

Universidade Federal de Goiás
Faculdade de Educação

Alexandre Crispim Pires Doia

Jogos eletrônicos: formação e compulsão do indivíduo na contemporaneidade

Goiânia

2017



TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR AS TESES E DISSERTAÇÕES ELETRÔNICAS NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou *download*, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

1. Identificação do material bibliográfico: **Dissertação** **Tese**

2. Identificação da Tese ou Dissertação

Nome completo do autor: Alexandre Crispim Pires Doia

Título do trabalho: Jogos eletrônicos: formação e compulsão do indivíduo na contemporaneidade

3. Informações de acesso ao documento:

Concorda com a liberação total do documento **SIM** **NÃO**

Havendo concordância com a disponibilização eletrônica, torna-se imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF da tese ou dissertação.

Alexandre Crispim Pires Doia
Assinatura do(a) autor(a)

Data: 23 / 03 / 2017

Universidade Federal de Goiás
Faculdade de Educação

Alexandre Crispim Pires Doia

Jogos eletrônicos: formação e compulsão do indivíduo na contemporaneidade

Goiânia
2017

Universidade Federal de Goiás
Faculdade de Educação

Alexandre Crispim Pires Doia

Jogos eletrônicos: formação e compulsão do indivíduo na contemporaneidade

Trabalho final de mestrado apresentado à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Psicologia – Mestrado, da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Goiás, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Psicologia, linha de pesquisa Processos Psicossociais e Educacionais, sob orientação do (a)Prof.(a). Dr(a). Maria do Rosário Silva Resende.

Goiânia

2017

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Crispim Pires Doia, Alexandre

Jogos eletrônicos: compulsão e formação do indivíduo na contemporaneidade [manuscrito] / Alexandre Crispim Pires Doia. - 2017.

XI, 100 f.

Orientador: Profa. Dra. Maria do Rosário . Silva Resende.
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás,
Faculdade de Educação (FE), Programa de Pós-Graduação em
Psicologia, Goiânia, 2017.
Bibliografia.

1. Jogos Eletrônicos. 2. Formação Cultural. 3. Compulsão. 4. Teoria Crítica da Sociedade. I. Silva Resende, Maria do Rosário ., orient. II. Título.

CDU 159.9

Doia, A.C.P. (2017). Jogos eletrônicos: formação e compulsão do indivíduo na contemporaneidade. (Dissertação de Mestrado em Psicologia). Faculdade de Educação, Universidade Federal de Goiás, Goiânia.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Universidade Federal de Goiás – Faculdade de Educação

Programa de Pós-Graduação em Psicologia

Rua 235, s/n. Setor Leste Universitário – Goiânia/GO – CEP: 74605-050

Fones: 3209-6215 / www.ppgp.fe.ufg.br / Email ppgpufg@gmail.com



ATA DA SESSÃO PÚBLICA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO
DE

ALEXANDRE CRISPIM PIRES DOIA

Aos dois dias do mês de março de dois mil e dezessete (02/03/2017), às 14:00 h, reuniram-se os componentes da Banca Examinadora: Profa. Dra. **Maria do Rosário Silva Resende**, doutora em Psicologia Social pela PUC - SP, Profa. Dra. **Susie Amâncio Gonçalves de Roure**, doutora em Educação pela UFG, Prof. Dr. **Odair Sass**, doutor em Psicologia Social pela PUC-SP, para, sob a presidência da primeira, e em sessão pública realizada nas dependências da Faculdade de Educação, procederem à defesa da dissertação intitulada: **“Jogos eletrônicos: formação e compulsão do indivíduo na contemporaneidade”**, em nível de Mestrado, área de concentração em Psicologia, de autoria de **Alexandre Crispim Pires Doia**, discente do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal de Goiás. A sessão foi aberta pela presidente da Banca Examinadora, Profa. Dra. **Maria do Rosário Silva Resende**, que fez a apresentação formal dos membros da Banca e deu-se início à apreciação e avaliação do texto. A Banca Examinadora, após a apreciação e avaliação do texto apresentado, decidiu considerá-lo **aprovado**. Os trabalhos foram até às **16:00 horas** e eu, **Fernando Lacerda Junior**, Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da FE/UFG, lavrei a presente ata que assino acompanhado dos membros da Banca Examinadora. Goiânia, aos dois dias do mês de março de 2017.

Profa. Dra. **Maria do Rosário Silva Resende**. (Presidente) - UFG MRResende

Profa. Dra. **Susie Amâncio Gonçalves de Roure** (Membro) - UFG SusieRoure

Prof. Dr. **Odair Sass** (Membro) – PUC-SP Odair Sass

Fernando Lacerda Júnior (Coordenador do PPGP) Fernando Lacerda Jr

Prof. Dr. **Fernando Lacerda Jr**
Coord. do Prog. Pós-Graduação
em Psicologia
Faculdade de Educação/UFG

Agradecimentos

Aos meus pais, Mariza e Jonas, por todo apoio incondicional e ajuda necessária para que essa trajetória pudesse ser realizada.

