



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - UnB  
INSTITUTO DE PSICOLOGIA - IP  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA CLÍNICA E  
CULTURA - PCL**

**Do avatar ao sujeito:  
Transicionalidade e identificação no espaço virtual**

**GREGÓRIO DE SORDI GREGÓRIO**

Brasília - DF

2014



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - UnB  
INSTITUTO DE PSICOLOGIA - IP  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA CLÍNICA E  
CULTURA - PCL**

**Do avatar ao sujeito:  
Transicionalidade e identificação no espaço virtual**

**GREGÓRIO DE SORDI GREGÓRIO**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia Clínica e Cultura (PPGpsiCC) do Instituto de Psicologia (IP) da Universidade de Brasília (UnB) como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Psicologia Clínica e Cultura. Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Deise Matos do Amparo.

Brasília - DF

2014

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Central da Universidade de Brasília. Acervo 1016163.

Gregório, Gregório De Sordi.  
G821a Do avatar ao sujeito : transicionalidade e identificação no espaço virtual / Gregório De Sordi Gregório. -- 2014. ix, 118 f. : il. ; 30 cm.

Dissertação (mestrado) - Universidade de Brasília, Instituto de Psicologia, Programa de Pós-Graduação em Psicologia Clínica e Cultura, 2014.

Inclui bibliografia.

Orientação: Deise Matos do Amparo.

1. Identidade (Psicologia). 2. Realidade virtual. 3. Narcisismo. 4. Psicanálise. I. Amparo, Deise Matos do. II. Título.

CDU 159.923

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA**  
**INSTITUTO DE PSICOLOGIA**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia  
Clínica e Cultura do Instituto de Psicologia da Universidade de Brasília, sob a  
orientação da Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Deise Matos do Amparo.

**APROVADA PELA SEGUINTE BANCA EXAMINADORA:**

---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Deise Matos do Amparo (Universidade de Brasília - UnB)

**Presidente**

---

Prof. Dr. Roberto Menezes de Oliveira (Universidade Católica de Brasília - UCB)

**Membro Externo**

---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Eliana Rigotto Lazzarini (Universidade de Brasília - UnB)

**Membro Interno**

---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Regina Lúcia Sucupira Pedroza (Universidade de Brasília - UnB)

**Membro Suplente**

"Há duas tragédias na vida: uma a de não satisfazermos os nossos desejos, a outra a de os satisfazermos."

Oscar Wilde (1854 –1900)

## **AGRADECIMENTOS**

Aproveito a oportunidade para agradecer a todos que contribuíram, de forma direta ou indireta, para a realização desta dissertação.

Aos meus pais, Renata e Élio, pelo suporte e apoio. Respeitando sempre o espaço e o tempo que me era necessário nesse árduo percurso acadêmico.

À minha namorada, Maisa, não somente por contribuir imensamente para a confecção deste trabalho com suas ricas considerações, mas pela forma de como me faz sentir.

Às minhas irmãs, Luisa e Joana, com quem compartilho um enorme carinho.

Aos meus amigos, dos quais me fazem sentir saudade dos tempos em que nos encontrávamos toda semana.

À Deise, por sua orientação atenciosa, questionando tudo que eu escrevia, me fazendo sempre pensar e repensar durante toda elaboração deste trabalho.

E a todas as pessoas que estando perto ou longe, ausente ou presente, estão sempre do meu lado.

## RESUMO

Esta pesquisa teve como objetivo analisar impactos subjetivos advindos das novas formas de interação e conexão permitidas pelos avanços tecnológicos no campo da virtualidade. Dessa forma, o presente trabalho procurou analisar a projeção e a identificação das subjetividades contemporâneas na vivência em avatares. Foi realizado um questionamento sobre a noção de adição à internet e a jogos virtuais, propondo outro olhar sobre o devir que aqui se insere. Destacou-se a construção de um espaço potencial e as dimensões narcísicas e identitárias. De forma complementar, foi, ainda, colocado em evidência o caráter fantástico e ilusório dessas novas possibilidades de experiências a partir de um campo virtual. A pesquisa foi orientada pela abordagem qualitativa fundamentada pelo arcabouço teórico da Psicanálise. Foram conduzidas entrevistas semi estruturadas com seis participantes que possuíam um avatar em algum jogo do estilo *MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game)*. Pôde-se constatar que a atividade criativa inserida nos jogos de *RPG (Role-Playing Game)* e *MMORPG* permitem uma interação particular entre o sujeito e o avatar pertencente ao universo virtual, constituindo-se como potência para a constituição de um espaço potencial. Também foi possível observar que o investimento psíquico realizado na imersão neste mundo virtual permite ao jogador realizar novas relações de objeto por meio de uma identificação com seu avatar. Concluímos que na construção da imagem virtual do avatar se insere em uma subjetividade forjada no jogo identificatório fantasmaticado e narcisicamente investido.

**Palavras-chave:** Avatar, espaço potencial, identificação, narcisismo, Psicanálise.

## ABSTRACT

The object of this study was to analyze subjective impacts arising from new forms of interaction and connection permitted by technological advances in the field of virtuality. Thus, this study sought to examine the projection and identification of contemporary subjectivities in experiences with avatars. A questioning of the notion of Internet and virtual games addiction was carried out by proposing another look on the subjectivity that underlies here. It was highlighted the construction of a potential space, the narcissism and the identification. In a complementary way, it was also put in evidence the fantastic and illusory character of this new experiences in a virtual field. This research had a qualitative approach grounded in the theory of psychoanalysis as a theoretical background. It was conducted semi-structured interviews with six participants who had an avatar in a MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game). It was observed that the creative activity inserted in RPG (Role-Playing Game) and MMORPG games allow a particular interaction between the subject and the avatar that belongs to the virtual universe, constituting as a disposition to the constitution of a potential space. Was also observed that the psychic investment in the immersion into this virtual world allows players to perform new object relations through the identification with their avatar. We could conclude that in the construction of virtual avatar image resides a subjectivity forged in the identificatory game that is fantasized and narcissistically invested.

**Keywords:** Avatar, potential space, identification, narcissism, psychoanalysis.



## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
CAPÍTULO I - O VIRTUAL: ESPAÇO POTENCIAL E IDENTIFICAÇÃO NA CONSTRUÇÃO DO AVATAR.....	15
1.1. O sujeito da hipermodernidade e o virtual.....	15
1.2. Os avanços tecnológicos e a adição à internet: um novo devir?.....	18
1.3. O virtual e o avatar: espaço potencial e objeto transicional.....	23
1.4. O brincar e o jogo: entre a fantasia , as pulsões e a realidade.....	34
1.5. Narcisismo e identificação no contexto da produção do sujeito-avatar.....	40
1.5.1. A imagem e os novos espelhos do mundo contemporâneo.....	46
CAPÍTULO II - CONSIDERAÇÕES METODOLÓGICAS.....	52
2.1. O método qualitativo .....	52
2.2. Contexto e participantes.....	54
2.3. Estratégia para realização da pesquisa.....	54
CAPÍTULO III - RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	57
3.1. As dimensões criativa, fantástica e transicional do jogo de RPG.....	57
3.2. Espaço potencial e a transicionalidade no <i>RPG</i> .....	64
3.3. Narcisismo, eu ideal e ideal de eu na identificação com o avatar.....	72
3.4. Do personagem principal ao sujeito: a identificação com o avatar .....	84
CAPÍTULO IV - CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	100
CAPÍTULO V - REFERÊNCIAS .....	104

ANEXO A - Parecer do Comitê de Ética em Pesquisa em Ciências Humanas.....	111
ANEXO B - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido .....	115
ANEXO C - Roteiro de Entrevista Semiestruturada .....	117
ANEXO D - Convite para participação da pesquisa .....	119

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho nasceu de uma necessidade de responder questionamentos advindos de tantas mudanças sociais e tecnológicas que hoje permeiam o campo da experiência humana. Há, especificamente, o gradual declínio de valores tradicionais e de convenções sociais marcados pela tradição e pelo respeito às normas consagradas; igualmente, há a imediatividade e o dinamismo cada vez mais presente nas novas relações sociais; e, ainda, há a introdução da cibercultura marcada pela virtual. Conseqüentemente, o quê, no meio de tantas mudanças, acontece com toda riqueza simbólica que nutre nosso psiquismo?

Reconhecendo a dimensão abrangente que esta pergunta representa, tivemos como objetivo principal analisar a projeção e a identificação das subjetividades contemporâneas na vivência em avatares, destacando a construção de um espaço potencial e as dimensões narcísicas e identitárias. Especificamente, buscou-se refletir sobre o sentido do avatar e do mundo virtual para o sujeito, principalmente no que concerne à constituição do eu e à subjetividade. Contribuindo, dessa forma, para uma construção teórico-reflexiva sobre a clínica psicanalítica dos sujeitos contemporâneos inseridos na cibercultura.

O direcionamento desta pesquisa seguiu para uma análise da vivência em avatares nos jogos virtuais, enfocando os jogos do estilo *RPG (Role-Playing Game)* e *MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game)*<sup>1</sup>. O cerne da pesquisa, então, não residiu nas funcionalidades do avatar, mas sim, no sentido do que se projeta da subjetividade que se empresta a ele. De forma complementar, foi, ainda, colocado em

---

<sup>1</sup> Literalmente, em português: jogo de interpretação de papéis e jogo eletrônico online multijogador em massa do estilo interpretação de papéis, respectivamente.

evidência o caráter fantástico e ilusório dessas novas possibilidades de experiências a partir de um campo virtual.

Recorremos, dessa forma, a uma elaboração *a potiori* [ou seja, com base em seus exemplos extremos ou mais bem definidos], assim como Freud o fez ao desenvolver sua teoria com base nas psicopatologias, mas não limitando suas considerações a elas.

Para isso, foi realizada uma pesquisa de abordagem qualitativa fundamentada pelo arcabouço teórico da Psicanálise, que enfoca aspectos subjetivos, analisando os significados que uma pessoa em particular atribui aos fenômenos da natureza que lhe dizem respeito. Este caráter qualitativo é característico de toda investigação psicanalítica, pois evidencia a especificidade e a generalidade do conhecimento que é constituído, permitindo o entendimento de aspectos singulares e de elementos compartilhados.

Pretendemos, assim, contribuir para uma construção teórico-reflexiva sobre a clínica psicanalítica dos sujeitos inseridos na hipermodernidade e na cibercultura. Afinal, refletir sobre as novas formas de interação virtuais e suas consequências é também refletir em como providenciar espaços de fala e de escuta diferenciados na clínica psicanalítica que permitam elaborações psíquicas frente aos novos desdobramentos do sofrimento psíquico e da psicopatologia na contemporaneidade.

No primeiro capítulo é apresentada a fundamentação teórica desta pesquisa. Começamos por situar o contexto sócio-histórico onde se insere toda complexidade que este trabalho objetivou compreender. Para isso, retomamos sociólogos e psicanalistas que discorrem sobre esse aspecto social como Charles e Lipovetsky (2004), Kehl, 2002 e Bauman, 2001. Aqui, é apresentada uma introdução às características da hipermodernidade.

Em seguida, apresentamos dados demonstrando que as mudanças tecnológicas estão sendo utilizadas cada vez mais pelos seres humanos. Mudanças que estão relacionadas principalmente com a conexão entre as pessoas. Conseqüentemente, as mudanças tecnológicas adentram o devir humano, trazendo consigo novas disposições e potencialidades. Problematizamos, ainda, acerca da adição à internet e a jogos eletrônicos, apresentando pesquisas que possuem uma semiologia positivista e outras pesquisas que rejeitam justamente este olhar acerca deste novo devir pautado pelas novas tecnologias.

Logo após, delimitou-se os conceitos de avatar e virtual, fundamentados principalmente nas contribuições de Lévy (1997). Também neste subcapítulo, foi descrito características dos jogos de *RPG* e *MMORPG*, enfocando seu caráter fantástico; suas funcionalidades; e, principalmente, a forma como estes se apresentam aos seus jogadores. A partir disso, intercalou-se estas características delimitadas com a teoria da transicionalidade Winnicottiana. Pode-se assim, começar a problematizar a possibilidade do virtual fazer função semelhante ao do espaço potencial, por ser um espaço não de controle absoluto, nem fora do controle, nem externo, nem interno.

Seguidamente, fazemos um percurso teórico considerando o conceito do brincar. Partindo de Freud, passando por Winnicott até chegar a Green, que procura intercalar as teorias dos dois primeiros. Situou-se, dessa forma, o brincar entre a realidade interna e externa, pertencente ao mesmo grupo que outros fenômenos psíquicos como o sonhar, o fantasiar, o criar ficções e mitos.

No próximo momento, enfocamos o narcisismo e a identificação no contexto da produção do sujeito-avatar. Aqui é feita uma construção teórica relativa a esses dois conceitos fundamentais da teoria psicanalítica. Hipotetizamos que na vivência dos jogos

do estilo *MMORPG* e *RPG*, a partir dos avatares, está inserido um investimento fundamentado pelas subjacentes bases narcísicas e identitárias de seu jogador.

No último subcapítulo da fundamentação teórica, retomamos o mito de Narciso para chegar aos novos espelhos do mundo contemporâneo. Levantamos como mais uma hipótese, que a imagem do avatar pode retornar ao sujeito sob uma função de espelho a partir do processo de identificação.

O segundo capítulo refere-se à consolidação da metodologia utilizada. Esta que busca apreender os fenômenos observados valorizando sua complexidade. Definimos, nesta parte, os procedimentos para a parte prática da pesquisa e para a análise dos resultados, bem como apresentamos o contexto e os participantes da mesma.

O terceiro capítulo apresenta os resultados e discussões da pesquisa, desenvolvendo as hipóteses levantadas na fundamentação teórica. Primeiramente, é elaborada uma discussão acerca das dimensões criativa, fantástica e transicional do jogo de *RPG*. Em seguida, nos aprofundamos na atividade criativa inserida nesses jogos e na possibilidade de adentrar a um novo mundo e poder momentaneamente se situar em um outro plano da experiência por meio da identificação com o avatar.

O próximo momento é marcado pela elaboração da dimensão narcísica supostamente presente nesses jogos, com enfoque no reconhecimento do outro; na ilusão; e no eu ideal e ideal do eu hipoteticamente presentes na identificação com o avatar nos jogos de *RPG* e *MMORPG*.

Justificando o título do texto, a seguir é realizada uma análise de quatro personagens principais dos entrevistados, acessando, pela identificação destes com seus avatares, a complexidade do sujeito que o controla. Por fim, apresentamos as considerações finais expandindo elaborações contidas nessa pesquisa a novos questionamentos.

**CAPÍTULO I**  
**O VIRTUAL: ESPAÇO POTENCIAL E IDENTIFICAÇÃO**  
**NA CONSTRUÇÃO DO AVATAR**

*"A imaginação foi dada ao homem para  
compensá-lo pelo que ele não é, e um senso  
de humor foi fornecido para consolá-lo  
pelo que ele é."*

Oscar Wilde (1854 –1900)

**1.1. O sujeito da hipermodernidade e o virtual**

Em que mundo estamos vivendo hoje? Charles e Lipovetsky (2004) defendem que desde os tempos pós-modernos, tem havido uma valorização da autonomia e da independência, prevalecendo um culto ao narcisismo e ao hedonismo. Para os autores, a sociedade atual encontra-se em um novo período denominado de hipermodernidade que representa “uma sociedade liberal, caracterizada pelo movimento, pela fluidez, pela flexibilidade” (p. 27). Este período se caracteriza pelo *hiper*, pelo excesso. Assim, há um hiperconsumo que absorve, envolve e integra parcelas cada vez maiores da vida social e se dispõe em função de fins e de critérios individuais, seguindo uma lógica emotiva e hedonista. O luxo e a satisfação do consumo proporcionam um sentimento de eternidade em um mundo entregue à fugacidade.

Neste sentido, Pellegrini (2009) afirma que hoje encontramos sujeitos-mercadorias que se metamorfoseiam rapidamente para consumir o mais novo lançamento do mercado. Lançamento que se fundamenta na promessa de preenchimento do vazio existencial criado e que nunca se concretiza. Como a completude buscada a partir dos objetos substitutivos nunca é encontrada, instaura-se um ciclo incessante de busca do inatingível.

Podemos até nos questionar se este consumo é uma tentativa de combater a representação de sujeito enquanto falta. Suprir a falta que, justamente, funda o sujeito barrado no inconsciente (Lacan, 1963-1964/1988). Dessa forma, o imaginário da completude pelo consumo teria por objetivo blindar, por assim dizer, o sujeito de sua castração, do barramento mais fundamental que o constitui como tal sujeito.

Essa busca incessante hedonista só foi possível pelo enfraquecimento de uma norma solida vigente. A cada momento a estabilidade e os valores tradicionais vão perecendo, empurrando o ser humano a uma crise existencial, em razão do individualismo crescente, da competição capitalista e da ruptura de valores morais (Bauman, 2001; Hegenberg, 2009). Tomando como base o mito da horda primeva, publicado em *Totem e Tabu* (Freud, 1914/2006), podemos pensar que estamos em uma nova época de aniquilamento da lei que nos constitui.

O ser humano, que desde o início é orientado pela função paterna e materna, cada vez mais perde o seu guia. Hoje não há mais um caminho a ser seguido delimitado por convenções sociais e marcado pela tradição e pelo respeito às normas consagradas (Charles & Lipovetsky, 2004). Há, em contrapartida, uma multiplicidade de perspectivas de vida coexistindo, justificando e criticando qualquer tipo de pensamento ou ação.

E não somente há a destituição de normas sociais de comportamento, mas há a transposição das barreiras físicas que sempre limitaram o ser humano. Hoje, o silicone, as cirurgias plásticas prometem subverter uma insatisfação com o próprio corpo. Este pode, portanto, ser aumentado, diminuído ou até mudado de forma. Aliás, se adicionarmos a este argumento a inserção do ser humano no campo da virtualidade, a imagem do corpo pode até se transformar em algo completamente diferente de sua aparência inicial. Assim, os sujeitos contemporâneos se encontram na possibilidade de



ir para além de seus limites humanos, se inserindo cada vez mais no conceito de pós-humano.

O pós-humano representa um estágio da humanidade tecnológica cuja principal meta é a transcendência das limitações físicas e biológicas do humano. Esse desejo de ultrapassagem dos limites ou fronteiras, [...], encontra sua realização máxima no abandono da prisão corporal, por meio das fantasias que imaginam a digitalização da consciência em computadores. (Felinto, 2006, p.106)

Entretanto, com o declínio dos tabus, passa-se a ser necessária uma resposta neurótica ao conflito decorrente de não ter mais uma formação social inscrita explicitamente nos códigos que regem a vida de uma comunidade. Por este motivo, Charles e Lipovetsky (2004) afirmam que o narcisismo e o hedonismo, na hipermodernidade, se uniram a uma lógica corporativista de defesa de prerrogativas sociais. É um gradual e parcial retorno à responsabilidade em detrimento da utopia festiva que não consegue se sustentar eternamente. Assim, da mesma forma que os irmãos da horda primeva sentiram a falta da posição que ocupava o falecido pai tirano, a relação do sujeito contemporâneo com a lei e a liberdade é ambivalente, quiçá paradoxal. Isto porque a lei providencia ao sujeito uma proteção acerca das suas feridas narcísicas e interdita o gozo absoluto (Kehl, 2002).

Gozo, este, que é tão valorizado na sociedade contemporânea (Charles & Lipovetsky, 2004). Dessa forma, o sujeito hipermoderno se encontra frente ao paradoxo da liberdade e dos limites, da satisfação narcísica e do desamparo, do gozo e do vazio. Inclusive, a sociedade atual é marcada por diversos outros paradoxos como a busca de uma individualização e autonomia se contrapondo com uma homogeneização e o compartilhamento de informações pessoais.

Neste sentido, os sujeitos hipermodernos são:

ao mesmo tempo mais informados e mais desestruturados, mais adultos e mais instáveis, menos ideológicos e mais tributários das modas, mais abertos e mais influenciáveis, mais críticos e mais superficiais, mais céticos e menos profundos. (Charles & Lipovetsky, 2004, p. 27-28)

Logo, não é de surpreender que o virtual tenha entrado na vida destes sujeitos e assumido uma posição singular. Podemos afirmar, por assim dizer, que o virtual foi clamado pelo sujeito hipermoderno. Enquanto que Charles e Lipovetsky (2004) enfocaram sua teoria principalmente no consumo, no *hiper*, colocando estes na base de um sentimento de eternidade frente a um mundo entregue à fugacidade, hipotetizamos que o virtual também promete exercer esta função. Inclusive, por não possuir forma nem lugar, a potencialidade do virtual para se atualizar e suprir uma demanda do sujeito é imensa. Depende, portanto, do que se busca no virtual e da forma como ele é utilizado. Considerando as características propostas por Charles e Lipovetsky (2004) acerca do sujeito hipermoderno, o virtual pode surgir como potencial suporte às bases narcísicas destes sujeitos.

## **1.2. Os avanços tecnológicos e a adição à internet: um novo devir?**

É impossível pensar no mundo atual sem necessariamente ponderar sobre os crescentes avanços tecnológicos na área da comunicação humana. Até certo tempo, não existiam celulares, nem a internet e, agora, estamos todos conectados em redes sociais, compartilhando fotos, arquivos e experiências pessoais. Dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística demonstram que, dentre os brasileiros acima de 10 anos, 36,6% possuíam o celular em 2005. Em 2011, este número quase dobrou, chegando a 69,% da população. Em relação ao uso da internet, 20,9% a utilizavam em 2005 e, seis anos depois, este número passou para 46,5% (IBGE, 2007; IBGE, 2011). Se pensarmos em

termos mundiais, a quantidade de pessoas que utilizaram a internet em 2012 chega a dois bilhões, quatrocentos e seis milhões de usuários (Meeker, 2012).

Decorrente dos avanços tecnológicos pôde-se interligar a internet ao celular, criando um poderoso aparelho móvel com diversas funcionalidades. Assim, *Smartphones e tablets*, de diversas cores e tamanhos, passaram a fazer parte cada vez mais da vida das pessoas. Ou seja, a internet e todas as funcionalidades ficaram a um clique de distância e agora podem ser acessados a qualquer hora. Estima-se que esta tecnologia atinja cerca de um bilhão, cento e quarenta e dois milhões de pessoas em todo mundo (Meeker, 2012). E ainda, todos estes dados apresentados encontram-se sempre em crescimento, o que nos faz pensar em qual seria o impacto de algo que aos poucos vai se inserindo na nossa forma de agir, de comunicar e de se constituir.

A telefonia celular e a internet instauraram a era do contato instantâneo independente da distância e das barreiras físicas que separam os interlocutores bem como da mobilidade destes. A emergência das novas formas de comunicação criou um ambiente de acesso e troca de informações que envolve os usuários (Lemos, 2002). Para Weinberger (2008), não estamos na era da informação ou da internet, mas sim, na era da conexão. O celular não somente está presente em nossas vidas, como cada vez mais caminha em nosso bolso quase como um membro do nosso corpo. É inegável que o novo mundo digital abriu não somente um novo mercado, mas um devir com novas disposições e potencialidades.

Por este motivo, pensar em adição à internet é um pensamento reducionista que desconsidera a complexidade da relação do sujeito com esta. Kimberly Young é diretora de um centro clínico dedicado exclusivamente para tratamento de adictos à internet nos Estados Unidos. Inclusive delimitou critérios diagnósticos para dependência de internet (Young, 1998):

Tabela 1: Critérios diagnósticos para dependência de internet.

---

Preocupação excessiva com a internet
Necessidade de aumentar o tempo conectado (online) para ter a mesma satisfação
Exibir esforços repetidos para diminuir o tempo de uso da internet
Presença de irritabilidade e/ou depressão
Quando o uso da internet é restringido, apresenta labilidade emocional (internet como forma de regulação emocional)
Permanecer mais conectado (online) do que o programado
Trabalho e relações sociais em risco pelo uso excessivo
Mentir aos outros a respeito da quantidade de horas online

---

Fonte: Young (1998).

Segundo a proposta de Young (1998), cinco ou mais critérios positivos são necessários para o diagnóstico de dependência de internet. Abreu, Karam, Góes e Spritzer (2008) também se utilizam de uma semiologia positivista para caracterizar a dependência de Internet como um novo transtorno psiquiátrico do século XXI. Esta dependência designaria uma inabilidade do indivíduo em controlar o uso da Internet, bem como o crescente envolvimento com as atividades virtuais, levando a um progressivo desconforto emocional e significativos prejuízos funcionais de jovens e adultos.

