

PSICANÁLISE E JOGOS DIGITAIS: UMA PROPOSTA DE ANÁLISE DO MMORPG E SEUS ENLACES COM A REPETIÇÃO FREUDIANA

*PSYCHOANALYSIS AND DIGITAL GAMES: A PROPOSAL FOR ANALYSIS
OF MMORPG AND ITS CONNECTION WITH THE FREUDIAN REPETITION*

Maurício Marquardt Pereira¹

Gustavo Angeli²

Jeisa Benevenuti³

Fernando Luís Merízio⁴

RESUMO: O artigo teve como objetivo escutar as possíveis elaborações de jogadores perante os jogos digitais do estilo *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG). Alicerçado na metodologia de pesquisa em psicanálise, como um conjunto de atividades voltadas para a produção de conhecimento e investigação dos processos mentais. A partir das articulações freudianas e de outros autores contemporâneos, a análise foi realizada por meio de uma escuta flutuante dos relatos e no que esses recortes interpelaram os pesquisadores. Foi possível encontrar narrativas dispostas em fóruns na *internet* e tecer interpretações importantes para relacionar com os conceitos de compulsão à repetição (1914/2010) e o recordar, repetir e elaborar (1914/2010) de Sigmund Freud. Os recortes evidenciaram um sentimento nostálgico por parte dos jogadores, que a partir das produções freudianas, relaciona-se com um apego a um objeto perdido. Os jogos dizem de um lugar que já se ocupou e, que a partir de novos elementos torna-se possível revisitá-lo. Ademais, pode ser compreendido como uma tentativa de reproduzir o passado no presente.

¹ Psicólogo pelo Centro Universitário de Brusque. *E-mail:* mauriciomp90@unifebe.edu.br

² Psicólogo pela Universidade Regional de Blumenau. Doutorando em Psicologia pela Universidade Federal de Santa Catarina. Mestre em Psicologia pela Universidade Estadual de Maringá. Docente do curso de Psicologia do Centro Universitário de Brusque *E-mail:* gustavooangeli@gmail.com.

³ Psicóloga pela Universidade do Vale do Itajaí. Doutora e Mestre pela Universidade Federal de Santa Catarina. Docente do curso de Psicologia do Centro Universitário de Brusque. *E-mail:* jeisa@unifebe.edu.br.

⁴ Psicólogo e Designer pela Universidade Regional de Blumenau. Especialista em Educação na Cultura Digital pela Universidade Federal de Santa Catarina. Docente do curso de Jogos Digitais do Centro Universitário de Brusque. *E-mail:* fernandomerizio@gmail.com.



Psicanálise E Jogos Digitais: Uma Proposta De Análise Do Mmorpg E Seus Enlaces Com A
Repetição Freudiana

Podendo expressar uma compulsão a repetir, realizar sem cessar as mesmas ações, obtendo os mesmos resultados. Entretanto, os pesquisadores apontam para uma leitura da repetição como uma possibilidade de recordar em direção a uma elaboração.

Palavras-chave: jogos digitais; MMORPG; psicanálise; repetição.

ABSTRACT: The article aimed to listen to the possible elaborations of players in face of the digital games of the style Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG). Based on the research methodology in psychoanalysis, as a set of activities aimed at the production of knowledge and investigation of mental processes. From the Freudian articulations and other contemporary authors, the analysis was carried out through a fluctuating listening of the reports and in what these clippings questioned the researchers. It was possible to find narratives arranged in forums on the internet and to make important interpretations to relate to the concepts of compulsion to repetition (1914/2010) and to remember, repeat and elaborate (1914/2010) by Sigmund Freud. The cutouts showed a nostalgic feeling on the part of the players, which, from Freudian productions, is related to an attachment to a lost object. The games tell of a place that has already been occupied, and that from new elements it becomes possible to revisit it. Furthermore, it can be understood as an attempt to reproduce the past in the present. Being able to express a compulsion to repeat, and perform the same actions over and over, obtaining the same results. However, the researchers point to a reading of repetition as a possibility to recall an elaboration.

Keywords: digital games; MMORPG; psychoanalysis; repetition.

1 INTRODUÇÃO

O artigo em questão, pautado pela teoria psicanalítica, possui como objetivo escutar possíveis elaborações inconscientes de jogadores perante os jogos eletrônicos do estilo *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*

Psicanálise E Jogos Digitais: Uma Proposta De Análise Do Mmorpg E Seus Enlaces Com A
Repetição Freudiana

(MMORPG). Em suas especificidades tem propósito de entender o que sustenta o jogar na vida adulta, como um hábito. Para isso, foram analisados relatos de jogadores — jovens adultos — dispostos em fóruns na *internet*. A relação do autor com o tema, além do público-alvo selecionado, foi utilizada como facilitadora de escuta analítica diante das narrativas. Nos moldes da pesquisa em psicanálise, coube ao acadêmico escutar a transferência e atentar-se à contratransferência, a fim de mover o pesquisador em direção a uma produção teórica (MEZAN, 2006).

Essa qualidade de jogo se apresenta como parte da história do pesquisador, uma vez que esteve presente desde a infância e, sustenta-se como uma atividade diária até os dias atuais. Até mesmo é possível expressar que o MMORPG assumiu um papel significativo no processo de formação em psicologia, que se concretiza na produção deste trabalho. O jogo permitiu e favoreceu elaborações inconscientes, a partir de narrções em análise pessoal e também durante a pesquisa. Pensar no jogo, para o acadêmico, produz efeitos no campo de um saber singular, ou seja, do inconsciente. A intenção dos estudos referentes a esse tema parte de uma conveniência singular em direção a uma construção teórica alicerçada pela psicanálise.

Primeiramente, o MMORPG é uma modalidade de jogo *RPG* — sigla proveniente da língua inglesa e significa jogos de interpretação de papéis — no qual diversos jogadores compartilham de uma experiência em um mundo alternativo. Os jogadores se conectam por meio de servidores da *internet*, interagindo com outras pessoas de todas as partes do mundo. Esse gênero de jogo eletrônico é baseado nos tradicionais RPGs de tabuleiro, no qual os jogadores se encontram em um ambiente físico e interagem enquanto jogadores. No MMORPG o contato é feito a partir de um campo virtual e a interação acontece entre os personagens (SALDANHA; BATISTA, 2009). Diversas são as formas que a atmosfera virtual pode se estabelecer, o tempo e o espaço que se situa a história podem ser variados proporcionando efeitos distintos para cada pessoa.

Os jogos eletrônicos para computador ou consoles se tornaram fonte de diversão para pessoas de todas as idades. De acordo com pesquisa realizada



Psicanálise E Jogos Digitais: Uma Proposta De Análise Do Mmorpg E Seus Enlaces Com A Repetição Freudiana

pelo *Game Brasil* (2016), divulgada pelo *site* de notícias G1 (2016), o Brasil, até a data de publicação, era o terceiro maior país em número de jogadores, sendo a maior parcela dessa população — em torno de 52% — do público feminino. O mercado brasileiro movimentava cerca de US\$ 1,5 bilhão por ano, sendo considerado o 13º maior mercado de *games* do mundo (MENDES, 2019). Isso mostra, que em dados estatísticos, os jogos eletrônicos no país, já fazem parte de um mercado consumido por grande parte da população, sem quaisquer distinções — acessível e acessado por todos os públicos.

Crianças, adolescentes e adultos investem grande parte do seu tempo nos jogos digitais atualmente, isso se refere a um dado importante ao pensar na relevância desta pesquisa. Poucos anos atrás, *The NDP Group* (2015), um grupo de pesquisadores norte-americanos, realizaram um estudo com 7.927 jovens, a partir de 9 anos de idade, para analisar sua rotina em relação aos jogos eletrônicos. Foi constatado que a maioria dos pesquisados passavam cerca de 22 horas por semana jogando. O próprio estudo referenciou que havia uma certa preocupação, por parte da população, com o consumo excessivo desses jogos, afirmando que promoveriam um distanciamento social que afetaria negativamente o desenvolvimento dos jovens. Entretanto, foi observado que 70% dos pesquisados preferiam jogos do estilo *multiplayer*⁵. Isto é, nessas condições o jogo não promoveria um distanciamento, pelo contrário, indicaria a busca de uma aproximação social por meio das identificações com o conteúdo virtual. Há diversas semelhanças se compararmos com outras formas de relacionamento.

É pertinente também destacar que o jogo, seja qual for sua modalidade, possui a finalidade de entreter, não somente a quem joga, mas também aquele que assiste, além de se apresentar como elemento comum entre as culturas. Isto é, segundo Huizinga (2001), pode ser compreendido como elemento fundamental e formador da cultura humana. Esportes olímpicos, brincadeiras infantis, jogos de futebol, entre outras inúmeras variações; fazem parte das atividades sociais há muitos séculos. Nas últimas décadas, o campo virtual surgiu como um novo espaço desenvolvido e utilizado com objetivos análogos. Nesse tempo, as possibilidades de atuação dos sujeitos cresceram,

⁵ Modalidade de jogo com interação de múltiplos jogadores.