À minha irmã, Carolina, e aos meus irmãos, Leonardo e Gustavo, pelo companheirismo e suporte em todos os momentos da minha vida.

Ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia (PPGP) da Universidade Federal de Goiás e todas as oportunidades e trocas de conhecimentos realizados durante o período do mestrado.

A todo corpo docente do PPGP-UFG pela experiência proporcionada nesse processo de formação, pelas aulas lecionadas e a ajuda necessária na aquisição de conhecimento.

À Maria do Rosário, minha orientadora e professora, que contribuiu e auxiliou muito na construção dessa pesquisa.

À professora Susie Roure e ao professor Odair Sass, que aceitaram o convite para participar da banca de defesa de mestrado e por suas contribuições nesse momento tão importante.

A todos os colegas de mestrado, da primeira e segunda turma, que estiveram juntos nessa caminhada e compartilharam diversos momentos nesses dois anos.

À Amanda Palla, que, desde a graduação, está junto comigo nessa trajetória, e, para além do espaço acadêmico, é uma grande amiga e me auxiliou muito quando necessário.

Ao Arthur Rodrigues, que compartilhou diversos momentos na graduação e se tornou um amigo em quem posso sempre confiar.

À Daviane Ribeiro, que, mesmo na distância do mestrado, não deixou de ser uma amiga, compartilhando conhecimentos, desabafos e afetos em toda essa trajetória.

À Lorena Reinato, que conheci no início do mestrado e se tornou uma amiga de grande importância nestes dois anos.

Ao Gabriel Mendonça, que, além de ser um companheiro de trabalhos na graduação, na distância do mestrado, esteve junto para compartilhar diversos afetos desse período.

Ao Arthur Lacerda, amigo de infância e companheiro em todas as fases da minha vida, principalmente nas jogatinas que despertaram o interesse por todo esse trabalho.

Ao Afonso Lopes, amigo de longa data, que esteve sempre presente em todos esses anos.

À Jacqueline Rodrigues por todo apoio e motivação nesses dois anos de mestrado.

A todas as pessoas, que, de forma direta ou indireta, estiveram comigo e contribuíram para eu chegar nesse momento, muito obrigado!

Sumário

Resumo	X
Abstract	XI
Introdução	12
Capítulo 1: A racionalidade dos jogos eletrônicos.....	17
1.1. A estrutura dos jogos eletrônicos	17
1.2. Os jogos eletrônicos e a Indústria Cultural	31
Capítulo 2: A incidência dos jogos eletrônicos no processo formativo dos indivíduos	40
2.1. A formação cultural na sociedade contemporânea.....	40
2.2. Tecnologias, mídias e cultura.....	49
2.3. Os impactos dos jogos eletrônicos na formação dos indivíduos	55
Capítulo 3: A compulsão por jogos eletrônicos	68
3.1. – Aspectos psíquicos da compulsão	69
3.2. – A dinâmica compulsiva da sociedade capitalista	79
Considerações Finais	88
Referências bibliográficas.....	93

Resumo

Este trabalho tem como principal objetivo compreender como os jogos eletrônicos incidem no processo formativo e, para determinados indivíduos, torna-se um objeto de compulsão. Para isso, ao considerar a lógica produtivista do capitalismo, para a qual toda sociedade é direcionada, analisou-se os jogos eletrônicos como uma mercadoria produzida e consumida nos moldes da indústria cultural e a forma que sua racionalidade atua sobre os indivíduos e contribui para o ajustamento das condições vigentes na sociedade. A partir disso, foi possível aprofundar no fenômeno da compulsão por jogos eletrônicos junto à análise da dinâmica da sociedade capitalista e sua influência para a formação desse processo. A Teoria Crítica da Sociedade foi o suporte teórico básico para as reflexões realizadas neste estudo e a metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica. Realizou-se um levantamento bibliográfico com a intenção de eleger materiais que garantissem um volume, quantitativo e qualitativo, suficiente para realizar as análises e ampliar as discussões sobre os jogos eletrônicos. Diante de uma cultura que está adaptando os indivíduos de forma irrefletida e mantendo as condições que geram desigualdade e sofrimento para grande maioria da população, os jogos eletrônicos, nesse contexto, favorecem uma racionalidade que é condescendente com as condições presentes na sociedade, pois não instigam a reflexão, mas, sim, exigem do jogador habilidades que não extrapolam os limites mecânicos. Ao proporcionar imersão e controle de ambientes virtuais com seus conteúdos fantasiosos, tornam-se um meio de entretenimento e realização de desejos de muitos indivíduos. Para alguns, essa forma de entretenimento é uma forma de fuga do contexto e das condições que trazem sofrimento. Se a própria dinâmica capitalista é compulsiva, os elementos presentes nos jogos eletrônicos reforçam a formação de indivíduos que fazem desse produto um objeto de grande investimento, o que contribui para o seu uso intensivo e um objeto de compulsão.

