

A PSICODINÂMICA DOS JOGOS DIGITAIS: UM OLHAR PSICANALÍTICO

Bruno Monteschio Nery (PIBIC/CNPq/FA/Uem), Gabriel Francisco (PIBIC/CNPq/FA/Uem), Marco Antônio Rotta Teixeira (Orientador), e-mail: ra99903@uem.br.

Universidade Estadual de Maringá / Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes/Maringá, PR.

Psicologia (7.07.00.00) – Fundamentos e Medidas da Psicologia (7.07.01.00-8)

Palavras-chave: psicodinâmica, jogos digitais, psicanálise

Resumo:

Considerando o desenvolvimento da tecnologia em nossa sociedade, principalmente o progresso da internet, e com ela, a ascensão dos dispositivos eletrônicos que dela se utilizam, presenciamos mudanças nas maneiras do sujeito contemporâneo existir em nossa realidade. A indústria de jogos digitais encontra-se em crescimento progressivo, alcançando um maior número de pessoas a cada dia e levando-as para universos fantásticos. A vida nesse universo paralelo, é repleta de representações da realidade, que permite ao usuário se encontrar com a possibilidade de realização de seus principais desejos sem as consequências da vida real. Diante disso, buscamos no presente estudo, investigar a partir da perspectiva psicanalítica, sobre a relação jogador-jogo existente no universo dos jogos digitais, tendo como principal reflexão a psicodinâmica, presente nessa relação. Para alcançar tais expectativas, essa pesquisa utiliza-se da metodologia qualitativa, de pesquisa bibliográfica, para obtermos mais contato com o material já elaborado a respeito deste tema. Assim, esperamos que nossa pesquisa possa contribuir tanto no âmbito acadêmico, quanto no social, para a reflexão da relação dos desejos de satisfação pulsional e os limites da realidade virtual dos jogos digitais.

Introdução

Vivemos num mundo de sucessivas transformações sociais, políticas, econômicas, morais e científicas, que constantemente colaboram para uma mutação histórica nos modos de ser e estar da humanidade. Com o desenvolvimento das novas tecnologias, presenciamos mudanças nas maneiras do sujeito contemporâneo existir em nossa realidade. O surgimento dos jogos digitais transformou e transforma o modo que as diferentes gerações de indivíduos experienciam o mundo. O *game* cria um mundo paralelo, no qual podemos comparar ao ato de sonhar. No sonho, somos capazes de colocar nosso aparelho mental em ação, encontrar e realizar nossos desejos. Podemos pensar nos jogos digitais, como uma possibilidade de o jogador sonhar acordado, movendo seu aparelho psíquico através

do controle do personagem, alcançando seus objetivos e concretizando seus desejos.

Martinez (2009), também reflete sobre os jogos digitais, e os qualifica enquanto uma atividade lúdica que serve de expressão do inconsciente. Como atividade lúdica, a autora discute sobre o ato de brincar da criança e o relaciona com o ato de fantasiar do adulto. A fantasia, no percurso da vida substituta ao ato de brincar, é uma marca do desejo proibido, que deve ser ocultado.

Nas fantasias dos jogos digitais, no faz de conta, é retirado o aspecto material da realidade que nos impede da realização livre de nossos desejos, portanto, o sujeito não vai necessariamente contra as regras civilizatórias, e ali, as expressões das paixões humanas, são manifestos autênticos que não precisam ser ocultados (MARTINEZ, 2009).

A partir do exposto, neste estudo, nos propomos a debater sobre os jogos digitais e suas relações com as atividades psíquicas do indivíduo que os utiliza. Encontramos, que nesse universo a presença de aspectos culturais, é um elemento quase que indispensável, e o jogo faz sua representação. Pensamos, sobre as maneiras e estratégias desenvolvidas por nós, de nos encontrarmos com a possibilidade de realização de nossos desejos inconscientes. E também, acerca do anseio do jogador de entrar nesse universo paralelo para encontrar possibilidades de condição de vida que suporte as exigências inconscientes, mais que a vida real.

Portanto, considerando a teoria psicanalítica, e o valor dos jogos digitais como um recurso para a expressão do indivíduo e de nossa sociedade, nesse trabalho, buscamos nos atentar, às possíveis funções e, atividades psíquicas relacionadas.

Materiais e Métodos

Para a realização deste estudo utilizamos o método qualitativo, de pesquisa bibliográfica, empenhando-se em uma compreensão, a partir da teoria psicanalítica e de autores que utilizam a psicanálise, dos fenômenos envolvidos na experiência dos jogos digitais vivida pelo sujeito que os utiliza. As principais obras consultadas foram “O mal-estar na civilização” (1930 [1929]) e “O Eu e o Id” (1923), de S. Freud, além do “Vocabulário de Psicanálise” (1967), por Laplanche e Pontalis e o livro “Sociedade do Cansaço” (2015) por Byung Chul-han. Foram realizadas leituras complementares de comentadores das obras freudianas.

Resultados e Discussão

A fim de discutirmos e compreendermos a psicodinâmica dos jogos digitais, segmentamos a pesquisa em três partes. A primeira se refere a relação de busca pela realização do desejo, dada a condição fundamental de desamparo do homem segundo Freud, a segunda sobre a relação laboral com os jogos e a terceira aborda a questão da criatividade.