Psicanálise E Jogos Digitais: Uma Proposta De Análise Do Mmorpg E Seus Enlaces Com A
Repetição Freudiana

oportunizando novas significações ao ato de jogar. Os jogos eletrônicos ou digitais são capazes de produzir novos sentidos por meio da associação de novos elementos como: conteúdos, mecânicos especiais e diferentes estímulos visuais.

Para sustentar a relação que o jogo possui com o inconsciente e a psicanálise, resgatamos dois textos fundamentais da obra freudiana: “Além do princípio do prazer” e “O escritor e a fantasia”. É possível articular a prática do jogo, com os conceitos que Freud (1908/2010) elucidou em seus textos. As formulações artísticas são, tais como: as brincadeiras infantis, no qual a criança, assim como o artista em suas produções, organiza os elementos de seu mundo em outra ordem, do seu agrado. O jogo, a partir desse entendimento, segue lógica semelhante. Ao possibilitar o jogador interagir com outros elementos e pessoas em ambiente virtual, oportuniza experiências de satisfação, desprazer, etc.

Em 1920, Freud dissertou sobre o *Fort-Da* — conceito psicanalítico fundamental para compreender a dinâmica da constituição do sujeito — que ampliou as possibilidades de interpretação das atividades lúdicas na vida adulta. Em certa oportunidade, Freud (1920/2010) ao observar uma criança⁶ brincar enquanto sua mãe se ausentava, formula algumas considerações. A criança, na ocasião, lançava um carretel de linha para baixo de um móvel, fazendo um som semelhante a palavra *Fort*, “ir embora” em alemão. E alegremente puxava o carretel de volta, exprimindo um som equivalente a palavra *Da* (ir). Freud (1920/2010) interpretou esse movimento como um jogo de si mesmo. No qual a criança encenava a partida da mãe como preliminar necessária para obter satisfação no seu retorno, sendo este o verdadeiro propósito.

A partir dessa observação fortuita de Freud (1920/2010), a interpretação do jogar tornou-se mais clara. Se tratava de uma “[...] grande realização cultural da criança, a renúncia instintual (isto é, a renúncia à satisfação instintual) que efetuará ao deixar a mãe ir embora sem protestar.” (FREUD, 1920/2010, p. 10). De modo a ser compensado por meio do jogo (de si mesmo), encenando o

⁶ Devido às discordâncias entre as traduções para o português brasileiro do texto “Além do princípio do prazer” (1920/2010) não se sabe ao certo se a criança era o neto ou sobrinho de Freud.



Psicanálise E Jogos Digitais: Uma Proposta De Análise Do Mmorpg E Seus Enlaces Com A
Repetição Freudiana

desaparecimento e o retorno dos objetos ao seu alcance. A separação/morte agora é tomada como possibilidade de ser vivenciada pela criança a partir de outra posição. Logicamente suas interpretações não se limitaram a isso, algo nessa dinâmica também simbolizou um certo instinto de dominação, no qual a criança “vingaria” a ausência da mãe. Vá, não preciso de você! Podendo ser interpretado como uma tentativa de enfrentamento perante o seu mal-estar, que futuramente ocuparia um espaço importante em seu desenvolvimento.

Martinez (2009), em um extenso processo de investigação dos aspectos lúdicos do *videogame* e sua relação com as expressões do inconsciente, apontou algumas considerações extremamente importantes para a temática. Foram analisados diversos jogos eletrônicos e a relação com o desejo do adulto-criança de imortalidade. Resgatando algumas das obras mais importantes de Freud, a autora apresentou o jogo como uma possibilidade de se deparar com a morte e poder sobreviver. Morremos na nossa identificação com o protagonista, mas sobrevivemos à sua morte e estamos dispostos a morrer outra vez, igualmente com outro protagonista. A autora aponta para os aspectos lúdicos, como vias de análise do inconsciente, por onde circulam o desejo, a fantasia e o devaneio de um adulto em direção ao outro, a criança que o habita.

Mas afinal, o que mantém sujeitos de variadas idades jogando rotineiramente? E quais as narrativas inconscientes produzidas por essa relação? Os elementos culturais e estruturantes encontrados nessa dinâmica, viabilizaram uma análise e um olhar psicanalítico sobre eles (KOBORI, 2013). Com os alicerces da teoria psicanalítica é possível compreender a relação entre sujeito e objeto, além de escutar o inconsciente das partes envolvidas — analisado e analista. O percurso se sustentou no entendimento do pesquisador de que o jogar do adulto se apresentaria como repetição do brincar da infância, somando novos elementos propiciados pelo desenvolvimento à fase adulta.

Para dar consistência à experiência de pesquisa, abaixo abordaremos os conceitos fundamentais da temática, a fim de viabilizar a participação do leitor no processo de elaboração e interpretação dos recortes encontrados. A fundamentação percorrerá em torno de três eixos distintos: os jogos digitais; fantasia, virtualidade e realidade psíquica e; o lugar do jogo eletrônico na



Psicanálise E Jogos Digitais: Uma Proposta De Análise Do Mmorpg E Seus Enlaces Com A
Repetição Freudiana

psicanálise. Iniciando com uma revisão teórica em direção aos enlaces com o que já se tem produzido atualmente.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 OS JOGOS DIGITAIS

Os jogos eletrônicos, atualmente, estão em expansão contínua que, por se situar dentro de uma lógica de espaço e tempo diferente da realidade cotidiana, agrada seus consumidores em muitos aspectos diferentes. No MMORPG, particularmente abordado nesse artigo, os jogadores são possibilitados a ensaiar e experimentar uma realidade alternativa, interpretando personagens pré-definidos e/ou assumindo protagonismo — fazendo papel de si mesmo, com possíveis amplificações — dentro da história do jogo (MARTINEZ, 2009).

O RPG clássico assume um papel histórico significativo em muitas áreas da psicologia e da pedagogia. Quando utilizado como técnica, possui o objetivo de auxiliar na elaboração de conteúdos reprimidos, solucionar conflitos internos ou familiares. Assim como ocupa um espaço nas salas de aula, ao promover novas técnicas de ensino que favorecem a espontaneidade dos envolvidos. É comumente associado ao teatro, por se tratar de uma espécie de aventura narrada e interpretada por personagens. Difere-se no momento que, no RPG cada personagem define seu próprio roteiro, interagindo com outros personagens principais ou coadjuvantes (SALDANHA; BATISTA, 2009).

Conforme já mencionado, no RPG *on-line* — MMORPG — os figurantes não compartilham um espaço físico comum, entretanto dividem uma experiência dentro de uma esfera virtual construída sob uma lógica coerente. Em um tempo medieval, por exemplo, surgem possibilidades de interpretar guerreiros, magos, bruxas, entre outras diversas figuras próprias das mitologias da época. Já em um ambiente futurista, é possível assumir papéis como: robôs com inteligência artificial, um especialista *hacker* etc. Cria-se um espaço, onde a realidade concreta cede espaço à fantasia e seus infundáveis destinos.



Psicanálise E Jogos Digitais: Uma Proposta De Análise Do Mmorpg E Seus Enlaces Com A Repetição Freudiana

Com o advento da tecnologia, o universo dos *games* foi ampliado, ao nível de jogos como *World of Warcraft*, *Tibia*, *Runescape*, entre outras centenas de jogos, gerassem uma espécie de comunidade ativa. Que utiliza tanto o espaço do jogo como fóruns e redes sociais para trocar informações e relacionar-se a partir das identificações propiciadas. Nessa comunidade, os jogadores se ajudam e compartilham experiências dentro e fora do jogo. Entretanto, nem todas histórias são belas e de finais felizes como nas fábulas. Em 2008, por exemplo, na Rússia, uma discussão causada pela morte de um personagem no *Lineage 2*, resultou na morte de um homem de 33 anos, durante uma briga de rua envolvendo diversos jogadores (MONTEIRO, 2013). Aspectos desagradáveis como esse também fazem parte da problemática e aproximam ainda mais o campo virtual da realidade.

A combinação do clássico RPG de mesa e o ambiente virtual foram complementares. Podemos pensar nas especificidades dos vínculos virtuais, proporcionados pelas redes de relacionamento, somadas ao universo lúdico dos jogos eletrônicos. De certa forma, o espaço *on-line* já propiciaria por si, que o sujeito desenvolva personagens, uma vez que as interações se dão por meio de uma imagem transmitida na tela, muitas vezes filtrada com intuito de encobrir nossas falhas. Além de os conteúdos publicados, que podem ser preestabelecidos, na tentativa de inibir possíveis erros. A *internet* promoveria entrada à fantasia, rejeitando aspectos do mundo real, ancorando-se na virtualidade (CASTELLS, 2003).

