua relação com o mundo.

Sujeito, objeto e coisa são conceitos distintos. A coisa não é uma coisa para ninguém. O objeto por outro lado, recorre para um sujeito. O termo objeto quer dizer o que é posto diante, e conseqüentemente, aquilo que afeta os sentidos. Sendo assim, exige-se um análogo, aquele que é afetado pelo objeto, deixa o sujeito numa posição de inferioridade. Lacan revolucionou esse termo, pois para ele, o sujeito da psicanálise é um sujeito barrado, subordinado ao significante, representado na cadeia significante sem nela figurar.

No WoW, a cadeia significante se refere ao jogo enquanto um tipo específico de produtor de linguagem. Jogo e jogador se comunicam. Ponto. Esta comunicação se estabelece a partir de imagens, sons, movimentos, ações, palavras, cliques, enfim, enquadra-se na lógica saussureana do que vem a ser um signo. O signo seria a própria palavra, todavia comporta também um sentido maior, não são apenas palavras, mas também os gestos, as imagens, e os sons não precisamente linguísticos, como o apito de um trem, o tilintar de uma campainha, englobando a definição de Peirce: "O signo, ou seu *representamem*, é algo que, sob certo aspecto ou de algum modo, representa alguma coisa para alguém" (PEIRCE, In: Semiótica e Filosofia, apud CARVALHO, 1997:32).

Saussure (2006:81) considera a língua como um sistema de signos formados através da união do sentido (significado) com a imagem acústica (significante). Por sentido pode-se entender conceito ou ideia, isto é, a representação mental de um objeto ou da realidade social em que nos situamos, condicionada pela formação sócio-cultural. O significado seria como a parte espiritual da palavra, a contraparte inteligível em oposição ao significante, que é sua parte sensível.

A imagem acústica, ou significante, não se refere ao som material (puramente física), mas sim a impressão psíquica deste som. As palavras faladas de uma língua apresentam-se como imagens acústicas que trazem à tona um determinado conteúdo ou conceito. O significante é a parte material do signo, com o som que o conforma, ou os traços pretos sobre o papel branco formando uma palavra, ou os traços desenhados que representem um cachorro, e o significado é o conceito veiculado por esse material, seu conteúdo, a imagem mental por ela fornecida.

O jogador não apenas se comunica com outros jogadores, mas também com o próprio jogo. A narrativa do jogo, seu enredo, as *quests*, articulam com o jogador uma trama de signos que o envolvem com o jogo. O signo como um todo, dizia Saussure (2006:132), só tem valor se colocado dentro de um determinado sistema linguístico, do qual é parte integrante. Podemos dizer que a imersão do jogador no jogo depende desta comunicação, do estabelecimento de uma linguagem entre sujeito e coisa.

Ouve-se com certa frequência, que o sujeito do inconsciente é incompleto, marcado por uma falta e que isso produz angústia. Num sentido clássico, o sujeito é um sujeito do conhecimento e o objeto, aquele a ser conhecido. Lacan vai propor uma fórmula para dar conta dessa relação particular do sujeito com o objeto à qual chamará de fórmula do fantasma:



Figura 34 - Fórmula do Fantasma

O fantasma é justamente isso que emoldura a relação do sujeito com a realidade, com seus objetos. Em Freud, temos um fantasma como um cenário imaginário que dramatiza (deformado pelas defesas) a realização de um desejo inconsciente. Seguindo esse pensamento, o fantasma é simultaneamente a expressão de um desejo recalcado e o protótipo dos desejos atuais conscientes ou inconscientes do sujeito. Nas palavras de Yaekashi⁴²

o fantasma tem um pé na linguagem, digamos assim, ao mesmo tempo em que é Imaginário, é também Simbólico que recobrem o Real. A fórmula mostra como o fantasma pode velar a divisão do sujeito e dar seu "quadro" à realidade. A partir do momento em que está na linguagem o sujeito só pode

⁴² Disponível em <http://formasdexpressao.blogspot.com.br/2011/10/o-fantasma.html> , último acesso em 26/09/2013.

recorrer a linguagem para tentar reencontrar esse objeto, perdido justamente por causa dela.

O “quadro” oferecido pelo WoW é quase completo. Quase, pois a completude é algo da ordem do impossível, um sujeito completo seria um sujeito com os desejos todos satisfeitos. Tal condição está muito mais ligada a uma condição de morte (ou seja, sem desejos) do que com a vida. Uma vez dependendo da linguagem para buscar aquilo que a psicanálise chama de falta, o WoW é uma estratégia que passa por esta busca. Yaekashi⁴³ completa

Se o *objeto a* é a primeira perda do sujeito, aquilo que em algum momento instaurou a incompletude, é justamente essa a marca na linguagem. Ao recorrer às palavras percebe-se que estas falham, não podem dizer tudo. Nesse momento de pânico, é ao objeto do desejo que o sujeito se agarra. Lacan usa o exemplo da peça de Molière, *O Avarento* e sua relação com seu cofre. Na peça o desejo manifesta-se na retenção de um objeto que não dá outro gozo senão o de ser suporte de desejo, na medida em que o retém, o guarda. O cofre garante a permanência do desejo e cumpre uma função causal, uma outra leitura do *objeto a* é objeto **causa** do desejo.