Os critérios diagnósticos propostos para esta nova categoria estão relacionados a um comprometimento no plano social, familiar e profissional por um uso preferencial e às vezes exclusivo da Internet sobre as outras atividades e uma incapacidade de controlar o número de horas de uso de Internet, com uma tendência a ter sensação de tristeza, ansiedade e mal-estar quando não está on-line (Kuss, 2013).

A dependência de Internet, neste caso, é vista como análoga à Dependência de Substâncias, possuindo sintomas como a tolerância (a necessidade de aumentar o número de horas on-line), a síndrome de abstinência (mal-estar, ansiedade e angústia quando distantes do computador) e a falta de controle para interromper o uso de Internet (Young & Abreu, 2010).

As consequências deste uso “patológico” são a perda de emprego; o mau desempenho escolar; os divórcios ou rupturas de relacionamentos afetivos e familiares; o isolamento social; o gasto excessivo de dinheiro com internet levando a dívidas expressivas; o descuido com a própria aparência e a saúde física (Young, 1999).

Há, ainda, pesquisas que tentam delimitar uma dependência patológica de jogos eletrônicos, relacionando o uso abusivo destes com o transtorno do controle dos impulsos ou de dependência química (Lemos & Santana, 2012). Entretanto, o principal consenso destas pesquisas está na exigência de novas investigações para que seja possível determinar se esse uso abusivo de internet e de jogos eletrônicos pode ou não ser compreendido como uma das mais novas classificações psiquiátricas do século XXI (Abreu *et al.*, 2008).

Contudo, atribuir critérios nosológicos objetivos para adição à internet é negar as crescentes potencialidades e disposições desta. A internet tomou outros rumos do que a mera informação e hoje está inserida em todas as áreas de atuação humana, como, por exemplo, o trabalho, o lúdico, o comunicacional, o sexual, etc. Não basta somente olhar o uso da internet, mas o que se utiliza dentre as imensas possibilidades e o sentido desta interação para a constituição da pessoa.

Hoje, cada vez mais pessoas poderiam se enquadrar no conceito de adicto à internet. Justamente porque nestas pesquisas apresentadas, todas se utilizam de uma semiologia positivista que privilegia critérios estatísticos em detrimento de aspectos subjetivos. Se o intuito for estudar a relação dos sujeitos com a internet, a complexidade dos fenômenos envolvidos nesta interação demanda o reconhecimento dos aspectos subjetivos aqui presentes. Aspectos, estes, que pertencem a um plano de análise para além da dimensão escopofílica, se situando no âmbito da dimensão virtual em relação com a subjetividade do sujeito.

Caso contrário, corre-se o risco de viver o famoso conto de Machado de Assis, *O Alienista* (1882/1971), onde o médico Simão Bacamarte internou uma cidade inteira e depois, sabiamente, percebeu que por ser o único a não apresentar patologias, somente ele deveria ser internado. Esse risco existe justamente porque o conceito de dependência de internet parte de um pressuposto conceito de saudável que precisa se atualizar frente às diferentes inserções da internet na vida de seus usuários. Ou seja, o pressuposto conceito de saudável deve acompanhar o *zeitgeist* de nossa época e o ritmo desenfreado das mudanças tecnológicas, assim como cada sujeito se utiliza deste “universo virtual”. Neste sentido, Tapscott (1997) e Nicolaci-da Costa (2002) relacionam a emergência de uma categoria patológica de dependência de internet ao preconceito e à dificuldade em reconhecer novos modos de subjetivação emergentes de um novo espaço de vida.

Uma vez que cerca de um bilhão, cento e quarenta e dois milhões de pessoas em todo mundo estão conectadas 24 horas por dia pela tecnologia 3G, falar em dependência de internet é algo muito vago e questionável, mesmo que se atribua diversos critérios para o diagnóstico nosológico (Meeker, 2012). Estamos lidando então, com algo que exige um questionamento, semelhante ao de Simão Bacamarte, acerca da normalidade e do devir em tempos cibernéticos.

Leitão e Nicolaci-da-Costa (2005) realizaram uma pesquisa entrevistando psicoterapeutas que atendem pessoas inseridas no mundo virtual da Internet. Eram psicoterapeutas que se utilizavam de uma semiologia que possui um enfoque na subjetividade: a Psicanálise e a Gestalt-terapia. A primeira coisa que encontraram foi o reconhecimento do desconhecimento frente a esse “novo mundo virtual” que se atualiza constantemente. Reconhecimento que possibilita o questionamento descrito no parágrafo anterior. A partir deste, os psicoterapeutas puderam analisar o uso da rede

como um espaço alternativo de vida, onde seus pacientes habitam o espaço virtual e nele sentem, brincam, brigam, amam e odeiam.

Constataram que seus pacientes sentem-se onipotentes no espaço virtual; mudam a forma de perceberem seus corpos, seja por meio da invenção de um corpo virtual, seja pela sensação de expansão de seu corpo real; se expõem a vários tipos de excessos, por desbravarem um espaço ainda muito novo e sem limites claros; tentam transformar um grande volume de informações dispersas em conhecimento pessoal e coerente; buscam administrar o tempo que passam nos espaços real e virtual; e, finalmente, defendem e expõem sua intimidade no mundo da Internet (Leitão & Nicolaci-da-Costa, 2005).

Estas são constatações sobre mudanças subjetivas, evidenciando que da cibernética e das novas formas de organização social, emergiram novos espaços de vida que geraram profundas alterações nos estilos de agir e de ser de seus contemporâneos. Assim como aconteceu na Revolução Industrial, acontece na Revolução da Internet (Nicolaci-da-Costa, 2002). Mas agora com uma particularidade de inserir o sujeito no campo da virtualidade.

### **1.3. O virtual e o avatar: espaço potencial e objeto transicional**

E de que virtual é esse que se está falando? Pierre Lévy (1997; 1999) é um filósofo da informação que discorre justamente sobre esta temática do virtual. Segundo ele, o virtual é muitas vezes empregado para significar irrealidade, enquanto a realidade necessitaria de uma efetivação material, uma perspectiva, uma presença tangível. Neste sentido, uma coisa não poderia ser real e virtual ao mesmo tempo.

Porém, “o virtual, rigorosamente definido, tem somente uma pequena afinidade com o falso, o ilusório” (Lévy, 1997, p. 4). Mesmo que não possamos fixa-lo em

nenhuma coordenada espaço-temporal, o virtual é real (Lévy, 1999). Ele existe sem estar presente e sem unidade de lugar. Possuindo apenas unidade de tempo.

O virtual e o real são conceitos diferentes que se confluem em determinados tipos de análise. Não são, portanto, conceitos dissociados ou meramente opostos. Assim sendo, a suposta dialética real-virtual dá lugar à outras dialéticas: possível-real e virtual-atual.

O conceito de possível utilizado por Lévy é balizado pelas ideias de Deleuze (1988). Para o autor, o possível é estático, já constituído e permanece no limbo. É um real fantasmático, latente. A única diferença entre o possível e o real é a sua realização: a atribuição de um caráter de existência a partir de uma perspectiva. Tomemos um programa de computador como exemplo. Em seu código estão os conjuntos de possibilidades predeterminadas que este programa poderá executar. A realização seria a diminuição das possibilidades em direção a um possível que agora é dotado de realidade. Explicando melhor, a realização seria a escolha a partir de um conjunto predeterminado, a ocorrência de um estado pré-definido. Esta dialética possível-real é puramente lógica. Já a interação de humanos, por exemplo, com este programa teria a ver com a dialética virtual-atual.

O virtual advém do latim medieval *virtualis*, derivado de *virtus*, que significa força, potência. Na filosofia escolástica, virtual é o que existe em potência e não em ato. Ele se encontra antes da concretização efetiva ou formal. É um "complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução, a atualização" (Lévy, 1997, pág. 16). O problema que subjaz no virtual encontra uma solução que não estava contida previamente no enunciado. Uma criação, uma invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e



finalidades. Este processo Lévy denomina de atualização e o difere da realização por ser mais do que uma simples execução. É justamente uma produção de qualidades novas que reorganiza a problemática anterior.

Estas duas dialéticas são facilmente exemplificadas quando pensamos na diferença entre um robô e um humano. O primeiro nunca vai além das possibilidades pré-estabelecidas, não tem poder de criação. Enquanto o segundo se adapta às coerções que lhe são impostas, coproduzindo resultados de acordo com as circunstâncias que encontrar.

Podemos pensar, ainda, em outros exemplos diferentes do virtual. Uma palavra é uma entidade virtual que se atualiza na enunciação. A árvore está presente virtualmente na semente e se atualiza. O problema da semente é fazer brotar uma árvore. O que acontecerá de acordo com a interação de fatores internos (genéticos) e externos (frio, calor, vento, estiagem, etc.).

Também é possível o processo reverso. Quando uma coisa, uma pessoa, um ato ou uma informação se virtualizam, eles se tornam “não presentes”, se desterritorializam. Uma espécie de desengate os separa do espaço físico ou geográfico e da temporalidade do relógio e do calendário. A virtualização submete a narrativa clássica a uma prova rude: unidade de tempo sem unidade de lugar, continuidade de ação apesar de uma duração descontínua. Portanto, é virtual “toda entidade desterritorializada, capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, contudo, sem estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular” (Lévy, 1999, pág. 42).

O virtual está presente nos avanços tecnológicos, sendo produto de exteriorização de construções mentais em espaços de interação cibernéticos. A telefonia celular e a internet instauraram a era do contato instantâneo independente da distância e

das barreiras físicas que separam os interlocutores bem como da mobilidade destes. Ou seja, possibilitaram a crescente emergência das interações virtuais. O surgimento das novas formas de comunicação criou “um ambiente de acesso e troca de informações que envolve os usuários” (Lemos, 2002, p.122). Este ambiente virtual é construído de forma a expandir nossa existência, exibindo identidades forjadas no mundo das redes interconectadas (Ramos, 2010). O celular, que hoje possui inúmeras funcionalidades virtuais, não somente está presente em nossas vidas, como cada vez mais caminha em nosso bolso quase como um membro do nosso corpo. Dessa forma, a virtualidade das interações cibernéticas adentrou o próprio devir da vida pós-moderna. Não somente modificou os comportamentos, mas se inseriu de alguma forma na subjetividade, identidade e constituição psíquica.

O objetivo deste trabalho é ir além da análise corriqueira dos benefícios e malefícios deste “devir tecnológico”. É justamente discorrer sobre os diversos elementos aqui presentes e questionar o olhar sobre eles, assim como, as consequências para a subjetividade.

Como a maioria dos elementos relacionados à virtualidade é de difícil delimitação e análise, recorreu-se ao conceito de avatar como principal objeto de pesquisa. Este pode ser definido da seguinte forma:

O mundo ficcional é um mundo povoado. Nele as personagens, dançam, falam, correm e "vivem suas vidas". Nas ficções audiovisuais, o espectador observa esse mundo atentamente e o admira, ao mesmo tempo em que tenta participar dele de alguma forma. Vivemos a inquietação de estarmos sempre sendo excluídos dessas experiências extraordinárias, até que um corpo vazio aparece e se oferece a nossa incorporação. Ele nos conduz através da realidade estranha da fantasia e nos envolve nos acontecimentos tornando-nos participantes de um novo mundo. Aos

poucos, este corpo se abandona aos nossos desejos e motivações e nos deixa guiá-lo dentro de uma nova realidade, dando-nos tanta autonomia a ponto de transformar nos próprios donos da história. A esse corpo damos o nome de avatar (Severo, 2011, pag. 55).

Portanto, um avatar é “a imagem que construímos num ambiente virtual para expandir nossa existência, com identidades forjadas no mundo das redes interconectadas.” (Ramos, 2010). É uma extensão virtual da nossa existência, que carrega consigo parte de nossa subjetividade projetada. O avatar pode ser considerado como algo que se reconhece como um outro que eu controlo ou algo que se reconhece como sendo a imagem de si, mas que na verdade é uma criação projetada ao olhar especular do outro.

Ao delimitar o avatar como objeto base de pesquisa, buscou-se uma elaboração *a potiori* (ou seja, com base em seus exemplos extremos ou mais bem definidos) assim como Freud o fez ao desenvolver sua teoria com base nas psicopatologias, mas não limitando suas considerações a elas. "Sentimo-nos justificados em supor que os nossos pacientes nada nos revelam que não possamos também ouvir de pessoas saudáveis" (Freud, 1908/2006, pag.137). É neste mesmo sentido que se fundamenta a escolha do objeto de pesquisa. Assim como em algumas pessoas a necessidade fez revelar aquilo que sofrem e aquilo que lhes faz feliz mais do que outras, os jogos que possuem avatares proporcionam uma maior imersão de seu usuário, sendo mais bem delimitadas as manifestações do inconsciente. Mas as portas ficam abertas para que se encontre, assim como fez Freud, tais conteúdos aqui estudados em outros tipos de jogos, brincadeiras e fantasias. O foco, então, não reside nas funcionalidades do avatar, mas sim, no sentido do que se projeta da subjetividade que se empresta a ele.

Podemos encontrar avatares em diversos espaços virtuais, com diversas funcionalidades diferentes. Neste objetivo de questionar como as pessoas significam e vivenciam a figura do avatar em relação à realidade, ao seu narcisismo e ao processo de identificação, recorreu-se aos jogos virtuais denominados de *RPG* e *MMORPG*.

Os *MMORPG* surgiram a partir de jogos *Role-Playing* de tabuleiros como o *Dungeons & Dragons* (Gygax & Arneson, 1974). Estes jogos de tabuleiro se diferenciam de outros do mesmo gênero, pois a cada jogador é atribuído um personagem específico que embarca em aventuras imaginárias geralmente inseridas em um cenário fantástico.

O fantástico é aquele gênero em que se situa o plano ambíguo da narrativa, localizado entre as fronteiras do real e do irreal, onde há acontecimentos impossíveis de serem explicados por leis que regem o mundo fora da narrativa fantástica (Todorov, 1975). Esse gênero surge exatamente da quebra do que está estabelecido como racional e lógico. Assim, o fantástico leva o seu leitor, ou no caso dos jogos de *RPG* e *MMORPG*, o seu jogador, para além do que há de concreto, podendo as histórias flutuarem em um espaço ilógico.

No fantástico há uma tênue linha, dividindo a normalidade do não natural, ainda que não consigamos distinguir com precisão o que é real e o que é irreal. O sobrenatural no gênero fantástico de hoje, é entendido como algo que instiga o ser humano. Adentrando o gênero fantástico contemporâneo, "o homem passa a se questionar, e a investigar seus próprios limites." (Rezende, 2008, pag. 52)

Neste sentido, alguns autores vão definir este gênero a partir do que ele produz naquele que se insere em sua narrativa. Todorov (1975) vai focar sua teoria na hesitação que o fantástico produz na transposição de acontecimentos sobrenaturais diante de leis naturais; Caillois (1965) fala de uma irrupção insólita do inadmissível no

cotidiano do sujeito; enquanto que Freud (1919/2006) enfoca a inquietante estranheza produzida perante a qual é necessária a dúvida entre a credulidade total e a fé absoluta nos acontecimentos ditos sobrenaturais.

Mesmo com as particularidades de cada uma dessas teorias, os autores estão de acordo em um ponto: o fantástico é caracterizado por estar para além de uma explicação puramente lógica e razoável daquilo que não é habitual para o sujeito.

Seguindo por essa lógica, os *RPGs* e os *MMORPGs* que carregam essa característica do fantástico, inserem seus jogadores em um contexto que não pode ser explicado pelas leis de seu mundo familiar. Colocando-os, dessa forma, em uma complexa interação com este universo novo que esta pesquisa pretende compreender.

Assim sendo, nesses jogos, um mestre assume a posição de árbitro e narrador do jogo, ao mesmo tempo que desenvolve o cenário em que ocorrem as aventuras e desempenha o papel de outros personagens secundários. Esse cenário está sujeito a criatividade de seu criador, podendo se situar em qualquer tempo (passado, presente, futuro); representar um lugar já existente ou um mundo completamente novo; possuir leis, regras, classes sociais e seres vivos próprios; assim como conter elementos e personagens míticos, épicos, sobrenaturais, mitológicos, etc.

Dentro desse cenário, os personagens dos jogadores interagem com todos elementos deste mundo de ficção, inclusive entre si. Nesta interação eles resolvem dilemas, se envolvem em batalhas, adquirem itens especiais e ganham conhecimento na forma de pontos de experiência.

A tecnologia permitiu que este tipo de jogo se desenvolvesse e saísse do tabuleiro para as telas de computadores e televisões. Isso aumentou exponencialmente a quantidade de pessoas que se inserem neste mundo virtual do jogo. Um *MMORPG* conecta milhares de pessoas a partir de uma interação e comunicação em tempo real,

enquanto um jogo de *RPG* de tabuleiro se limita aos jogadores que estiverem presentes em um determinado momento. Nestes jogos o usuário assume um avatar, que pode ser humano, animal ou parahumano (personagens fictícios, fadas, monstros, elfos, etc), residente de um mundo particular que varia de acordo com o jogo. Esse avatar possui diversos atributos que são modificados pelas ações do usuário.

A principal diferença de um *MMORPG* de jogos de outros gêneros é que esses não possuem um objetivo específico a ser alcançado. Assim, cada usuário interage com o jogo de uma forma particular, seja ela competir com outras pessoas, explorar um mundo novo, colecionar itens, resolver enigmas e desafios, conversar, etc. Um *MMORPG* é mais que um jogo, é um complexo mundo virtual que pode ser acessado a qualquer hora pela internet. Neste mundo, o jogador se depara com personagens criados pelo desenvolvedor do jogo para exercer um papel específico no enredo de seu mundo virtual; com avatares controlados por outros jogadores; com cenários e itens caracterizados pelas mais diversas propriedades; com missões e eventos; entre outros elementos. Dessa forma, é comum a emergência de uma complexa estrutura social, sistemas de reputação e uma economia própria (Vorderer & Bryant, 2012).

É possível relacionar o uso de jogos a uma fuga da realidade, como uma forma de entretenimento. Mas muito mais que uma simples fuga lúdica, o que podemos pensar que acontece também ao assistir filmes, novelas, etc., os jogos permitem ao seu usuário uma posição ativa nesse mundo virtual. Vorderer e Bryant (2012) teorizam que uma das coisas buscadas no jogo é o sentimento de controle, de que suas ações possuem uma repercussão. Sentimento, este, que Winnicott (1975) já havia elaborado acerca do brincar das crianças, do objeto transicional e do espaço potencial.

Segundo ele, inicialmente o bebê não se difere do seio materno, ele é o seio materno. Há uma colagem no corpo do outro, um sentimento de controle mágico

(onipotência), pois o que é externo ainda é visto como interno. Favorecido pelo que Winnicott delimita como a mãe suficientemente boa, o bebê entra em um processo em direção a uma diferenciação eu-outro que Winnicott delimitou como transicional. Este conceito serve de suporte para o embate entre a realidade objetivamente percebida e a subjetividade concebida pelo indivíduo.

A transicionalidade é, talvez, a originalidade winnicottiana mais marcante e também um dos seus maiores paradoxos. Vista como um período de hesitação, esse espaço favorece a emergência de uma criação, uma invenção, um pensamento. Esta possui uma linguagem muda, exatamente por ser um espaço dentro e fora, real e ilusório, entre dois. É o espaço no qual nos descobrimos separados, mas ainda podendo nos imaginar sermos um só por alguns instantes. A transicionalidade é a área de repouso do ser humano, o playground necessário para que possamos lidar com a realidade externa e também com nossa realidade interna (Maia, 2007).

O objeto transicional ou o fenômeno transicional representam uma área intermediária da experiência, entre o dedo e o brinquedo, entre o erotismo oral e a verdadeira relação de objeto, entre a primeira atividade criativa e a projeção do que foi introjetado. Trata-se de um objeto que representa o seio materno ou o objeto da primeira relação na qual a criança passa de um controle mágico onipotente para o controle por manipulação, que envolve um erotismo muscular e prazer pela coordenação. Assim, o objeto transicional não é um objeto interno (controlado magicamente), tão quanto um objeto externo como a mãe (fora de seu controle).

Dessa forma, “o objeto transicional e os fenômenos transicionais oferecem a todos os seres humanos algo que sempre será importante para eles: uma área neutra de experiência que não será contestada.” (Winnicott, 1975, p. 28-9). A esta área damos o nome de espaço potencial. Um lugar subjetivo que se situa entre a realidade externa e o

mundo interno, não sendo nem uma coisa nem outra, adquirindo a capacidade momentânea de estar livre destas tensões, das exigências da realidade, sem, ao mesmo tempo, estar sob o total controle do mundo interno.

No prefácio da edição francesa do livro que Winnicott elabora esses conceitos, *Playing and Reality*, Laplanche afirma que “o espaço potencial é um terreno de jogo, de fronteiras indeterminadas, que *faz* nossa realidade”.

Após a primeira função do espaço potencial estar cumprida, ou seja, após a separação mãe-bebê, esse espaço não desaparece. Ao contrário, ele permanece como uma área importante para o sujeito por toda vida, existindo como uma área de repouso. Para Winnicott, “há uma evolução direta dos fenômenos transicionais para o brincar, do brincar para o brincar compartilhado, e deste para as experiências culturais” (Winnicott, 1975, p. 76).

O espaço potencial é o lugar onde se dá não somente o jogo criativo dos primórdios da existência, mas também o uso de símbolos, a mediação pela linguagem e tudo o que constitui a vida cultural. Espaço de ilusão ou de crença, ele se estende a todo o campo da cultura, podendo tornar-se uma área infinita de separação, se preenchida continuamente através da atividade criativa.

Presume-se aqui que a tarefa de aceitação da realidade nunca é completada, que nenhum ser humano está livre da tensão de relacionar a realidade interna e externa, e que o alívio dessa tensão é proporcionado por uma área intermediária de experiência (...) que não é contestada (artes, religião, etc.). Essa área intermediária está em continuidade direta com a área do brincar da criança pequena que se ‘perde’ no brincar (Winnicott, 1975, p. 29).

Portanto, do espaço potencial, farão parte experiências culturais como as artes, a religião e, especialmente, o brincar.



A partir dos avanços tecnológicos discutidos acima, o brincar e as artes puderam adentrar ao virtual cibernético. Romão-Dias e Nicolaci-da-Costa (2012) conduziram uma pesquisa com pessoas inseridas de forma ativa no mundo virtual. Eles constataram que a internet, para seus entrevistados, parece confiável e neutra suficiente para que se expressem mais do que no contato social. Aqui, o mundo virtual pôde produzir um alívio de tensão que se assemelha ao alívio de tensão experimentado no espaço potencial. Dessa forma, o mundo virtual poderia ser um lugar para esse brincar descrito por Winnicott.

O mundo virtual dos jogos distanciam seus usuários das constantes exigências do mundo físico, concreto. Coloca-se mais do que uma barreira física no contato com o outro. O usuário é inserido em um espaço com novas regras e disposições. Esta noção se assemelha ao que Winnicott descreveu como neutralidade do espaço potencial.

O que quer que se diga sobre o brincar de crianças aplica-se também aos adultos; apenas, a descrição torna-se mais difícil quando o material do paciente aparece principalmente em termos de comunicação verbal. Sugiro que devemos encontrar o brincar tão em evidência nas análises de adultos quanto o é no caso de nosso trabalho com crianças (Winnicott, 1975, p. 61).

Portanto, no presente momento, chegamos ao entendimento de que há, não provas, mas hipóteses de que o virtual pode ser considerado um espaço potencial. Justamente porque o virtual pode fazer uma função semelhante ao do espaço potencial por ser um espaço não de controle absoluto, nem fora do controle, nem externo, nem interno.

#### **1.4. O brincar e o jogo: entre a fantasia , as pulsões e a realidade**

Voltemos agora à atividade que se insere no espaço potencial. Freud (1908/2006) afirma que a atividade mais intensa e mais querida da criança é a brincadeira ou os jogos. Ele compara esta atividade com a de um escritor criativo, uma vez que ambos criam um mundo próprio, reajustando elementos de seu mundo de uma nova forma que lhes agrade. O brincar, nesse caso, é considerado uma atividade referente às crianças. Segundo Freud, ao crescer, as pessoas param de brincar, supostamente renunciando ao prazer que obtinham ao brincar. Entretanto, tal renúncia é meramente ilusória, pois abdicar de uma satisfação que outrora desfrutou é uma atividade extremamente penosa para qualquer sujeito. Por trás da suposta renúncia, há uma troca, uma formação de um substituto ou sub-rogado. Sendo assim, quando a criança em crescimento para de brincar, ela só abdica do elo com os objetos reais. Em vez de brincar, ela fantasia. "Constrói castelos no ar e cria o que chamamos de devaneios" (Freud, 1908/2006, p.136).