Palavras-chaves: Jogos eletrônicos; Formação Cultural; Compulsão; Teoria Crítica da Sociedade.

Abstract

This work had as main goal to understand how the electronic games affect the formative process and, for some, become an object of compulsion. Thereunto, when considering the capitalism productive logic, in which all society is directed, electronic games were analyzed as a commodity produced and consumed in the molds of the cultural industry and the way that its rationality acts on the individuals and contributes to the adjustment of conditions in society. From this, it was possible to deepen into the phenomenon of compulsion for electronic games along with the dynamics of capitalist society analysis and its influence on this process formation. The Critical Theory of Society was the basic theoretical support for the reflections carried out in this study and the methodology used was the bibliographical research. A bibliographic survey was performed thinking about choosing materials that would guarantee a volume, quantitative and qualitative, eligible to analyze and to broaden the discussions about electronic games. Faced with a culture that is adapting individuals in an unreflected way and maintaining the conditions that generate inequality and suffering for the great majority of people, the electronic games, in this context, favor a rationality that is condescending with the present conditions in society, since they do not instigate reflection, but rather require the player's abilities that do not exceed the mechanical limits. By providing immersion and control of virtual environments with their fanciful content, they become a means of entertainment and fulfillment of many individuals' desires. For some, this form of entertainment can mean escape from context and conditions of suffering. If capitalist dynamics are compulsory, the elements present in electronic games reinforce the formation of individuals who make this product an object of great investment, which contributes to its intensive use and for it to become an object of compulsion.

Keywords: Electronic games; Cultural Formation; Compulsion; Critical Theory of Society.

Introdução

Os jogos eletrônicos são um meio de entretenimento que atraem um grande público, de diversas faixas etárias e classes sociais, por oferecer diversão em seus conteúdos fantasiosos, ambientes virtuais interativos e imersivos. A sua demanda social está diretamente ligada ao crescimento de sua indústria, que, segundo Zanolla (2010), já supera a do cinema. A sua produção é constante, assim como o desenvolvimento de novos jogos, aparelhos e tecnologias. As suas formas de consumo, devido à disseminação em diversos dispositivos, permitem que a utilização desses ocorra nos mais variados ambientes, o que possibilita maior acesso aos jogos eletrônicos.

Com o seu crescente consumo, o contato com os jogos eletrônicos está acontecendo de forma massiva, e esse aspecto foi a questão chave para o desenvolvimento dessa pesquisa. Acompanhando os indivíduos desde a infância, os jogos estão se tornando um elemento que participa da constituição dos mesmos. Os jogadores ficam imersos em uma realidade virtual em que diversos conteúdos são assimilados por seus usuários, além de estarem executando ações e desenvolvendo habilidades através dos jogos, as quais são levadas para outras esferas da vida.

Durante a elaboração dessa temática, que culminaria no desenvolvimento desse trabalho, a questão da utilização dos jogos eletrônicos começou a ser instigada devido ao meu interesse na área, por estar, desde a infância, em contato com essa forma de entretenimento. Por meio do contato com a Teoria Crítica da Sociedade, especificamente com as manifestações da indústria cultural, o posicionamento dos jogos eletrônicos em meio a essa rede de produtos culturais me instigou, já que outras formas de entretenimento (cinema, música, televisão, entre outros) apresentavam estudos mais consolidados que revelavam a intrínseca relação desses meios com a racionalidade da indústria e os impactos sobre a formação dos indivíduos. Nesse sentido, foi importante considerar as características dos jogos eletrônicos para analisar se essa mídia do entretenimento apresentava elementos contundentes presentes também em outros produtos culturais que contribuíssem para a disseminação da lógica da indústria cultural. Assim, com base nessa problemática, a pesquisa se propôs a analisar as características presentes nos jogos eletrônicos que compactuariam para a adesão dos indivíduos à racionalidade presente nessa mídia do entretenimento, a fim de que fosse possível compreender os impactos desses elementos na formação dos seus usuários.

Diante dessa série de questões iniciais, o contato com a literatura sobre os jogos eletrônicos levou ao desenvolvimento de outro objetivo realizado nesta pesquisa. Era recorrente o relato de jogadores que interagem de forma muito intensa com essa tecnologia, acarretando prejuízos em diversos âmbitos de suas vidas. A situação é um fenômeno recente, portanto, não há muitos detalhes sobre o uso desregrado, apenas informações sobre o crescente número de jogadores que fazem uso intensivo dos jogos eletrônicos.

Segundo Versolato (2012), em uma matéria da Folha de São Paulo, o número de centros de ajuda para jogadores compulsivos que fazem o uso excessivo desse meio de entretenimento têm crescido no Brasil. Isso acontece pois não é algo incomum os psiquiatras e psicólogos se depararem com casos de adolescentes e jovens adultos que apresentam graves impactos em suas vidas em decorrência desse uso descomedido. Comumente, os sujeitos que desenvolvem uma relação de dependência com o jogo eletrônico se queixam em relação ao convívio social e a problemas escolares. Muito dos pacientes apontam que se sentem mais queridos, valorizados e eficazes nos jogos do que no meio social. Com isso, algumas clínicas dedicadas ao tratamento de dependentes químicos notaram a necessidade de se adaptar a esse caso psicopatológico.