Até certo ponto o WoW pode manter este lugar de cofre do desejo. Engloba em si meios para que o sujeito busque em *Azeroth*, que seja, o objeto perdido. Como vimos, nem nesta realidade o sujeito poderá ter garantida sua satisfação. O jogo, por mais dinâmico que venha a ser, vai chegar em um determinado momento em que o jogador se dará por insatisfeito. Não encontrará mais o alívio sentido nos primeiros momentos em que um dia iniciou sua vida virtual no WoW.

A estratégia da produtora, e que também é uma estratégia do mercado de consumo, é oferecer novas *quests*, novos *upgrades* para os personagens, novas formas de interação. Enfim, novidades. A cada lançamento, segundo Martinez (2009:154), o desejo pelo novo é estimulado e algo da ordem fálica vem a se definir, é possível apropriar-se de toda essa potência. É melhor esclarecer: potência tecnológica.

Segundo Freud (apud LAPLANCHE, 2001:495) a pulsão sexual coloca à disposição do trabalho cultural, através da sublimação, grandes quantidades de forças deslocando suas metas sem perder sua intensidade. Neste sentido, o WoW oferece uma possibilidade de

⁴³ Disponível em <http://formasdeexpressao.blogspot.com.br/2011/10/o-fantasma.html>, último acesso em 26/09/2013.

"alívio" para a pulsão. Havíamos dito que, um estímulo pulsional tende a descarga (Ziel), pois exerce uma pressão (Drang) seguindo uma certa direção, uma vez que a fonte (Quelle) da pulsão é de ordem sexual. Resta a hipótese de que, sendo o objeto da pulsão algo que pode ser muito diversificado, ou seja, não necessariamente uma pulsão sexual tenha que ser descarregada em um objeto sexual, os games (no nosso caso o WoW) com sua diversidade e dinâmica, oferecem ao sujeito possibilidades de descargas pulsionais. Poderíamos arriscar ainda, seguindo esta linha de raciocínio, que jogar o WoW também seja uma forma de sublimar.

3.3.1 ECOS DE UM SUJEITO E JOGADOR DIVIDIDO

Um nome, *nickname* é escolhido e o jogo inicia. Ou seja, o jogador é iniciado no jogo, pois o jogo, como sistema simbólico pré-existente já foi iniciado desde seu desenvolvimento. Então o que impulsiona um jogador a adentrar um novo mundo repleto de missões, ou *quests* a serem realizadas, mesmo com a diferença de level e tempo investido no jogo, e o diferencia de um jogador que já joga WoW há dez anos?

O simples fato de buscar o que foi perdido, redescobrir o que nunca foi realmente descoberto, psicanaliticamente falando. Após a tela de *login*, você se vê dentro de um novo mapa, com pessoas desconhecidas, e uma infinidade de coisas a aprender, pois nem um mestrado ou doutorado, garantem seu sucesso no mundo de *Azeroth*. As leis do "mundo real" não se aplicam a ferro e fogo aqui. Nada garante que um gestor de uma empresa multinacional será um gestor bem sucedido de uma guilda, um grupo que tem um objetivo em comum, seja esta progressão *in-game*, status ou fama.

Após criado o personagem torna-se uma representação digital multimidiática, pois é capaz de se mover, falar, ouvir e lutar, através do jogador que o manipula. Transborda o sentido de *ser verbal*, tratado por Bakhtin (2006:06). Uma vez finalizada a criação do personagem, ele se põem a disposição da potencial ação de seu criador/jogador. Concomitantemente, limitado pelas possibilidades determinadas pela equipe criadora do WoW. Parece válida a afirmação "Não importa o que escolher, o jogo já está fechado, minha opção não influenciará em nada", mas é importante levar em conta, que a criação do personagem no WoW é apenas o pontapé inicial para inserção no mundo de *Azeroth*. A partir daí, decisões serão tomadas, permitindo assim uma existência singular no jogo, sofrendo atualizações constantes do jogador que o manipula. Não é correto afirmar que o personagem no WoW é fechado e completo, pelo contrário, quando criado, perde sua completudo de NPC

e ganha a incompletude, que a cada level, a cada conquista, vitórias e itens adquiridos, continua faltante, impulsionando a busca do jogador pelo objeto perdido.

De acordo com Martinez (2009:151) há na criança um desejo de ser grande, um adulto. A atividade lúdica além de permitir certa satisfação nesse sentido, também vai mediar e de uma forma menos dolorosa a passagem para o que Freud veio a chamar de princípio de realidade. Aos poucos, a atividade lúdica dará lugar a outras atividades. Espera-se que o adulto atue no mundo real, porém como não se renuncia a um prazer já experimentado, o brincar cede espaço para a fantasia. Nesse sentido, o WoW é um “prato cheio” para os adultos.

A cada evolução, novos desafios são apresentados, com inúmeras opções de solução, fazendo com que o jogador tenha que evoluir juntamente com o seu personagem, seja pensando em uma melhor estratégia para determinada batalha, ou resolvendo um conflito interno da guilda que ele faz parte. A narrativa pessoal do *char* se modifica, como resultante das opções e escolhas do jogador relacionado aos conflitos apresentados pelo jogo. Essas potenciais atualizações, modificam constantemente as características do personagem e consequentemente do mundo em que ele habita. Como uma cadeia de significantes que não param de interagir mesmo quando determinados personagens estão *offline*, o jogo continua sendo jogado, em evolução constante, seja na questão do Lore e de suas histórias, como na questão econômica *in-game*.