Essa fantasia que substituiu o brincar se diferencia deste justamente pela perda do objeto concreto que serve de base para o mundo criado no brincar. Fantasiar aqui está se referindo a um processo da mesma natureza do brincar, mas adaptado às exigências de ser adulto. O que Freud está querendo dizer é que tanto o brincar, quanto a fantasia são motivados por desejos insatisfeitos. Ele delimita um desejo primordial para o brincar da criança que é tornar-se adulto, enquanto que para o fantasiar o desejo aparece das mais diversas formas de acordo com o sexo, o caráter e a história de vida da pessoa que fantasia.

Podemos presumir destas ideias de Freud que o adulto fantasia por não poder brincar. São as exigências que lhe são impostas que marcam a passagem do brincar ao

fantasiar. Por este motivo que "o adulto envergonha-se de suas fantasias por serem infantis e proibidas" (Freud, 1908/2006, p. 136). Recorre-se, portanto, à um processo muito mais intrapsíquico que o brincar. Um processo mais reservado, menos compartilhado.

Contudo, toda esta elaboração parte do pressuposto que não é permitido ao adulto brincar. Afirmação que possui sua veracidade diretamente relacionada à solidez das normas vigentes. Como vimos neste capítulo, desde a época de Freud até os dias atuais houve uma grande mudança cultural caracterizada pelo gradual enfraquecimento dessas normas. Construiu-se uma sociedade mais liberal, caracterizada pelo movimento, pela fluidez, pela flexibilidade, mesmo que ainda sejam mantidas características de outrora (Charles & Lipovetsky, 2004). Assim, podemos começar a questionar o pressuposto de Freud de que adulto não brinca, mas fantasia.

Já o brincar como descreve Winnicott se situa em outro espaço: o espaço potencial. Este que não é situado nem dentro, tampouco fora da subjetividade do sujeito. É neste espaço que a criança e o adulto introduzem objetos ou fenômenos oriundos da realidade externa, usando-os a serviço de alguma amostra derivada da realidade interna ou pessoal. "Sem alucinar, a criança põe para fora uma amostra do potencial onírico e vive com essa amostra num ambiente escolhido de fragmentos oriundos da realidade externa." (Winnicott, 1975, pag. 76)

O brincar criativo é um modo de enfrentar a realidade. Frente a um cansaço de sujeição, o brincar com a realidade se apresenta como a possibilidade de criar, de colocar um tom pessoal na experiência, de rearranjar campos. Adentrando, assim, a um espaço potencial que não pode ser contestado. Esse brincar facilita a comunicação consigo e com os outros, propiciando experiências inéditas de desintegração e integração (Franco, 2003).

O brincar nos adultos como descreve Winnicott inverte o caminho originalmente descrito por Freud: do brincar ao fantasiar. Permitindo ao sujeito ir na direção contrária do recalque que fez a criança parar de brincar e passar a "brincar dentro de sua cabeça", sendo impedida de exercer a atividade criativa necessária para buscar seu verdadeiro *self*. Sendo assim, a evolução que Winnicott sugere é dos fenômenos transicionais para o brincar, do brincar para o brincar compartilhado, e deste para as experiências culturais.

André Green, psicanalista francês, adentra esta elaboração acerca do brincar revisando as teorias de Freud e Winnicott e adicionando suas próprias contribuições. Mesmo com pressupostos teóricos divergentes de Winnicott em alguns aspectos, como a noção de pulsão de morte, André Green coloca Winnicott como "a mente mais criativa da Psicanálise" (Green, 2013, p. 23). Ele acredita que possui certa continuidade entre Winnicott e ele mesmo. Dessa forma, descreve seu percurso dentro da Psicanálise da seguinte forma: "Confesso que meu percurso pessoal me levou de Lacan a Winnicott, cuja obra me pareceu ideologicamente menos marcada. Dela resulta uma teoria da simbolização da qual me sinto mais próximo do que a teoria do simbolismo lacaniano." (Green, 2008, p. 163)

As principais discordâncias de Green acerca do brincar Winnicottiano se referem à relação mãe-bebê como raiz ou principal influente sobre o brincar; ao fato de Winnicott ter descartado a parte que a sexualidade representa no brincar; à recusa de Winnicott em considerar o brincar como parte da doença; ao não reconhecimento da pulsão de morte; e ao fato de não abordar as relações entre a realidade e o horror. Discordâncias que Green justifica pelo histórico de Winnicott na pediatria, portando, assim, uma perspectiva idealizada sobre o brincar.

Entretanto, Green também situa o brincar, assim como os outros fenômenos transicionais, entre a realidade interna e externa. Ele estabelece o brincar como sendo uma atividade universal pertencendo a um atributo inato da mente que toma diversas formas. "Não há cultura sem o brincar, não há período histórico do qual o brincar esteja ausente" (Green, 2013, p. 29). O brincar pertence ao mesmo grupo que outros fenômenos psíquicos como o sonhar, o fantasiar, o criar ficções e mitos.

O brincar é, para ele, uma forma de pensamento, como o sonho, ou um modo de conhecimento, que é uma forma de não saber. A especificidade do brincar é mudar a realidade em outra coisa, algo que transforma a parte da realidade que é insuportável, quer seja interna ou externa.

Diferentemente de Winnicott que relaciona o brincar sempre com a saúde, Green afirma que "da mesma forma como temos sonhos, temos pesadelos, terrores noturnos ou sonambulismos que, embora sejam uma espécie de sonhos falhos, ainda são variedades da vida psíquica da pessoa que dorme, igualmente como os sonhos" (Green, 2013, p.32).

Assim, Green adiciona um lado do brincar que não foi abordado por Winnicott, como o que ele denominou de brincar pervertido ou perversões do brincar. Neste, o brincar requer a submissão e a onipotência do parceiro baseado no jogo de conluio de narcisismos e no desejo real de fazer o mal, de humilhar e de destruir o outro. Ou ainda, permitir ser manipulado pelo jogo do outro ou ser encurralado no jogo de outra pessoa. Este acréscimo de Green ao conceito de brincar é, na verdade, uma retomada de alguns conceitos freudianos desconsiderados por Winnicott.

Como, por exemplo, a fruição narcísica presente no ato de dominar, devido ao fato de presentear o ego com a realização de antigos desejos de onipotência deste último (Freud ,1930/2006). Ato, este, em que se fazem presentes a pulsão de morte e a pulsão

de autoconservação associada ao princípio do prazer. Nessas perversões do brincar descritas por Green podem haver o exercício de violência ou de poder sobre outra pessoa como objeto, tirando disso prazer. Não só humilhar e dominar, como também infligir dor, em um processo que, concomitantemente, há uma fruição da excitação sexual (Freud, 1915/2006).

Excitação que Winnicott não confere ao despertar pulsional, mas que Green e Freud certamente atribuem a ele. Green chega a questionar Winnicott como ele teria "interpretado os gritos de satisfação, o entusiasmo e a qualidade orgásmica que acompanha o grito de gol" (Green, 2013, p. 30).

Dessa forma, Green vê no brincar uma grande participação das pulsões, tanto sexuais quanto destrutivas. Tanto Freud, quanto Green concordam que o brincar não é somente relacionado à saúde, mas pode se desenvolver em muitas direções, como a escrita criativa da ficção, a neurose e o delírio. "O brincar é uma categoria que vai além do bem e do mal" (Green, 2013, p. 39).

Logo, não pertence ao acaso a ideia de Green (2013) sobre a continuidade existente entre sua teoria e a de Winnicott. Justamente porque ele concorda com a definição do brincar em termos de fenômenos transicionais, estando entre a realidade interna e externa, simbolizando um espaço potencial. Mas não se satisfaz com esta afirmação. Por isso, à definição do brincar, ele adiciona as fantasias e as percepções como sendo a reprodução de uma experiência interna e externa; a noção do brincar como uma extensão da relação de espelhamento; bem como a relação entre o brincar e os sonhos.

Sendo assim, Green (2013) situa o brincar como pertencente ao mesmo mundo do fantasiar, do criar ficções, do contar histórias e dos sonhos. Porém, o difere por ser tridimensional, não no sentido da profundidade, mas porque se parece com a realidade.

Ou seja, atua como seu substituto, sendo uma reconstrução de uma realidade transposta e criada, envolvendo um objeto transicional.

Portanto, no que concerne ao fantasiar, o par perda da realidade e substituto da realidade é um eixo de análise crucialmente importante. "No brincar, o elemento perda é mínimo e o elemento substituição é máximo. Na doença, quer seja neurose ou psicose, o elemento de perda predomina e o elemento de substituição é subordinado a este" (Green, 2013, pag. 39).

Aqui retornamos à noção de saúde que Winnicott tentou inserir no conceito de brincar. Não é que o brincar esteja sempre relacionado à saúde (Green e Freud não compartilham desta ideia), mas a impossibilidade de brincar, quando a perda da realidade se sobrepõe a substituição da realidade, é que está relacionada à patologia.

Como os jogos de *RPG* e *MMORPG* colocam seus jogadores de frente com outra realidade, é imprescindível para esta pesquisa analisar não somente o jogo em si, mas a atividade inconsciente que subjaz nessa interação inserida no âmbito da virtualidade. Ou seja, compreender de que forma esses jogos são utilizados, estando essa interação no âmbito do delírio, da fantasia, do brincar, do criar ficções, e/ou da própria inserção em uma narrativa.

Reside, portanto, na interação do sujeito com o avatar no âmbito da virtualidade e nas consequências desta interação para a subjetividade do jogador, a complexidade que este trabalho objetiva compreender.

Nesta interação, no ato de jogar um *MMORPG*, se cria uma imagem. O avatar é uma imagem criada que se transforma de acordo com os comandos de seu usuário. Logo, podemos dizer que o avatar se transforma diante do investimento psíquico nele realizado por seu usuário, uma vez que o avatar constitui uma imagem que representa seu usuário em um mundo virtual. Até o presente momento, desenvolvemos como

hipótese inicial que essa relação está diretamente associada ao fantasiar, ao brincar, à criação de um espaço potencial.

Contudo, em todo processo de inserção e reconhecimento dos sujeitos no mundo, e aqui podemos fazer um adendo ao sentido desta frase ao incluir nela a noção de mundo virtual, acrescentamos na nossa hipótese inicial que nesse espaço potencial de criação de um avatar, há uma relação com a imagem fundamentada pelo processo de identificação. A identificação é, propriamente, a transformação produzida no sujeito, quando ele assume uma imagem. "O acesso a uma imagem implica a identificação no duplo sentido do termo, isto é, o de reconhecer sua própria forma e o de assimilar o que reconhece" (Barroso, 2006, pag. 94).

### **1.5. Narcisismo e identificação no contexto da produção do sujeito-avatar**

Esta pesquisa tem como um dos objetivos demonstrar como na construção da imagem virtual do avatar se insere uma subjetividade forjada no jogo identificatório fantasmaticado<sup>2</sup> e narcisicamente investido. Ao criar o avatar, se inserir em seu contexto, em seu mundo virtual, o usuário não somente interage, brinca, fantasia, mas se depara com novas relações de objeto. Relações que são encenadas a partir da vivência pelo avatar, que é tomado como sendo seu ou um representante de si. Um representante metamórfico que tem a possibilidade de não possuir as falhas narcísicas de seu usuário que o constituiu como sujeito. Portanto, hipotetizamos que na vivência dos jogos do

---

<sup>2</sup> 1. Fantasma é um termo empregado por Freud que foi traduzido do alemão *phantasie* para o francês *fantasme* em detrimento do termo *fantaisie*. Essa escolha se justifica pelo então uso corrente deste último termo francês, que indica uma ideia de capricho, extravagância ou súbita fantasia (Bokanoswki, 2006). Na tradução para o português, o termo é comumente traduzido por fantasma ou fantasia, sendo correlatos de *phantasie* e *fantasme*, e indicando um "roteiro imaginário em que o sujeito está presente e que representa, de modo mais ou menos deformado pelos processos defensivos, a realização de um desejo e, em última análise, de um desejo inconsciente" (Laplanche & Pontalis, 1967, pag. 228).



estilo *MMORPG* pelos avatares está inserido um investimento fundamentado pelas subjacentes bases narcísicas e identificatórias de seu usuário.

Retomemos o conceito psicanalítico de narcisismo, buscando relacioná-lo com as dimensões relativas aos ideais que marcam o processo de identificação. O narcisismo primário é um investimento pulsional amoroso que o sujeito realiza em si mesmo a partir do espelho dos pais. Esse se constitui como um protetor do psiquismo, promovendo uma sensação de ideal, perfeição e completude (Freud, 1914/2006). Neste momento, a formação intrapsíquica que prevalece é a do eu ideal, correspondente a um ideal narcísico de onipotência que favorece um sentimento de unidade. Assim, o eu se sustenta como sendo um ideal sem falhas. Entretanto, a partir da vivência do Complexo de Édipo e da castração, a criança passa a ter noção de que não goza de completude e, no decorrer de sua vida, essa afirmação é reforçada pelos argumentos de terceiros (educadores, por exemplo) e pelo seu próprio julgamento.

Porém, como acontece sempre que a libido está envolvida, para o sujeito torna-se difícil abrir mão de uma satisfação que outrora desfrutou. Não disposto a renunciar à perfeição narcísica de sua infância, procura recuperá-la sob a nova forma de um eu ideal. Assim, “o que ele projeta diante de si como sendo seu ideal é o substituto do narcisismo perdido de sua infância na qual ele era o seu próprio ideal” (Freud, 1914/2006). A este substituto damos o nome de Ideal do Eu.

Esta passagem introduz o sujeito ao narcisismo secundário, o inserindo na dimensão da falta e estabelecendo a possibilidade do desejo. Permite, ainda, o investimento em objetos externos em que a satisfação pode retornar ao eu. É um movimento em direção ao mundo externo, ao contrário do narcisismo primário, em que o investimento era direcionado ao próprio eu.

Considerando que o virtual representa um mundo de potencialidades, onde é possível se metamorfosear a favor do narcisismo, será que esta metamorfose possibilita uma refutação da confrontação estruturante do Eu e do Ideal do Eu? Se considerarmos que sim, é a própria passagem supracitada do narcisismo primário ao secundário que se encontraria em cheque, pois a promessa do avatar é de promover a sensação de ideal, de perfeição, de completude.

Entretanto, até o presente momento tecnológico, o avatar, assim como qualquer representante do ciberespaço, falha. Seja por questões tecnológicas como a queda de energia, conexão lenta, etc., seja por não satisfazer as exigências pulsionais. Por esta lógica, ele não é capaz de sustentar a sensação de ideal, de perfeição e de completude. E é esta falha que possibilita o desejo e a falta em seu sentido estrutural, mesmo que para ser introjetada necessite de diversos outros fatores.

Assim, há outro possível eixo de análise que considera a interação sujeito-avatar como mais aproximada do ideal do eu do que do eu ideal. Freud (1921/2006) aponta que há sempre uma sensação de triunfo quando algo no eu coincide com o ideal do eu, e um sentimento de culpa ou inferioridade quando isto não ocorre. Dessa forma, a interação sujeito-avatar poderia ser vista como um investimento objetal que retorna ao eu. Neste caso, a hipótese de confrontação da estruturação do eu não se sustenta. Contudo, há ainda de se pensar que uma hipótese não necessariamente exclui a outra, uma vez que é possível investir em outros objetos virtuais por meio do avatar.

Trata-se, portanto, de uma interação complexa e talvez mal delimitada em suas fronteiras eu-outro, eu-objeto. As sensações de ideal, de perfeição e de completude possivelmente são parciais e inconstantes. Do ponto de vista psicanalítico, esta relação, assim como a interação dos sujeitos com o mundo virtual, exige mais estudos para que se possa analisar seus aspectos e consequências. O conceito de identificação,

diretamente relacionado ao ideal do eu e do eu ideal, pode começar a elucidar esta questão.

Ao longo da obra de Freud, encontramos diversas tentativas de constituição deste conceito que, como quase todo conceito freudiano, foi se transformando ao longo do tempo. O que se pode afirmar indubitavelmente é que a identificação é mais do que um mecanismo psicológico. É uma operação pela qual o sujeito se constitui. No capítulo VII de *Psicologia de grupo e análise do eu*, Freud (1921/2006) discorre exclusivamente sobre esse conceito. Segundo ele, a identificação comporta-se como um derivado da primeira fase da organização da libido, da fase oral, em que o objeto que prezamos e pelo qual ansiamos é assimilado pela ingestão, sendo aniquilado dessa maneira como tal. Ou seja, o protótipo da identificação propriamente dita é a incorporação de um objeto sexual.

A identificação constitui a forma original de laço emocional ou vínculo afetivo com um objeto e o que é apreendido da constituição do objeto remolda o eu em seu caráter sexual. Assim, o eu assume características do objeto: traços isolados da pessoa que é objeto dela. Ou seja, a identificação esforça-se por moldar o próprio eu de uma pessoa segundo o aspecto daquele que foi tomado como modelo.

Como vimos no item anterior, o bebê, nos processos mais primários, não se difere do seio materno, ele é o seio materno. Há uma colagem no corpo do outro e gradualmente o bebê vai percebendo que seu corpo vai mudando e o eu vai se formando. Até aqui, este processo está relacionado com o conceito de imitação. Posteriormente, depois de uma passagem pelo processo denominado por Winnicott (1975) de fenômeno transicional, ele se verá em relação com este seio. Ou seja, o seio é um outro, um objeto. Neste contato, há a incorporação e contenção das sensações do objeto reconhecidas através dos sentidos. Este é um processo crucial para que uma

identificação possa acontecer posteriormente. Entretanto, esse processo de incorporação não cessa. A incorporação e identificação são contínuas, mesmo que um seja protótipo da outra.

Freud (1923/2006) já elaborava que o eu é uma extensão da superfície corpórea e sua constituição está diretamente ligada ao corpo. Por meio dela, nas primeiras experiências corporais, a criança progressivamente vai criar uma diferenciação entre o mundo interno e o mundo externo, o dentro e o fora, um ambiente no qual ela se sente mergulhada e que lhe traz a experiência de um continente. E a pele é a fronteira que vai delimitar tais mundos (Anzieu, 1989). O “eu-pele” cria a possibilidade de pensamento, e sua constituição é uma das condições da passagem do narcisismo primário ao narcisismo secundário.

Com o surgimento do Complexo de Édipo, aparece, dentre outros elementos, a incorporação que foi citada acima. Esta assinala o “querer-ser-o-pai” e o instaura como ideal (Florence, 1994). Pela vivência do Complexo de Édipo torna-se possível que os investimentos de objeto sejam abandonados e substituídos por uma identificação. E ainda, a introjeção da autoridade, da lei, do limite, tem como herdeira o supereu ou ideal do eu (Freud, 1923/2006). Instalando a tríade que guiará o sujeito em direção ao social (isso, eu, supereu).

Podemos concluir, então, que a identificação se dá por meio de uma regressão dos investimentos de objeto, para garantir o recalçamento desses últimos. Isso permite que a identificação se torne sucedâneo para uma vinculação de objeto libidinal, por assim dizer, por meio de introjeção do objeto no eu. Ou seja, permite que o objeto original possa ser substituído por outro de mesmo valor. Neste processo, o objeto é renunciado e de certa forma se faz o luto deste objeto. Não o objeto em si, mas seu ideal, o produto de sua incorporação pré-edípica.

Portanto, o processo de identificação descrito está relacionado com a interação do sujeito com o objeto, ou ainda melhor, do amor com este objeto. Onde amar é devorar (incorporar), amar é ser (tornar-se) e, secundariamente, é ter (investimento nos objetos substitutivos) (Florence, 1994). Ilustrando e exemplificando: no caso de uma identificação narcísica, a relação de ter é substituída por uma relação de ser, na qual o eu é o próprio objeto.

Freud ainda postula outro tipo de identificação que “pode surgir com qualquer nova percepção de uma qualidade comum partilhada com alguma outra pessoa que não é objeto da pulsão sexual” (Freud, 1921/2006, p. 117). Quanto mais essa comunhão é significativa, mais essa identificação parcial pode criar novos laços sociais. Os laços dos membros de um grupo são desta natureza, baseados em uma importante qualidade emocional comum. É o caso de movimentos sociais, políticos ou até torcidas organizadas (Gregório & Celes, 2011).

Chagnon (2012) sumariza estas questões afirmando que:

a identificação articula o interior e o exterior, o íntimo e o social, isto é, a relação estreita que une o sujeito com seu ambiente ao custo de uma série de paradoxos às vezes de difícil elaboração. Tornar-se si mesmo implica em primeiro lugar passar pelo outro para ser como ele ao risco de não ser mais si mesmo. (p. 85)

A identificação é, então, uma forma de constituição do eu que o permite mover-se em direção ao outro e que “seja inserido no sistema das trocas com seus “semelhantes” (trocas linguísticas, econômicas, sexuais)” (Florence, 1994, p. 129).

Entretanto, a identificação não se finda neste processo. “O eu se desenvolve incessantemente por incorporações sucessivas” (p. 129). Ele não se constitui de forma sólida a nunca mais se metamorfosear. Pelo contrário, ele passará por processos de questionamento e de renovação dos pressupostos introjetados.

A adolescência, por exemplo, é justamente um destes períodos que, motivado pela novidade pubertária e a revivescência do Complexo de Édipo, colocará em cheque o processo de identificação. “Tudo que vem desarranjar ou perturbar o equilíbrio realizado pela organização edipiana implica no reaparecimento do conflito edipiano” (Parat, 1966, citado por Emmanuelly e Azolay, 2008, p. 28). Gutton (1990) afirma que o sujeito passará por um trabalho doloroso de renovação da personalidade em compensação do gradual desengajamento-luto dos objetos da infância. O que permite ao sujeito tornar-se autor de sua vida.

Neste sentido, novamente podemos levantar o questionamento de qual será o impacto subjetivo do contato com a virtualidade presente na cibernética, representante de um gigantesco mundo potencial?

### **1.5.1. A imagem e os novos espelhos do mundo contemporâneo**

O mito de Narciso pode começar a elucidar esta questão. A versão literária mais conhecida é a que se encontra em *As Metamorfoses*, escrita entre 756-762 (Ovídio, 2003).

Narciso era filho de dois seres relacionados à água, o deus-rio Cephisus e a ninfa Liríope. Após seu nascimento, ele foi levado por sua mãe a Tirésias, que detinha o dom da adivinhação. "Tirésias, consultado para saber se a criança teria uma longa vida, respondeu: Sim, desde que não se conheça” (pag. 340). Certo dia, Narciso foi descansar perto de uma fonte cuja água era pura e prateada.

Mas, enquanto saciava a sede que o devorava, sentiu nascer outra sede, mais devoradora ainda. Seduzido por sua imagem refletida na superfície, ele apaixonou-se por sua própria imagem. Ele confere corpo à sombra que ama: admira-se, fica tão imóvel a olhar que parecia uma estátua de mármore de Páros.

Debruçado sobre a superfície, ele contempla seus olhos que pareciam dois astros brilhantes, seus cabelos dignos de Apolo e de Baco, sua face matizada pelos brilhos da juventude, o seu pescoço branco como mármore, a graça de sua boca, as rosas e lilases de sua tez. Ele admira enfim a beleza que o leva a admirar. Imprudente! Ele se apaixona por si mesmo: ele é, ao mesmo tempo, amante e objeto amado; [...] Deitado sobre a grama espessa e florida ele não pode deixar de contemplar a imagem que o desconcerta. [...] Ele chora, a água se turva, [...] Narciso vê sua imagem dilacerada. [...] E, como a cera que derrete com uma leve chama ou o orvalho que se dissipa aos primeiros raios do astro do dia, assim, queimando com uma chama secreta, o infortunado consuma-se e morre. [...] Já se havia preparado a fogueira, as tochas, a cova; mas o corpo de Narciso havia desaparecido; e no seu lugar as Ninfas só encontraram uma flor de ouro, coroada de alvas folhas. (Ovídio, 2003, p. 340-510).

Ver sua imagem refletida na água, equivalente a se conhecer, foi para ele fatal. Narciso não segue o desenvolvimento da identificação desde a incorporação de traços do objeto a um investimento em objetos substitutivos. O luto deste objeto idealizado nunca é realizado. Pelo contrário, ele assume a posição de ser seu objeto propriamente dito. Dessa forma, quando sua lágrima toca a água e dilacera o objeto identificado, Narciso segue o mesmo caminho de seu objeto. Ele é incapaz de se transformar, por estar não somente no lugar de eu ideal, mas de objeto idealizado.