Nesses espaços, no qual se estabelecem relações para além dos personagens construídos *on-line*, aspectos do inconsciente dessas pessoas são passíveis de escuta. A análise desses, dispostos como fragmentos de um sujeito jogador, se assim pode ser chamado, interpelam o pesquisador a construir elaborações como uma espécie de caso clínico. A relação dialética proporcionado pelo estilo MMORPG, é ponto central na pauta das construções teóricas apresentadas. De maneira aproximada aos ensaios clínicos, o sujeito é protagonista na construção de uma verdade singular, sustentada por suas experiências individuais (FIGUEIREDO, 2004).



2.2 FANTASIA, VIRTUALIDADE E REALIDADE PSÍQUICA

As relações, conforme os conceitos psicanalíticos, sustentam-se a partir da fantasia. Isto é, são as construções fantasiosas que dão origem à nossa realidade psíquica e, por isso, elas estruturam as relações. Quinet (2002) cita que a fantasia é uma armadilha do olhar, no qual o sujeito se deixa fascinar, por considerar ela sua janela para mundo. Seria esse o cenário, considerado por autores contemporâneos, que contemplaria o campo virtual. A relação é com a tela e com o que está projetado nela, o que vemos e buscamos ver. Entretanto, essa tela é a da fantasia.

Freud (1893/2016), lá no começo, nos estudos sobre a histeria, já apontava para a dimensão da realidade psíquica, que por muitas vezes diferenciava-se da realidade concreta, mas que de certa forma não se tratava de uma inverdade. Na histeria não se distinguia a verdade e a ficção, que era emitida como afeto. Era observado, que todas histórias que aconteceram, assim como as que foram apenas construções psíquicas do sujeito, ocupavam o mesmo lugar no inconsciente, e dessa forma, produziam os mesmos efeitos. Para Freud (1893/2016), a fantasia protegeria os aspectos traumáticos de uma experiência e, pela via do recalque, essas imagens seriam meio que transformadas ou desconsideradas, para dar espaço a uma realidade — psíquica — a qual pudéssemos suportar.

Em 1908/2010 Freud retoma as elaborações anteriores sobre a fantasia, designando-as como um processo privilegiado para entender a gênese dos sintomas. A escuta analítica se ocuparia das fantasias de seus pacientes, como meio de elaboração dos sintomas. Algo, que até hoje, se mantém como ponto central da teoria psicanalítica. As fantasias na clínica, muitas vezes, aparecem com relatos hesitantes, carregados de culpa e vergonha, mobilizando resistência. Comumente associado a uma cena imprecisa da infância, que teria causado marcas traumáticas naquele sujeito. Os conceitos psicanalíticos de fantasia apontam para uma direção paradoxal, que ao mesmo tempo evidencia prazer e desprazer, por se tratar de algo repulsivo, que não escapa ao recalque,



Psicanálise E Jogos Digitais: Uma Proposta De Análise Do Mmorpg E Seus Enlaces Com A
Repetição Freudiana

mas que encontra destino na fantasia. Ou seja, toda fantasia é, de certa forma, a realização de um desejo.

A dificuldade em relatar ocorre justamente pela barreira constituída pelo recalque. É por isso que a fantasia não recebe o mesmo tratamento de um devaneio, por exemplo. Ela representa, antes de mais nada, uma tentativa de reconstrução diante do traumático, que cerceia o desejo. Tentativa de conceber uma cadeia de significantes, como uma espécie de passagem que buscará dar sentido *a posteriori* a uma imagem. As pinturas — produções artísticas — se apresentam como expressões dessa tentativa, que muitas vezes não encontram palavras, mas suscitam a arte e transmitem uma mensagem enigmática para o sujeito e para quem a observa. A partir disso, sugere-se que o recalque não afeta a imagem, apenas a linguagem (FREUD, 1901/2016).

Na neurose⁷, a fantasia não encontra lugar para ocupar na estrutura, então o sujeito a vivencia como algo de fora — Freud (1919/2010a) utiliza o termo estrangeiro. Aparenta ser algo estranho, apesar de fazer parte de sua própria constituição. E ela é uma experiência que não pode ser simplesmente relatada, ela necessita ser reconstruída, no que Freud separou em três tempos ou momentos de nossa atividade ideativa. Inicialmente, parte-se de uma ocasião presente, capaz de despertar traços do desejo daquele sujeito. Por conseguinte, retorna a uma lembrança de uma vivência anterior — da infância — no qual aquele desejo era realizado. Proporcionando, assim, uma ligação entre algo do passado com os novos elementos desse presente. Dessa forma, passado, presente e futuro se encontram perfilados na linha do desejo. Surge mais uma característica importante da fantasia: ela realiza, sem realizar, um desejo (FREUD, 1908/2010).

A emergência clínica desse conceito, que o torna fundamental para uma produção psicanalítica, é orientar a direção na travessia da fantasia. Ou como apresenta Lacan (1966-1967/2008), a travessia das identificações. A fantasia

⁷ Iremos considerar a estrutura da neurose para facilitar a compreensão das conjecturas teóricas a respeito da temática. Para Lacan (1966-1967/2008), na psicose há uma lacuna no local onde deveria haver uma fantasia, produzindo uma espécie de ruptura com a realidade, sendo assim necessário a produção de um delírio/alucinação. Dessa forma, as interpretações podem apresentar diferenças de acordo com a estrutura psíquica do observado. Sejam elas transicionais ou não.



Psicanálise E Jogos Digitais: Uma Proposta De Análise Do Mmorpq E Seus Enlaces Com A
Repetição Freudiana

seria um lugar que concentra as identificações do sujeito. No qual, todas as formas de relação com o objeto, com seu desejo, estão atribuídas. Ao longo dos tratamentos analíticos várias fantasias se cruzam entre outros vários sintomas e, o resultado disso seria a fantasia fundamental, apresentada por Lacan (1966-1967/2008), como uma espécie de soma de todas fantasias originárias.

Lacan (1966-1967/2008) faz uma adaptação da palavra em alemão “*Fantasie*” — fantasia — concebendo-a para a língua francesa como “*Fantôme*” — fantasma. Nesses aspectos ele desenvolve a lógica do fantasma, apresentada no seminário 14⁸. A teoria concebe as formas com que e como a fantasia organiza a realidade para o sujeito. O fantasma é considerado como organizador da realidade e, as angústias comumente escutadas em clínica ou em narrativas seriam causadas pelo desajuste da lógica do fantasma.

Por assim dizer, fantasiemos para dar conta de uma verdade — insuportável — que insiste e produz sofrimento e/ou satisfação. Como o sujeito lida com seus fantasmas, representa algo singular de cada um. A realidade psíquica é abastecida com fantasias, assume-se a impossibilidade de compreender de imediato. Para além disso, se a fantasia se equivale ao brincar da criança, jogamos e brincamos como adultos, também, para reparar uma realidade insatisfatória (FREUD, 1908/2010). Ressalta-se também a verossimilhança entre virtualidade e realidade psíquica discutida por Freud, e ambas são vivenciadas por meio das lentes da fantasia.

No ato de brincar ou jogar, esses estilhaços fantasmáticos ou fantasiosos são projetados para o mundo exterior. Nesse sentido, as brincadeiras são consideradas práticas tipicamente infantis, mas que não deixam de existir quando nos tornamos adultos. Espera-se que o sujeito, em certo ponto de sua vida, deixe de brincar e atue no mundo real. Freud (1908/2010) assume que o brincar da criança é caracterizado por um único desejo, de ser grande e adulto. Enquanto a criança distingue perfeitamente a realidade da ficção, não se constringendo, o adulto experiencia suas fantasias como algo extremamente

⁸ Dessa mesma produção literária vem a compreensão supracitada de Quinet (2002), da fantasia como perspectiva de como enxergamos o mundo.



Psicanálise E Jogos Digitais: Uma Proposta De Análise Do Mmorpg E Seus Enlaces Com A
Repetição Freudiana

particular e considera seus conteúdos vergonhosos por serem infantis e proibidos.

2.3 O LUGAR DO JOGO ELETRÔNICO NA PSICANÁLISE

Com os constructos teóricos da psicanálise apresentados, é possível obter uma base da profundidade da temática que o trabalho se destina. Essa breve revisão é fundamental para compreendermos as novas problematizações em torno dos jogos digitais, que agora sim, trazem os jogos e as noções a respeito do ambiente virtual de fato. Para isso, transmitiremos as contribuições desses novos autores, além de considerar que suas elaborações não suscitaram apenas de Freud ou Lacan, mas de vários outros pós-freudianos, que se dedicaram à construção da psicanálise como a conhecemos hoje.

A autora Viviana Martinez (2009), em seu artigo “O brincar e a realidade virtual” faz uma releitura minuciosa das obras de Freud, para posicionar a atividade lúdica — jogos eletrônicos — como “[...] um canal de expressão do inconsciente.” (p. 151). Concebendo suas proposições no fato de que as brincadeiras, em primeiro lugar, exprimem um desejo, de acordo com Freud (1908/2010). A autora aponta para algo que já é sabido nesse ponto do artigo: que o adulto substitui essas atividades tipicamente infantis pelo fantasiar. Reforçando que há um traço desse infantil, que resiste na vida adulta, o desejo de ser grande e o desejo de imortalidade que pode ser facilmente experimentado no jogo.