Os primeiros vinte níveis do personagem são a base para sua construção identitária dentro do jogo. São nesses primeiros níveis que as suas habilidades básicas são conquistadas e sua função no grupo se torna mais aparente. Não há completude no WoW, no level 20 deve ser feita a escolha entre as três funções que o jogo oferece: Tanquer, Healer ou DPS. E no level 40, abre-se espaço para mais uma opção, sendo assim, um jogador pode representar fundamentalmente dois papéis distintos, porém, nunca será completo a ponto de possuir as três funções básicas de WoW. Vale lembrar que das duas funções que o personagem tem como direito de escolha, ambas não podem ser usadas juntas, ou seja, você pode ser Tanquer OU DPS, e não Tanquer E DPS. Mais uma vez, pode-se dizer que o jogador é castrado *in-game*.

Mas nesse momento e nesse level já existe o comprometimento do jogador com o jogo, com os amigos que ele já fez. A trama do jogo não foi criada pelo jogador, o que ali existe já existia mesmo antes da criação do seu personagem e pelo simples fato de seu

personagem ter sido criado, já é identificada a sua condição perante a linguagem do jogo. Isso quer dizer que, antes de ser escolhido por jogador, o personagem já foi criado, relacionado com o próprio sujeito que manipula este personagem. Antes mesmo de escolher entre Troll, Elfo ou Goblin, ou entre ser Horda ou Aliança, as escolhas já foram determinadas pelos criadores do jogo, mas é de maneira inconsciente que você opta por uma e não outra. É essa falta que diferencia um jogador do outro.

Entre o desejo e a sua realização existe a realidade virtual que, de uma certa forma, permite preservar os contornos da nossa civilidade. A palavra virtual, para Martinez (2009:160), do latim *virtualis*, indica algo que não se realizou, porém suscetível de realizar-se, no sentido de uma simulação, do fictício, embora curiosamente esteja ligada à palavra “realidade”. Assim temos a criação de uma realidade plástica, que nos permite manipular a realidade com a garantia de imunidade frente a qualquer perigo, inclusive o de romper com as regras civilizatórias. Virtualmente, que fique bem claro.

3.4 Eu faço parte do jogo e/ou o jogo faz parte de mim?

3.4.1 IRL – IN REAL LIFE

O documentário "IRL - In Real Life"⁴⁴, com tradução livre "Na Vida Real", foi escrito, produzido e dirigido por um jogador de WoW, o Anthony Rosner, também conhecido como Sevrin, que se considerava viciado em WoW e, em sete minutos e vinte segundos de vídeo, ele descreve toda a sua luta para vencer a dificuldade de se desvencilhar do seu personagem. Mesmo antes de se apresentar como jogador, ele se apresenta como personagem no documentário. Ele descreve sua vida *in-game* e algumas de suas conquistas mais importantes no jogo. Fala sobre a guilda que criou, a fama que fez online e conta sobre um relacionamento que começou no jogo e que acabou não dando certo na vida real. Anthony comenta que arrumava desculpas para não sair com seus amigos e poder ficar jogando WoW, diz que ganhou peso, que se cuidava menos fisicamente, que há quase seis anos não namorava sério com ninguém. A escola estava cada vez mais difícil de manter, pois sua cabeça estava sempre *logada* no jogo, WoW era sua vida. Sevrin fazia parte do seu dia, ele investia muito dinheiro e tempo no WoW e não investia nada nele mesmo, até que ele deletou a sua guilda e parou de jogar WoW.

⁴⁴ Disponível em <http://www.wasd.pt/noticias/ex-jogador-de-WoW-cria-documentario-sobre-vicio-de-mmos>, último acesso em 22/09/2013.

O que deve ter destaque nesse exemplo citado acima é a maneira com que o sujeito lidou com seu vício, ou suposto vício. Ele canalizou toda a sua frustração para o jogo, o que, de certa maneira, o ajudou a lidar com sua vida real. A falta que o jogo não conseguia suprir, fez com que Anthony se movesse, e em momento algum ele culpou o jogo por sua inércia. O segundo documentário da série "IRL - 2.0 In Moderation"⁴⁵, divulgado duas semanas atrás, atualiza como Anthony está lidando com suas frustrações. O vídeo conta que ele deletou a guilda inteira, pois estava quase sendo expulso de sua faculdade e para não ter a tentação de continuar a jogar, deletou toda a comunidade de sua guilda, construída nos últimos seis anos. Ele diz que Sevrin, seu personagem, havia se tornado parte dele, de modo que ele teve que abandonar o jogo para se salvar... Salvar-se de si próprio?

Ele continua o documentário dizendo que deixou Sevrin congelado no tempo, mas que não teve forças para deletá-lo. Dois anos depois dessa decisão, ele se formou, começou a se cuidar mais e afirmou que, ironicamente, sem o WoW seria impossível essa mudança em sua vida, pois foi exatamente nesse documentário feito dois anos atrás, falando sobre seu vício em WoW, que sua carreira teve início e seu documentário foi visto por mais de 1 milhão de pessoas pelo mundo. Atualmente ele voltou a jogar, mas com um outro personagem, o Tyrien, de mesma classe, raça e facção, porém com outro nome, pois Sevrin não lhe trás boas recordações e era um capítulo encerrado de sua vida.

Como vimos, o Sujeito está articulado a partir do lugar que o Outro ocupa. Diz-se lugar para significar uma ordem de elementos significantes articulados pelo inconsciente e marcam uma determinação simbólica do sujeito (VALLEJO e MAGALHÃES, 1991:105). A posição do sujeito é determinada pelo discurso do Outro, por um sistema de convenções significantes que compõem o inconsciente. O estado do sujeito depende do que se desenrola no Outro, articulado como discurso: "o inconsciente é o discurso do Outro" (LACAN, 1998a:555).