Essa questão culminou na análise do fenômeno da compulsão por jogos eletrônicos desenvolvida nesse trabalho. Dessa forma, o objetivo principal da pesquisa foi investigar como as mediações dos jogos eletrônicos atuam no processo formativo sendo que, para determinados indivíduos, tornam-se objetos de compulsão. Porém, para compreender a questão em sua totalidade, foi preciso inserir os jogos eletrônicos em um contexto mais amplo, pois é um produto cultural decorrente da atual forma de organização social e de um conhecimento acumulado ao longo da história. O seu desenvolvimento só foi possível em função dos avanços tecnológicos na sociedade, o que possibilitou um novo tipo de interação entre um indivíduo e uma máquina, através da exploração e controle de elementos virtuais exibidos em um visor.

Junto a isso, a sua consolidação no meio social só se efetivou como um produto mercadológico, pois empresas decidiram investir nessa tecnologia, tornando-a um produto lucrativo e voltado para o lazer (Aranha, 2004). Logo, é possível afirmar que os interesses do mercado influenciam diretamente na circulação dessa mercadoria e nos conteúdos que os jogadores consumirão. Ainda que existam jogos que busquem se diferenciar desse processo, os jogos comerciais são os que os jogadores mais estão em contato e, portanto, os mais consumidos.

Dessa forma, a sua produção tem finalidades lucrativas e por isso não se dissocia da lógica do capital. O seu desenvolvimento é perpassado por intencionalidades que visam atingir o público de uma maneira específica para garantir o retorno financeiro. Como forma de aumentar seus lucros, os conteúdos dos jogos são explorados também por outras formas de mídias e produções culturais, as quais, juntas, estabelecem uma rede bem articulada que busca influenciar os consumidores com os conteúdos que são exibidos.

É importante ressaltar que o lazer na sociedade capitalista exerce uma determinada função, isto é, é um período voltado ao tempo livre, ao consumo de produtos do entretenimento, além de ser uma forma dos indivíduos recuperarem as suas forças de trabalho (Adorno, 1995). Os jogos eletrônicos estão inseridos nessa dinâmica e, junto a outras formas de entretenimento, atuam diretamente na cultura e promovem mudanças em sua dinâmica. Devido à sua força de atuação, é quase impossível o indivíduo conseguir se livrar de qualquer influência desse conglomerado. Esses meios de comunicação constroem uma determinada visão da realidade, o que faz com que pessoas se informem através desses aparatos para se representarem e se guiarem no contexto em que estão inseridos (Guimaro & Zuin, 2009).

Não se pode negar que os meios tecnológicos trazem muitos benefícios para o cotidiano e são facilitadores de diversas atividades. Mas é necessário questionar para quais finalidades suas funcionalidades são direcionadas. Ao final, todo esse desenvolvimento é necessário para manter o atual modo de produção e passa a ser uma exigência para que os indivíduos se mantenham no mercado. A racionalidade desses meios é requerida no trabalho e, por isso, deve ser desenvolvida desde o início da vida das pessoas, através do contato com todos esses dispositivos. O consumo dessas mercadorias é incentivado por meios publicitários, assim como também é feito com o conhecimento básico para saber lidar minimamente com os meios tecnológicos.

O próprio mercado incentiva o consumo de artigos para o lazer e os jogos eletrônicos apresentam características que atraem os seus consumidores e incentivam a sua utilização. Isso, junto a uma cultura voltada para os interesses capitalistas e uma realidade que não sustenta os desejos dos indivíduos, além de não oferecer reais formas de satisfação substitutivas, incentiva a fuga para um mundo virtual. Este subterfúgio, portanto, passa a ser, para alguns indivíduos, uma opção viável para sustentar os desprazeres da realidade. Mas determinados jogadores começam a canalizar grande parte de sua atenção para os jogos e, dessa forma, outros âmbitos da sua vida são prejudicados. Essa repetição do uso não produz nada de novo, o indivíduo apenas estagna-se em uma condição e não consegue reconhecer sua própria situação.

Esse estado de compulsão está, intrinsecamente, ligado a um desejo que não pôde ser realizado em função das condições que são encontradas na realidade e que procura incessantemente uma forma de vazão (Freud, 1980). A repetição é uma maneira que o desejo encontra no objeto de suprir uma parcela de sua pulsão, mas que não irá cessar com essa escolha, visto que não dialoga com aquilo que o indivíduo realmente necessita. No caso dos jogos eletrônicos, os seus jogadores dedicam horas e dias nessa atividade, repetindo obstinadamente essa prática, o que a torna altamente investida de significado.