Os *videogames* foram os pioneiros em associar o lúdico dos jogos com ambientes desenvolvidos virtualmente, tornando as experiências muito mais ricas e satisfatórias. Jogos competitivos clássicos como o tênis de mesa, por exemplo, foram amplificados com o advento tecnológico da década de 1980, quando passaram a ser transmitidos em uma tela, com possibilidades de interação. Diversos fatores sócio-históricos e econômicos contribuíram para o grande sucesso do *videogame*, tais como: a “[...] diversificação dos materiais, os avanços da microeletrônica, a mulher no mercado de trabalho, a redução dos



Psicanálise E Jogos Digitais: Uma Proposta De Análise Do Mmorpg E Seus Enlaces Com A
Repetição Freudiana

espaços públicos para crianças e o perigo do mundo das ruas.” (MARTINEZ, 2009, p. 152).

Diante das circunstâncias de uma época, que persiste até os dias atuais, era só questão de tempo para que boa parcela da população mundial aderisse ao produto. Se notarmos, é possível expressar que essa tecnologia — a mesma dos *games* — substituiu e transformou as experiências lúdicas no mundo inteiro. Atingindo primeiramente as crianças e as formas de educação, até atingir os adultos e todos moldes de interação social que tínhamos como bases estruturantes da sociedade. Hoje, é imprescindível considerarmos as relações, tanto de contato próximo com as acometidas pela distância, redes sociais e comunidades *gamers*, por exemplo (MARTINEZ, 1994).

Nas aventuras, oportunizadas pelo universo dos jogos eletrônicos, um elemento está comumente integrado: a violência. Que dentro das esferas virtualizadas dos jogos de fantasia, aqui se inclui a modalidade MMORPG, é aceita, por se tratar de um “faz de conta”. Nesses aspectos é possível dizer que o jogo propicia um espaço para fazer circular as paixões, os desejos em todos os níveis, os princípios de satisfação do sujeito. Se é permitido matar o outro, e isso não necessariamente fere nossa realidade concreta, o desejo de realizar o ato é autêntico. Essa agressividade instintiva faz parte da constituição do sujeito e vive latente no inconsciente, Freud (1893/2016) também a relacionou com a realidade psíquica.

Primeiro ponto a se considerar é: o jogo virtual, como conteúdo, faz parte da realidade psíquica daquele que o consome e, de certa forma, a constitui junto dos demais elementos e construções psíquicas adquiridas ao longo do desenvolvimento. Contudo, não há de se considerar que a realidade virtual corresponde exatamente à realidade psíquica. As experiências favorecidas pelos jogos eletrônicos, como a possibilidade de agredir, ocupariam um lugar delimitado entre o inconsciente e essa realidade virtual. Isto é, uma área intermediária ou um espaço de transição, no qual fantasia e realidade se encontram, onde as brincadeiras possuem lugar privilegiado (WINNICOTT, 1975).



Psicanálise E Jogos Digitais: Uma Proposta De Análise Do Mmorpq E Seus Enlaces Com A
Repetição Freudiana

Em segundo momento, tomemos esses jogos “violentos”, que por muitos são fortemente criticados e diversas vezes boicotados. Conforme visto anteriormente, eles conotam, tal como os sonhos, realizações de desejos. Desejos que estão intimamente ligados às demandas pulsionais, aqui se têm os conceitos desenvolvidos por Freud (1900/2019), como princípio da realidade e princípio do prazer, que fundamentam a satisfação no mundo real. Porém, ainda assim geram desconforto em uma parcela da população. Lembrando os apontamentos de Freud (1900/2019): o que ninguém deseja, não é necessário proibir. Logo, essa premissa demonstra a obscuridade dos desejos humanos, matar o outro, por exemplo, e que, de certa forma, o jogo ocupa um espaço nessa lógica. E refere-se sabiamente ao que nos propomos a considerar nesta produção (MARTINEZ, 2009).

Mas para além do desejo homicida, o jogo também possibilita algo muito notável: o desejo de imortalidade. Também pauta do artigo de Martinez (2009), que fala sobre o desejo de imortalidade do adulto-criança. “No inconsciente todos nós estamos convencidos de nossa imortalidade” (FREUD, 1915/1999 *apud* MARTINEZ, 2009, p. 161). Diante do medo da morte, a pessoa nega sua existência. Essas respostas de negar e recalcar, pode-se dizer da construção de uma neurose. Por esse mesmo motivo, empobrecemos nossas experiências, a fim de evitar a morte, excluindo tudo aquilo que nos representa ameaça. Essa renúncia busca então, destino no campo da fantasia, na ficção e na arte. E na ficção, ou seja, nesse caso nos jogos, é possível deparar-se com a morte com a possibilidade de sobreviver (MARTINEZ, 2009).

É dessa maneira que, com todos os recursos sofisticados da tecnologia, o adulto constrói um universo virtual onde as mesmas regras civilizatórias podem ser transgredidas. E são precisamente esses desejos transgressores da civilização que o adulto comunicaria enigmáticamente à criança (MARTINEZ, 2009, p. 163).

A autora Arlete dos Santos Petry (2011), em seu artigo “*Heavy Rain* ou o que podemos vivenciar com as narrativas dos *games*” trata dos jogos digitais como “possibilitadores de experiências psicológicas profundas, potencialmente criativas e de forte significado para o sujeito e para a cultura em geral.” (PETRY, 2011, p. 1). Nesse sentido, relata sobre a importância de uma análise dos *games*



Psicanálise E Jogos Digitais: Uma Proposta De Análise Do Mmorpg E Seus Enlaces Com A
Repetição Freudiana

e seu potencial terapêutico. Evidencia as narrativas, que segundo a autora, dão contorno e sentido às nossas vidas. Reforça a importância da história contada/vivida nos jogos e sua relevância no que diz respeito às experiências subjetivas que são proporcionadas por ela.

A imersão nos jogos, geradas a partir das tecnologias da época, são experiências liminares. Isto é, são experiências que levam a momentos anteriores, em fases transicionais de nossa constituição. Tal como as brincadeiras faz de conta, que evocam sentimentos nostálgicos, do primeiro ursinho de pelúcia, por exemplo. O computador funciona como uma extensão da experiência humana e de que forma a percebemos e tomamos consciência dela. Por isso, a sutileza de produzir uma narrativa para os jogos digitais, e a importância do *game design*. É necessário desenvolver uma história coerente, crível, com personagens e fatos possíveis, mas ainda assim, dentro de um mundo ficcional (PETRY, 2011).

Ao imergir na narrativa, o jogador vivencia sentimentos com o que ocorre, interage com os elementos virtuais à sua volta, mas ainda assim, ao final é apenas um jogo. O que o sustenta é o princípio da realidade. O exercício de sair de si, interpretar outro, mas retornar ao fim da experiência, no entendimento de Petry (2011), é o que amplia a vida, por dar a possibilidade de ensaiar outras possibilidades. Apesar de podermos experimentar, não muda o fato de estarmos presos a uma determinada realidade particular. Entretanto, essa exploração, traria o benefício do autoconhecimento. “Frequentemente, uma história serve para nos emprestar um sentido que, embora não seja o que exatamente sentimos, nem exista uma correspondência entre uma situação de fato e a narrativa ficcional, dá contorno ao nosso sofrimento, dá-lhe uma cara com a qual podemos começar a lidar.” (PETRY, 2011, p. 9).

As autoras Brandão, Bittencourt e Vilhena (2010) delimitaram um espaço “mágico” no qual o jogador “[...] pode se comunicar e interagir simultaneamente com outros jogadores e personagens virtuais inteligentes, e participar de narrativas “incertas” – sem começo, meio, e fim pré-definidos – nas quais age como colaborador e coautor da experiência.” (p. 838). Para elas, as novas tecnologias podem fornecer uma espécie de interconexão entre o mundo real e



Psicanálise E Jogos Digitais: Uma Proposta De Análise Do Mmorpg E Seus Enlaces Com A
Repetição Freudiana

o mundo virtual. Os jogos digitais podem processar e simular elementos textuais, gráficos e sonoros de forma interativa, por meio da tecnologia de um computador, algo impossível para os jogos tradicionais. O funcionamento e as regras do jogo são aprendidos ao longo do jogo, não são dados previamente. Faz parte da experiência descobrir como o jogo opera.

A mágica ocorre no decorrer da *gameplay*⁹, quando as habilidades do jogador são desafiadas. Em um limite entre o fácil e o difícil, mas com garantias perceptíveis que é possível realizar a tarefa. Isso segue a lógica de balanceamento entre o prazer e a frustração ou ansiedade e tédio. Experiências fluidas acontecem quando a pessoa utiliza suas habilidades e direciona sua capacidade em superar um desafio possível. Isto é, a atividade ocupa um tempo e um espaço específico, que demanda concentração intencional, sem um esforço excessivo (BRANDÃO; *et al.*, 2010).