Como a subjetividade entra em ação de maneiras diferentes em cada um dos jogadores é um mistério. No exemplo acima, de certa forma, o WoW ajudou o sujeito a estruturar e lidar com seus problemas, dentro de suas proporções, mas não muito diferente da análise. Neste caso, quem seria o analista? Quem é o receptor deste discurso do sujeito? A priori, podemos afirmar que o receptor, a partir da psicanálise, seria sempre o Outro. Mesmo que um sujeito qualquer escreva diários para ninguém ler, o Outro está devidamente endereçado dentro do discurso. Retomando o esquema L (LACAN, 1999:163-4), tudo o que se realiza no sujeito

⁴⁵ Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=gjtza8Fsu3w> último acesso em 22/09/2013.

(S), depende do que se coloca de significantes no Outro (A), formando o ziguezague do esquema. Três desses quatro pontos são dados pelos três termos subjetivos do complexo de Édipo como significantes encontrados no triângulo: Mãe (a), Criança (a') e Pai (A). O que se passa entre os eus do S e do A, sendo a e a', ou seja, entre a criança (a') e aquilo que foi nomeado pela mãe sobre o que é uma criança, através do "Tu és isso!" (a), é uma relação puramente imaginária.

Entre o Outro e o Sujeito (relação simbólica) há um ziguezague que passa pela relação imaginária (a e a'). Se posicionarmos o jogador numa posição de Sujeito e o WoW enquanto Outro, enquanto aquele que articula com o sujeito-jogador como se dão suas ações e quais seus efeitos, temos que situar os eus imaginários nesta comunicação. Para o jogador que diz "Vou enfrentar o dragão", este "eu" (a) presente na frase encontra seu correspondente no jogo na figura de seu avatar (a'). Entre o jogador que vai enfrentar o dragão e seu avatar que sofrerá as consequências da luta há toda uma articulação imaginária, de um registro ou ordem de existência caracterizado pelo antropomorfismo, pela projeção e pela identificação.

Devemos considerar ainda que o jogador possui o registro do simbólico, ou seja, o registro ou ordem de existência caracterizado pelo campo da linguagem e pela função da fala; ordem ou sistema de trocas regido por uma Lei que sobredetermina as escolhas dos indivíduos. Dito isto, não podemos estabelecer a relação do jogador com o jogo somente a partir do registro imaginário, isto seria algo a conceber como uma condição psicótica, segundo nos orienta a psicanálise. A mídia parece desconsiderar isto. O jogo afeta de alguma forma, em algum nível, o sujeito, afinal este investe libidinalmente no jogo. Porém, como o jogo ocupando este lugar de Outro, vai ocupar um lugar, em teoria, incompleto, um lugar em que o Sujeito, por definição "barrado", vai ter de se haver com suas escolhas, com o Real. Este Sujeito vai estar amarrado ainda a uma Lei que antecede as leis do jogo, às Leis que se constituíram a partir do complexo de Édipo, às Leis que surgiram na formação da instância simbólica, à uma Lei que castra.

Relacionando o parágrafo acima com o documentário *IRL – In Real Life*, a pergunta que se apresenta é o quanto Anthony conseguiu lidar com seus problemas e qual a intensidade com que conseguirá se distanciar de práticas "autodestrutivas" por assim dizer. Uma vez que ele voltou a jogar, tal ação poderia ser considerada como superação, ou seja: agora ele consegue lidar e equilibrar "vida e jogo". Ou poderíamos considerar como recaída pensando no sistema de repetição do qual Freud nos fala? Seria necessário uma outra pesquisa para tentar responder tal questionamento, porém, digno de ser citado.

3.5 *Achievements/Conquistas*

3.5.1 A LEI QUE ATESTA SUAS CONQUISTAS

O *achievement*, ou conquista, realização, feito e etc., é uma maneira de provar que você fez o que realmente diz ter feito. No WoW quando você derrota o "Lich Rei", chefe da expansão "Wrath of the Lich King", você ganha a conquista "O Trono de Gelo" e o título, que poderá ser usado ao lado do nome do seu personagem, "O Regicida". Sendo assim, o seu personagem, apenas por ostentar o título "O Regicida" já prova ter derrotado o "Lich Rei". O WoW possui mais de três mil conquistas a serem feitas. Uma excelente estratégia para fazer com que os jogadores tenham o que fazer, após completado todo o conteúdo da expansão atual, essas conquistas podem vir com títulos, montarias, seres que o jogador pode montar para se locomover mais rapidamente no jogo, pets ou mascotes que, na expansão, atual servem para batalhar entre si e são responsáveis por mais conquistas.

Procura-se algo que, de maneira alguma, será encontrado da mesma forma como foi procurado. Buscam-se a satisfação e completude, quando atingido o objeto conquistado, já não é mais este o que havia sido procurado, passou-lhe o ponto. Assim são as conquistas no WoW: quando atingida a meta de "Conquistar 150 mascotes", uma nova meta se abre, conquistar 300 mascotes, a meta atingida já não basta. Os itens do level passado já não fazem diferença alguma no novo level, a cada level, a cada expansão, a cada *patch* (atualização), o objeto de desejo já não se faz mais presente no mesmo lugar que estava pouco tempo atrás.