Em consonância, a própria dinâmica capitalista deve ser compulsiva para a sua manutenção, através de processos de expansão de mercado, concorrência e maiores lucros, o que incide diretamente na formação dos indivíduos (Türcke, 2012). Essa dinâmica influencia o desenvolvimento de compulsões, em que o jogo eletrônico, com sua racionalidade, pode vir a ser um objeto de escolha do indivíduo frente às suas características.

A partir dessas discussões, a pesquisa apoiou-se no referencial teórico da Teoria Crítica da Sociedade, a fim de aprofundar a problemática dos jogos eletrônicos na contemporaneidade. Para isso, o trabalho utilizou como metodologia a pesquisa bibliográfica. Segundo Lima & Miotto (2007), a pesquisa bibliográfica parte da reflexão e da análise de produções e documentos escritos já elaborados. Primeiramente, é realizado um levantamento de obras por meio de leituras de reconhecimento do material, visando localizar e selecionar conteúdos que tenham relação com a temática a ser trabalhada. Após essa etapa, os textos eleitos são analisados, investigando-os sob uma perspectiva crítica para justificar as informações colhidas. Dessa forma, é possível fazer um estudo de todo material pesquisado, o que leva a reflexões e formas de soluções para o problema em questão.

Assim, no primeiro momento, foi realizado um levantamento bibliográfico da temática, visando encontrar textos e artigos científicos que pudessem contribuir para a discussão e compreensão acerca do objeto de pesquisa, os jogos eletrônicos. A busca foi realizada em livros e periódicos de cunho acadêmico, juntamente à internet, com base nas seguintes palavras-chaves: jogos eletrônicos, Formação Cultural, compulsão e Teoria Crítica da Sociedade.

Os principais bancos de dados utilizados foram: *Scientific Electronic Library Online* (SciELO), Portal de Periódicos Eletrônicos de Psicologia (PePSIC), Google Acadêmico, Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde (LILACS), Biblioteca Virtual em Saúde (BVS), Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) e Portal de Periódicos da CAPES. Com o intuito de eleger materiais que poderiam garantir um volume

quantitativo e qualitativo possível para contribuir para a temática da pesquisa, o refinamento da busca foi realizado através da leitura dos resumos dos textos encontrados.

Por conseguinte, foi elaborada uma análise dos textos previamente escolhidos que se mostraram mais relevantes diante do tema proposto. Com a apreensão do que já foi produzido teoricamente sobre a temática e com base na Teoria Crítica da Sociedade, a pesquisa visou ampliar as discussões sobre os jogos eletrônicos, buscando atingir os objetivos propostos por esse trabalho. O trabalho foi dividido em três capítulos que discutem, respectivamente: a racionalidade dos jogos eletrônicos; a relação dos jogos eletrônicos com a formação dos indivíduos; e, por fim, o fenômeno da compulsão por essa mídia do entretenimento.

O primeiro capítulo visou compreender a racionalidade dos jogos eletrônicos com base em análises de características e formas de funcionamento gerais dos jogos, para que, dessa forma, pudessem ser trabalhados os elementos que os especificavam como uma mídia do entretenimento. Por fim, delimitou-se o foco de estudo dos jogos eletrônicos na pesquisa, isto é, enquanto uma mercadoria consumida e regida pelos princípios econômicos.

O segundo capítulo teve como objetivo discutir a questão da Formação Cultural a partir dos fundamentos da Teoria Crítica da Sociedade, e as impossibilidades desta na sociedade, relacionando esses aspectos com as características dos jogos eletrônicos que compactuam com a adesão dos indivíduos a essa racionalidade administrada e sua incidência sobre a formação dos mesmos.

O terceiro capítulo foi dedicado à análise da compulsão por jogos eletrônicos. O fenômeno da compulsão traz aspectos da dinâmica social, e os jogos eletrônicos são objetos que determinados indivíduos estabelecem uma relação intensa. Assim, foi preciso entender os processos psíquicos da compulsão para analisar os fatores psicossociais dessa problemática.

Ao final, foi observado que a forma de organização da sociedade contribui para o ajustamento das condições vigentes, e o jogo eletrônico, nesse contexto, é um elemento que alimenta essa racionalidade, o que gera desigualdade. As suas características, aliadas à dinâmica social, favorecem o desenvolvimento da compulsão por jogos eletrônicos, pois diante das condições presentes na sociedade, as quais não favorecem os desejos dos indivíduos, o prazer possibilitado por esse meio é uma forma de escapar do sofrimento encontrado na realidade. Esse trabalho visou, portanto, ampliar as discussões sobre a temática, a fim de contribuir com estudos futuros que envolvam os jogos eletrônicos.

Capítulo 1: A racionalidade dos jogos eletrônicos

Os jogos eletrônicos são integrados por elementos que os caracterizam como um jogo em si, assim como também apresenta novos aspectos que os diferenciam de outros modelos de jogos presentes na cultura. Como objeto principal de estudo dessa pesquisa, foi necessário compreender a sua composição, os elementos que os caracterizam e os definem enquanto tal. Com isso, é possível analisar como essas peculiaridades incidem no processo formativo, tal como suas influências no fenômeno da compulsão por esse meio do entretenimento.