Em síntese, o lugar do jogo eletrônico a partir da perspectiva dos autores contemporâneos da psicanálise, está em uma “dimensão” intermediária, entre o inconsciente e a realidade virtual. Nesse espaço, pode-se transgredir as regras, morrer, matar e repetir em variadas ocasiões e circunstâncias.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O artigo em questão está alicerçado na metodologia de pesquisa em psicanálise. Esse método se articula a partir de Freud, que apresenta a psicanálise, em si, como um procedimento para a investigação de processos mentais. Dá-se o nome de pesquisa em psicanálise, um conjunto de atividades voltadas para a produção de conhecimento, que utiliza de conceitos teóricos desta como instrumento para a investigação e compreensão de variados fenômenos sociais e subjetivos (FIGUEIREDO; MINERBO, 2006).

A psicanálise como um modelo de pesquisa científica, não se limita a duas grandes finalidades: confirmar ou refutar uma hipótese. A pergunta deverá mobilizar o autor ao método (MEZAN, 2006). Apresenta uma aproximação entre

⁹ Termo utilizado por jogadores, proveniente da língua inglesa e significa jogabilidade. É a soma das experiências durante o jogo, que envolve a narrativa e as habilidades mecânicas do jogador.



Psicanálise E Jogos Digitais: Uma Proposta De Análise Do Mmorpg E Seus Enlaces Com A
Repetição Freudiana

pesquisador e referencial teórico, esperando que nem um, nem outro permaneçam estáticos ao fim da produção. Uma pesquisa em psicanálise é capaz de trazer novidades à própria teoria (FIGUEIREDO; MINERBO, 2006).

As contribuições do método para o campo da ciência, afastam-se dos princípios de linearidade e imparcialidade, concebendo princípios epistemológicos, éticos e políticos que se estendem a singularidade daquele que produz. São esperadas interpretações a partir da escuta, mas o conhecimento psicanalítico dá-se *a posteriori*, resultando da experiência da pesquisa. A participação ativa do autor, que dará corpo à sua pesquisa. Sustentada teoricamente e autorizada por sua singularidade (MARSILLAC; *et al.*, 2019).

A análise foi realizada por meio de um olhar flutuante dos relatos e no que esses recortes nos interpelam (MARSILLAC; *et al.*, 2019). Têm-se como ética uma escuta por intermédio da atenção flutuante aliada à ausência de julgamento e neutralidade. Isso autorizaria o profissional a escutar palavras endereçadas pelo sujeito analisado; sem impor a ele conteúdo do próprio pesquisador e/ou se atentar apenas sobre aspectos muito específicos, que podem simplificar erroneamente o relato do sujeito (FREUD, 1912/2010).

Cabe resgatar a regra fundamental da associação livre, que permitiu o pesquisador a exercer um furo no discurso consciente, permitindo o acesso às “[...] formações do inconsciente e suas manifestações discursivas por meio do que se repete, o que parece fora de lugar” (MARSILLAC; *et al.*, 2019, p. 794). Nos moldes da pesquisa em psicanálise, tangeu ao acadêmico escutar a transferência e atentar-se à contratransferência, endereçando-a (MEZAN, 2006).

Em primeiro momento, foi realizada uma busca na *internet*, por fóruns específicos de alguns jogos do estilo MMORPG. A fim de encontrar recortes do discurso de jogadores jovens-adultos. Algumas perguntas foram capazes de encaminhar o desenvolvimento desse artigo, tais como: Por que você ainda joga MMORPG? O que mantém os jogadores ativos? Por que ainda jogar determinado jogo? Essas que, conduziram o pesquisador em direção ao público. Tal como em clínica, perguntas e pontuações facilitam a escuta metapsicológica, predizendo melhores interpretações (MARSILLAC; *et al.*, 2019).



Psicanálise E Jogos Digitais: Uma Proposta De Análise Do Mmorpg E Seus Enlaces Com A
Repetição Freudiana

Apesar de não ser citado na análise, também fez parte da pesquisa, publicações em redes sociais como *Instagram* e *Facebook*. Para isso, uma busca com palavras relacionadas à temática foi realizada, com finalidade de ampliar a dimensão e profundidade da análise. Obtendo maior número de recortes, atingindo um público expressivo, temos a possibilidade de realizar enlaces mais satisfatórios em relação aos objetivos da pesquisa (MEZAN, 2006).

Após esse percurso, uma análise ocorreu, sustentada pelos aportes teóricos da psicanálise e constatações dos autores contemporâneos à psicanálise clássica, referentes aos jogos eletrônicos. Sem desconsiderar, obviamente, as contribuições do fundador referente às relações virtualizadas, discutidas já em meados do século XX. Todavia, conforme apontado por Freud (1921/2011) e reforçado por Lacan (1953/1998), psicanalistas, antes de mais nada, deveriam atentar-se à subjetividade de sua época. Compreendendo a dialética das relações simbólicas referentes ao tempo presente.

Por fim, ressalta-se que a pesquisa ocorreu com as contribuições dos autores referenciados, acrescido das experiências até então vividas pelo acadêmico-pesquisador. Que a partir desse mal-estar que o habita, desejou compreender mais e melhor as questões que permeiam esse público. “O homem, que faz ciência e que é objeto da ciência, é habitado pela incompletude e caracterizado pela divisão psíquica. É sobre esse sujeito que a psicanálise se ocupa, tendo o inconsciente como seu objeto de pesquisa privilegiado.” (MARSILLAC; *et al.*, 2019, p.792).

4 ANÁLISE DOS RESULTADOS

Atualmente, os jogos em ambiente virtual fazem parte do mundo que vivemos, à medida que, somos todos jogadores de algum jogo, seja um simples jogo de celular a jogos mais elaborados, com desafios complexos e narrativas próprias. Podemos dizer que para muitas pessoas essas atividades já não são mais mero passatempo. É parte constitutiva do sujeito e abre possibilidades de atuação no mundo. Com a modernidade chegaram novas oportunidades, na qual brincar e jogar também pode ser atividade de adulto. Não há restrições para



Psicanálise E Jogos Digitais: Uma Proposta De Análise Do Mmorpg E Seus Enlaces Com A
Repetição Freudiana

aquilo somos e que ainda podemos nos tornar. E o jogo, na concepção dos autores, faz parte dos infundáveis destinos da pulsão. Diante do mal-estar que nos habita, Freud (1930/2010) pontua:

A vida, tal como nos coube, é muito difícil para nós, traz demasiadas dores, decepções, tarefas insolúveis. Para suportá-la, não podemos dispensar paliativos. [...] existem três desses recursos, talvez: poderosas diversões, que nos permitem fazer pouco de nossa miséria, gratificações substitutivas, que a diminuem, e substâncias inebriantes, que nos tornam insensíveis a ela. Algo desse gênero é imprescindível. (p. 19)

Diante de um mal-estar inerente à vida humana, essas atividades ditas lúdicas, ocupam um espaço bem mais importante do que se pensava. Os investimentos nesse setor se justificam à medida que são consumidos e utilizados como formas de existência por várias pessoas. Os jogos digitais por meio de suas narrativas falam de sonhos, realizações e frustrações. Essas aventuras alternativas podem dar contorno as nossas experiências, isto é, amenizar o sofrimento cotidiano (PETRY, 2011). Pessoas, desde cedo, sonham com a possibilidade de se tornar desenvolvedores, jogadores profissionais, *streamers*¹⁰ etc. Vislumbram ser reconhecidos por suas produções *in game*. A realização acontece não apenas em contato com a realidade, mas no campo virtual também, que nos atinge, nos propicia experiência.

Transcendendo o ambiente dos jogos, comunidades são desenvolvidos em fóruns e redes sociais. Experiências ocorridas dentro do jogo emergem e atuam na vida real¹¹. Foi assim, que a partir de diversos recortes nesses outros espaços, foi possível escutar jogadores de diversas idades e regiões do Brasil, sem necessariamente interpelar esses sujeitos. Que por algum motivo, buscam compartilhar e socializar suas experiências com outros jogadores ao redor do mundo por meio de plataformas *on-line*.

¹⁰ Profissionais que trabalham em plataformas de *streaming*. Isto é, em plataformas de transmissão *on-line*. Podemos apresentar a plataforma *Twitch* e o *Facebook Gaming* como exemplos.

¹¹ É possível identificar no discurso dos jogadores a separação entre o universo virtual dos jogos digitais e o mundo externo. Comumente utiliza-se o termo RL ou IRL, determinando esse espaço externo como *Real Life* ou *In Real Life* (expressões da língua inglesa que dizem respeito à Vida Real ou na Vida Real).