Podemos ver neste mito o retorno da função de espelhamento da imagem. Função, esta, que está nos primórdios da constituição do eu. Lacan (1949/1988) nominou de estágio do espelho o momento inaugural de constituição do Eu, onde o *infans*, através da percepção da própria imagem no espelho, confirmada pelo outro, supõe uma totalidade corporal. O valor estrutural deste estágio consiste em marcar no

desenvolvimento mental da criança, a relação libidinal essencial com a imagem do corpo. Ao se ver de corpo inteiro no espelho, a criança imediatamente olha para o adulto para encontrar, no olhar do Outro, a confirmação do que vê.

Portanto, a noção de Eu, apoiada na imagem do corpo, não se constrói em si, mas por uma condição dada pelo Outro. Este estágio permite ao sujeito sua entrada na primeira pessoa do discurso, ao uso do pronome eu e do pronome possessivo meu-minha. Isto é, do estabelecimento da linguagem e toda a carga que a inserção na cultura traz consigo. A criança deixa de se nomear como outro para se nomear (Campos, 2007).

Após este desenvolvimento inicial do Eu, o sujeito passará a entrar em contato com outros objetos ou imagens que desempenharão uma função de espelhamento. No caso de Narciso, seu reflexo na água o recolocou fatalmente em contato com as suas bases narcísicas de sua constituição do Eu. Trata-se aqui, de um caso extremado, um mito, mas que exemplifica a capacidade do espelho de desarranjar ou perturbar as bases narcísicas. Talvez possamos compreender melhor a função de espelhamento da imagem pelo exemplo oposto. O espelho pode atuar como uma reafirmação. Que é o caso do sentimento de triunfo quando algo no eu coincide com o ideal do eu (Freud, 1921/2006).

Dessa forma, é uma tarefa árdua para os sujeitos lidarem com os espelhos. A busca eternamente insaciável pela posição de narcisismo primário, de assumir momentaneamente a posição de ideal do eu é cansativa e possivelmente ansiogênica, mas é algo que move o sujeito em direção a produtividade, a alteridade e ao social.

Para exemplificar melhor, podemos recorrer a mais uma história fictícia, mas que possui estreita ligação com a realidade e representa características da contemporaneidade. “Escravo do espelho meu! Surge do espaço profundo e vem dizer; há no mundo mulher mais bela do que eu?” - pergunta-se a madrasta no filme *Branca de*



*Neve e os Sete Anões* (Disney, 2001). A resposta a esta pergunta com um valor positivo recoloca a interlocutora na posição de ideal do eu, suplantando momentaneamente a falta que a caracteriza. Por outro lado, a resposta de valor negativo produz efeito contrário, colocando-a em contato com a alteridade e exigindo uma transformação para lidar com este conflito narcísico. Portanto, o espelho exige uma resposta do sujeito para o efeito provocado por sua imagem.

A partir do desenvolvimento tecnológico e da inserção dos sujeitos contemporâneos em meios de interações virtuais, surgiram novas formas de interação com objetos virtuais. "A imagem refletida de Narciso no lago é correlata ao espelho da Madrasta de Branca de Neve e hoje pode ter seu referencial na tela de um monitor" (Gonçalves, 2000, p.25). A virtualidade introduz o sujeito a um campo mais fluido em que é possível criar e modificar perfis alocados sob uma vitrine virtual. Tratam-se de novos espelhos do mundo contemporâneo. "A tela do computador se abre como espelho de Narciso, um espelho que refletirá não a imagem de contornos próximos ao real, mas a imagem que o sujeito deseja ter de si mesmo, tornada possível pelas técnicas reais e virtuais de transformação do corpo" (Pinto, 2012, p.71).

Lima (2006) sustenta a noção de que a interação com estes novos objetos virtuais pode colocar o sujeito na posição de fascinação em detrimento de uma identificação com este objeto. Segundo a autora, o ciberespaço pode promover a noção de completude, colocando seu espectador em uma posição de gozo inefável da imagem fascinante. "A fascinação o faz padecer em seu corpo quando está submetido a outro que o aliena. O objeto fascinante é aquele que, de alguma forma, acena com a possibilidade de preencher a falta subjetiva." (p. 43)

O fascínio se distingue do processo de identificação por colocar o eu na posição de servidão do objeto. Ou seja, o luto do objeto não se faz, ele é mantido sob as

expensas do ego. Assim, o ego empobrece, entrega-se ao objeto. Diferentemente do processo de identificação que enriquece o eu pela introjeção de traço do objeto perdido (Freud, 1921/2006).

Contudo, Lima (2006) presume a possibilidade dos objetos virtuais não falharem. De cumprirem a promessa de suplantar a falta que caracteriza os usuários do ciberespaço. É uma hipótese que não devemos descartar, ainda mais se pensarmos nos possíveis avanços tecnológicos futuros. Entretanto, assim como o reflexo de Narciso se deformou quando sua lágrima tocou o lago, as imagens virtuais não são inefáveis.

O que podemos, de fato, observar é que os avatares possuem características que favorecem a identificação. O avatar de um jogo *MMORPG* tanto tem características próprias delimitadas pelos desenvolvedores do jogo, como características inseridas pelo sujeito que pode definir sua customização desejada. Justamente porque o avatar possui o atributo de poder se metamorfosear de acordo com o comando exercido sobre seu usuário sobre ele. Assim, o usuário por trás de um avatar o controla como se fosse seu objeto ou uma extensão de sua subjetividade pelo processo de identificação.

O percurso teórico desenvolvido até aqui inter-relacionou conceitos psicanalíticos a elementos da contemporaneidade diretamente relacionados à subjetividade humana. Ressuscitando, dessa forma, questionamentos acerca da constituição psíquica frente às mudanças tecnológicas e da gradual inserção do ser humano em ambientes virtuais. Na segunda parte desse trabalho pretende-se dar voz aos sujeitos explorando suas relações com a virtualidade de modo a elucidar estes questionamentos e problematizar elaborações referentes ao psíquico na contemporaneidade.

Afinal, pensar nessas novas formas de interação virtuais e suas consequências é também refletir em como providenciar espaços de fala e de escuta diferenciados na

clínica psicanalítica que permitam elaborações psíquicas frente aos novos desdobramentos do sofrimento psíquico e da psicopatologia na contemporaneidade.

## CAPÍTULO II

### CONSIDERAÇÕES METODOLÓGICAS

#### 2.1. O método qualitativo

O método utilizado nessa pesquisa busca apreender os fenômenos observados valorizando a complexidade destes. Trata-se de uma pesquisa com abordagem qualitativa que enfoca os aspectos subjetivos, ou seja, os significados que uma pessoa em particular atribui aos fenômenos da natureza que lhe dizem respeito (Bauer & Gaskell, 2002). O foco reside em conhecer as qualidades dos fenômenos pesquisados, para formular conhecimentos sobre as propriedades que lhe são inerentes.

Assim, os métodos qualitativos têm como objeto as significações ou os sentidos dos comportamentos e das práticas realizadas ou produzidas pelos seres humanos (Turato, 2003). Com este, é possível avaliar as relações, os processos e os fenômenos dos participantes de uma forma subjetiva e profunda. Para isso, a pesquisa qualitativa se fundamenta na interpretação dos dados, possibilitando a compreensão dos seus significados e contextos. Sua utilização permite, ainda, responder à questões particulares, focalizando eixos da realidade dificilmente quantificados por sua complexidade.

Neste método, trabalha-se com a compreensão dos fenômenos, com aquilo que se mostra, que se manifesta à consciência, que pode ser trazido à luz, com a finalidade de formular uma compreensão que transcenda simplesmente a dimensão escopofílica (Martins & Bicudo, 1990). Ou seja, a análise dos dados parte do que é observado, mas não se limita a este.

Portanto, esta categoria de pesquisa pretende alcançar a subjetividade humana, explicando e compreendendo as razões de um comportamento, de uma ideia, de um

fenômeno, bem como as implicações individuais e características de cada sujeito. Estes aspectos por serem complexos e variáveis, necessitam de meios profundos que possibilitem conexões e atualizações, com a finalidade de responder indagações sobre a constituição da natureza humana.

Por este viés qualitativo, é possível trabalhar com diferentes metodologias de pesquisa. Segundo Mezan (2006), este caráter qualitativo é característico de toda investigação psicanalítica, pois evidencia a especificidade e a generalidade do conhecimento que é constituído, permitindo o entendimento de aspectos singulares e de elementos compartilhados. Assim, podemos dizer que a Psicanálise procura explorar a subjetividade subjacente do ser humano nas organizações, comunidades, sociedade e produções culturais, compreendendo que ele é único em sua singularidade (Herrmann, 2004).

Com esta finalidade, a investigação psicanalítica enfoca "o significado inconsciente das palavras, das ações, das produções imaginárias (sonhos, fantasias, delírios) de um sujeito" (Laplanche & Pontallis, 1998, p. 384). A pesquisa em Psicanálise procura na fala do indivíduo, no comportamento, nos atos falhos, nas resistências, investigar a diversidade dos processos mentais, do inconsciente e suas significações (Zimmerman, 2001). Freud (1923/2006), inclusive, justifica a escolha deste objeto de estudo ao afirmar que a Psicanálise é "um procedimento de investigação dos processos psíquicos, que, de outra forma, mal seriam acessíveis" (p. 253). Ou seja, a Psicanálise fundamenta seus conceitos metapsicológicos a partir de seus representantes.

Assim sendo, a proposta da Pesquisa Clínica em Psicanálise é a de constituir um conhecimento, a partir da investigação psicanalítica, que não esteja limitado aos fundamentos teóricos ou objetivações positivistas (Mezan, 2006). A importância e aplicação da investigação psicanalítica, tanto na esfera clínica, quanto na social,

ocorrem por permitir que se compreenda e avalie o sofrimento psíquico, sem sua objetivação direta.

## **2.2. Contexto e participantes**

Esse projeto de pesquisa foi submetido ao Comitê de Ética e Pesquisa do Instituto de Ciência (CEP-IH) da Universidade de Brasília (UnB) e obteve a aprovação e recomendação necessárias à realização do mesmo (Anexo A). Todos os participantes assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE, Anexo B) demonstrando estarem cientes dos procedimentos legais e éticos desta pesquisa.

Para participar da pesquisa, foram escolhidos seis pessoas adultas (idade acima de 18 anos) que possuíam um avatar em algum jogo do estilo *MMORPG* (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*) e histórico de proximidade com o *MMORPG* e o *RPG* (*Role-Playing Game*), se utilizando deste por, no mínimo, 15 horas semanais, em momentos de sua história de vida. Esses jogos, conforme foi descrito no capítulo anterior, são caracterizados pela interpretação de personagens, inserindo, por meio do avatar, seus jogadores em um complexo mundo virtual.

Dos participantes da pesquisa, quatro eram residentes da cidade de Brasília e dois de São Paulo, sendo no total cinco homens e uma mulher. A idade média dos participantes foi de 27 anos, tendo como idade mínima 22 anos e máxima 36 anos.

## **2.3. Estratégia para realização da pesquisa**

Nesta pesquisa, foram utilizadas entrevistas semi estruturadas que tiveram o áudio gravado e, posteriormente, foram transcritas. Sua temática teve como enfoque o avatar e seu sentido para seu usuário; a inserção no mundo virtual; a autoimagem; as aspirações; as angústias; as fantasias; a imagem do mundo real e o virtual; o corpo (as

pulsões) entre outros aspectos relacionados à configuração do funcionamento social e psíquico (Anexo C).

A entrevista é um método utilizado em pesquisas qualitativas em psicologia para compreender o ponto de vista dos participantes, permitindo a investigação de seu mundo de tal forma que seja descrito com suas próprias palavras (Mayan, 2001). A entrevista tornou-se um instrumento privilegiado de coleta de informações para as ciências humanas, pois possibilita que a fala revele condições estruturais de sistemas de valores, de normas e símbolos, de questões socioeconômicas e culturais (Minayo, 1994).

Segundo Turato (2003), a entrevista semiestruturada tem o formato mais apropriado para o instrumento a ser utilizado nas pesquisas qualitativas, pois o pesquisador que se utiliza desta técnica indaga seu entrevistado sobre um assunto de contornos mais restritos, com o objetivo de que este traga ideias que lhe foram interiorizadas a partir de suas vivências pessoais. Dessa forma, a entrevista semiestruturada coleta dados dos indivíduos participantes por meio de uma interlocução em um contexto de um conjunto de perguntas abertas.

Com relação ao procedimento para realização da pesquisa, inicialmente, ela foi divulgada em interfaces virtuais de comunicação, como fóruns virtuais ([www.nwnbrasil.com.br](http://www.nwnbrasil.com.br); [www.chaosage.com.br](http://www.chaosage.com.br); <http://community.secondlife.com>; <http://rpgbrasil.forumeiro.org>) e páginas de redes sociais referentes a jogos do estilo *MMORPG* e *RPG*, denominadas de *RPG Brasil DF* (<https://www.facebook.com/groups/274914859261368>) e Encontro dos Amigos do *RPG* - Brasília-DF ( <https://www.facebook.com/groups/206477512812611>). Neste contexto, foi realizado um convite para participar da pesquisa (ANEXO D). Por estes meios, 15 voluntários manifestaram seu interesse em participar da pesquisa. Porém, somente seis

foram selecionados considerando a disponibilidade do participante em comparecer ao local e horário da entrevista, assim como a possibilidade de despende o tempo necessário para a realização da mesma. Em seguida, foi realizado contato por correio eletrônico e por telefone com a finalidade de determinar o horário da entrevista. Estas foram realizadas no Centro de Atendimento e Estudos Psicológicos (CAEP) da Universidade de Brasília (UnB) e tiveram em média uma hora de duração. A estratégia metodológica para análise dos dados foi sistematizada seguindo a análise temática do seu conteúdo, interpretando-os qualitativamente utilizando-se do arcabouço teórico da Psicanálise. Foi priorizada a apreensão das significações na construção da linguagem discursiva. As falas foram analisadas a partir de modelos qualitativos privilegiando-se a interpretação psicanalítica (Mezan, 1985; Birman, 1994; Rosa, 2004).

Os resultados deste trabalho foram analisados ainda a partir dos objetivos propostos com o método utilizado, buscando uma articulação teórica e ética entre as falas dos participantes, a escuta qualificada e atenta na condução da entrevista e uma leitura psicanalítica dos processos estabelecidos de ressignificação e elaboração psíquica.



## CAPÍTULO III

### RESULTADOS E DISCUSSÕES

Neste capítulo, serão apresentadas as análises das entrevistas dos participantes da pesquisa, assim como as discussões teóricas. Primeiramente, demonstraremos que o potencial criativo dos jogos de RPG permitem uma interação particular entre o sujeito e o avatar inserido no universo virtual. Em seguida, a partir da constatação de que os jogos de RPG descritos pelos entrevistados se inserem em uma narrativa de ficção, será realizada uma análise do fantástico e da transicionalidade neste contexto. Logo após, adentraremos mais na dimensão transicional para reconhecer que na atividade presente na interação com o RPG pode haver a constituição de um espaço potencial. Posteriormente, analisaremos a dimensão narcísica neste contexto, enfocando seu caráter ilusório e o reconhecimento. Finalmente, aprofundaremos nossa discussão acerca desse tema enfocando a identificação. Partiremos da análise do personagem principal de quatro entrevistados para chegar à complexidade do sujeito que está por trás do seu avatar.

#### **3.1. As dimensões criativa, fantástica e transicional do jogo de RPG**

O que leva uma pessoa a recorrer a um mundo completamente diferente do que ela se encontra concretamente? O que há no jogo que instiga o jogador a adentrar, participar e compartilhar dessa nova dimensão da existência humana? Uma das falas dos entrevistados esboça uma resposta para esse dilema:

*Na minha opinião, o RPG se torna tão fantástico, tão divertido. O jogo não tem limites. O que isso quer dizer? Lógico, o jogo tem o seu universo, mas dentro*

*daquele universo, você vai para onde você quiser, é diferente desses joguinhos tradicionais que você só tem um caminho a seguir (Marcos<sup>3</sup>).*

O jogo, visto a partir de sua programação e das regras formuladas por seu criador, é extremamente limitado. Se insere na dicotomia descrita por Lévy (1997) do possível-real. Onde tudo que pode acontecer está previamente escrito na programação do jogo. Logo, a interação dos sujeitos no mundo virtual por meio dos avatares se daria a partir da realização de algo previamente estabelecido. Contudo, como podemos ver na fala de Marcos, sua inserção neste universo que é ilimitada. A sua interação com o jogo está relacionada a outra dicotomia: a do virtual-atual. Nesta é possível realizar uma ação que não estava contida previamente no enunciado. Uma criação, uma invenção, um produto da atividade criativa. Uma segunda fala de Marcos confirma esta afirmação:

*O RPG não tem o limite, você começa delinear, eu não vou fazer isso eu quero fazer aquilo. [...] você é um mestre, você tá descrevendo uma cena, que nós estamos entrando em um salão todo dourado, tem tapeçaria... Bicho, eu não vou entrar no salão, to dando meia curva e to indo para trás, ah então você tá indo para trás o cara tem que inventar na hora o que tá acontecendo. O universo não tem limites (Marcos).*

Assim, podemos confirmar o potencial criativo desse tipo de jogo e da relação sujeito-avatar inserida nele. Não nos surpreende, portanto, que de forma unânime, todos os entrevistados justificaram sua inserção no mundo virtual do RPG pelo fato de que este os concede algo que não encontram fora dele. "*É um escape do mundo real que não tem dragões e magia, essas coisas. No jogo há inúmeras possibilidades, tudo que você imaginar, pode existir*" (Mateus). Assim, podemos ver que o RPG tem a propriedade de

---

<sup>3</sup> Todos os nomes relatados nesta pesquisa são fictícios.

atribuir uma existência subjetiva a algo que não possuía esta qualidade, inserindo seus jogadores em um universo regido por leis determinadas por seu criador.

O jogo de *RPG*, com frequência, é associado a uma dimensão lúdica ou fictícia, revelando a importância de discutirmos sobre as compreensões atribuídas ao próprio fantástico. A fala de Marcos ressalta esse olhar:

*"O teor do RPG é representar, é criatividade, é imaginar situação, fantasiar na cabeça algumas cenas. É um mundo fantástico" (Marcos).*

A palavra fantástico apresenta um duplo sentido etimológico exposto, inclusive, pelas perspectivas de Marcos acerca desse mundo virtual. Derivada do grego *phantastikós*, significa representação imaginária, definida como o que só existe na imaginação, referente à aparência, ao simulado e ao ilusório. Ao mesmo tempo, esta palavra é utilizada para descrever a propriedade de algo que é excepcional, impressionante, inacreditável (Pires, 2006).

O fantástico existe sob a incerteza que produz. Coloca o sujeito frente a um acontecimento que não pode ser explicado pelas leis de seu mundo familiar. Assim, o sujeito tem o trabalho de situar o fantástico como produto de sua imaginação ou ilusão de seus sentidos, e nesse caso as leis do mundo continuam a ser o que são. Ou então, integra o fantástico à sua realidade subjetivamente percebida, transformando a realidade em uma regida por leis desconhecidas (Todorov, 1975).

Se tomarmos o exemplo da literatura fantástica encontramos uma definição, o fantástico se fundamenta essencialmente numa hesitação do leitor – um leitor que se identifica com a personagem principal – quanto à natureza de um acontecimento estranho. Esta hesitação pode se resolver seja porque admite que o acontecimento pertence à realidade; seja porque se decide que é fruto da

imaginação ou resultado de uma ilusão; em outros termos, pode-se decidir se o acontecimento é ou não é. (Todorov, 1975, p. 166).

Freud (1919/2006), inclusive, já afirmava que o escritor da literatura fantástica cria propositalmente uma incerteza no leitor quando o conduz por um mundo de sua própria criação que é permeado por um mundo real ou por um mundo puramente fantástico. De certo, o escritor tem o poder de fazer as duas coisas, decidindo o que se utilizará a partir de uma infinidade de elementos disponíveis para elaborar sua narrativa. Cabe ao leitor que se insere nesta se "curvar à sua decisão e considerar o cenário como sendo real, pelo tempo em que nos colocamos nas suas mãos" (Freud, 1919/2006, p.248).

O jogo, tanto o *RPG* de mesa, como o *MMORPG* carregam essa característica da literatura fantástica, mas adiciona a esta interação a capacidade por parte do leitor de agir, controlar e modificar as vicissitudes da narrativa. O leitor não é mais somente leitor, ele é parte da história, e dessa forma, se transforma também em coautor. Como diz um dos nossos entrevistados:

*Assistir (filmes, séries de televisão), acho que é mais passivo, o de jogar mais ativo, a questão do cérebro mesmo, como que tá reagindo com o teu cérebro, a interação com a mídia. Eu sinto falta, por exemplo, se eu fico um muito tempo só vendo filme e seriado, eu sinto falta de jogar... No sentido que eu acho que to muito parado, assim, eu só fico parado olhando para uma tela, me agonia. Aí não, vou jogar uma partidinha aqui pra pensar mais, pra reagir, pra agir (Ian). Esse tipo de jogo, RPG, é como um filme ou um livro, mas você está lá dentro. Você controla o personagem. Acho que se fosse colocar em uma escala de nível de envolvimento na história eu colocaria o filme com um score baixo; depois vem o livro, como você está criando uma história na sua cabeça, você se*

*envolve muito mais com a história; e jogo, se o jogo for bom, você está misturando as duas coisas, você tá assistindo na televisão, mas você está controlando os personagens (Gustavo).*

Vemos que este tipo de jogo realiza o desejo de assumir o controle de um personagem da narrativa no qual há uma identificação. Um livro, um filme, uma série de televisão acontece independentemente da ação de seu leitor ou expectador. Se este resolver sair da narrativa, essa segue seu curso natural delimitado por seu criador. O que não acontece nos jogos do tipo *RPG*. O personagem não tem um caminho delimitado que será percorrido independentemente de seu controlador. Dessa forma, é no jogo que o leitor encontra o poder de ação que não possui nessas outras narrativas. Esse jogo transforma passivo em ativo, abstrato em concreto, virtual em atual; ao mesmo tempo em que possui um híbrido caráter fantástico, que é, de forma simultânea, extraordinário e estranho.

Assim sendo, a narrativa fantástica fornece ao seu leitor elementos e acontecimentos regidos por leis circunscritas em uma realidade para além daquela que se situa seu leitor. Contudo, para Caillois (1965), o fantástico se configura quando manifesta um escândalo, uma cisão, uma irrupção insólita quase insuportável no mundo real. Aparecendo como uma ruptura da coerência universal, da ordem reconhecida. Por esta lógica, o que é indispensável ao fantástico é a presença da ordem do inexplicável, do impossível, pondo em contradição o real e o irreal, confrontando-os (Rezende, 2008).

Para Caillois (1965), o fantástico se define pelo efeito que produz no sujeito que vivência a experiência fantástica. Assim, nessa vivência fantástica, o corte se manifesta, há uma ruptura, uma irrupção insuportável no mundo real. Seguindo por esta lógica, o mundo fantástico aparece enquanto uma desordem, provocando um pavor incomum. As características sobrenaturais e as leis que as regem surgem como uma

ruptura da coerência universal, sendo ao mesmo tempo real e incompreensível. O resultado é a percepção dos seres e das coisas diante de um ponto perceptível, mas desprovido de formas, de cores e de consistência das propriedades que permitem o sujeito de se perceber (Amparo, 2002).

Não há descontinuidade. As realidades se interpenetram, coexistindo sem apresentarem lacunas admissíveis. Há uma perda da integridade simbólica dos elementos que constituem a realidade provocando uma ruptura da ordem reconhecida. Na coexistência das realidades, se cria uma nova em que parte de ambas foram perdidas, ameaçando a unidade desta nova realidade que não tem como se sustentar.

Continuando por esta lógica, a vivência fantástica no jogo de *RPG* se configuraria quando se instaura uma confluência espaço-temporal, em vez de uma imersão momentânea no mundo do *RPG* a partir de uma identificação com um personagem específico. Neste caso, o tempo no jogo invade a temporalidade dos acontecimentos, sendo elástico, cíclico, reversível. Pode ser suspenso ou se desenrolar em um instante. Prevalece a simultaneidade e não a sucessão (Caillois, 1965). E este é propriamente o terreno do jogo de *RPG*. *"o tempo no jogo é algo muito mais corrido do que na vida real. Se você investir um dia no jogo você tem uma gama de recompensas enorme, e um dia na vida não é nada."* (Mateus).