1.1. A estrutura dos jogos eletrônicos

Os jogos eletrônicos são uma das principais formas de entretenimento da atualidade. Seu mercado é amplo e consegue seduzir um grande público através de seus conteúdos fantasiosos e seus elementos interativos que proporcionam fascínio e diversão para os seus usuários. A sua indústria cresceu ao longo dos anos e se consolidou como uma das mais importantes em questões de rentabilidade e movimentação econômica.

Seus consumidores se deparam com o lançamento de inúmeros jogos anualmente, franquias consagradas lançam as suas continuações e novos projetos tornam-se grandes produções e sucesso de público. Em virtude da inovação e desenvolvimento tecnológico atual, os jogos eletrônicos estão presentes em diversos dispositivos e as pessoas os usam em ambientes variados, o que os tornam acessíveis para grande parte da população, de diferentes níveis econômicos.

É importante trazer alguns dados que representem essa questão, com a finalidade de mostrar como os jogos eletrônicos estão sendo utilizados, além de caracterizar o contexto brasileiro. A Sioux (agência de tecnologia interativa), a Blend (empresa de pesquisa de mercado) e a ESPM (Escola Superior de Propaganda e Marketing) realizaram a Pesquisa Game Brasil 2016, que teve como objetivo traçar o perfil do jogador brasileiro. Realizada em todo o território nacional, a pesquisa teve como base a aplicação de questionários estruturados quantitativos, com 2.848 respondentes, da faixa etária dos 14 a 84 anos. De todos entrevistados, 74,7% apontaram que têm o hábito de entreterem-se com os jogos eletrônicos. Desse público, 95,6% afirmaram que gostam de games para passar o tempo. Dentre a faixa etária de jogadores, temos os seguintes dados: até 15 anos (2,3%), entre 16 e 24 anos (31,5%), 25 e 34 anos (34,8%), 35 a 54 anos (27,2%) e mais que 54 anos (4,2%). Desse número, 78,6%

jogam em mais de uma plataforma (considerando computador, *smartphone*, *tablets*, videogame e *smarttv*). Além disso, dentre os entrevistados que são pais, 88% afirmaram que seus filhos jogam jogos eletrônicos, sendo que destes, 44,3% tinham até 5 anos de idade, 27,4% até 10 anos, 25,8% até 15 anos, 17,5% até 20 anos e 10,1% acima dos 20 anos.

Diante desses dados, podemos perceber que mais da metade das pessoas questionadas fazem uso regular e se interessam pelos jogos eletrônicos. É um dado representativo de como esse produto está consolidado e difundido como uma importante prática do lazer. É uma forma de entretenimento que abarca uma grande faixa etária, com conteúdos direcionados para diferentes públicos, voltados principalmente para os adultos (a maioria dos jogadores se encontra na faixa etária dos 25 aos 34 anos), os quais são os principais consumidores. Outro ponto importante a ressaltar é como os jogos se difundem através de vários aparelhos, possibilitando aos jogadores a utilização desses de forma diversificada. Mesmo que tenham um determinado dispositivo e que a principal função desse não seja voltada para os jogos eletrônicos, isso não impede que sejam utilizados para esse fim. Junto a isso, os videogames são uma forma de entretenimento que muitos usuários utilizam como forma de “passar o tempo”, por proporcionar prazer enquanto utilizado. Além disso, é válido ressaltar também que o contato com os jogos está se consolidando na infância, desde os primeiros anos, o que mostra que as crianças estão crescendo cada vez mais familiarizadas com essa tecnologia.

Os jogos eletrônicos, então, são demandados e utilizados por muitos indivíduos, e não podemos considerá-los elementos neutros, pois os jogos têm influências na constituição dos sujeitos. Como os jogos eletrônicos são o objeto central de estudo desta pesquisa, é importante analisá-los em suas especificidades como uma mídia do entretenimento. Para isso é necessário compreender a sua racionalidade, isto é, a forma como são pensados e construídos para atingir o público e agradar uma determinada demanda. Primeiramente, é necessário trabalhar a questão do jogo propriamente dito, a fim de caracterizar o seu formato eletrônico. Dessa maneira, torna-se possível compreender o que o jogo eletrônico traz desses elementos e acrescenta ao vir nesse formato que é tido atualmente.

Segundo Huizinga (2000), o jogo possui uma função significativa, isto é, existe um sentido na atividade que transcende o imediato daqueles que jogam, e isso justifica determinadas ações que estão em jogo. Durante a sua realização, há uma manipulação de imagens da realidade, o que atribui caráter imaginativo para a ambientação da atividade, a qual é capaz de absorver os jogadores e criar uma imersão no cenário criado. Nessa atividade, aqueles que participam se inserem de forma voluntária, se submetendo às ordens, às regras e aos sentidos estabelecidos para aquele jogo. Isso faz com que este seja dispensável a qualquer

momento, se configurando como uma prática que pode ser encerrada, suspensa e adiada, justamente por não ter esse caráter obrigatório. Porém, esse fator não diminui a seriedade do jogo e o empenho que pode ser investido para o seu funcionamento, pois, como já apontado, é possível que ele absorva totalmente o jogador.