4.1 PRIMEIRAS IMPRESSÕES

Diversos foram os relatos escutados e, um que apareceu com maior frequência, provocando indagações, referenciava o motivo pelo qual as pessoas ainda jogavam, depois de tantos anos. Nesse quesito, um jogo chamou bastante atenção, por ter várias publicações com essa mesma questão, o *Tibia*¹². Que até os dias atuais, conta com um número considerável de jogadores ativos. A razão de sua popularidade pode levar em consideração o fato de ter sido o pioneiro em trazer os clássicos RPGs de mesa para dentro do universo virtual, com gráficos e *designs* atraentes para época. Cabe ressaltar que por ser um jogo mais antigo, grande parte de seu público atualmente é adulto. E que, apesar de ainda sustentar gráficos muito semelhantes aos do seu lançamento, agrada a muitos jogadores.

Em uma publicação no fórum do *fansite* Portal Tibia, em 2015, a jogadora intitulada como Devan Satara, indaga sobre os motivos de ainda jogar *Tibia*. Aponta para diversos defeitos do jogo, inclusive o fato de já existirem jogos mais atuais e acessíveis — em relação ao custo da mensalidade. Entretanto, afirma continuar jogando por vários motivos diferentes e que se percebe pensando nas motivações de outros *players*. Sua publicação obteve 33 respostas.

Em uma das respostas, Davix comentou que conversara com um amigo sobre isso recentemente, e que acha divertido a possibilidade de exploração e a busca por locais misteriosos, proposta comum do RPG. Além disso, cita que por ser seu primeiro jogo dessa espécie — MMORPG — sente-se nostálgico. Relembrando das primeiras experiências *in game*, os sucessos e os fracassos durante suas jornadas, enquanto ainda era uma criança. Diversos outros compartilham do mesmo sentimento nostálgico de Davix. Wuggles, por exemplo, comenta: “Eu continuo porque é um jogo que jogo desde 2003, e faz parte do meu dia-a-dia” (sic).

¹² Jogo do estilo MMORPG, desenvolvido por um grupo de jovens alemães, no ano de 1997. Nesse jogo, pessoas do mundo inteiro se encontram em um *playground* virtual para explorar áreas, resolver enigmas complicados e realizar façanhas heroicas. O jogo favorece a interação com outros jogadores em nível social e diplomático (TIBIA, 2020).



Psicanálise E Jogos Digitais: Uma Proposta De Análise Do Mmorpg E Seus Enlaces Com A
Repetição Freudiana

O que é percebido em quase todos os comentários é esse sentimento de retorno, muitos apontam para o início, quando ainda eram crianças ou adolescentes e, que hoje, já adultos, continuam jogando por se sentirem bem. Recordam de como era difícil antigamente, enfrentavam problemas de conexão e o pouco poder aquisitivo. Mas também se impressionam em lembrar da força de vontade e a dedicação em enfrentar os desafios propostos — não somente dentro do jogo — e ainda assim, seguirem em frente. O que fica é a saudade de um tempo que passou.

Em um mundo construído virtualmente, com as mais diversas oportunidades, mudar de profissão não seria um grande desafio. Dessa forma, o *Tibia* é um exemplo de jogo, no qual os jogadores podem optar por diferentes profissões/classes: guerreiro, paladino, druida ou feiticeiro. Cada um com suas particularidades, que motivam os jogadores a continuarem suas aventuras, subirem nível variando as mecânicas. Assim como, criar outros personagens em diferentes servidores com outros objetivos, ou simplesmente para começar novamente do zero. Esses *players* repetem diversas vezes, investindo seu tempo criando diversos personagens em servidores diferentes, realizando basicamente as mesmas tarefas.

Em publicação no Reddit (2018), uma pessoa indaga para outros jogadores se ainda vale a pena jogar *World of Warcraft*¹³ (WOW). Sua publicação obteve 52 respostas. Dentre os vários aspectos mencionados, também é comum observarmos o relato de antigos jogadores, que ainda mantêm o jogo em suas rotinas. Apesar disso, grande parte destes, não o indicam a novos jogadores. Muitos relatos apontam para o jogo como uma espécie de hábito difícil de manejar. Com um custo elevado e várias experiências desagradáveis. Um dos comentários diz o seguinte: “É mais fácil dizer não agora do que parar depois” (sic).

Também é possível observar, em diversas respostas, a indicação de outros jogos da mesma espécie, que segundo os autores das publicações, dão

¹³ Jogo MMORPG, que proporciona que o jogador seja interprete um herói, enfrente monstros gigantes, explore masmorras perigosas, defendendo o mundo de Azeroth de todos os perigos (WORLD OF WARCRAFT, 2020).



Psicanálise E Jogos Digitais: Uma Proposta De Análise Do Mmorpg E Seus Enlaces Com A Repetição Freudiana

mais liberdade às experiências. O WOW, por ter um *lore*¹⁴ contínuo, ou seja, uma história a seguir e um papel a interpretar, praticamente inviabiliza outras opções de desenvolvimento do personagem, algo que antigamente não era tão relevante. Versattes comenta que o jogo o faz se sentir como em um *singleplayer*¹⁵ fácil. Segundo ele, os jogadores já não interagem mais como antigamente, só experienciando isso realmente mais para o final do jogo. Apesar disso, outros diversos jogadores dizem que vale a pena. Considerando que a história e as missões possuem narrativas bem elaboradas (REDDIT, 2018).

Os comentários também conotam experiências muito semelhantes às já descritas nos parágrafos anteriores. A sensação de nostalgia, de algo que fez parte da infância e adolescência, dá ao jogo um lugar privilegiado na dinâmica psíquica desses jogadores. É mais difícil experimentar os mesmos efeitos, em jogos que não fizeram parte da vida do sujeito. Há, segundo os recortes, efeitos, mas não se comparam aos vivenciados pelas pessoas que têm o jogo como marca em suas histórias. O WOW e o Tibia são exemplos de jogos que marcaram uma geração e, por isso são carregados de sentido para essas pessoas. Considerando esses aspectos, é possível apontar uma conexão entre esses jogos mais antigos e que ainda possuem um público expressivo, com as expressões do inconsciente. A importância impelida na criação dos personagens, também é referência, se pensarmos que, cada um deles tem suas particularidades, como nome e preferência de como evoluir dentro do jogo. Por isso, é indispensável essas lacunas na narrativa, cujo espaço pode ser habitado pelos personagens, a partir das perspectivas do jogador.

Dito isso, compreende-se essa nostalgia, que é evidenciada nos relatos, a partir das produções freudianas, como uma referência ao apego a um objeto perdido. Isto é, diz de um lugar que já se ocupou, que a partir de novos elementos é possível revisitá-lo, sem necessariamente retornar a um estado anterior. Também pode ser compreendido como uma tentativa de reproduzir o passado no presente. Algo que em muitos aspectos pode ser bastante frustrante se pensarmos em uma compulsão a repetir, realizar sem cessar as mesmas ações,

¹⁴ História, trama, conjunto de elementos do jogo.

¹⁵ Estilo de jogo no qual não há interação com outros jogadores.



Psicanálise E Jogos Digitais: Uma Proposta De Análise Do Mmorpg E Seus Enlaces Com A
Repetição Freudiana

obtendo os mesmos resultados (OLIVEIRA, 2016). A repetição é muito comentada no corpo teórico psicanalítico e, pode ser implicada em dois caminhos diferentes: a já mencionada compulsão à repetição e o repetir, que visaria a recordação, com um possível destino à elaboração. São esses dois caminhos que os autores se propõem a discutir nesse artigo.

4.2 COMPULSÃO À REPETIÇÃO *VERSUS* RECORDAR, REPETIR E ELABORAR

Neste tópico, realizaremos enlaces com texto de Freud (1914/2010), recordar, repetir e elaborar; como via de sustentação teórica para os apontamentos destacados na análise. Isto é, com esse resgate, objetivamos construir saberes, somando os referenciais psicanalíticos e as compreensões a respeito dos jogos digitais. Ao trazer os dizeres de Freud (2014/2010), temos que salientar que esses foram escritos como recomendações à prática da psicanálise clínica. Entretanto, as conjecturas favorecem interpretações que ultrapassam essas barreiras. As práticas de análise fora do *setting* clínico são fundamentadas pela psicanálise aplicada, também conhecida como psicanálise extramuros de Laplanche (1981/1992). A base teórica desse método psicanalítico está para além do âmbito clínico tradicional, pois estabelece um novo tipo de exercício analítico. A psicanálise aplicada esteve presente ao longo das obras freudianas, uma vez que ele não se limitou a atender apenas os seus pacientes, direcionando o método psicanalítico para análises da cultura, sociedade e funcionamento psíquico dos sujeitos, por exemplo.

Cabe resgatar, que quando destacamos o hábito de jogar um MMORPG, por exemplo, concluímos que essa atividade está intimamente relacionada com experiências anteriores — de sua infância a princípio. Por esse motivo, podemos compreendê-lo como uma repetição e/ou um desejo de satisfazer-se com algo muito semelhante ao já vivenciado anteriormente. O efeito nostálgico dos jogos digitais, em primazia esses que foram jogados na infância e prevalecem atualmente, diz desses saberes construídos e de certa forma, traz à tona aspectos subjetivos dos sujeitos.