Então, a imersão em um mundo fantástico, seja em qualquer narrativa como um livro de ficção ou no *RPG*, se configuraria de forma que o mundo fantástico desorganizaria a ordem da linguagem, onde cada palavra, cada crença, cada lei assinala a cada objeto seu lugar simbólico. A incerteza que Freud (1919/2006) descreveu cederia lugar a uma fissura que ataca o mundo cotidiano, liberando a passagem ao pavoroso.

Entretanto, nessa pesquisa, nenhum dos entrevistados apresentou relatos que poderiam corroborar a ideia de uma vivência fantástica que segue essa lógica da

disrupção do universo cotidiano. Pelo contrário, prevalece uma vivência do jogo a partir do brincar e do fantasiar, onde há descontinuidade com relação à experiência vivida no mundo virtual do *RPG*. O tempo do jogo, sendo de outra ordem, é vivido de forma simulada e não conflui, ameaça ou aglutina a percepção espaço-temporal dos entrevistados. Sendo, dessa forma, não pavoroso, mas desejado. Isso sugere que não é característico do jogo de *RPG* a irrupção de uma nova realidade invasiva que se sobrepõe e conflui com a realidade fora do jogo. Quando isso ocorre, a justificativa está na própria experiência do sujeito e sua forma de relação estabelecida com a realidade, a partir de um histórico de vida particular, que não permite ao jogador aceder a uma área neutra da experiência, a transicionalidade.

Quando o espaço transicional não pôde ser constituído, há uma barreira tênue entre o eu e o não-eu. A incapacidade de brincar significa impossibilidade de fazer experiências no campo da cultura. O indivíduo que não se pode orientar no jogo decorrente de perturbações dissociativas mais graves, move-se num espaço desértico, desestruturado, que serve, ao mesmo tempo, de depósito para os fragmentos que o invadem. Nesse caso, o repouso e o gesto espontâneo que a ele se segue podem se tornar uma ameaça de aniquilamento (Lins & Luz, 1998).

Justamente porque a propriedade característica da transicionalidade é poder vivenciar outra realidade mantendo a coerência do eu. Onde ser um outro e estar em outro lugar adquirem status de realidade sem precisar romper definitivamente com o que está previamente constituído. Sobre esse aspecto a fala de uma entrevistada é ilustrativa:

*Eu prefiro jogar RPGs sozinha. Eu consigo me afundar mais na quest (aventura), na história. Não tem outras pessoas me lembrando que isso não é real. Perde um pouco da magia. [...] Uma das magias é você poder ser o que você quiser. Adentrar vários universos e ainda continuar sendo eu, Yara (Yara).*

Podemos perceber nesta fala de Yara que sua imersão no jogo não ameaça sua constituição do eu. Ser um outro é seguro suficientemente para ser desejado e possível, uma vez que mantém a coerência e a integridade do que está previamente constituído. Assim, o *RPG* e o *MMORPG* é vivenciado a partir da fantasia ou pelo brincar, em que a narrativa fantástica representa um universo extraordinário que se junta ao real sem destruir sua coerência. O caráter mágico prevalece interpenetrando o mundo real sem conflito (Caillois, 1965). A narrativa da ficção pode ser vivenciada como real, mas de forma simulada, em outro plano. As características desse plano de neutralidade fornecem a segurança necessária para conseguir vivenciar o fantástico sem uma ameaça de invasão ou aniquilamento. No mundo mágico o sobrenatural não é apavorante e a magia é a regra.

### **3.2. Espaço potencial e a transicionalidade no *RPG***

Essa magia presente no mundo virtual do *RPG*, evidenciada na fala de Yara, "*Uma das magias é você poder ser o que você quiser. Adentrar vários universos e ainda continuar sendo eu, Yara*", representa a possibilidade de adentrar a um novo mundo e poder momentaneamente se situar em um outro plano da experiência. Isto nos remete ao que Winnicott descreve como o brincar dentro do espaço potencial.

De acordo com Winnicott (1975), é na construção do espaço potencial que o sujeito experimenta o viver criativo a partir do brincar. Por meio de símbolos e da mediação pela linguagem, o sujeito se insere em um campo situado entre a realidade interna e externa. É justamente este espaço que é caracterizado por Winnicott como sendo produto de uma ilusão ou de uma crença, que permite ao sujeito a aceder a uma área intermediária da experiência, sem alucinar. Área que contém elementos da realidade interna e externa, sendo um espaço dentro e fora, real e ilusório (Maia, 2007).



Pela fala de Yara supracitada, podemos adicionar que além de não alucinar, há a possibilidade de imersão sem se desintegrar ou fragmentar. A partir de um processo de identificação, pode-se ser um outro, tornar-se o avatar, se metamorfosear, mas mantendo a unidade do eu.

O espaço potencial é um campo no qual nos descobrimos separados, mas ainda podendo nos imaginar sermos um só por alguns instantes (Maia, 2007). É interessante observar que essa constatação originalmente foi empregada para situar a diferenciação mãe-bebê. Mas, com base na fala supracitada de Yara, podemos empregar a mesma afirmação na relação sujeito-avatar. Onde o sujeito reconhece sua separação, mas pode imaginar, em seu espaço construído subjetivamente e por um processo de identificação, tornar-se um só.

Agora, voltemos à primeira fala de Yara: "*Eu prefiro jogar RPGs sozinha. Eu consigo me afundar mais na quest (aventura), na história. Não tem outras pessoas me lembrando que isso não é real*". Aqui, podemos observar que com outras pessoas, Yara tem dificuldades de aceder a área da transicionalidade. Outras pessoas podem representar comportamentos e formas de interação que fogem de seu controle. Esses a retiram do lugar subjetivo que ela pretende construir dentro do jogo. Sozinha, ela consegue imergir na história e adentrar em uma área que não será contestada. Em contrapartida, no jogo compartilhado, a contestação advém do contato com o outro que retira a ilusão da realidade construída dentro do jogo.

Mateus apresenta a mesma queixa de Yara referente à qualidade subjetiva de sua própria imersão no universo virtual do *RPG*.

*"Tentei jogar Word of Warcraft, mas é aquele negócio, foi feito para você ser o personagem, mas ninguém faz isso. Todo mundo age fora do personagem e isso me irrita um pouco, então eu saí"*.

Portanto, agir diferentemente da forma como o personagem deveria, o trás de volta à sua realidade, o retira subjetivamente do universo virtual.

Entretanto, quando todo conteúdo do universo virtual do jogo é encenado, e aqui se inclui não somente os avatares, mas a adoção da história de vida deste por seu controlador, Mateus encontra facilidade de vivenciar criativamente a partir de um campo que não será questionado, como podemos perceber nesta sua fala:

*Gosto daquele jogo que tem a história, você se envolve na história do personagem, você pode fazer escolhas e as suas escolhas vão alterar a história do cara. Esses são meus favoritos.[...]. Eu consegui isso com o Neverwinter Nights, que você tinha que interpretar o personagem. Você tinha que falar sempre como se você fosse o personagem, não podia falar off-character<sup>4</sup>. Se você falasse da sua vida fora do jogo, um moderador te dava um chamado: Atenção, aqui não pode off-character. Você se envolvia com outras pessoas, mas na vida dentro do jogo (Mateus).*

Aqui, comparece também o desejo de se adentrar subjetivamente na história do personagem, de se tornar, pelo menos no instante em que ocorre o jogo, o próprio personagem. Poder não somente agir por meio do avatar, mas adquirir suas características, sua personalidade, sua história de vida, a partir do processo de identificação. E isto só ocorre se o ambiente virtual se sustenta. *O off-character* é algo que não pertence ao enredo. Como um erro na execução do jogo, ou melhor, um erro no caráter fantástico do jogo. Erro que invade a relação com o mundo virtual, impede a imersão em um espaço potencial. Com isso, este espaço não pode ser mais neutro,

---

<sup>4</sup> *Off-character* é um termo em inglês que determina uma ação que não condiz com o personagem. Nos jogos de *RPGs*, é uma ação que transgride as regras da história em que o personagem se encontra ou que não está de acordo com as suas características.

incontestável. Pelo contrário, foge do controle e se torna imprevisível, se transformando em um espaço falho. A "mágica" se esvanece.

O espaço potencial entre bebê e a mãe, entre a criança e a família, entre o indivíduo e a sociedade ou o mundo, depende da experiência que conduz à confiança. Pode ser visto como sagrado para o indivíduo, porque é aí que este experimenta o viver criativo (Winnicott, 1975, pag 142).

Winnicott conceitua o espaço potencial para além da relação mãe-bebê, mas não avança muito na análise deste espaço fora desta relação. Ele, contudo, abre o espaço para essas possíveis elaborações. Nesta citação ele estava se referindo à confiança na mãe que cria aqui um *playground* intermediário, onde a ideia da magia se origina, visto que o bebê, até certo ponto, experimenta a sua onipotência. "Chamo isso de *playground* porque a brincadeira começa aqui. O *playground* é um espaço potencial entre a mãe e o bebê, ou que une mãe e bebê" (pag. 71).

A confiança, nesse caso específico de Yara e Mateus, é a capacidade de sustentação do espaço virtual, de forma semelhante a uma das características de uma mãe suficientemente boa. É a capacidade de sustentar o investimento que nele é colocado. Esta específica confiança cria a "mágica" que os entrevistados relataram vivenciar em um campo fantástico. Novamente, podemos nos utilizar de uma afirmação de Winnicott que originalmente foi postulada se referindo a relação mãe-bebê, para caracterizar a relação sujeito-RPG: "O brincar implica confiança e pertence ao espaço potencial" (pag. 78).

Satisfeito então esses critérios, esses pré-requisitos, pela construção de um espaço potencial, pode-se adentrar a "uma área neutra de experiência que não será contestada." (Winnicott, 1975, p. 28-9). Vimos que os entrevistados mencionados

buscam essa área. A neutralidade desta área permite uma simulação que lhes fornece o controle que não é possível experimentar fora dela.

Mateus descreve sua inserção no mundo virtual dos jogos de *RPG* como "*um escape do mundo real que não tem dragões e magia, essas coisas*". Certamente Mateus não deseja a existência propriamente dita de dragões poderosos e agressivos que colocariam em perigo sua existência. Mas a existência de tais criaturas míticas em um plano distante da realidade é desejável. Estar em outro plano, no caso dos *MMORPG*, significa mais do que residir atrás de uma tela de computador. É a autenticação de uma barreira de segurança, uma membrana subjetiva que assegura a integridade de seu jogador.

*Já joguei jogos que morreu perdeu. Tinha que criar outro personagem. Mas não gostava muito não. Porque fazer um personagem que eu gosto e perder ele pra sempre, eu ia ficar muito frustrado. Já que eu tô jogando um negócio que me dá infinitas possibilidades eu não quero essa tão perto da realidade assim (Mateus).*

Dessa forma, O *RPG* permite uma vivência onipotente. Algo que Mateus não deseja renunciar. Mesmo que o avatar morra no jogo, ele pode ser ressuscitado, carregando para sua nova "vida" atributos que possuía antes de morrer. Torna-se, de certa forma, imortal.

Portanto, podemos agora afirmar que a imersão no mundo virtual fantástico do *RPG* permite a vivência criativa que, por meio de uma simulação ou encenação, providencia um sentimento de segurança para a realização de desejos e fantasias. Possibilita o acesso a uma área neutra da experiência que representa o espaço potencial propriamente dito. O resultado dessa complexa interação não poderia ser outro senão a

aquisição de uma capacidade momentânea de estar livre das tensões e exigências da realidade que lhes são inerentes. Como falam alguns entrevistados:

*"É um tempo que eu passo que não me preocupo com as coisas. Fico jogando ali e não fica os problemas do dia-a-dia ali pensando" (Pedro).*

*Eu diria que é realmente a oportunidade de esquecer os problemas da vida mesmo. Eu penso que o ser humano tá sempre procurando se distrair, uns tem álcool, outros tem outros tipos de droga mais pesada, aí tem gente que gosta de ver filmes. Então, penso assim, é mais uma distração que nesse momento o cérebro relaxa, nesse sentido de ficar pensando nos seus problemas (Ian).*

Mais do que uma atividade de lazer, os entrevistados caracterizaram sua atividade dentro do jogo como uma forma de conseguir um alívio frente aos seus problemas cotidianos. Situam o jogo como um lugar de repouso. Uma área neutra em que as tensões que os afligem não são bem-vindas. Esta é a própria definição do espaço potencial: uma área de repouso do ser humano, o playground necessário para que possamos lidar com a realidade externa e também com nossa realidade interna (Winnicott, 1975). Podemos, agora, concordar com Winnicott de que nenhum ser humano está livre da tensão de relacionar a realidade interna e externa, e que o alívio dessa tensão é proporcionado por uma área intermediária de experiência. Assim, a especificidade do brincar é mudar a realidade em outra coisa, algo que transforma parte da realidade que é insuportável, quer seja interna ou externa (Green, 2013).

Corroborar esta afirmação a dificuldade de alguns entrevistados de aceder a esta área devido a descomunais exigências que experimentam em determinados momentos de suas vidas.

*Quero voltar a jogar mais, mas o problema é que estou estudando para concurso público, é difícil. Você tá lá jogando e pensando: tenho que estudar.*

*[...] Se eu tivesse tranquilo eu jogaria muito melhor. Às vezes não é nem a questão do tempo, mas da pressão mesmo. Às vezes eu nem tô estudando, mas tô pensando. Se eu parar para jogar, vou gastar pelo menos uma hora. Se você senta para jogar, você gasta tempo alí (Pedro).*

*Sinto falta de ter um tempo que eu não tenha muita responsabilidade. Agora tenho o trabalho, chega em casa e tem que fazer trabalho da faculdade. Sobra pouco tempo para fazer algo que seja puro lazer, puro passatempo (Gustavo).*

Talvez seja, pelo menos em parte, esse o motivo de Freud afirmar que o adulto não pode brincar e por isso fantasia (Freud, 1908/2006). Não somente devido à exigência de assumir um papel que condiz com sua representação social enquanto adulto, mas à demanda que lhe é imposta de produzir, sustentar outros e ganhar dinheiro. Assumir as responsabilidades que o ser adulto impõe.

Por outro lado, o brincar, no seu sentido Winnicottiano, é um processo complexo e exige um investimento muito grande na atividade criativa. Se inserindo em um campo de repouso. E como a própria definição desta palavra sinaliza, é uma forma de pausar a atividade, cessar o movimento corrente, libertar-se momentaneamente das tensões que comovem os seres humanos. Sendo assim, a exigência imposta ao adulto se contrapõe com o brincar. Fazendo com que em alguns casos, o superego impeça a exposição de conteúdos inconscientes que ficam retidos em uma atividade psíquica internalizada, a fantasia.

Winnicott (1975) afirma que "é no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (self)" (pag. 80). Ou seja, para Winnicott, o brincar no adulto é a manifestação dos conteúdos do fantasiar, por um

mecanismo diferente deste. O adulto que não brinca é aquele que foi impedido de fazê-lo devido ao recalque.

Nestes casos, não há a possibilidade de aceder ao espaço potencial. Pode haver um ato de jogar, mas não o brincar como descrito por Winnicott. A imersão do brincar criativo no campo do *RPG* depende tempo. Assim como no sono é preciso tempo para chegar aos estágios mais profundos, o mesmo ocorre na imersão no jogo de *RPG*. Por este motivo que o espaço potencial não foi elaborado a partir do jogo, substantivo, mas do brincar, verbo. Ou seja, depende da forma que o jogo é utilizado, assim como nas outras atividades com potencial criativo. Marcos exemplifica estas elaborações:

*Quando eu estava estudando para concurso dois anos atrás, eu me abstive de jogar RPG durante uns 8 meses, mandei email para meus amigos expliquei tudo, ai todos me deram a maior força e continuaram jogando RPG e eu parei de jogar. Era notório como eu ficava mais chateado, um pouco mais estressado, é uma das minhas válvulas de escape. [...] é um lazer, é um prazer, é uma atividade, para relaxar (Marcos).*

Portanto, podemos concluir que o jogo do tipo *RPG* e *MMORPG* constituem-se como potência para a atividade criativa e, dessa forma, para a constituição de um espaço potencial, onde o sentido de um objeto, coisa, pessoa, experiência se inserem em um processo aberto, cheio de plasticidade, de evolução e desenvolvimento. Novas significações são passíveis de emergir à medida que novas formas de viver e se relacionar emergem nos sujeitos.

Contudo, tal atividade exige não somente tempo, mas um grande investimento psíquico. Os entrevistados relataram que em determinados momentos não conseguiam mais fazer este investimento na dimensão fantástica do *RPG*. Isto devido a intensas

exigências da realidade que, nesses casos, direcionava o investimento para outra atividade.

### **3.3. Narcisismo, eu ideal e ideal de eu na identificação com o avatar**

Mesmo que seja mais que um simples jogo, o *RPG* e o *MMORPG* ainda é um jogo. Na maioria desses jogos não há somente um objetivo, mas há objetivos específicos, particulares que são construídos na interação com o jogo. Desafios, enigmas, batalhas, conquistas e, conseqüentemente, recompensas pelas suas ações e escolhas. Tudo isso de forma simulada. Aqui nos aproximaremos mais das considerações de André Green, que intercala conceitos freudianos ao brincar winnicottiano. Precisamente, o que iremos constatar é a dimensão narcísica do investimento dentro do jogo possibilitado pela identificação com o avatar.

*Eu gostava muito do Diablo I, quase reprovei matemática por causa de Diablo I, eu vivo falando, "nossa, eu era viciado". É um jogo que te prende, tem sempre algo para se fazer, você ta sempre passando de nível, sempre tem um item legal que você achou. [...] Eu me sinto tão bem (quando ganha) que quando tem aqueles jogos que você grava o jogo, eu revejo o replay. E quando você perde, fala: Eu jogo tanto e tem tanta gente melhor que eu, vejo os coreanos lá que jogam para caramba. [...] É um sentimento ruim, não sei definir. Gasto tanto tempo aqui e não sou bom, sou incapaz de fazer isso direito. (Pedro)*

Esta fala nos relembra o que Freud (1921/2006) afirmou sobre o narcisismo: que há sempre uma sensação de triunfo quando algo no eu coincide com o ideal do eu, e um sentimento de culpa ou inferioridade quando isto não ocorre. É exatamente dessa forma que Pedro se sente quando ganha ou perde dentro do jogo. Passar de nível e encontrar um item mais poderoso o deixa mais próximo de seu ideal. Possibilita que triunfe



momentaneamente. A vitória no jogo lhe providencia uma satisfação narcísica que ainda pode ser retomada pela sua revivescência a partir de uma reprise. O próprio ato de recordar o acontecimento é acompanhado por um sentimento de prazer de origem semelhante ao do momento original (Freud, 1905/2006).

Por outro lado, a derrota assume o lugar de fracasso. O afeta nas suas bases narcísicas. Não é somente uma derrota, algo vivenciado como momentâneo e justificado pelas circunstanciais daquele acontecimento. Pelo contrário, perder convoca o sentimento de ser incapaz, de ser inferior ao outro.

Sentimento que, segundo Freud (1921/2006), está relacionado a resíduos do narcisismo primário, à satisfação do ideal do eu e à satisfação da libido objetal. E o que estamos observando aqui é satisfação, ou não satisfação, do ideal do eu. Um investimento em um objeto externo cuja satisfação retorna para o eu. Investimento que se faz necessário a partir da castração que impõe ao sujeito a noção que não goza de completude.

*"Meus pais são muito bons. Um dos motivos pelos quais eu fico tão pê da vida por não progredir (na vida) é porque meus pais ficam sofrendo com isso" (Pedro).* Essa fala revela justamente o narcisismo secundário onde subjaz a satisfação do ideal do eu. De forma imperativa, o desejo do outro se apresenta instaurando uma insatisfação. O que é facilmente evidenciado na necessidade de Pedro de corresponder ao que é esperado dele, como se ele precisasse ser bom suficientemente para o outro o amar. Neste caso, suficientemente bom é o próprio ideal projetado por seus pais em Pedro e almejado por ele.

Constitui, assim, como pilar para esse sentimento de inferioridade em relação ao outro, a necessidade de reconhecimento pelo outro de suas conquistas. Assim, podemos concordar com a afirmação de Zimerman (2010) de que as configurações

psicopatológicas, que abarcam as questões de autoestima, de sentimento de identidade e o da relação com a realidade exterior se originam da falência da necessidade do sujeito em ser reconhecido.

*Eu acho que o jogo é mais justo que a vida real. No jogo você começa do mesmo nível. Se você vai para um nível maior é porque você jogou muito mais. [...] No jogo é mais fácil progredir, na vida você estuda, estuda, estuda, trabalha, trabalha, trabalha e não é reconhecido. O reconhecimento é muito mais palpável e automático no mundo virtual que na vida real. [...] Você vê o item massa que você ganhou, você vê o XP<sup>5</sup> ali. Na vida real, você estuda, trabalha e chega lá e tudo que você acumulou talvez você não vai lembrar na frente. Ninguém está contando seu XP(Pedro).*

*No jogo, tem uma coisa, falando mais do comportamento, ele reage no momento em que você se comporta. Você dá uma resposta, e o jogo responde na hora. E essa é uma coisa que é o que mais funciona no comportamento, para a gente aumentar em frequência. Na nossa vida, as vezes a gente faz alguma coisa e a consequência vai vir lá depois. E no jogo a consequência vem na hora. Sem contar que é muito entretenimento. Muito. O jogo é mais bem delimitado, mais concreto. A vida real é mais diluído. É mais fácil viver no jogo. (Yara).*

Se na vida fora do jogo Pedro não encontra essa satisfação narcísica no jogo há a possibilidade dessa satisfação desejada se constituir a partir do avatar. Mesmo que de forma simulada e momentânea, essa satisfação é muito mais constante e concreta do que na vida fora do jogo. Os avatares possuem atributos equivalentes que aumentam a partir das ações exercidas por meio dele. Por mais que seja possível perder uma batalha e fracassar em um objetivo, constantemente está se ganhando itens novos ou, no mínimo,

---

<sup>5</sup> XP se refere a um marcador quantitativo de experiência em alguns jogos.

experiência. E não é somente a experiência abstrata e subjetiva que se encontra fora do jogo. Há no jogo marcadores de progresso que concretizam a experiência, a transformando em objeto a ser adquirido. Dessa forma, o investimento dentro do jogo seguramente providencia uma consequência sob a forma de ganho narcísico.

*Acho que no jogo elas (recompensas) são muito mais frequentes, mais fáceis.*

*Porque o tempo no jogo é algo muito mais corrido do que na vida real. Se você investir um dia no jogo você tem uma gama de recompensas enorme, e um dia na vida não é nada. (Mateus).*

*(As conquistas) São mais fáceis, são mais rápidos, é online né cara, é interativo, é muito fácil, muito rápido, ali você tá jogando com outras pessoas que começam a te reconhecer. [...] Online é assim, tu criou o personagem, joga pra burro já tá nível 20, já faz alguns amigos e é o cara, eu vejo aqui no meu brother, quando tava viciado, em world of warcraft, cara o bicho tava bitolado demais, do mesmo jeito que eu era, ou pior. É fácil, o reconhecimento é rápido, acho que esse é um dos termos fortes, o achievement<sup>6</sup>, é o reconhecimento (Marcos).*

O que estamos percebendo é que o *achievement*, a conquista, a recompensa, a medalha ou o troféu representam formas concretas de reconhecimento de alguma ação positiva. Praticamente não há marcadores negativos de fracassos. Somente de conquistas. E o jogo tem a particularidade de providenciar que toda ação tenha uma consequência que condiz com uma ação. Diferentemente da vida fora do jogo que, como relata Pedro, não é justa no sentido de não colocar as pessoas no mesmo plano de possibilidades e de providenciar consequências nem sempre resultantes da ação

---

<sup>6</sup> O *achievement* é um marcador de conquista, como uma medalha ou troféu. Um reconhecimento por algum feito.

exercida. De forma contrária, no jogo, uma ação bem sucedida para um determinado fim terá sempre a consequência positiva que lhe é inerente.

Assim, o jogo recoloca o sujeito diante do reconhecimento pelos seus atos. Reconhecimento que constitui, desde o seu nascimento até fases evolutivas posteriores do sujeito, como importante fator para a formação do sentimento de identidade. É a partir do reconhecimento do outro que é possível a existência do reconhecimento de si mesmo (Zimmerman, 2010).

O sujeito, inicialmente desamparado, constitui-se pelo reconhecimento do outro e por processos de identificação que faz ao longo de sua existência (Florence, 1994; Chagnon, 2012). Essa identificação acontece mediante os vínculos que ele estabelece com o meio social e que implicam o seu reconhecimento e a sua valorização pelo outro (Freud, 1921/2006).