Se o sujeito é inelutavelmente incompleto, por que seria diferente com o jogador? Se o jogo oferecer a completude, terá como resultado a falência. O que é completo perece, perde a necessidade de se mover, buscar, procurar por algo. O WoW, assim como a vida, deve ter movimento, deve haver uma busca, mesmo que seja por algo que nunca se teve e mesmo assim se perdeu.

A noção de imortalidade presente nos videogames em geral, é uma questão abordada por Freud. No texto *Considerações sobre a guerra e a morte* (1915), Freud (apud MARTINEZ, 2009:161) relata que “no inconsciente todos nós estamos convencidos da nossa imortalidade”, isto se refere ao medo do homem frente à sua finitude, motivo que o leva a negá-la. Porém, a realidade da morte do outro leva a uma transação, ou seja, admite-se a morte, porém nega-se o seu sentido de aniquilamento da vida. É muito mais fácil para uma criança lidar com a morte do que para o adulto, mas o peso da educação e da cultura dão início ao trabalho silencioso de negação e recalçamento, constituintes da neurose.

Tenta-se excluir na realidade tudo o que seja perigoso, empobrecendo, de certa forma, a nossa vida. Esta renúncia direciona o sujeito para substitutos no campo da fantasia, na ficção, na literatura, e também dos *games*. Uma vez no terreno da realidade virtual, da fantasia, ao se deparar com a morte, é com a possibilidade de sobreviver, pois

no campo da ficção encontramos aquela pluralidade de vidas que precisamos. Morremos na nossa identificação com o protagonista, mas sobrevivemos à sua morte e estamos dispostos a morrer outra vez, igualmente com outro protagonista, diz Freud (apud MARTINEZ, 2009:162).

As fantasias, assim como os sonhos enquadram-se a partir da psicanálise como a realização de desejos. Uma vez submetido ao princípio da realidade e não ao princípio do prazer, o sujeito renuncia à satisfação pulsional em nome da civilização. Recorre-se então, de acordo com Martinez (2009:163) aos recursos sofisticados da tecnologia que recriam a realidade, com suas regras e rotinas (em alguns casos fielmente como em *games* tipo GTA, ou Max Payne, por exemplo; em outros, num universo totalmente fictício como WoW), com a diferença de que as regras civilizatórias podem ser transgredidas. Da mesma forma, abordamos a interpretação do jogo do carretel observado por Freud, este se baseia na renúncia à satisfação instintual que a criança efetuara ao deixar a mãe ir embora sem protestar. “Compensava-se por isso, por assim dizer, encenando ele próprio o desaparecimento e a volta dos objetos que se encontravam a seu alcance” (FREUD, 1920).

Entre a realidade material e a virtual há uma série de mediações que impedem uma passagem ao ato do sujeito, assertiva sustentada pela mídia contra os *games* que se apegam à cenas de violência, contudo, a mobilização pulsional e a fantasia não podem ser negadas. A morte do outro se instala com poder fálico, este outro nada mais é do que um retorno ao desejo do parricídio, questão que Freud levantou em Totem e Tabu (1913-1914). Uma vez afastada a ameaça da castração no universo virtual, não é necessária a renúncia da satisfação dos desejos.

Se entendemos a subjetividade como um local a partir do qual o sujeito consegue se discernir e enxergar o mundo de maneira particular, mas, além disso, um local onde se encontra o EGO (Eu), essa instância imaginária que serve de cúpula e proteção de suas próprias pulsões, como podemos entender essa relação da subjetividade com o jogo? As opções feitas pelos jogadores logo no início de sua aventura demonstram o que, afinal? Assim

como na vida, o mundo de WoW é pré-existente, pré-definido, com linguagem própria e códigos estabelecidos. Logo, o jogo também pressupõe um Grande Outro, detentor do desejo e perante o qual perseguimos um objeto perdido.

Para Martinez (2009:168-9), dois desdobramentos podem ser apontados a partir desta regressão propiciada pela realidade virtual. Por um lado, temos a manifestação de diversos aspectos da sexualidade polimórfica perversa⁴⁶, sendo justamente aqui onde os *games* podem propiciar uma forma de satisfação. Elementos perversos como chutar, golpear, esfaquear, matar, exibicionismo, voyeurismo e outros, fazem com que jogos como o WoW sejam atraentes e fálicos.

O outro desdobramento, diz respeito a considerar que efetivamente nessa regressão há um truncamento de qualquer atividade criativa que possa ser efetuada, uma vez que o acesso à cultura estaria impedido pela fusão com a mãe. Expliquemos esta afirmação: De acordo com Green (1994, apud MARTINEZ, 2009:168) é essencial o desenrolar do drama edípico para que haja criatividade, para que a criança “castrada” pelo pai possa ser colocada nas vias da cultura. Supõe-se que sem lei não há civilização, sem pai, portanto, não há criação. Esta, talvez seja uma das críticas mais coerentes frente aos videogames, ou seja, de que os *games* podem impedir a manifestação da criatividade no usuário.

Em contrapartida, o videogame é uma das manifestações mais criativas da nossa atualidade, capaz de realizar dentro da civilização, desejos exclusivamente humanos. Uma subjetividade do sujeito expressa por meio de suas escolhas no jogo, escolhas que o levam a uma busca de objeto perdido e, ao mesmo tempo, a um enfrentamento de suas próprias pulsões na realidade. A partir daí me parece que o indivíduo que joga tem, assim como num processo de análise, talvez, de se deparar com a escolha de criar o melhor *Char* que conseguir e que esconda sua conduta verdadeira ou que, enfim, repita os padrões cíclicos que já tem na "vida real"; ou, em segunda reflexão, que ele consiga tomar a decisão de reelaborar-se no jogo e pelo jogo, tentando ser alguém diferente, enfrentando seus próprios desejos. Um risco de exposição e sem garantia de sucesso, mas que indica uma tentativa de mudança do sujeito perante uma situação de confronto.