Outras características importantes que se referem ao jogo, como afirma Huizinga (2000), é a sua diferenciação com a vida cotidiana, ou seja, é uma atividade temporária, carregada de sentidos diferentes daqueles encontrados na rotina. Este “intervalo” proporcionado por seu funcionamento revela que o jogo contém uma finalidade autônoma. Então, o que levaria os jogadores a se inserirem nessa ambientação dotada de sentidos próprios? Um ponto fundamental é a satisfação oferecida, o prazer encontrado em sua realização. Isso faz com que o jogo possa ser um acompanhamento, um complemento ou mesmo uma parte integrante na vida do indivíduo. Como não existe uma obrigação de se integrar ao jogo, não há uma necessidade dos jogadores continuarem em ação, mas dependendo do grau de prazer encontrado, essa atividade pode tornar-se um aspecto que o indivíduo considera necessário em sua vida. Esse fator pode ser um elemento socializante, no sentido de integrar as pessoas através do jogo e do prazer proporcionado por sua jogatina, ou ser um meio de isolamento, justamente pelo indivíduo se fechar nessa necessidade a ponto de canalizar toda sua atenção para a própria e não procurar se envolver com outros jogadores.

Nesse sentido, se estamos apontando elementos que remetem à temporalidade, de sentidos próprios, chegamos a outros aspectos do jogo apontado por Huizinga (2000), o seu isolamento e seus limites. Sua realização ocorre em um espaço determinado e delimitado, sendo que, em algum momento, o jogo tem seu fim e é encerrado. Porém, isso não impede que este processo ocorra outras vezes, o que proporciona a sua repetição. Ao terminar, o jogo possibilita uma nova reedição, isto é, a possibilidade de acontecer novamente é parte de sua estrutura. Toda vez que acontecer repetidamente, há espaços para novos acontecimentos dentro de seus limites. Tais questões nos revelam que o jogo possui uma ordem absoluta, dentro do seu espaço criado há a necessidade de seguir as regras para o seu funcionamento, caso estas não sejam seguidas, a sua realização pode ser comprometida. E, por ter algo em jogo (atingir um objetivo, vencer, ser o melhor da partida, ter a maior pontuação, entre outros), existe também o elemento de tensão para conseguir atingir o que está em questão. Mas essa tensão ocorre dentro das regras estabelecidas, ou seja, daquilo que tem validade dentro do que foi estipulado.

Com base nesses elementos gerais que definem um jogo, segundo o autor, podemos levantar as seguintes características: o jogo é uma atividade livre em que o jogador, de forma

voluntária, aceita participar; é um momento que se diferencia do cotidiano, de outras tarefas rotineiras; é capaz de absorver o jogador, no sentido de causar uma imersão naquele cenário, em uma realidade imaginada; existem sentidos próprios no jogo, regras que são absolutas e necessárias para o seu funcionamento; e, também, é uma atividade capaz de gerar tensão e alegria aos seus jogadores, proporcionando satisfação e desafios para seus participantes. O autor retrata esses aspectos do jogo como um círculo mágico, no qual essas características se fazem presentes e têm uma conotação própria, como se aquele espaço se diferenciasse de outros fatores no qual está inserido.

Outra característica a ser elencada se refere ao elemento da repetição presente nos jogos. A repetição é uma busca pela satisfação que a atividade pode proporcionar, justamente por ter uma temporalidade e um fim determinado, o que dá possibilidade para que o jogo possa ocorrer novamente em outras situações. E, além dessa questão, para ganhar experiência com um determinado jogo, os jogadores devem repetir a sua prática para ser cada vez mais habilidoso. A repetição, nesse caso, pode ocupar um aspecto dual, fundamental e constitutivo da racionalidade dos jogos, ao mesmo tempo em que pode extrapolar essa barreira e tornar-se algo integrante e necessário na vida do indivíduo, em que o mesmo procura incessantemente repetir, concentrando grande parte de sua atenção para essa prática, prejudicando-o em outros âmbitos de sua vida. Esses prejuízos podem provocar inúmeras sequelas para o jogador. Apesar da grande satisfação e de proporcionar uma “pausa” na vida daquele indivíduo, o jogo, de acordo com Huizinga (2000), não pode se tornar um concorrente da vida “real”. Como já apontado, o mesmo tem um término, um fim e possibilidades de acontecer novamente, de maneiras diferentes das anteriores. Entretanto, essa repetição não pode se dar de forma desenfreada, a ponto de outras atividades e necessidades diárias ficarem em segundo plano, ou, até mesmo, serem abandonadas. Essas questões serão discutidas de forma mais aprofundada no capítulo referente à compulsão por jogos eletrônicos, porém, é importante pontuá-las a fim de destacar a importância desse elemento na constituição dos jogos.