Neste sentido, Zimmerman afirma, a partir das contribuições de Winnicott e de Freud, que todo ser humano possui uma ânsia de ser reconhecido pelos demais, como sendo uma pessoa querida, aceita, desejada e admirada pelos seus pares e circunstantes. Ser reconhecido, ser visto, nomeado, amado e diferenciado por outro. Assim como para a estrela existir ela precisa ser vista, nós humanos também precisamos desse investimento do outro. Para além de uma dimensão filosófica da existência sobre o que existe e o que não existe, Zimmerman parece estar convocando nossa atenção para o fato de que para uma pessoa acreditar que exista, ela precisaria se sentir reconhecida.

Isto questiona o velho ditado de Descartes - "Penso, logo existo" - adicionando a dimensão do reconhecimento ao pensamento. "Quaisquer pensamentos, conhecimentos ou sentimentos, requerem serem reconhecidos pelos outros (como resulta claro na interação mãe-bebê) para adquirir uma existência, ou seja, passar do plano intrapessoal para o interpessoal, e vice versa" (Zimmerman, p. 212, 2010).

Essa ideia é original de Winnicott (1975) e está relacionada a uma existência subjetiva, muito mais do que a questionamentos metafísicos sobre o que existe. É a partir do olhar do outro, do reflexo que este espelho providencia, que é possível haver um sentimento de unidade existencial. Para se (re)conhecer é necessário ser conhecido pelo outro. É nesta diretriz que segue o curso do reconhecimento de si mesmo, sempre remodelado pelo reconhecimento do outro e dos espelhos que surgem ao longo da vida do sujeito. Por este motivo que é inegável, em Psicanálise, que "o ser humano constitui-se sempre a partir de um outro" (Zimmerman, 2010, p.21).

Mas que outro é esse dentro do jogo? No jogo o outro pode ser uma pessoa ou simplesmente um produto da programação de seu criador, um personagem regido por regras pré-estabelecidas. Ou ainda, no caso dos *achievements*, o próprio jogo faz a função de reconhecimento, estabelecendo-se no lugar do outro.

Dessa forma, por meio da identificação com o avatar, o sujeito se vê na possibilidade de realizar diversas novas relações de objeto. Tanto com outros avatares controlados por pessoas quanto com avatares que seguem uma programação predefinida pelo autor do jogo. Também por meio da identificação com o avatar, é possível obter novos itens virtuais, como armaduras, armas, casas, etc, adquirindo, a partir deles, atributos cada vez mais poderosos. Estes fazem com que o avatar se torne mais potente, mais fálico e, conseqüentemente, isso retorne subjetivamente ao seu controlador. O que estamos vendo aqui é justamente como essas novas relações de objeto retornam para aquele que está detrás do avatar, o sujeito. O reconhecimento no jogo pelo outro, os *achievements*, as conquistas e os itens adquiridos virtualmente reafirmam a identidade forjada no jogo identificatório com o avatar.

Assim, a identidade construída no avatar não somente é moldada ao desejo de seu controlador, sendo fantasmaticizada e narcisicamente investida, mas retorna sob uma

função especular por meio da identificação com o avatar. Por isso, pudemos constatar o caráter de grandiosidade presente nas características dos avatares e dos mundos construídos virtualmente nesses jogos. Como evidencia a fala de Marcos:

*A imersão é tão grande, a vontade de jogar o personagem, evoluir o personagem, de manter as conversas, as relações que você conquistou, as guildas que você entrou, o status que você conquistou, continuar sendo, sei lá, clérigo líder da guilda, whatever, o que venha a ser. O que você conquistou, para manter requerer mais tempo mantendo, é um vício bicho, é uma bola de neve, não é uma coisa. [...] Eu imagino as ações que vão acontecer na aventura, eu traço a estratégia, nosso objetivo. Nesse momento estamos invadindo uma grande corporação, Microsoft, Yakuza, nós estamos invadindo aquele prédio. Meu personagem tem tais habilidades, eu posso fazer isso, posso fazer aquilo.*

*(Marcos).*

Portanto, não se trata de ser um clérigo ordinário, mas sim do clérigo líder. Não se está invadindo uma empresa comum, mas a grandiosa *Microsoft* ou a organização japonesa *Yakuza*. Essa fala denuncia a fantasia que permeia o *RPG* e o *MMORPG*. Dessa forma, estes jogos tornam possível o que não poderia ser fora dele. Mesmo que de forma segura, simulada, a influência no sujeito transpõe os limites da tela do computador. Portanto, a virtualidade da fantasia do sujeito se atualiza nesses jogos, podendo ser vivenciada como real.

Dessa forma, o caráter para além da realidade percebida pelo sujeito nesses jogos não é falso ou irreal. Ele é, essencialmente, ilusório. E como nos diz Freud (1927/2006),

O que é característico das ilusões é o fato de derivarem de desejos humanos. [...]

As ilusões não precisam ser necessariamente falsas, ou seja, irrealizáveis, ou em

contradição com a realidade [...] Podemos, portanto, chamar uma crença de ilusão quando uma realização de desejo constitui fator proeminente em sua motivação e, assim, procedendo, desprezamos suas relações com a realidade, tal como a própria ilusão não dá valor à verificação (p. 43).

Neste texto, Freud considera a ilusão como uma defesa contra o reconhecimento do caráter efêmero e transitório da vida humana, assim como o solo do qual se originam as formações culturais. Como exemplos onde o caráter ilusório está presente, Freud cita a arte e a religião. A criação artística e, mais especificamente, a religião são consideradas como artefatos compensatórios que protegem os humanos do desamparo, reconciliando-os com os sacrifícios que a civilização exige (Garcia, 2007).

No que tange somente ao caráter ilusório como proteção ao desamparo, é possível, com base no que foi construído até aqui, adicionar o jogo de *RPG* e os *MMORPG* a esta lista. Parece adequado, ainda, afirmar que os frequentes reconhecimentos do jogo sob forma de conquistas; os itens e atributos adquiridos por meio do avatar; a própria inserção em um mundo virtual fantástico; podem suplantar momentaneamente a falta que caracteriza cada um como sujeito. A falta que se busca suprir numa tentativa nunca plenamente alcançada, seria justamente a falta estruturante definida por Freud (1923/2006): a castração.

Podemos sugerir que o imaginário da completude na relação sujeito-avatar (segundo o processo da identificação) pode ter como consequência a blindagem, por assim dizer, do sujeito de sua castração, do barramento mais fundamental que o constitui como tal sujeito. Busca-se a completude ou a onipotência do ideal do eu, que jamais efetivamente se alcança, se não imaginariamente, quer dizer, como sentimento momentâneo de completude ou onipotência. Isso fica claramente evidente na fala de

Mateus: *"Eu sempre tento achar itens, coisas mais fortes, para eu ficar intocável. (Mateus)"*

Se para Freud o conceito de ilusão expressa o desejo de negar o desamparo; a ordem pulsional; o conflito; assim como a tentativa de preservação do princípio do prazer e da completude narcísica; o jogo de *RPG* e *MMORPG* possibilita isso ao seu jogador. A ordem pulsional nesses jogos não está ausente, mas subjulgada. Como é evidenciado na fala de três entrevistados:

*Eu esqueço tudo. Acordava de manhã, ia jogar, e eu percebia que eu não tinha comido nada, assim, meia noite. Você fica lá imersa. Atrapalha um pouquinho de vez em quando. O sono especialmente, você vai virando madrugada (Yara).*

*Olha só, quando você tá nesse vício, se tá nesse jogo online [...] você não tem fome. Quando tem ela vem de certa forma avassaladora e você não quer perder tempo. Você fica imerso, você fica num topo jogando, você esquece do universo. As horas passam. [...] Você não sente fome, não sente sede, não sente nada (Marcos).*

*Eu acho que na distração ali você pode esquecer a fome um pouco, quando para e lembra, ixe preciso comer, to com fome (Ian).*

Portanto, a ilusão nesses jogos representa uma proteção contra as imposições da pulsão, do princípio da realidade e do reconhecimento da castração. Neste sentido, pode ser entendida como um elemento defensivo no movimento de constituição subjetiva.

Assim, o desejo de preservação de um estado de coisas ideal se opõe à inevitabilidade do desamparo e das pulsões, e é justamente este antagonismo que resulta no caráter potencialmente produtivo da ilusão no jogo de *RPG* que, em última análise, protege do desamparo (Garcia, 2007). Logo, a especificidade do caráter ilusório desses jogos reside não na relação antagônica entre real e irreal, mas na relação entre a pulsão e



o corpo virtual do avatar; entre o desejo e a falta; entre o ideal narcísico e o desamparo.

O que estamos defendendo aqui é que no campo da ilusão do jogo virtual do *RPG* e do *MMORPG* se insere tanto as contribuições de Winnicott (1975) sobre a transicionalidade - estando a experiência satisfatória no espaço da ilusão como requisito para um psiquismo saudável - quanto as contribuições de Freud (1927/2006), que enfoca a dimensão narcísica e pulsional. Assim como fez André Green (2013), buscou-se uma aproximação entre essas teorias, pois falam do mesmo tema com perspectivas e análises diferentes. Não sendo, entretanto, antagônicas, mas complementares que compartilham uma analogia.

É necessário, ainda, fazer uma diferenciação acerca de uma característica dos jogos de *RPG* e *MMORPG* que pode ser observada na fala de Marcos.

*Eu não me controlo nisso (jogo MMORPG), eu não tenho esse poder de controle. O RPG do papel e o boardgame, eu tenho o poder de controle, mesmo que imposto pelos amigos, requer os amigos para jogar. [...] É menos acessível, os achievements são totalmente diferentes. [...] Mais abstratos. Muito mais abstratos... É muito mais abstrato porque o outro tá ali concretizado (Marcos).*

Aqui, o outro concretizado se refere efetivamente à pessoa por trás do avatar que está presente em jogo de *RPG*, enquanto nos *MMORPG* o que está concretizado e é objetivamente percebido pelo jogador é somente o avatar. Assim, podemos perceber na fala de Marcos uma grande diferença dos estilos *MMORPG* e *RPG*, que é a imediaticidade e concretude que é ainda mais presente no primeiro. A ação e a consequência dentro do jogo está a um clique de distância. Uma história inteira pode se desenrolar em horas. É rápido, imediato, instantâneo, interativo e automático. O que aumenta a efetividade do reconhecimento das ações do jogador. Como consequência, Marcos tem dificuldade de impor um limite. Ele precisa que este seja imposto por algo

externo, caso contrário, a imersão dentro do jogo o coloca em uma posição que o possibilita superar seus limites, se aproximar do ideal do ego, transpondo sua necessidade de reconhecimento.

Aqui reside o principal caráter de adição que os entrevistados descreveram como "viciante". Enquanto que na vida fora do jogo muitas consequências são abstratas, no jogo há uma consequência direta e concreta para cada ação exercida ali. Como, por exemplo, o marcador quantitativo de experiência denominado de "XP" que aumenta gradualmente a partir das ações exercidas dentro do jogo. O sentimento momentâneo proveniente do impacto subjetivo dessa consequência concreta o recoloca em uma posição de gozo parcial da satisfação do narcisismo secundário. Como a satisfação nunca é plena, a não ser que estejamos lidando com algo da ordem da psicose (o que não foi observado nos entrevistados), faz-se necessário um constante investimento para sustentar esse gozo narcísico.

Contudo, ao longo desta pesquisa, tomou-se o cuidado para evitar situar a interação com esses jogos como análoga à dependência de drogas. A caracterização dessa relação com o mundo virtual construída até aqui nos permite reconhecer sua complexidade, situando-a para além de uma simples atividade benéfica ou maléfica. O que podemos constatar é que, no presente momento tecnológico, o caráter referente à adição aos jogos está mais próximo de questões narcísicas.

Trata-se, portanto, de uma forma de superar subjetivamente suas limitações previamente estabelecidas. Podemos, ainda, fazer uma analogia com atividades que providenciam um engrandecimento narcísico fora do jogo.

*Uma coisa que gosto de fazer é superar os meus limites, mesmo que às vezes eu me quebre um pouco, eu gosto muito de superar os limites, teve uma época que comecei a andar, andava 3 quilômetros, 4 quilômetros, 12 quilômetros, 22*

*quilômetros, [...] era sensação de vitória [...] é uma conquista, é um trofeuzinho, sabe? (Marcos)*

A forma descrita por Marcos sobre a "sensação de vitória", da "conquista" e do "troféu" é a mesma de quando ele está se referindo a estes mesmos elementos dentro do jogo. Logo, são vividos como equivalentes, produzindo efeitos subjetivos semelhantes. Contudo, o *RPG* possibilita uma transposição desses limites que é para além dos limites humanos, sendo virtual e ilusória.

Relembremos da fala de Marcos de que "o jogo não tem limites". Por meio da identificação com o personagem, da satisfação narcísica no reconhecimento, ele consegue transpor seus limites. Obter um sentimento momentâneo de aproximação com o ideal do eu constituído justamente pelo processo de castração. Inclusive, não somente o seu limite é transposto, mas do mundo à sua volta, que é regido por leis próprias, delimitadas pelo criador do jogo. Porém, é importante ressaltar que a transposição do limite, assim como a satisfação do narcisismo secundário, nunca é plena.

Isso coloca o jogo *MMORPG* em uma posição paradoxal para Marcos, que o admira, sente vontade de o jogar, mas escolhe manter-se distante desse. Justamente porque o tempo e o investimento que esse jogo demanda dele conflita com suas atividades fora do jogo. Ele tem dificuldade de retornar à realidade fora do jogo quando imerge para dentro do universo virtual dos *MMORPG*. *"RPG online, só depois que eu tiver me aposentando, é o único jeito."* (Marcos). Por outro lado, ele encontra atividades semelhantes que lhe impõem certo limite como o *RPG* de mesa ou de papel. Neste, o limite é imposto por contingências externas como, por exemplo, todos os participantes estarem efetivamente presentes. Este tipo de jogo exige um maior número de condições necessárias para acontecer do que os *MMORPG* que depende somente de uma conexão a internet e um aparelho eletrônico para rodar o jogo. O *MMORPG* é mais contínuo,

está sempre disponível ao seu jogador, salvo em casos de falhas técnicas. Portanto, a imersão nesse jogo e suas consequências para o sujeito são potencializadas pela constante disponibilidade que este tipo de jogo oferece.

Assim, pudemos constatar neste subcapítulo que o investimento psíquico realizado na imersão em um novo mundo virtual permite ao jogador realizar novas relações de objeto por meio de uma identificação com seu avatar. E ainda, que o valor subjetivo do investimento objetal no mundo virtual do *RPG* e do *MMORPG* por meio do avatar retorna ao eu sob condição de sustentação, reafirmação ou até, questionamento das bases narcísicas dos sujeitos.

#### **3.4 Do personagem principal ao sujeito: a identificação com o avatar**

Neste subcapítulo, iremos demonstrar que nas atividades que foram descritas até agora, na interação com o mundo virtual por meio do avatar, só foram possibilitadas pois, subjacente a elas, há um processo de identificação. Assim, para melhor compreender a complexidade dessa identificação e do sujeito por trás do avatar, neste subcapítulo será caracterizado os personagens principais de quatro entrevistados. Esses entrevistados descreveram algumas características pertencentes a determinados avatares que parecem favorecer o processo de identificação com este. Características que são procuradas nos avatares escolhidos para serem criadas e desenvolvidas neles.

Com base no que foi construído no subcapítulo anterior, o personagem principal de Marcos não poderia ser outro senão algum que tivesse características voltadas para o reconhecimento pelo outro.

*Geralmente você tem o personagem principal e pode ter alguns secundário mas sempre tem um regente. Aquele que você joga mais, dado como seu principal, todos os meus trazem uma mesma característica, todos são curandeiros eu tenho*

*essa características todos são montados para a cura, para curar e eles se repetem, mesmo quando não tinha um fator cura no jogo o meu era fator defesa. Querendo ou não tem uma certa analogia, cura e defesa neste jogos de RPG (Marcos).*

O personagem de Ian segue exatamente o mesmo padrão do de Marcos. Ian, que relata constantemente escolher um avatar com atributos focalizados em habilidades de suporte para os outros personagens aliados de seu grupo.

*Geralmente, eu assumo a função de suporte. Eu diria porque, eu tento ser mais flexível que tem pessoa que só quer jogar de tal jeito ou só sabe de tal jeito então eu deixo todo mundo pega o seu preferido ai geralmente o que sobra, ai eu vou de suporte. [...] Porque se o time vai precisar. então alguém tem que fazer esse papel. Se eu bater o pé: vou com o que eu quero e no final das contas todo mundo perde. E como eu tenho interesse que no final das contas todos ganhem, se for um jogo assim que tem diferença entre os personagens, aí é geralmente, no caso do jogo cooperativo, se acontecer isso, agora se puder ser negociável eu tento não ir com suporte (Ian).*

O avatar que tem seus atributos focado na cura ou no suporte é aquele que, enquanto seus aliados estão atacando, sua função principal é regenerá-los. Dessa forma, as atividades de atacar e destruir estão diminuídas neste personagem. Sua força reside na força dos outros. O sucesso e a vitória ficam condicionados à habilidade de ataque dos aliados. Assim, o gozo do curandeiro não é primordialmente o de destruir, conquistar e evoluir; tornando-se o mais forte. Mas o de ser essencial para a vitória. Não é o personagem principal, nem o mais poderoso, mas sem ele o grupo fica fraco e os personagens morrem mais facilmente em uma batalha. Ele é, portanto, o mais

necessário. E sendo necessário para o outro, nasce um sentimento de segurança de que o outro não vai faltar.

*Talvez seja uma característica minha. Sou um cara que gosta de ajudar as pessoas, sou um bom samaritano costume dizer, sou um cara que se meu amigo pede ajuda vou lá socorrer. Aprendi a dizer não mas, antigamente nem não sabia dizer, aprendi a dizer não mas sempre estou em pé e a ordem para ajudar no que for possível os meus amigos, principalmente aquele círculo dos amigos mesmos, se alguém ligar eu paro que to fazendo e vou (Marcos).*

*Eu acho que de certo modo sim. Às vezes eu acho que eu me sacrifico por outras pessoas. Mas também tento manter um limite saudável para que eu não ache que é injustiça demais comigo. [...] Na vida real também eu procuro ser uma boa pessoa. Solicita no trabalho, ou no dia-a-dia assim no geral, a pessoa pede uma ajuda, se tiver ao meu alcance, eu tento (Ian)*

Essa prontidão de Marcos e Ian em ajudar o outro a qualquer momento levanta o questionamento do que está para além de ser simplesmente um bom samaritano, uma vez que a toda renúncia subjaz um ganho secundário (Freud, 1930/2006). Há sempre compensação econômica para o que foi perdido. O que podemos afirmar pelas falas de Marcos e Ian apresentadas até agora é o tanto que eles buscam por meio de suas ações o reconhecimento do outro. Justamente, porque eles precisam desse outro para dar-lhes existência. Não existe vitória se não há um outro para reconhecê-la. E ser "o curandeiro" ou "o ajudante", tanto no jogo quando na vida fora dele, coloca o outro na posição de precisar de Marcos tanto quanto ele precisa desse outro. Pelo menos é o resultado esperado. A lógica é que se o avatar específico é tão importante que se torna necessário para o sucesso do grupo, o sujeito que está por trás do avatar assume subjetivamente essa condição. Portanto, o avatar se torna uma extensão de sua subjetividade, justamente

pelo processo de identificação. "A minha pessoa atravessa a essência para lá, eu não sei ser escroto" (Marcos).

*Se eu tiver a opção eu geralmente não faço isso (matar, roubar, dentro do jogo), se eu tenho a opção de não roubar, se eu tenho a opção de não matar [...] Geralmente eu sigo o caminho bom mesmo. Num jogo que faz um personagem e se pode escolher o caminho bom, o caminho mau, eu vou pelo bom e evito roubar, evito matar se vai acumular carma bom (Ian).*

*Se me permite falar, quando eu expliquei isso a primeira coisa que eu disse foi o seguinte, meus personagens principais geralmente todos foram de cura ou de defesa, os secundários, os alters, alternativos já tive de tudo: assassino, ladrão, literalmente assassino e literalmente ladrão, eu ficava com a consciência pesada mas ia lá e fazia para ver como era, mas eu ficava com a consciência pesada. Quando eu matava o personagem do outro e roubava as coisas dele, o cara me xingava. [...] Nunca parei para pensar nisso, mas literalmente e eu me sentia mal quando o cara reclamava, não devolvia mas me sentia mal (Marcos).*

O “carma bom acumulado”, que é mais um troféu virtual, representa novamente uma prova do reconhecimento que se busca pelo ato de caráter bondoso. A renúncia ao desejo pulsional, a abdicação de sua satisfação é uma atividade complicada para qualquer sujeito. Por trás da suposta renúncia, há uma troca, uma formação de um substituto ou sub-rogado (Freud, 1908/2006). A fala de Ian revela uma condição de ganho secundário que fundamenta a renúncia: "Evito matar se vai acumular carma bom". Por outro lado, a reclamação é uma forma de reconhecimento do outro de uma ação de valor negativo, tendo, dessa forma, um caráter de punição para Marcos.

Contudo, essa análise pode ser complementada pelo fato de que além do reconhecimento pelo outro de suas ações, comparecem nessas falas o reconhecimento

do lugar subjetivo do outro. Como é a partir do outro, a partir do reconhecimento do outro e posteriormente, de uma identificação com este outro que o eu se constitui, a empatia apresentada por Marcos e Ian, indicam uma habilidade relacional de identificação com esse outro.

O que parece estar por trás de tantas renúncias é a noção de que o reconhecimento do outro como portador de direito é condição *sine qua non* para o subsequente entendimento de si como pessoa de direito (Honneh, 2003). Ou seja, o reconhecimento do outro, o reconhecimento pelo outro e o reconhecimento de si se entrelaçam nessa relação. Mesmo no jogo, de forma simulada, Ian e Marcos têm muita dificuldade de matar e de roubar o outro. O xingamento e a reclamação por parte deste representam o oposto do que Marcos busca no jogo. Contudo, Marcos evidencia em sua fala o desejo recalcado quando se utiliza de seu personagem principal. Por meio dos personagens alternativos ele experimenta de "tudo" que não é permitido ao seu personagem principal.

O personagem alternativo difere do principal por ser percebido como diferente. Não como um outro, mas como um personagem que não o define ou o representa. É um alternativo. Contudo, há ainda, um processo subjacente de identificação com esse personagem alternativo, visto que Marcos ainda se sente mal quando mata e rouba dentro do jogo. Sente-se assim porque não está dissociado do personagem. Mas, por meio deste, se permite realizar desejos da ordem do recalcado que não encontram vazão por meio de seu personagem principal ou em sua vida fora do jogo. Sente-se mal ao matar e roubar no jogo, mas não devolve o que foi roubado. Dessa forma, podemos afirmar que há um gozo pela passagem ao ato possibilitada pela identificação com o personagem alternativo.



Neste sentido, de forma metafórica, poderíamos dizer que o personagem alternativo estaria para o personagem principal de Marcos assim como a perversão está para a neurose. O clássico enunciado freudiano nos diz que a neurose é o negativo da perversão, que aquilo que o perverso realiza, põe em ato, é o que o neurótico sonha fazer (Freud, 1905/2006). Assim, subjacente a neurose, residiria uma perversão virtual. "*Ocorre que não existe neurose sem sua pequena e miserável perversão escondida*" (Martins, 2007, pag. 28). Logo, assim como uma palavra é uma entidade virtual que se atualiza na enunciação, o desejo perverso recalcado virtual se atualiza na passagem ao ato.

E o que impede esta atualização é o interdito, explicitado ou velado, que é introjetado pelo sujeito em sua vivência do Complexo de Édipo. A partir daí, cabe ao eu conseguir lidar com seus três senhores: o princípio da realidade, as exigências do Id e a imposição do Supereu (Freud, 1923/2006). Este último, manifesta-se sob a forma de um imperativo categórico, impondo ao sujeito neurótico a problemática do dever e do aparentar. Dever sempre relacionado às obrigações, compromissos e necessidades; e o aparentar ao olhar do outro.

Conseqüentemente, comparece no neurótico o disfarce, a dissimulação, a renúncia pulsional, a manutenção da boa imagem, a produção de uma consciência racional sem vestígios de desejos não desejados, a constituição do olhar do outro como condição de existência, a substituição dos próprios anseios por aquilo que é suposto como comportamento desejável, o falar como se fosse sempre e somente objeto do desejo do outro (Martins, 2007).