Nesse segundo momento poderíamos pensar numa mudança de sua subjetividade efetiva, onde o jogo não reforça os padrões do indivíduo, mas o contesta a ser algo além!

⁴⁶Freud dizia que toda criança é perversa polimorfa em *Três ensaios sobre a teoria da sexualidade*, 1905, uma vez que a vergonha, o asco e a moral ainda não se instauraram na criança.

- Ο CORPO NO REIÑO DO SIMBÓLICO -
A CONSTRUÇÃO CONTÍNUA DA SUBJETIVIDADE NO GAME

CONCLUSÃO



RF Online: GunFreak - P.C.H.

BRUNO MAGALHÃES BONFIM

CONCLUSÃO

Neste trabalho abordamos a construção contínua da subjetividade nos jogos eletrônicos, os games. Foi utilizado como objeto de estudo, o jogo, World of Warcraft (WoW) a fim de identificar a importância dos games na sociedade contemporânea, sua influência e a sua forma de utilização. Depois de um breve relato histórico sobre o jogo, conclui-se que, é inegável que os jogos eletrônicos tem um grande valor cultural, social e econômico, de eventos *gamers* mundiais a salas de exposições de arte, como a *Video Game Art*, exposta no Museu de Arte Moderna, de Nova York. Seu valor cultural é inestimável. Inicia-se no trabalho do *designers* de jogos à trilha sonora. O processo artístico é vasto. E a cada dia consumido por milhões de pessoas. Consumidores, *gamers*, mulheres, homens, idosos... Nos *games*, todos têm espaço e, podem ser outro alguém, encobertos pelo anonimato digital. Porém, o EU e, sua subjetividade, sempre estarão presentes.

É neste sentido que a análise psicanalítica se faz presente. No jogador há um sujeito, além de uma relação com o simbólico (jogo). A construção imaginária do sujeito, seu inconsciente, o reflexo de seu narcisismo tem, a estrutura de uma linguagem. Cabe, então, afirmar que, as manifestações vão além do jogador, enquanto sujeito, comprometendo-se em um jogo que ele não tramou, sendo prescrito, no sistema simbólico que antecede o nascimento. Quando o jogador diz “eu jogo”, o sujeito apresenta-se diferente do EU da primeira pessoa do singular. O sujeito se faz presente, porém, não se limita ao EU da frase. Sua incompletude é aparente, no real e no simbólico, em seu cotidiano e no jogo. O objeto perdido, que nunca se teve, não confere completude ao sujeito-*gamer*. Sua busca é contínua.

Sendo assim, os objetivos do trabalho foram atingidos. Identificou-se que os jogos afetam sim o sujeito. Participam ativamente da construção imaginária, com referenciais simbólicos, na interação social e na cognição, dando ferramentas para o sujeito lidar com sua incompletude, desafio para a vida inteira. O jogador e o personagem dialogam, constantemente. A ação do sujeito reflete-se em seu personagem. O sujeito só existe no outro.

O cogito cartesiano, uno e intocável, desmoronou, dando lugar ao sujeito psicanalítico multifacetado. O sujeito que pensava e, conseqüentemente existia, agora age inconscientemente, afetado por sua subjetividade, seus sonhos, temores e lembranças da primeira infância. As “pequenas” escolhas do jogador, sua inserção no mundo do game, a

frustração pela falta, não são negativas. É pela falta que se movimenta o sujeito. Se completo, morre. Sua imersão no jogo depende da relação entre linguagem, sujeito e seu fantasma.

O WoW assemelha-se ao cotidiano, a completude é da ordem do impossível. A busca pelo objeto perdido é contínua, e a produtora *Blizzard*, ao lançamento de cada nova expansão, gera o desejo pelo novo. O WoW serve como válvula de escape para alguns jogadores, um alívio de tensão. Há fantasia no WoW. E o que seria a fantasia, senão o “brincar dos adultos”. A criança brinca de ser adulto, e o adulto brinca de ser herói! Reflexo de seu narcisismo.

Na realização deste trabalho, outras perguntas surgiram. Será o jogo uma forma de sublimação? O jogo pode ser considerado arte? Ou, assim como sua indefinição, como termo, o jogo vai além de ser emoldurado. Surge a curiosidade de traçar um perfil do jogador de WoW brasileiro e identificar as relações culturais, seja por classe ou raça dos personagens.

Temas esses que poderão ser tratados na evolução deste trabalho. E que servirá como mola e base de informação para futuros pesquisadores, que compartilham do mesmo interesse pelos *games*, especialmente nos MMORPG.

Game over? Jamais.

O jogo apenas começou!

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AARSETH, Espen J. Cybertext – perspectives on ergodic literature. Baltimore: John Hopkins University Press, 1997.

_____. A Hollow World. World of Warcraft as Spatial Practice. In: H. G. Corneliussen e J. W. Rettberg. (Eds.) Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader. Cambridge: MIT Press, 2009.

ALVES, Lynn. Game Over: Jogos Eletrônicos e Violência. São Paulo: Futura, 2005.