Psicanálise E Jogos Digitais: Uma Proposta De Análise Do Mmorpg E Seus Enlaces Com A
Repetição Freudiana

Antes de mais nada, é necessário definir o que seria uma compulsão a repetição. Freud (1914/2010) a compreende como um fenômeno clínico, que se expressa no ato, em ações. O sujeito repete, sem saber que o está repetindo. Freud (1920/2010), aborda o *Fort-da* como uma repetição e uma tentativa de controlar suas experiências desprazerosas, obtendo satisfação. Entretanto, a compulsão à repetição se apresentaria muito mais como uma experiência claramente desagradável. Que rememora o passado sem possibilidade alguma de gerar prazer. Em seu texto “O inquietante”, Freud (1919/2010b) comenta:

[...] no inconsciente psíquico nota-se a primazia de uma compulsão de repetição vinda dos impulsos instintuais, provavelmente ligada à íntima natureza dos instintos mesmos, e forte o suficiente para sobrepor-se ao princípio do prazer, que confere a determinados aspectos da psique um caráter demoníaco, manifesta-se claramente ainda nas tendências do bebê e domina parte do transcurso da psicanálise do neurótico. (p. 266).

No que tange à repetição, Freud (2014/2020) a apresenta a partir da função que ocupa nos pressupostos psicanalíticos e sua importância na prática. Dentro dos jogos, relacionamos novamente a repetição com o *Fort-da*, que pode ser encarada, como uma forma de vivenciar seu desprazer ativamente. Isto é, ao jogar, a criança tem a oportunidade de vivenciar de maneira mais completa, exprimindo que a cada repetição, ela conquiste mais controle sobre suas impressões. Insistindo fortemente para que suas impressões sejam iguais. Traço que tende a desaparecer com o tempo. Por exemplo, dificilmente um adulto será induzido a reler de imediato um livro que o agradou bastante. Entretanto, a partir dos recortes escutados, nos jogos, mesmo em adultos, parece que há uma tendência a repetir e insistir nesses jogos, esperando por impressões semelhantes as vivenciadas anteriormente (FREUD, 1918/2010).

Consideremos a repetição como o ato de manter-se jogando na vida adulta, que outrora era uma atividade de sua infância. Sem desconsiderar o repetido esforço em recomeçar o desenvolvimento de novos personagens nos mesmos jogos. Há um movimento, que quando observado somente pela via do jogo, mostra-se como uma compulsão a repetir, como uma espécie de sintoma, no qual e pelo qual o sujeito atua no mundo. Entretanto, a riqueza está em



Psicanálise E Jogos Digitais: Uma Proposta De Análise Do Mmorpg E Seus Enlaces Com A
Repetição Freudiana

tomarmos essa repetição como possibilidade de uma elaboração no *a posteriori* (FREUD, 1914/2010).

Ao falar sobre isso, seja em clínica ou nos fóruns em questão, os jogadores estão falando de suas angústias, suas fantasias; que pode ser interpretado como uma tentativa de recordar-se de algo. Algo que a consciência desconhece, um saber do inconsciente. Para Freud (1914/2010), a *práxis* clínica consiste em conduzir o paciente ao passado. Isso acontece por meio das pontuações e interpretações a respeito daquilo que se repete no consultório. Isto é, o paciente atua no mundo e na terapia de acordo com suas repressões, que a partir da escuta é possível conduzir o paciente em direção a uma descoberta sobre si.

Em suma, o método psicanalítico escuta as repetições, diz-se que o sujeito repete, insiste em repetir e, em meio à transferência, alcança um outro tempo de análise, um tempo de elaborar. Para Freud (1914/2010), ao atendermos um paciente, poderemos ver um esforço de recordar, a partir do que se repete no seu discurso e em seus atos. A interpretação quando apontada pelo analista, poderia propiciar uma elaboração. Que promoveria uma mudança significativa em relação aos seus sintomas.

Na perspectiva abordada neste trabalho, os jogos são como potenciais ferramentas de recordação, ou seja, ao falar sobre suas experiências *in game*, os jogadores podem estar se deparando com a possibilidade de uma elaboração. Suas repetições, ancoradas em suas próprias experiências subjetivas dizem desse lugar atual que está sendo ocupado, mas também apontam para aspectos do passado. Vive-se no presente, ancorando-se no passado. Nesse sentido, podemos pensar que o jogo faz lembrar, assim como outras atividades cotidianas. Recordando podemos elaborar um tempo no depois (FREUD, 1914/2010).

Além disso, no livro “Os paradoxos da repetição”, organizado pela autora Dominique Fingermann (2014) é abordado a repetição também como uma dimensão de escolha. Ancorando-se na compreensão niilista de que a vida deveria ser vivida como se fosse repetir eternamente. Nesse sentido, a repetição não se apresenta apenas como um eterno retorno, mas sim como uma



Psicanálise E Jogos Digitais: Uma Proposta De Análise Do Mmorpg E Seus Enlaces Com A
Repetição Freudiana

reapropriação de si. Um movimento de reencontro consigo mesmo. Não “de novo”, mas “atualizando o novo”.

Ao resgatar os recortes anteriores, referentes à sensação nostálgica dos jogos e o espaço que eles ocupam na rotina dos sujeitos pesquisados, podemos pensar nessas atividades como repetições e reedições de eventos passados, mas que somados a outras práticas — clínicas ou quando relatadas em fóruns, por exemplo — potenciais instrumentos de elaboração, não se têm um valor moral, enquanto benéfico ou prejudicial. O importante está em como cada um o utiliza e qual função ocupa na dinâmica psíquica do sujeito.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa pelo viés psicanalítico possibilitou a análise dos recortes e a relação com os constructos teóricos. Foi possível levantar novas compreensões a respeito da relação jogador-jogo MMORPG, escutando as expressões inconscientes propiciadas por essa dinâmica. Algo aparentemente tão simples, conotou complexidade a partir de seus enlaces com a teoria, em particular com o conceito de repetição. O que fica em evidência é: o jogo como muitos outros objetos, por si só, não ocupa uma função definitiva na vida e na subjetividade dos sujeitos, mas sem dúvida, a forma como utilizamos e a leitura individualizada que temos dele, diz de algo muito importante para a construção de um saber singular. Ou seja, ao falar de nossas experiências no jogo — seja em fóruns ou *settings* terapêuticos — podemos evocar possíveis elaborações *a posteriori*.

Os relatos desses jogos foram capazes de tecer inúmeras interpretações, no qual cada uma delas apontam para diversos destinos diferentes. A pesquisa limitou-se apenas aos aspectos que mais chamaram atenção dos pesquisadores, entretanto no decorrer da produção, muitos novos apontamentos surgiram, viabilizando novas produções futuras, a partir de novas perspectivas. Sem dúvida, a psicanálise como ciência — que escuta a cultura e seus pormenores — pode contribuir muito para os jogos digitais, assim como esses jogos e as narrativas produzidas podem trazer novidades à teoria também.



Psicanálise E Jogos Digitais: Uma Proposta De Análise Do Mmorpq E Seus Enlaces Com A
Repetição Freudiana

Referente às produções que foram citadas no corpo teórico, em torno dos jogos e do lúdico, concebidas por outros estudiosos da área, tem-se fonte de um saber extremamente relevante. A crítica, a partir dos autores dessa pesquisa, apresenta-se para: a quem se destina essas produções e por quem é feita a escuta. Diante de muitos resgates, parece que o jogador está muito distante da produção e discussão acadêmica, como se o jogar fosse desqualificado na universidade. A produção de saberes não estaria pautada justamente na possibilidade de brincar e criar e outros elementos? Imaginar um mundo e ações que ainda não existem? Apostamos que a universidade pode escutar essa potência do jogar.

A proposta deste artigo não se limitou apenas a produzir saberes no campo psicanalítico, mas também na área dos jogos digitais e similares. É necessário reforçar a importância da narrativa dos jogos eletrônicos, já que elas ocupam um papel social tão importante. Pensando também na influência que essas atividades possuem na vida cotidiana, cabe a reflexão: que elementos podemos considerar potencializadores do desenvolvimento social e como essa área do saber pode permitir novas e outras experiências humanas? Lembrando que, somos todos jogadores de algum jogo.

REFERÊNCIAS

BRANDAO, Roberta Purper; BITTENCOURT, Maria Inês Garcia de Freitas; VILHENA, Junia de. A mágica do jogo e o potencial do brincar. **Rev. Mal-Estar Subj.**, Fortaleza, v. 10, n. 3, p. 835-863, set. 2010. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1518-61482010000300007&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 5 nov. 2020.