Na primeira seção, entende-se que na contemporaneidade os laços sociais são frágeis e a alteridade dos sujeitos é enfraquecida. Deste modo, o indivíduo busca por estratégias para sobreviver nesse cenário e enfrentar o sofrimento que o ameaça. Se submeter às normas; fazer uso de substâncias tóxicas; se isolar

voluntariamente; controlar a vida instintiva (defesas, sintomas); buscar a sublimação via trabalho e cultivar a ilusão no fanatismo religioso, são algumas alternativas que Freud ressalta para lidar com a impotência e desamparo advindos da organização da humanidade em cultura.

Em uma cultura em que não há lugar para a falta, onde não se admite o sofrimento ou o desespero, vemos pessoas vagando sem direção, fazendo qualquer coisa para evitar a dor, em busca do fascínio, almejando a contemplação. Esse movimento amplificado e compulsivo pela busca de satisfação e pela fuga da angústia acaba, no entanto, paradoxalmente por gerar mais angústia. À medida que esse sujeito busca uma solução de fuga para qualquer angústia que lhe acometa, será mais provável que o menor sinal de angústia, lhe pareça insuportável. Isso torna mais distante a possibilidade de simbolização dos conteúdos traumáticos e de integração egóica. Assim, fixamo-nos em uma posição infantil, com estruturas egóicas enfraquecidas e dependentes de prazeres imediatos. (COSTA, 2017).

A partir da análise da obra “Sociedade do Cansaço” (HAN, 2015) em paralelo com “O Eu e o Id” (FREUD, 1923), na segunda seção, compreendemos que o autoritarismo da sociedade do controle, descrita por Foucault, detinha um poder de coerção sobre o indivíduo, cujo Eu, muito se parece com o Eu infantil que obedece aos comandos dos pais sem questionar, ou seja, um Eu heterônomo, explorado pelo outro. Já o indivíduo contemporâneo, que vive segundo os ideais de desempenho, parece não se diferir muito daquele Eu infantilizado, pois também está sob o domínio de um senhorio, que é o Ideal de Eu, um senhorio silencioso, porém de ideais heterônomos impostos pela sociedade, que são valores de desempenho. Dessa forma, o Eu desse indivíduo descrito por Han seria muito parecido com um Eu não emancipado da figura dos pais, que não teria se tornado autônomo ou apresenta ainda baixo grau de autonomia.

Por fim, no terceiro segmento, entendemos como o indivíduo pode exercer sua criatividade no meio digital, com isso, ele é capaz de produzir um efeito sublimatório de seus desejos. Compreendemos que a sublimação é um dos destinos da pulsão, assim como o narcisismo e o recalçamento, por exemplo. Em termos simples, a sublimação é um processo sem qualquer relação aparente com a sexualidade, mas que sua força originária vem do elemento da pulsão sexual, isto é, do ponto de vista econômico e dinâmico da pulsão, são atividades alimentadas por um desejo que não visa um objeto sexual, como por exemplo a criação artística e a investigação intelectual (LAPLANCHE; PONTALIS, 1996).

Conclusões

Com a realização desta pesquisa, compreendemos que, na sociedade contemporânea se vivencia um anseio da realização do desejo imediato. Aqui, encontramos uma cultura hedonista que se apoia na busca por um mundo de emoções, alegrias e diversões, uma vida de espetáculos, ou seja, a vivência na fantasia. No entanto, o que não se considera, é que esse mundo é ideal, irreal, e na realidade essa busca incessante pelo prazer, em detrimento da dor, é uma demonstração do completo desamparo e mal-estar que o sujeito na atualidade enfrenta só, e nesses vícios, encontra modos para paliar essa angústia.

Além disso, foi possível entender como a atual sociedade é produtora de um ideal de produtividade, desempenho e performance. Entendemos como este ideal se constitui no psiquismo humano e como, por paradoxal que possa parecer, o indivíduo se submete a uma auto exploração, cujo explorador é internalizado.

Sendo assim, a partir dessas compreensões, entendemos que a dinâmica psíquica em relação aos jogos eletrônicos se dá no psiquismo do sujeito contemporâneo por meio de relações de compulsão, vício, fuga da realidade, trabalho, exploração, entre outras abordadas no artigo.

Por fim, a compreensão do conceito de sublimação foi utilizada para entender como a partir da produção artística e criativa, o sujeito pode causar uma metamorfose na realização do seu desejo que passa a ter uma meta dessexualizada, entendendo que este processo pode ocorrer também na relação com o mundo virtual dos jogos.

Agradecimentos

Agradeço ao meu orientador Dr. Marco Antônio Rotta Teixeira pelos ensinamentos que possibilitaram a realização dessa pesquisa e ao CNPq pelo incentivo a Iniciação Científica.

Referências

COSTA, E. Uma introdução psicanalítica sobre a adicção. **Psicologia.pt**. Portal do psicólogo. 2017. Disponível em: <http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A1106.pdf>. Acesso em: 22 out. 2021.

FREUD, S. O Eu e o ID [1923]. *In: Obras completas* v.16: O Eu e o Id, "Autobiografia" e outros textos. Tradução: Paulo César Lima de Souza. 7 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

HAN, B. C. **Sociedade do cansaço**. Tradução: Enio Paulo Giachini. Petrópolis: Vozes, 2015.

LAPLANCHE, J; PONTALIS, J. B. **Vocabulário da Psicanálise**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

MARTINEZ, V. C. V. "O brincar e a realidade"... virtual: videogame, assassinatos e imortalidade. **Estilos clin.**, São Paulo, v. 14, n. 26, p. 150-173, 2009.