AULAGNIER, Piera. Observações sobre a estrutura psicótica. In: Psicose: uma leitura psicanalítica/Chaim S. Katz. 2º.ed. rev. e ampl. São Paulo: Escuta, 1991.

BAKHTIN, Mikhail. Estética da criação verbal. São Paulo. Martins Fontes, 2006.

BENJAMIN, Walter. “A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica”. In: COSTALIMA, Luiz (Org.) Teoria da Cultura de Massa. São Paulo, Paz e Terra, 1990.

CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens. Lisboa: Cotovia, 1990.

CALLIGARIS, Contardo. Hipótese sobre o fantasma na cura psicanalítica. Porto Alegre: Artes Médicas, 1986.

CARVALHO, Castelar de. Para compreender Saussure: fundamentos e visão crítica. 7º ed. rev. e ampl. com exercícios e um estudo sobre as escolas estruturalistas. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CHAGAS, Artur A. de Oliveira. O transbordamento do lúdico e da biopolítica em jogos Massive Multiplayer Online: Um estudo sobre World of Warcraft. Mestrado. Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, 2010.

COHN, Gabriel. “O meio é a mensagem: análise de McLuhan”. In: Comunicação e Indústria

Cultural. São Paulo, TA-Queiroz, 1987.

CORNELIUSSEN, Hilde G.; RETTBERG, Jill Walker. (Eds.) Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader. Cambridge: MIT Press, 2009.

DE SIMONE, Renan. ANITA – A aventura de uma análise na busca de sentido. Trabalho de Conclusão de Curso - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2013.

ELKONNIN, D. Psicologia do Jogo. São Paulo: Martins Fontes. 1998.

FALCÃO, Thiago. Estruturas de Agenciamento em Mundos Virtuais. Mundos Ficcionalis como Vetores para o Comportamento In-Game. In: Anais do XIX Encontro Nacional da Compós, Rio de Janeiro, 2010.

FELINTO, Erick. A religião das máquinas: ensaios sobre o imaginário da cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2005.

FREUD, Sigmund. Regressões. In: Cap. VII: A psicologia dos processos oníricos. Vol. V: A interpretação dos sonhos (segunda parte) e sobre os sonhos. Obras psicológicas completas de Sigmund Freud: edição standard brasileira. Trad. sob direção de Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

_____ (1913) Totem e Tabu. In: Obras psicológicas completas: Edição Standard Brasileira. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

_____ (1905). Três ensaios sobre a teoria da sexualidade. Vol. VII: Um caso de histeria. Três ensaios sobre a teoria da sexualidade e outros trabalhos. In: Edição Eletrônica Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud. Trad. José Luís Meuer. Rio de Janeiro: Imago Editora. CD-ROM.

_____ (1914). Recordar, repetir e elaborar (Novas recomendações sobre a técnica da psicanálise II). Vol. XII: O Caso Schreber, artigos sobre a técnica e outros trabalhos. In: Edição Eletrônica Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud. Trad. José Luís Meuer. Rio de Janeiro: Imago Editora. CD-ROM.

_____ (1915). A pulsão e suas vicissitudes. Vol. XIV: A história do movimento psicanalítico, artigos sobre metapsicologia e outros trabalhos. In: Edição Eletrônica Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud. Trad. José Luís Meuer. Rio de Janeiro: Imago Editora. CD-ROM.

_____ (1920). Além do princípio do prazer. Vol. XVIII: Além do princípio do prazer, psicologia de grupo e outros trabalhos. In: Edição Eletrônica Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud. Trad. José Luís Meuer. Rio de Janeiro: Imago Editora. CD-ROM.

_____ (1932). Novas conferências introdutórias sobre psicanálise. Vol. XXII: Novas conferências introdutórias sobre psicanálise e outros trabalhos. In: Edição Eletrônica Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud. Trad. José Luís Meuer. Rio de Janeiro: Imago Editora. CD-ROM.

GIACON, Patricia L. Jogos Sociais em Interfaces Digitais: uma visão conceitual e classificatória. Especialização em Comunicação Digital. Escola de Comunicações e Artes. Universidade de São Paulo. 2012.

GOMES, Pedro Gilberto. Tópicos de Teoria da Comunicação. São Leopoldo, Editora Unisinos, 1995.

GREEN, A. O desligamento. Tradução de I. Cubric. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1994.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. Tradução de J.P. Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2004, 1938.

JOHNSON, Stevens. Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

_____. Surpreendente: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes/ Stevens Johnson; tradução Lucy Hellena Duarte. – Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

JUUL, J. "Introduction to game time". In First person: new media as story, performance, and game. Cambridge: The MIT Press, 2004.

LACAN, Jacques. De uma questão preliminar a todo tratamento possível da psicose. In: Escritos. Trad. de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998a.

_____. O Estádio do Espelho como formador da função do eu. In: Escritos. Trad. de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998a.

_____. Seminário sobre A Carta Roubada. In: Escritos. . Trad. de Inês Oseki-Depré. Coleção Debates, 132, dirigida por J. Guinsburg. São Paulo: Editora Perspectiva, 2008.

_____. O seminário, livro 3: as psicoses, 1955-1956; texto estabelecido por Jacques Alain-Miller; [versão brasileira de Aluisio Menezes]. 2.ed. revista. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.

_____. O seminário, livro 4: a relação de objeto, 1956-1957; texto estabelecido por Jacques-Alain Miller; trad. de Dulce Duque Estrada. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Ed., 1995.