CASTELLS, M. **A galáxia da Internet**: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

FIGUEIREDO, Ana Cristina. A construção do caso clínico: uma contribuição da psicanálise à psicopatologia e à saúde mental. **Rev. latinoam. psicopatol.**

Psicanálise E Jogos Digitais: Uma Proposta De Análise Do Mmorpq E Seus Enlaces Com A Repetição Freudiana

fundam., São Paulo, v. 7, n. 1, p. 75-86, Mar. 2004. Disponível em:
http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-47142004000100075&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 5 nov. 2020.

FIGUEIREDO, Luís Claudio; MINERBO, Marion. Pesquisa em psicanálise: algumas idéias e um exemplo. **J. psicanal.**, São Paulo, v. 39, n. 70, p. 257-278, jun. 2006. Disponível em
http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-58352006000100017&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 16 jun. 2020.

FINGERMANN, Dominique. **Os Paradoxos da Repetição**. São Paulo: Annablume, 2014.

FREUD, Sigmund. Estudo sobre a histeria. **Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud**. São Paulo: Companhia das Letras, original publicado em 1908/2016. (Vol. 2)

_____. A interpretação dos sonhos. **Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud**. São Paulo: Companhia das Letras, original publicado em 1900/2019. (Vol. 4)

_____. Três ensaios sobre a teoria da sexualidade. **Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud**. São Paulo: Companhia das Letras, original publicado em 1901/2016. (Vol. 6)

_____. O Escritor e a Fantasia. **Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud**. São Paulo: Companhia das Letras, original publicado em 1908/2010. (Vol. 8)

_____. Recomendações ao Médico que Pratica a Psicanálise. **Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund**



Psicanálise E Jogos Digitais: Uma Proposta De Análise Do Mmorpg E Seus Enlaces Com A Repetição Freudiana

Freud. São Paulo: Companhia das Letras, original publicado em 1912/2010. (Vol. 10).

_____. Recordar, Repetir e Elaborar. **Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud.** São Paulo: Companhia das Letras, original publicado em 1914/2010. (Vol. 12).

_____. História de uma neurose infantil “O homem dos lobos”. **Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud.** São Paulo: Companhia das Letras, original publicado em 1918/2010. (Vol. 14).

_____. Introdução a psicanálise das neuroses de guerra. **Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud.** São Paulo: Companhia das Letras, original publicado em 1919/2010a. (Vol. 14).

_____. O inquietante. **Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud.** São Paulo: Companhia das Letras, original publicado em 1919/2010b. (Vol. 14).

_____. Além do princípio do prazer. **Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud.** São Paulo: Companhia das Letras, original publicado em 1920/2010. (Vol. 14).

_____. Psicologia das massas e análise do Eu. **Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud.** São Paulo: Companhia das Letras, original publicado em 1921/2011. (Vol. 15).

_____. O mal-estar na civilização. **Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud.** São Paulo: Companhia das Letras, original publicado em 1930/2010. (Vol. 18).



Psicanálise E Jogos Digitais: Uma Proposta De Análise Do Mmorpg E Seus Enlaces Com A
Repetição Freudiana

FIGUEIREDO, Ana Cristina. A construção do caso clínico: uma contribuição da psicanálise à psicopatologia e à saúde mental. **Rev. latinoam. psicopatol. fundam.**, São Paulo, v. 7, n. 1, p. 75-86, Mar. 2004. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-47142004000100075&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 10 ago. 2020.

G1. **Tecnologia e Games**. Mulheres são 52,6% do público que joga games no Brasil, diz pesquisa. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/03/mulheres-sao-526-do-publico-que-joga-games-no-brasil-diz-pesquisa.html>. Acesso em: 16 jun. 2020.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: **o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001.

LACAN, J. Função e campo da fala e da linguagem em psicanálise. In **J. Lacan, Escritos**. Rio de Janeiro, RJ: Jorge Zahar, 1998. (Trabalho original publicado em 1953).

_____. **O seminário 14: a lógica do fantasma**. Edição não comercial exclusiva para os membros do Centro de Estudos Freudianos do Recife, 2008. (Trabalho original publicado em 1966-1967).

KOBORI, Eduardo Toshio. Algumas considerações sobre o termo Psicanálise Aplicada e o Método Psicanalítico na análise da Cultura. **Rev. Psicol. UNESP**, Assis, v. 12, n. 2, p. 73-81, dez. 2013. Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1984-90442013000200006&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 16 jun. 2020.

LAPLANCHE, J. **O inconsciente e o id**. São Paulo: Martins Fontes, original publicado em 1981/1992.

Psicanálise E Jogos Digitais: Uma Proposta De Análise Do Mmorpg E Seus Enlaces Com A
Repetição Freudiana

MARSILLAC, Ana Lúcia Mandelli de; BLOSS, Gerusa Morgana; MATTIAZZI, Thiciara. Da clínica à cultura: desdobramentos da pesquisa entre psicanálise e arte. **Estud. pesqui. psicol.**, Rio de Janeiro, v. 19, n. 3, p. 787-808, set. 2019.

Disponível em:

http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1808-42812019000300014&lng=pt&nrm=iso. acessos em 16 jun. 2020.

MARTINEZ, Viviana Carola Velasco. A criança cativa do videogame. **Cadernos de Metodologia e Técnica de Pesquisa**, Maringá, v. 6 n. 5, p. 89-95, 1994.

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

http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-71282009000100010&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 16 jun. 2020.

MENDES, Jaqueline. Indústria de games cresce e se profissionaliza cada vez mais. **Estado de Minas**. São Paulo, 16 out. Disponível em:

https://www.em.com.br/app/noticia/economia/2019/10/16/internas_economia,1093076/industria-de-games-cresce-e-se-profissionaliza-cada-vez-mais.shtml#:~:text=Estudo%20realizado%20pela%20consultoria%20Newzoo,dobro%20de%20uma%20d%C3%A9cada%20atr%C3%A1s. Acesso em: 16 jun. 2020.

MEZAN, Renato. Pesquisa em psicanálise: algumas reflexões. **J. psicanal.**, São Paulo, v. 39, n. 70, p. 227-241, jun. 2006. Disponível em

http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-58352006000100015&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 16 jun. 2020.

MONTEIRO, Rafael. **TECHTUDO**. Jogos. Jogos casuais. 2013. Disponível em:

<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2013/01/confira-alguns-crimes-chocantes-cometidos-por-cao-dos-games.html>. Acesso em: 5 abr. 2020.



Psicanálise E Jogos Digitais: Uma Proposta De Análise Do Mmorpg E Seus Enlaces Com A
Repetição Freudiana

OLIVEIRA, Humberto Moacir de. O "Nostálgico" e o "Contemporâneo": algumas considerações sobre o lugar do psicanalista no século XXI. **Cad. psicanal.**, Rio de Janeiro, v. 38, n. 34, p. 25-45, jun. 2016. Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-62952016000100002&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 5 nov. 2020.

PETRY, A. S. Heavy Rain ou o que podemos vivenciar com as narrativas dos games. **Anais Salvador: SBC**, 2011. Disponível em: http://sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/full/92019_1.pdf. Acesso em: 14 out. 2020.

PINTO, David et al. Novos usos e desafios para os videojogos: streaming, questões de género e assédio online. **Media & Jornalismo**, Lisboa, v. 17, n. 31, p. 165-176, dez. 2017. Disponível em: http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2183-54622017000200012&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 6 nov. 2020.

QUINET, Antônio. **As 4+1 condições da análise**. 9. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1991.

REDDIT. **Entretenimento e Cultura**. 2018. Disponível em: https://www.reddit.com/r/brasil/comments/953gic/para_quem_joga_world_of_warcraft_vale_a_pena/. Acesso em: 5 nov. 2020.

SALDANHA, Ana Alayde; BATISTA, José Roniere Moraes. A concepção do role-playing game (RPG) em jogadores sistemáticos. **Psicol. cienc. prof.**, Brasília, v. 29, n. 4, p. 700-717, 2009. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98932009000400005&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 27 maio 2020.



Psicanálise E Jogos Digitais: Uma Proposta De Análise Do Mmorpg E Seus Enlaces Com A
Repetição Freudiana

SATARA, Devan. **Tibia Fórum**. Portal Tibia, 2015. Disponível em:
<https://forum.portaltibia.com.br/topic/31916-porque-voc%C3%AA-ainda-joga-tibia/>. Acesso em: 5 nov. 2020.

TIBIA. **About Tibia**. What Is Tibia. 2020. Disponível em:
<https://www.tibia.com/abouttibia/?subtopic=whatistibia>. Acesso em: 5 nov. 2020.

THE NDP GROUP. News. **Press Releases**. The NPD Group: 37 Percent Of U.S. Population Age 9 and Older Currently Plays PC Games. Disponível em:
<<https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/press-releases/37-percent-of-us-population-age-9-and-older-currently-plays-pc-games/>>. Acesso em: 16 jun. 2020.

WINNICOTT, D. **O brincar & a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

WORLD OF WARCRAFT. **Jogo**. Novo no WOW. 2020. Disponível em:
<https://worldofwarcraft.com/pt-br/start>. Acesso em: 6 nov. 2020.