Os personagens alternativos descritos por Marcos estão no polo oposto de seu personagem principal na dialética bom-mau. Satisfazem a problemática do aparentar, mas não a do dever. Por mais que esses personagens sejam "*literalmente assassinos e*

*ladrões*", mostrando-se desta forma aos olhos do outro, Marcos não consegue se desvencilhar da culpa que sente por exercer uma ação perversa. Assim, o dever retorna ao sujeito sob a forma de uma força coercitiva (Costa Neto, 2013).

Já com Mateus, isso acontece de forma diferente. O personagem principal de Mateus equivale ao alternativo de Marcos.

*Geralmente eu faço personagens malvados. Centrados no seu objetivo, mas se alguma coisa cruzar o caminho deles, matam sem remorso. É aquele que ta num canto, faz o que quiser. É o mais puxado para o lado malvado. Não é o principal. [...] Eu sempre tento achar itens, coisas mais fortes, para eu ficar intocável. E descobrir segredos do jogo. Posso descobrir lugares sozinhos do jogo, lugares que ninguém foi. E se alguém aparecer, tentar me impedir, corto o cara (Mateus).*

Diferentemente de Marcos, Mateus, com seu avatar, consegue matar no *RPG* sem remorso algum. O que levanta o questionamento sobre a forma que Mateus lida com as leis que lhe são impostas. Contudo, Mateus relata que fora do jogo, segue-as estritamente.

*Eu nunca fiz nada que desse motivo para meus pais brigarem comigo.[...] Aqui (fora do jogo) eu não posso matar as pessoas. Tento sempre não fazer nada errado sem pensar duas vezes antes nas consequências. Essa é a diferença do jogo, eu não preciso pensar nas consequências, eu só faço, porque a consequência é virtual (Mateus).*

Alterando o caráter efetivo da consequência, de real para virtual, Mateus consegue se permitir realizar suas fantasias, expor sua agressividade. A função subjetiva do dever, para ele, fica satisfeita no virtual. "Eu não preciso pensar nas consequências" - Diz ele. O que impede que Marcos realize o que Mateus consegue é o caráter empático

da sua relação com o outro e sua busca pelo reconhecimento deste. O problema não é matar o avatar do outro, mas o sofrimento e a reclamação do sujeito que está por trás desse. Muito mais que o reconhecimento, o ganho narcísico que Mateus busca no jogo é se tornar intocável, e dessa forma, se tornar também inimputável.

A onipotência e a agressividade presente na forma como Mateus descreve sua atividade no jogo virtual, por meio de seu personagem principal, nos compele a irmos novamente para além do brincar Winnicottiano propriamente dito. Há, certamente, uma fruição narcísica presente no ato de dominar, subjugar e matar virtualmente seu adversário. Presenteando, dessa forma, o ego com a realização de antigos desejos de onipotência deste último (Freud,1930/2006). Aqui, fazem-se presentes a pulsão de morte e a pulsão de autoconservação associadas ao princípio do prazer. Nos aproximamos, portanto, do que Green (2013) denominou de perversões do brincar ou de brincar pervertido.

Entretanto, a realização do desejo de fazer o mal, de humilhar e de destruir o outro só é possibilitada a partir da identificação com o avatar que está inserido em outro plano, o virtual. Assim, torna-se possível atacar o outro sem que este outro morra. Obter uma fruição narcísica de dominação, subjulgando o outro, mas sem causar uma dor concreta. Somente uma dor simulada. É lugar da dor que não dói, pelo menos no plano corporal.

Resolve-se, assim, no âmbito virtual do *RPG*, o conflito neurótico do eu de conciliar as exigências do supereu, do id e da realidade. Justamente pela vivência em uma realidade virtual que permite, por meio da identificação com o avatar, satisfazer os desejos, fantasias e exigências pulsionais sem um questionamento moral subsistente.

*(No jogo) Você pode ser quem você quiser e você não vai arcar com as consequências reais. [...] Há o poder da anonimidade. Ninguém sabe quem ta*

*fazendo isso. [...] A anonimidade permite que as pessoas extravasem o que elas realmente acham, que na vida real elas seriam punidas por isso. Não tem a consequência que teria na vida real (Mateus).*

A anonimidade satisfaz, principalmente, o aparentar em sua dialética mostrar-esconder. O caráter de simulação do *RPG*, e podemos expandir esta noção para outros ambientes do ciberespaço, permite que se mostre sem se expor. O conflito de caráter moral com a realidade se enfraquece pela modificação da própria realidade.

Podemos fazer uma comparação deste aspecto com o fim da guerra. Winnicott (2005) relata que com o fim da guerra já não existia nada que pudesse justificar a adoção de uma forte disciplina militar, a não ser a crueldade e a vingança. Perdeu-se a justificativa que se tinha o hábito de recorrer para o exercício da agressividade, da sexualidade e de fantasias e desejos de destruição. "Sugiro que tudo isso tem agora de se realizar na mística da lanchonete e nas ocasionais brigas de facas" (Winnicott, 2005, pag. 170). Podemos, agora, adicionar mais uma dimensão para estas realizações: a simulação por meio de uma identificação no espaço virtual.

*Você tem uma outra vida. Completamente fora da sua que é impossível ter na realidade. Então você é como se fosse outra pessoa, e você acaba virando este outro personagem. Então é um escape (Mateus).*

Aqui, Mateus está falando justamente do processo de identificação descrito durante este trabalho. Ou seja, o avatar como objeto incorporado que, posteriormente, adentra a dimensão do ser, tornando-se parte da subjetividade do sujeito.

Chegamos agora ao último personagem principal apresentado. Intencionalmente ele foi deixado para o final pois no discurso de Yara poderemos perceber claramente como os conceitos de espaço potencial, a dimensão narcísica e a identitária se imbricam na vivência por meio do avatar. " *Eu super curtia o Star Wars, porque é bastante RPG.*

*O seu personagem lá dentro tem uma história. [...] A main quest dele. E você se afeiçoa a ele. Este avatar sou eu." (Yara).*

O avatar não é ela propriamente dita. Não se trata de uma clivagem do eu ou algum mecanismo mais próximo da psicose. O avatar só é ela por meio de uma identificação com este. Relembremos de uma fala de Yara já apresentada neste trabalho: "*Uma das magias é você poder ser o que você quiser. Adentrar vários universos e ainda continuar sendo eu, Yara*". Ser um outro por meio de um processo de identificação não implica deixar de ser eu mesmo. Este mecanismo está mais próximo do tornar-se do que de uma substituição. Dessa forma, é possibilitada a modificação, mas mantendo a integridade do eu.

*Eu preciso de alguma coisa para me identificar. Eu gosto de mulheres fortes. Fico atrás de jogos com mulheres. No Dragon Age eu joguei com mulheres. Foi uma experiência super legal, porque é uma coisa da bioware mesmo. As falas, as posições e os gestos da mulher e do cara são as mesmas coisas. O que é uma coisa muito difícil de se encontrar nos jogos, que é muito um universo machista. Já é difícil encontrar jogos com protagonistas mulheres, protagonistas que são fortes e acontece de elas serem mulheres. Não que mulher seja o que define elas. E eu achei ótimo estes jogos porque poderia ser uma mulher forte que estaria tomando as mesmas decisões que o cara poderia tomar, entendeu? Ser mulher não define ela, mas ela é uma mulher (Yara).*

Assim, os personagens principais de Yara são mulheres poderosas, fálicas. Yara ainda escolhe o jogo específico em que não há diferenciação entre mulher e homens quanto a suas características físicas. Há jogos que diferenciam os atributos de cada um, como, por exemplo, um homem ser mais forte e a mulher ser mais ágil; haver itens que só podem ser utilizados por determinado gênero; etc. Entretanto, os jogos escolhidos

como favoritos de Yara colocam seus avatares em um mesmo plano, independente do gênero. Não somente tão forte quanto o homem, mas que pode ter as mesmas características. Prevalecendo a igualdade e não a equidade. Não se trata especificamente da recusa da diferenciação dos sexos, uma vez que Yara ainda procura uma mulher para conseguir se identificar. Ela poderia simplesmente se identificar com personagens que são homens fálicos, mas não o faz.

Há, contudo, a recusa do valor simbólico atribuído a significantes diretamente relacionados com o conceito de masculinidade e vinculados à lei, à potência e à força. Estamos nos referindo, precisamente, à dimensão fálica. O falo é o valor simbólico e imaginário adquirido pelo órgão sexual masculino nas fantasias, representando a potência e a força (Freud, 1923/2006). Não é, de forma alguma, o pênis orgânico, mas sim o significante. E é a partir da legitimação do lugar do pai na condição fálica que se insere o interdito à criança e que caracteriza a função paterna (Machado, 2004).

Para Freud, a castração faz parte assim da condição humana, e funda o reconhecimento dos limites e da impossibilidade da completude. Contudo, é o masculino que se identifica como tendo o falo e a potência, enquanto o feminino inscreve-se fortemente na ideia da castração, simbolizada pela falta do pênis. Deste modo, o feminino tende a ser portador do reconhecimento da impossibilidade da completude humana, distanciando-se da posição de portador da lei simbólica ocupada pelo masculino (Machado, 2004, pag. 39).

Sendo assim, muito mais do que uma noção de que gênero pode ser diferente do sexo, os jogos escolhidos por Yara a colocam na posição de lugar de gozo por meio do falo. Não é somente ser tão poderosa quanto, mas ser poderosa independentemente de seu gênero, ou pelo menos, se sentir desta forma. Nestes jogos escolhidos, ser forte independe completamente de ser homem ou mulher. Todos são colocados no mesmo

plano de possibilidades, inclusive entre avatares do mesmo gênero. Algo certamente impossível de ser encontrado fora da realidade do jogo. É, de certa forma, uma maneira de suplantar a falta característica do processo de castração.

Mesmo que o jogo permita-a se colocar nessa posição fálica, esta é uma posição de difícil sustentação porque a contestação desta posição é dada pelo outro e pela inserção de Yara em um ambiente social. Este talvez seja mais um motivo para Yara preferir jogar sozinha a jogar de forma compartilhada. Ela pode escolher o jogo, o universo que ela vai se inserir subjetivamente pela figura do avatar, sem a possibilidade do outro convocar para dentro do jogo o que ela denominou de machismo.

Perguntada se Yara se considera uma mulher forte, ela responde:

*Eu acho que sim. Eu me considero. Gostaria (risos). Eu acho que eu preciso manter muitas coisas, ser forte em várias coisas para continuar sendo um ser mais... uma mulher forte. Eu gostaria de ter uma independência financeira que eu ainda não tenho. Mas assim, eu nunca vou deixar meu namorado me sustentar. Eu poderia, não acho que mulher não pode se deixar se sustentar. Acho que ela tem que fazer o que ela quer fazer. Se ela quer ser sustentada, é o que ela quer, foda-se. Mas não é o que eu quero. Então eu tenho que manter nisso, e trabalhar para conquistar a minha independência financeira. Acho que essa luta vai fazer eu me tornar uma mulher mais forte. É um processo. [...] No jogo eu sou uma mulher forte.*

Como um ato falho, a primeira resposta é uma confirmação de que é uma mulher forte, ou, para ser mais preciso, uma mulher fálica. Seguida, contudo, de um questionamento dessa afirmação, fazendo comparecer o desejo de ser uma mulher fálica. No entanto, no jogo ela realiza este desejo, se tornando uma mulher fálica. Isso condiz com a constatação de Freud (1897/2006) na carta 69 dirigida a Fliess: "no

inconsciente, não há indicações da realidade, de modo que não se consegue distinguir entre a verdade e a ficção que é catexizada com o afeto" (pag. 310).

Trata-se, portanto, de uma forma para Yara se defrontar com o que foge ao seu controle. Um trabalho incansável que realiza para camuflar a sua fragilidade, a partir da mediação do falo. "É o desamparo humano que está em pauta pela mediação da construção fálica" (Birman, 1999, pag. 13).

Se o mundo se constitui para o eu, nas individualidades, pelo horizonte desenhado pelo falo e pelo narcisismo, a dissolução da ordem fálica coloca em questão as nossas crenças mais fundamentais. Colocar pois o falo em estado de suspensão implicaria para a subjetividade uma experiência de perda de contornos e de certezas (Birman, 1999).

Frente ao desamparo deixado pela perda do contorno e das certezas advindo da descrença na unidade narcísico-fálica, o falo reapresenta-se como imagem da completude, como oposto da castração e, por isso mesmo, serve de referência ao eu para amar-se (Freud, 1926/2006). Neste sentido, o falo pode ser entendido como uma proteção do sujeito contra o desamparo. Como uma forma de manter uma unidade narcísica alcançada através da imagem de completude fálica.

Contudo, para além do desamparo, Yara descreve ainda, uma angústia de invasão quando se encontra em determinados ambientes, nas suas relações de amizade e, principalmente, na sua relação com sua mãe.

*Eu tenho certa dificuldade com relações sociais, especialmente amizade. Relações amorosas é fácil, amizade é muito difícil. Quando eu tô com pessoas novas é muito difícil, até quando eu tô com os meus amigos é só algumas horas. Depois eu canso e quero ir para casa ficar sozinha. [...] Até que eu encontro meus amigos, mas sempre arrumo um jeito de sabotar. Não gostei daquele*



*grupo. Mas só porque eu fiquei com medo de voltar lá. [...]Eu não entendo direito, eu tenho muita vergonha, eu fico tentando me provar, fico passando as coisas que eu preciso falar na minha cabeça. Eu não consigo ser espontânea. Eu acho que se eu for espontânea as pessoas não vão gostar de mim. Não é uma coisa super consciente. Ah, as pessoas não vão gostar de mim. Mas é o sentimento que acontece na hora.*

*Morando sozinha não tem mais a minha mãe enchendo o saco, invadindo meu espaço. Minha mãe é tranquila, assim. Mas eu preciso de muito tempo sozinha. E ela não deixava. Porque tava lá em casa e ela vinha, queria conversar, fazer carinho, me encher o saco, me criticar, enfim, todas essas coisas boas e ruins. As duas estavam invadindo meu espaço. [...] eu preciso de um tempinho para recarregar e quando eu recarregar, tô bem (Yara).*

Assim, a posição fálica almejada por Yara e possibilitada pelo jogo de *RPG* e *MMORPG*, assegura sua integridade em relação ao sentimento de invasão e contestação dado pelo outro. Configurando-se como uma proteção narcísica do eu. Se ela for uma "mulher forte" suficientemente, não precisará lidar com a "vergonha" que sente ou precisar "provar-se" ao olhar especular do outro; ao mesmo tempo que se sentirá protegida da invasão de "seu espaço".

Por outro lado, a necessidade de passar muito tempo sozinha, de precisar "recarregar" em um espaço de não contestação, nos remete novamente à noção de transicionalidade. Uma vez que a transicionalidade é a forma de lidar com a barreira e a diferenciação eu-outro. O campo transicional é constituído, como vimos, no desdobramento entre o subjetivo e o objetivo. Os objetos e fenômenos transicionais pertencem ao domínio da ilusão, sendo a experiência na área da transicionalidade essencial para a emergência da capacidade de lidar com a realidade interna e a externa

(Winnicott, 1975). Fundamentando, assim, a comunicação consigo e com os outros. No caso de Yara, vimos que esse outro a invade constantemente.

E é a neutralidade do espaço potencial a partir do brincar que possibilita que Yara se situe em uma posição de não contestação da sua posição subjetiva em relação ao outro. Por isso o jogo a "recarrega". Não é o jogo em si, mas a atividade subjetiva que se insere neste. Dessa forma, podemos afirmar que Yara necessita desse espaço próprio possibilitado pelo jogo.

Portanto, neste caso específico, os jogos de *RPG* e *MMORPG* têm uma função particular para Yara por providenciá-la com a possibilidade de aceder à transicionalidade, uma área de diferenciação, neutra por excelência, onde sua angústia de invasão não é avassaladora. Porém, o ganho narcísico, onde ela pode triunfar momentaneamente como a poderosa Yara, suplantando a falta que define cada um como sujeito desejante, faz o trabalho contrário sob a função de defesa narcísica. A impede de entrar em contato com a angústia de forma a adiá-la para outro momento, mesmo que, de certo modo, seja uma proteção à inevitabilidade do desamparo. Assim sendo, neste caso, o limiar, é pequeno entre recurso à angústia e defesa narcísica, cada um com uma função particular completamente diferente, mas que possivelmente estão entrelaçados nessa interação com o mundo virtual por meio do avatar.

Dito isso, podemos perceber que além do avatar se transformar diante do investimento psíquico nele realizado por seu usuário, sendo ele uma imagem que representa seu usuário em um mundo virtual, o investimento na figura deste avatar retorna sob a condição de espelho. Yara sente-se como uma mulher fálica por meio do jogo, mas não somente dentro do jogo. Não é simplesmente o avatar que é poderoso, mas, por meio da identificação com ele, o poder transpõe os limites da tela interativa do jogo e assume a forma de sentimento de onipotência.

*É mais fácil para mim me soltar escrevendo. Consigo pensar exatamente no que eu vou fazer. [...] Posso planejar as coisas. Posso criar uma Yara que não necessariamente corresponde a real. [...] Não vou passar vergonha (Yara).*

Como o sentimento de onipotência não se sustenta, a suplantação da falta nunca é completa, Yara se utiliza da tela do aparelho eletrônico de comunicação para utilizá-la como barreira entre ela e o outro. Torna-se mais confortável para ela a interação dessa forma. Aliada a essa barreira que não é somente concreta, mas subjetiva, está o avatar. Criar uma Yara que não precisa corresponder com a que ela denominou como real satisfaz a problemática neurótica do aparentar que está sujeitada ao olhar do outro. Assim, esta outra Yara projetada representa um avatar em que se insere uma subjetividade forjada no jogo identificatório fantasmaticizado e narcisicamente investido.

Além disso, tivemos dados suficientes para demonstrar que por meio da relação com o avatar, também é possível ter novas relações de objeto situadas em uma nova realidade. Comparece aqui o gozo narcísico decorrente do triunfo, de medalhas e de outras formas concretas de reconhecimento. Concomitantemente, por meio do brincar dentro desses jogos, pode se inserir uma atividade criativa que fundamenta a constituição de um espaço potencial, possibilitando a ascensão por parte do sujeito a uma área neutra da experiência.

## CAPÍTULO IV

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Teve-se como objetivo geral dessa pesquisa, analisar os impactos subjetivos advindos das novas formas de interação e conexão permitidas pelos avanços tecnológicos no campo da virtualidade. Compreender, assim, de que forma os sujeitos contemporâneos, com toda sua complexidade biopsicossocial, são afetados por apoderar-se de um virtual mundo novo de possibilidades.

Para isso, recorreu-se aos jogos de *RPG* e *MMORPG*, representantes de um universo virtual de enorme complexidade. O foco, então, residiu na interação do sujeito com o avatar no âmbito da virtualidade e nas consequências desta interação para subjetividade do jogador. Ou seja, buscou-se analisar a projeção e a identificação das subjetividades contemporâneas na vivência em avatares, enfocando a construção de um espaço potencial e as dimensões narcísicas e identitárias.

Foi observado, a partir das entrevistas com pessoas inseridas nesse universo virtual, que esses jogos específicos inserem seus jogadores em um contexto virtual regido por leis determinadas por seu criador. Neste, os jogadores, por meio da identificação com o avatar, interagem com outras pessoas; realizavam novas relações de objeto; realizavam fantasias; e obtinham um ganho narcísico.

Os entrevistados também descreveram características desejadas em sua imersão por meio do brincar no jogo de *RPG* e *MMORPG*, que representam a possibilidade de poder momentaneamente se situar em outro plano da experiência, campo situado entre a realidade interna e externa. Pôde-se constatar que a atividade que aqui se insere, a atividade criativa constitui-se como potência para aceder a uma área neutra da experiência denominada de espaço potencial.

Assim, esses jogos permitiam uma imersão em uma narrativa fantástica com a possibilidade de assumir uma posição ativa nesse mundo virtual. Dessa forma, a subjetividade do sujeito transpunha os limites concretos da tela do computador para assumir o corpo virtual do avatar. Conseqüentemente, foi possível compreender que a figura do avatar retorna ao sujeito de forma especular.

Portanto, pôde-se demonstrar como na construção da imagem virtual do avatar se insere uma subjetividade forjada no jogo identificatório fantasmaticado e narcisicamente investido.

Podemos, ainda, estender a construção teórica desenvolvida neste trabalho a outros elementos contemporâneos e levantar novos questionamentos para pesquisas futuras. A definição de avatar utilizada nesta pesquisa se ateve a uma definição clara e objetiva de um corpo virtual ou uma imagem que empresta sua subjetividade ao seu controlador e, no caso dos *MMORPG*, podemos, de fato, ver este avatar materializado na tela do computador.

Contudo, se ampliarmos a noção do que é um avatar, ampliaremos também as elaborações que podem ser feitas sobre ele. Será que um perfil de redes sociais, como *Facebook* e *Instagram*, não poderia ser considerado um avatar? Uma vez que ele se constitui a partir de imagens fotográficas captadas, criadas, modificadas e selecionadas, unidas ao que o sujeito descreve como sendo ele. E ainda, este perfil é uma forma de se apresentar ao olhar especular do outro, assim como de obter o reconhecimento por meio de "curtidas".

Como vimos nessa pesquisa, estas são justamente umas das funções do avatar. Neste sentido, estaríamos cada vez mais criando barreiras não somente físicas, mas virtuais, nas comunicações e interações com nossos semelhantes? Recriando, dessa forma, novas barreiras mediadas pelos sujeitos e que, justamente, se situam no lugar

daquelas transpostas pelos avanços tecnológicos? Satisfazendo, assim, a questão do aparentar ao outro e evitando entrar em contato com nossas falhas que nos caracterizam?

Seguindo pela mesma lógica, o *photoshop*, a seleção de melhores fotos, enquanto as fotos que apresentam falhas são descartadas, poderiam representar as novas máscaras do mundo contemporâneo? Será que estamos, assim, fazendo uma função análoga ao consumo e ao *hiper* descrito por Charles e Lipovetsky (2004)?

Parece-nos razoável situar, neste sentido, o Mal-Estar contemporâneo sob a promessa de transposição dos limites humanos frente à multiplicidade de possibilidades que se apresentam aos sujeitos. Possibilidades potencializadas pela inserção da virtualidade da cibercultura no devir dos sujeitos contemporâneos.

Então, poderíamos dizer que cada avanço tecnológico ou social, rearranja o que estava previamente organizado, carregando consigo perdas. E decorrente desta perda, há um desejo de recuperar o que foi perdido. Assim, reatualiza-se o mito da horda primeva (Freud, 1913/2006).

Logo, torna-se necessário ir para além da dicotomia benéfico-maléfico ao situar os avanços tecnológicos e suas consequências. Somente dessa forma, podemos observar, por exemplo, que a ilusão proveniente do contato com o virtual pode ser um recurso ao desamparo e ser alienante ao mesmo tempo.

Sem postergar mais essa elaboração, tivemos, aqui, como pretensão, somente transformar as constatações desta pesquisa em novos questionamentos, pois estes são evocados pelas semelhanças das características presentes na interação com o universo virtual do *RPG* e do *MMORPG* com outras formas de interação virtuais. Assim sendo, é de suma importância que o conhecimento psicanalítico e acadêmico continuem se expandindo para além do *setting* terapêutico, englobando as mudanças das novas

tecnologias e, conseqüentemente, as novas relações de objeto, as novas formas de aparentar-se, de transformar-se e de ser.

Uma coisa podemos indubitavelmente afirmar: as mudanças tecnológicas adentraram o campo social e subjetivo dos sujeitos contemporâneos, abrindo campos novos de estudo que exigem uma perspectiva de análise constantemente atualizada, sob a ameaça de cometer os mesmos erros de Simão Bacamarte em *O Alienista* (Assis, 1882/1971).

Podemos encerrar agora, certos de que a presente pesquisa contribui para uma construção teórico-reflexiva sobre a clínica psicanalítica dos sujeitos inseridos na cibercultura. Acrescenta, também, a uma compreensão acerca do brincar de Winnicott, Green e Freud; a noção de uma disposição do jogo virtual para uma constituição de um espaço potencial; a conceitos psicanalíticos de processos constituintes do eu, como o narcisismo e a identificação; e, principalmente, ao entendimento do sujeito que experiencia toda essa complexidade.