_____. O seminário, livro 5: as formações do inconsciente, 1957-1958/Jaques Lacan; texto estabelecido por Jacques Alain-Miller. Tradução de Vera Ribeiro; revisão de Marcus André Vieira. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1999.

_____. O seminário, livro 11: os quatro conceitos fundamentais da psicanálise, 1964; texto estabelecido por Jacques-Alain Miller; trad. de M. D. Magno. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 1998b.

LAPLANCHE. Jean. Vocabulário de psicanálise / Laplanche e Pontalis; sob a direção de Daniel Lagache. Trad. de Pedro Tamem, 4 ed.. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

LECLAIRE, Serge. Em busca dos princípios para uma psicoterapia das psicoses. In: Psicose: uma leitura psicanalítica/Chaim S. Katz. 2.ed. rev. e ampl. São Paulo: Escuta, 1991.

LEMONS, André. As estruturas antropológicas do ciberespaço. In:_____. Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea . Porto Alegre: Sulina, 2002, p. 136-165.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: 34, 1999.

LOURO, Luciana E. Corrêa. Virtual humano, Humano Virtual - uma abordagem teórica da personagem em mundos virtuais. Mestrado em tecnologias da inteligência e design digital. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2011.

MACHADO, Arlindo. Novas figuras da subjetividade in Fragoso, Maria L. (org). 4D: Arte computacional interativa. Brasília: IdA/UnB, 2004.

MARTINEZ, Viviana C. V. Artigo: "O brincar e a realidade"... Virtual: Videogame, assassinatos e imortalidade. Estilos da Clínica, São Paulo, Vol. XIV n.26, p.150-173, 2009.

MCLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensão do homem . Tradução de Décio Pignatari. São Paulo, Cultrix, 1974.

_____. A Galáxia de Gutenberg. São Paulo: Cultrix, 1967.

_____. Os meios de comunicação como extensões do homem (Understanding media). 4ª ed. São Paulo: Cultrix, 1974.

MENDES, Cláudio L. Controla-me que te governo: os jogos para computador como formas de subjetivação e administração do "eu". Porto Alegre: UFRGS, 2004.

MOTA, Sônia Rodrigues. Roleplaying game: a ficção enquanto jogo. 1 sem. 1997. Tese (Doutorado em Literatura) PUC-Rio, Departamento de Letras, 1997.

NESTERIUK, Sergio. Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. (Orgs.). Mapa do jogo. A diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

RAPAPORT, David. A estrutura da teoria psicanalítica: uma tentativa de sistematização. Trad. de Mauro Hegenberg. Coleção Estudos, 75, dirigida por J. Guinsburg. São Paulo: Editora Perspectiva, 1982.

SANTAELLA, Lúcia. FEITOZA, Mirna. (Orgs.) Mapa do Jogo - A diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SANTAELLA, Lúcia. Culturas e artes do pós-humano. Da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo PAULUS, 2003.

_____. Linguagens líquidas na era da mobilidade. São Paulo: Paulus, 2007.

_____. Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. Panorama da arte tecnológica in Leão, Lúcia. (org). O chip e o caleidocópio. São Paulo SENAC, 2005.

_____. O que é semiótica. São Paulo: Brasiliense, 1983.

SAUSSURE, Ferdinand de. Curso de Linguística Geral; organizado por Charles Bally, Albert Sechehaye; com a colaboração de Albert Riedlinger. Trad. de Antônio Chelini, José Paulo Paes, Izidoro Blikstein. 27 ed. São Paulo: Cultrix, 2006.

VALLEJO, Américo; MAGALHÃES, Ligia C.. Lacan: Operadores da leitura. 2ª ed. Coleção Debates, 169, dirigida por J. Guinsburg. São Paulo: Editora Perspectiva, 1991.

VANIER, Alain. Lacan; trad. Nícia Adan Bonatti. São Paulo, Estação Liberdade, 2005. (Figuras do saber 13).

VILLAÇA, Nízia. Dessubjetivação e contemporaneidade - Ano 6 Nº 10 1º Semestre/1999) - Revista Virtual Faculdade de Comunicação Social UERJ - LOGOS (1999).

VIRILIO, Paul. O espaço crítico. Rio de Janeiro: 34, 1993.

YAEKASHI, Paulo H. O Hilário e o Valério do discurso: Uma análise a partir da linguística e da Psicanálise sobre um caso clínico de psicose. Trabalho de Conclusão de Curso - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2013.

SUPORTE DIGITAL

<http://www.youtube.com>
<http://us.battle.net/wow/pt/game>
[http:// wow girl.com.br](http://wow.girl.com.br)
<http://google.com.br>
<http://pt.wikipedia.org/>
<http://www.marciopeter.com.br>
<http://formasdexpressao.blogspot.com.br>
<http://www.techtudo.com.br>
<http://www.acigames.com.br>
<http://www.nickyee.com/>
<http://www.infographicsposters.com>
<http://apanarse.blogspot.com>
<http://socialciber.wordpress.com>
<http://semiotica-psicanalitica.tumblr.com/>

DADOS DO PESQUISADOR

BRUNO MAGALHÃES BONFIM

Formado em Comunicação Social, com ênfase em Rádio e Tv pelo Centro Universitário Belas Artes de São Paulo.

Projeto de Iniciação Científica

BONFIM, Bruno M.; FARIA, Oscar de (Orient.). Sites de relacionamento internet e a nova sociabilidade contemporânea. São Paulo: s.n. 2009.

Vida longa e próspera!