## CAPÍTULO V

### REFERÊNCIAS

- Abreu, C. N. D.; Karam, R. G.; Góes, D. S.; & Spritzer, D. T. (2008). Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. *Revista Brasileira de psiquiatria*, 30(2), 156-167.
- Amparo, D. M. (2002). A simbolização na esquizofrenia: um estudo fenômeno-estrutural com o método de Rorschach. (Tese de Doutorado não publicada). Universidade de Brasília, Brasília.
- Anzieu, D. (1989). *O Eu-Pele*. São Paulo: Casa do Psicólogo.
- Assis, J. M. M. (1971). *O alienista e outras histórias*. São Paulo: Saraiva (Original Publicado em 1882)
- Bardin M. (1997) *Análise de Conteúdo*. Lisboa: Edições 70.
- Barroso, S. F. (2006). O uso da imagem pela mídia e sua repercussão na subjetividade contemporânea. *Psicologia em Revista*, 12(19), 92-97.
- Bauer, M. & Gaskell, G. (2002). *Pesquisa Qualitativa com Texto, Imagem e Som: Um Manual Prático*. Petrópolis: Vozes.
- Baumann, Z. (2001). *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.
- Birman, J. (1994). *Psicanálise, ciência e cultura*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Birman, J. (1999). *Cartografias do feminino*. São Paulo: Editora 34.
- Caillois, R. (1965). *Au coeur du fantastique*. Paris: Gallimard.
- Campos, S. C. S. (2007). A imagem corporal e a constituição do eu. *Reverso*, 29(54), 63-69.
- Chagnon, J. (2012). A identificação. In F. Marty (Eds) *Os grandes conceitos da psicologia clínica*. São Paulo: Edições Loyola.
- Charles, S. & Lipovetsky, G. (2004). *Os tempos hipermodernos*. São Paulo: Barcarolla.



- Costa Neto, A. A. (2013). *Dever e coerção: uma investigação acerca do dever no caso do Homem dos Ratos e Freud*. (Dissertação de Mestrado não publicada). Universidade de Brasília, Brasília.
- Deleuze, G. (1988). *Diferença e repetição*. Rio de Janeiro: Graal.
- Disney, W. (2001) *Branca de Neve e os Sete Anões*. Manaus. Abril Vídeo da Amazônia S/A. Videocassete (83 min): VHS, dublado. (Título Original: Snow White and the seven dwarfs).
- Emmanuelli, M. & Azoulay, C. (2008). *As técnicas projetivas na adolescência - abordagem psicanalítica*. São Paulo: Vetor Editora.
- Felinto, E. (2006). O pós-humano incipiente: uma ficção comunicacional da cibercultura. *INTERCOM: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação, São Paulo, 29(2)*, 103-118.
- Florence, J. (1994) As identificações. In M. Mannoni (Eds.) *As identificações na clínica e na teoria psicanalítica*. Rio de Janeiro: Relume-Damará.
- Franco, S. G. (2003). O brincar e a experiência analítica. *Ágora: Estudos em Teoria Psicanalítica, 6(1)*, 45-59.
- Freud, S. (2006). Carta 69. Extratos dos documentos dirigidos a Fliess. In *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud* (Volume I). Rio de Janeiro: Imago. (Original Publicado em 1897)
- Freud, S. (2006). Três ensaios sobre a teoria da Sexualidade. In *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud* (Volume XVII). Rio de Janeiro: Imago. (Original Publicado em 1905)
- Freud, S. (2006). Escritores criativos e devaneios. In *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud* (Volume IX). Rio de Janeiro: Imago. (Original Publicado em 1908)

- Freud, S. (2006). Totem e Tabu. In *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud* (Volume XIII). Rio de Janeiro: Imago. (Original Publicado em 1913)
- Freud, S. (2006). Sobre o narcisismo: uma introdução. In *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud* (Volume XIV). Rio de Janeiro: Imago. (Original Publicado em 1914)
- Freud, S. (2006). Os instintos e suas vicissitudes. In *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud* (Volume XIV). Rio de Janeiro: Imago. (Original Publicado em 1915)
- Freud, S. (2006). O estranho. In *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud* (Volume XVII). Rio de Janeiro: Imago. (Original Publicado em 1919)
- Freud, S. (2006). Psicologia de grupo e análise do ego. In *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud* (Volume XVIII). Rio de Janeiro: Imago. (Original Publicado em 1921)
- Freud, S. (2006). O Ego e o Id. In *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud* (Volume XIX). Rio de Janeiro: Imago. (Original Publicado em 1923)
- Freud, S. (2006). Inibições, sintomas e ansiedade. In *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud* (Volume XX). Rio de Janeiro: Imago. (Original Publicado em 1926)
- Freud, S. (2006). O futuro de uma ilusão. In *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud* (Volume XXI). Rio de Janeiro: Imago. (Original Publicado em 1927)

- Freud, S. (2006). O Mal-Estar na civilização. In *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud* (Volume XXI). Rio de Janeiro: Imago. (Original Publicado em 1930)
- Garcia, C. A. (2007). O conceito de ilusão em Psicanálise: estado ideal ou espaço potencial?. *Estudos de Psicologia (Natal)*, 12(2), 169-175.
- Gonçalves, A. C. C. (2000) Sexo virtual ou virtualidade do sexo?. *Revista Brasileira de Sexualidade Humana*, 11, 15-26.
- Green, A. (2008). *Orientações para uma Psicanálise contemporânea*. Rio de Janeiro: Imago.
- Green, A. (2013). *Brincar e reflexão na obra de Donald Winnicott: conferência memorial de Donald Winnicott*. São Paulo: Zagodoni.
- Gregório, G. S. & Celes, L. A. M. (2011). Por que brigar? Uma perspectiva psicanalítica a respeito dos hooligans. In T. C. Viana (Eds.) *Sobre Psicanálise, subjetivação, arte e cultura* (pp. 181-194). Lisboa : Placebo.
- Gutton, P. (1990). *Le pubertaire*. Paris : PUF.
- Gygax, G. & Arneson, D. (1974). *Dungeons & Dragons* (Vol. 19). Lake Geneva, WI: Tactical Studies Rules.
- Hegenberg, M. (2009). *Borderline*. São Paulo: Casa do Psicólogo.
- Herrmann, F. (2004) Pesquisa Psicanalítica. *Ciência e Cultura*, 56 (4), 25-28.
- Honneth, A (2011). Luta por reconhecimento: A gramática moral dos conflitos sociais. *Conjectura*, 16(1), 189-192.
- IBGE (2007). *Acesso à Internet e Posse de Telefone Móvel Celular para Uso Pessoal – 2005* (Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios). Rio de Janeiro: IBGE.
- IBGE (2011). *Acesso à Internet e Posse de Telefone Móvel Celular para Uso Pessoal - 2009*. (Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios). Rio de Janeiro: IBGE.

- Kehl, M. R. (2002). *Sobre ética e Psicanálise*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Kuss D. J. (2013) Internet gaming addiction: current perspectives. *Psychology research and behavior management*, 6, 125-137.
- Lacan, J. (1988). *O estádio do espelho como formador da função do eu*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar. (Original publicado em 1949)
- Lacan, J. (1988). *O seminário, livro 11: os quatro conceitos fundamentais da Psicanálise*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar. (Original publicado em 1963-1964)
- Laplanche, J. & Pontalis, J. B. (1998). *Vocabulário da Psicanálise*. São Paulo: Martins Fontes.
- Leitão, C. F. & Nicolaci-da-Costa, A. (2005). Impactos da internet sobre pacientes: a visão de psicoterapeutas. *Psicologia em estudo*, 10(3), 441-450.
- Lemos, A. (2002) *Cibercultura. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina.
- Lemos, I. L., & Santana, S. D. M. (2012). Dependência de jogos eletrônicos: a possibilidade de um novo diagnóstico psiquiátrico. *Revista psiquiatria clínica (São Paulo)*, 39(1), 28-33.
- Lévy, P. (1997). *O que é virtual?* São Paulo: Editora 34.
- Lévy, P. (1999). *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.
- Lima, N. L. de. (2006). O fascínio e a alienação no ciberespaço: uma perspectiva psicanalítica. *Arquivos Brasileiros de Psicologia*, 58(2), 38-50.
- Lins, M. I. A. & Luz, R. (1998). *D. W. Winnicott: Experiência clínica e experiência estética*. Rio de Janeiro: Revinter.
- Machado, L. Z. (2004). Masculinidades e violências: gênero e mal-estar na sociedade contemporânea. In M. R. Schpun (Eds.). *Masculinidades* (pp. 35-78). São Paulo: Boitempo Editorial & Santa Cruz do Sul: Edunisc.

- Maia, M. V. M. (2007) *“Rios sem discurso”*: reflexões sobre a agressividade da infância na contemporaneidade. São Paulo: Vetor.
- Martins, F. (2007). *O aparentar, o dever, o pensar e o devir: ensaios analítico-existenciais sobre figuras exemplares do cinema e da literatura*. Brasília: EDU.
- Martins, J. & Bicudo, M. A. V. (1990) *A pesquisa qualitativa em psicologia: Fundamentos e recursos básicos*. São Paulo: Ed. Moraes/Educ.
- Mayan, M. (2001). *Una Introducción a los métodos cualitativos. Módulo de Entrenamiento para estudiantes y profesionales*. México: International Institute for Qualitative Methodology.
- Meeker, M. (2012). *Internet Trends Report*. New York: Kleiner Perkins Caufield & Byers.
- Mezan, R. (1985). *Freud, pensador da cultura*. São Paulo: Brasiliense.
- Mezan, R. (2006). Pesquisa em Psicanálise: algumas reflexões. *Jornal de Psicanálise*, 39(70), 227-241.
- Minayo, M. C. S. (1994). *O Desafio do Conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde*. São Paulo: Hulitec/Rio de Janeiro: Abrasco.
- Nicolaci-da-Costa, A. M. (2002). Quem disse que é proibido ter prazer online? Identificando o positivo no quadro de mudanças atual. *Psicologia: Ciência e Profissão*, 22(2), 12-21.
- Ovídio. (2003) *Metamorfoses*. (Trad. Vera Lúcia Leitão Magyar). São Paulo: Madras Editora Ltda.
- Pellegrini, C. P. V. (2009). O mal-estar na Civilização hoje. In J. Nazar (Eds.) *As novas doenças da alma* (pp. 101-110). Rio de Janeiro: Cia de Freud.
- Pereira, D. N. R. (2014). Considerações sobre o fantástico. *Revista Memento*, 4(2), 1-21.

- Pinto, M. M. M. (2012). Fragmentação da identidade e comportamento narcisista no mundo das novas tecnologias. *Fasci-Tech*, 1(1), 63-73.
- Pires, C. S. M. S. (2006). *Modo fantástico e A jangada de pedra de José Saramago* (Vol. 2). Edições Ecopy.
- Ramos, M. B. J. (2010). O escorpião e o sapo: o quê da perversão. *Estudos de Psicanálise*, (33), 91-100.
- Rezende, I. S. (2008). *O Fantástico no contexto sócio-cultural do século XX: José J. Veiga (Brasil) e Mia Couto (Moçambique)*. (Tese de Doutorado não publicada). Universidade de São Paulo, São Paulo.
- Romão-Dias, D. & Nicolaci-da-Costa, A. M. (2012). O brincar e a realidade virtual. *Cadernos de Psicanálise (Rio de Janeiro)*, 34(26), 85-101.
- Rosa, M. D. (2004). A pesquisa psicanalítica dos fenômenos sociais e políticos: metodologia e fundamentação teórica. *Revista Mal Estar e Subjetividade*, 4(2), 329-348.
- Severo, A. P. N. (2011). *A estética da personalização do avatar nos processos imersivos em jogos eletrônicos*. (Tese de Doutorado não publicada). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.
- Soares, J. M. (2008). Criança psicótica brinca? Considerações acerca do brincar na psicose. *Estilos da Clínica*, 13(24), 166-175.
- Tapscott, D. (1997). *Growing up digital: the rise of the Net Generation*. New York: McGraw-Hill.
- Todorov, T. (1975) *Introdução à literatura fantástica*. (Trad. Maria Clara Correa Castello). São Paulo: Perspectiva.

- Turato, E. R. (2003). *Tratado da Metodologia da Pesquisa Clínico-Qualitativa – construção teórico-epistemológica, discussão comparada e aplicação nas áreas da saúde e humanas*. Petrópolis: Editora Vozes.
- Vorderer, P. & Bryant, J. (Eds.). (2012). *Playing video games: Motives, responses, and consequences*. Routledge.
- Weinberger, D. (2008). Why open spectrum matters: the end of the broadcast nation. In M. Tovey. *Collective intelligence: creating a prosperous world of peace* (pp. 445-452). Virginia: Earth Intelligence Network.
- Winnicott, D. W. (1975). *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago.
- Winnicott, D. W. (2005). *Privação e delinquência*. São Paulo: Martins Fontes.
- Young, K. S. & Abreu, N. (2010). *Internet addiction: A Handbook and Guide for Evaluation and Treatment*. New York, NY: John Wiley and Sons.
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder. *Cyber Psychology and Behavior*, 1(3), 237-244.
- Young, K. S. (1999). Internet Addiction: symptoms, evaluation and treatment. In L. VandeCreek & T. L. Jackson (Eds.). *Innovations in Clinical Practice* (Volume 17). Sarasota, FL: Professional Resource Press.
- Zimmerman, D. E. (2001). *Vocabulário contemporâneo de Psicanálise*. Porto Alegre: ArtMed.
- Zimmerman, D. E. (2010). *Os Quatro Vínculos: Amor, ódio, conhecimento e reconhecimento na Psicanálise e em nossas vidas*. Porto Alegre: Artmed.

## ANEXO A

## Parecer do Comitê de Ética em Pesquisa em Ciências Humanas

INSTITUTO DE CIÊNCIAS  
HUMANAS / UNIVERSIDADE  
DE BRASÍLIA / CAMPUS



## PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

## DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

**Título da Pesquisa:** Do avatar ao Sujeito: A identificação no espaço virtual.

**Pesquisador:** Gregório De Sordi Gregório

**Área Temática:**

**Versão:** 2

**CAAE:** 20726113.0.0000.5540

**Instituição Proponente:** Instituto de Psicologia -UNB

**Patrocinador Principal:** Financiamento Próprio

## DADOS DO PARECER

**Número do Parecer:** 568.007

**Data da Relatoria:** 31/01/2014

## Apresentação do Projeto:

Trata-se de uma pesquisa qualitativa que utilizará como pano de fundo teorias sociais que descrevem a hipermodernidade ou a pós-modernidade caracterizada por um narcisismo exacerbado, pelo hedonismo e culto ao consumo. O enfraquecimento de certos valores e a procura pelo gozo absoluto, promovem o surgimento de paradoxos que colocam o sujeito sob a tirania do prazer. Diante disso, os avanços tecnológicos, e em particular, o espaço virtual, permitiria outros tipos de interação, de relações objetais e processos de identificação?

## Objetivo da Pesquisa:

Identificar a projeção e a identificação das subjetividades contemporâneas na vivência em avatares, analisando aspectos psicodinâmicos da personalidade destas pessoas, enfocando principalmente as dimensões narcísicas e identitárias. 1) Analisar a vivência em avatares nos jogos virtuais (MMORPG e The

**Endereço:** CAMPUS UNIVERSITARIO DARCY RIBEIRO - ICC ∩ ALA NORTE ∩ MEZANINO ∩ SALA B1 ∩ 606 (MINHOCÃO)  
**Bairro:** ASA NORTE **CEP:** 70.910-900  
**UF:** DF **Município:** BRASILIA  
**Telefone:** (61)3307-2760 **E-mail:** ihd@unb.br



INSTITUTO DE CIENCIAS  
HUMANAS / UNIVERSIDADE  
DE BRASÍLIA / CAMPUS



Continuação do Parecer: 568.007

Sims, Second Life)2)Refletir sobre o sentido do avatar e do mundo virtual para o sujeito, para a constituição do eu e para toda sua subjetividade. 3)Analisar os indicativos dos protocolos do Método de Rorschach de sujeitos que se utilizam de avatares referentes à representação de si, ao processo de individuação e identificação

**Avaliação dos Riscos e Benefícios:**

Riscos: o processo devolutivo, resultado da avaliação projetiva, poderá gerar no participante expectativas e frustrações, por exemplo. Como lidar com tais adversidades? Há possibilidade de encaminhamento dos participantes, se, porventura, se sentirem desconfortáveis com os feedbacks? No que tange aos benefícios, é dito que poderá ser emitido um parecer clínico contendo uma análise da dinâmica de seu funcionamento psíquico (com que finalidade e em que casos seria emitido esse parecer?)

**Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:**

Aprovado

**Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:**

Aprovado

**Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:**

Aprovado

**Situação do Parecer:**

Aprovado

**Necessita Apreciação da CONEP:**

Não

**Endereço:** CAMPUS UNIVERSITARIO DARCY RIBEIRO - ICC à ALA NORTE à MEZANINO à SALA B1 à 606 (MINHOCÃO)  
**Bairro:** ASA NORTE **CEP:** 70.910-900  
**UF:** DF **Município:** BRASILIA  
**Telefone:** (61)3307-2760 **E-mail:** ihd@unb.br

INSTITUTO DE CIENCIAS  
HUMANAS / UNIVERSIDADE  
DE BRASÍLIA / CAMPUS



Continuação do Parecer: 568.007

BRASILIA, 25 de Março de 2014

---

**Assinador por:**  
**Soraya Fleischer**  
**(Coordenador)**

**Endereço:** CAMPUS UNIVERSITARIO DARCY RIBEIRO - ICC e ALA NORTE e MEZANINO e SALA B1 e 606 (MINHOCÃO)  
**Bairro:** ASA NORTE **CEP:** 70.910-900  
**UF:** DF **Município:** BRASILIA  
**Telefone:** (61)3307-2760 **E-mail:** [ihd@unb.br](mailto:ihd@unb.br)

## ANEXO B

### Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

Prezado,

Você está sendo convidado(a) a participar da pesquisa “Do avatar ao Sujeito: A identificação no espaço virtual”, de responsabilidade de Gregório De Sordi Gregório, psicólogo e aluno de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Psicanálise, Subjetivação e Cultura, no Instituto de Psicologia na Universidade de Brasília sob a orientação da Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Deise Matos do Amparo.

O objetivo desta pesquisa é refletir e relacionar a subjetividade, a contemporaneidade e a virtualidade. Ou seja, favorecer a compreensão da relação entre sujeito e jogo estilo Role-Playing, enfocando a complexidade da vivência em avatares. Pretende-se, com isso, contribuir para uma construção teórico-reflexiva sobre a clínica psicanalítica dos sujeitos inseridos na hipermodernidade e na cibercultura. Assim, gostaria de consultá-lo/a sobre seu interesse e disponibilidade de cooperar com a pesquisa.

Você receberá todos os esclarecimentos necessários antes, durante e após a finalização da pesquisa, e lhe asseguro que o seu nome não será divulgado, mantendo o mais rigoroso sigilo mediante a omissão total de informações que permitam identificá-lo/a. Os dados provenientes de sua participação na pesquisa ficarão sob a guarda do pesquisador responsável pela pesquisa.

A construção dos momentos empíricos será realizada por meio de entrevista que será conduzida por mim e posteriormente registrada em um diário de bordo de pesquisa. Com o seu consentimento, o encontro terá os áudios gravados que serão transcritos posteriormente pelo pesquisador.

Espera-se com esta pesquisa proporcionar um melhor entendimento sobre os impactos das mudanças sociais e tecnológicas no sujeito contemporâneo e contribuir para uma construção teórico-reflexiva da clínica psicanalítica deste.

Sua participação na pesquisa não implica em nenhum risco, é voluntária e, portanto, não envolve remuneração ou benefício. Você é livre para recusar a participar, retirar seu consentimento ou interromper sua participação a qualquer momento, sem qualquer prejuízo ou penalidade.

Se tiver qualquer dúvida em relação à pesquisa, poderá me contatar através do telefone (61)9942-5123 ou pelo e-mail degregorio@gmail.com. É garantido ao participante que os resultados do estudo serão devolvidos aos participantes, caso seja do interesse deste, podendo ser publicados posteriormente na comunidade científica.

Este projeto foi revisado e aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa do Instituto de Ciências Humanas da Universidade de Brasília - CEP/IH. As informações com relação à assinatura do TCLE ou os direitos do sujeito da pesquisa podem ser obtidos através do e-mail do CEP/IH cep\_ih@unb.br. Este documento foi elaborado em duas vias, uma ficará com o pesquisador responsável pela pesquisa e a outra com você.

Eu, \_\_\_\_\_, declaro que aceito participar voluntariamente desta pesquisa. Afirmo ainda, que autorizo a utilização das informações prestadas por mim para este estudo.

Brasília, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Assinatura do/a participante

\_\_\_\_\_  
Assinatura do pesquisador

## ANEXO C

### Roteiro de Entrevista Semiestruturada

#### 1. IDENTIFICAÇÃO:

Nome:

Idade:

Sexo:

Ocupação:

Estado civil:

#### 2. PERSPECTIVA DE FUTURO

Se estuda e o que gosta de estudar? Por que? Quais os seus planos e o que pensa para o futuro?

Tem algum ideal de estudo ou profissional? Quando criança você pensava em ser o quê?

#### 3. SAÚDE

Você alguma vez recebeu atendimento psicológico ou psiquiátrico? Já tomou algum remédio psicoativo?

#### 4. VIDA FAMILIAR

Com quem você vive? Como foi sua infância e adolescência com a família? Como é sua vida em família?

#### 5. RELACIONAMENTO COM AMIGOS

Você tem muitos amigos? Como é seu relacionamento com eles? O que faz junto com eles? Você joga com eles? Costuma fazer suas atividades sozinho ou em grupo? Costuma se divertir sozinho ou em grupo? E tem amigos virtuais? Como é sua convivência com eles?

#### 6. RELACIONAMENTOS AFETIVOS

Você já teve relacionamentos afetivos? Quantos? Fale um pouco sobre esses relacionamentos e como se sentia neles? Você já teve relacionamentos afetivos virtuais? Como eram? Você acha que é muito diferente dos reais?

## **7. O JOGO E O JOGAR**

Você joga que tipo de jogo? Por que? Qual o sentido do jogo para você? Você joga outros jogos? Quando você começou a jogar? Como o jogo influencia a sua vida? O que você sente quando ganha? E quando perde? Você acha que seu esforço é recompensado? E na vida real? Como você reage quando não pode jogar? E quando o jogo é interrompido (queda de internet, energia, erro no servidor, etc)?

## **8. VIDA VIRTUAL E REAL**

O que você gosta de fazer para se divertir? E na sua infância? Você passa muito tempo na internet? O que mais gosta de fazer na internet? Você acha que isto te ajuda ou te atrapalha? E quanto ao jogo? Assiste alguma série de televisão? Por que essa? Como as outras pessoas veem o seu jogo? Você compartilha sobre o jogo com os amigos? E os pais?

## **9. CORPO**

O que você sente quando joga por muito tempo? E quanto a questões corporais, como a fome, sede? Você consegue dormir direito quando joga muito? E os sonhos? Você já sonhou com jogos? Como foi?

## **10. AUTOIMAGEM E PERSPECTIVAS**

O que você acha de si mesmo? Como é sua auto-estima? Qual foi a sua maior tristeza ou decepção? Qual foi a sua maior alegria? Você está satisfeito com a sua vida até agora? Tem algum aspecto da sua vida que precisa ser melhorado? Consegue lembrar de coisas que foram marcantes em sua vida?

## ANEXO D

### Convite para participação da pesquisa

Olá,

Sou psicólogo e mestrando no programa de psicologia clínica e cultura pela universidade de Brasília. No meu mestrado discorro sobre a contemporaneidade e a virtualidade, intercalando com conceitos da psicologia clínica.

Ainda pouco se sabe sobre como as mudanças do mundo atual, principalmente relacionados ao virtual, afetam a subjetividade das pessoas.

Vimos recentemente na TV um caso de um garoto que supostamente matou toda sua família. No laudo da perícia, há referência ao jogo Assassins Creed como um dos influentes.

Mas como influencia, positivamente e negativamente? Qual sentido do jogo? Da vida virtual? Quem é que está por trás do avatar?

Esta pesquisa tem como objetivo contribuir para uma atualização de alguns aspectos da psicologia clínica e responder alguns a equívocos comuns constantemente cometidos.

A pesquisa será realizada em Brasília, com possibilidade de se expandir a São Paulo. Lembrando que todos os dados coletados são sigilosos.

Vim aqui buscar pessoas que tenham interesse em participar da pesquisa.

Caso alguém tenha interesse, contate-me pelo telefone: (61) 9942-5xxx ou por email xxxxx@gmail.com.