Junto a essa caracterização dos jogos em si, McLuhan (1964) traz outros aspectos que completam as questões aqui expostas. Segundo o autor, os jogos são meios de comunicação, pois são extensões da vida interior imediata das pessoas. Por intermédio do elemento da comunicação, existe interação entre seus envolvidos, o que pode, dessa forma, causar efeitos e reconfigurar determinadas relações e atitudes entre seus usuários. Isso revela que a comunicação e interação é um fator primordial para a sua estrutura. O seu funcionamento só acontecerá quando os seus participantes inscreverem-se naquele contexto e se submeterem às condições ali declaradas, ou seja, às regras estabelecidas para o jogo. As incertezas que a

atividade proporciona são mecânicas que justificam a participação nessas convenções de forma rigorosa e procedimental. Mas, apesar disso, o mergulho na experiência é uma forma de ajustamento das tensões encontradas no âmbito social, ou seja, forma de se liberar das pressões encontradas diariamente. Além de revelar que os jogos também expressam valores sociais de uma determinada cultura e se modificam com as mudanças históricas. Junto ao aspecto cultural, são extensões também do homem social, do corpo político e do psiquismo.

Dessa forma, a interação é primordial e basilar para o seu funcionamento. Nessa interação se estabelece uma comunicação que modifica aqueles que participam do jogo, qualquer que seja o sentido desta alteração. Por ser forma de expressão, o regulamento dos jogos e sua dinâmica demonstram muitos aspectos da cultura em que estão inseridos. Se seus jogadores imergem nessa experiência, há motivos e necessidades em suas vidas para se submeterem aquelas regras, o que mostra a dinâmica do seu modo de vida. Esse aspecto será aprofundado em debates referentes à formação, pois contextualizará o atual modo de vida e as condições nas quais os indivíduos estão inseridos, o que auxiliará na compreensão da adesão dos sujeitos aos jogos eletrônicos.

Ainda nesta perspectiva, é importante apontar que o próprio desenvolvimento dos jogos eletrônicos é decorrente dos aspectos sociais e culturais de seu período histórico, já que a sua construção aconteceu devido aos avanços tecnológicos alcançados na sociedade, o que proporcionou um novo tipo de interação que estava se estabelecendo, isto é, uma interação entre o indivíduo e a máquina. Esse processo foi base para o seu desenvolvimento, e isso aconteceu em função do advento do computador. Aranha (2004) afirma que os jogos eletrônicos, como espaços de produção de sentidos, estão estritamente vinculados aos dispositivos computacionais, o que faz com que os aqueles não tenham um distanciamento em relação aos computadores.

Porém, os jogos eletrônicos mantiveram as bases e características de um jogo, transportando esses elementos para a virtualidade. Os jogadores ligam os seus dispositivos e fazem o uso desses meios de forma voluntária, os utilizam em momentos relacionados ao lazer e descanso, seus conteúdos transmitem informações e se comunicam com os usuários, o que pode fazer com que pensamentos e comportamentos dos usufruidores sejam alterados. A realidade imaginada é materializada por elementos virtuais por meio de monitores, o que possibilita o usuário se contextualizar naquele mundo criado, contribuindo para o elemento imersivo, já que os jogadores podem visualizar aquele cenário fantasioso. Junto a isso, o fato de já jogarem um jogo de sua escolha evidencia que os indivíduos se submetem às regras e às ordens do processo, objetivando alcançar o que é proposto, através de desafios e empecilhos

construídos para gerar tensão e, ao mesmo tempo, alegria pelas vitórias conquistadas. Além da interação do indivíduo com a máquina, é possível também a interação entre os jogadores por meio de jogos que permitem a participação de mais de um jogador, seja de forma presencial ou online.

Entretanto, antes de caracterizar os jogos eletrônicos por suas especificidades que o ligam a máquinas computacionais, é importante compreender a sua história e consolidação como um produto cultural de grande sucesso entre os indivíduos, isto é, as suas origens e as suas finalidades. Segundo Aranha (2004), o primeiro esboço de um desenvolvimento de jogo eletrônico ocorreu em 1949, nos Estados Unidos, quando o engenheiro elétrico Ralph Baer foi procurado pela empresa *Sanders Associate* para trabalhar em um projeto para criar o melhor aparelho televisivo que poderia existir. Em sua base, esse sistema deveria permitir que o espectador pudesse interagir com o sistema apresentado em um visor. Naquele momento, foram testadas as respostas com os elementos exibidos na tela, o que proporcionou uma estrutura de jogo que viabilizava esses testes. Junto a esse fato, em 1950, Alan Turing estava desenvolvendo estudos sobre inteligência artificial para que pudessem ser aplicados em computadores. O resultado foi o “Teste de Turing”, o qual avaliava se a máquina tinha traços de inteligência semelhantes aos dos seres humanos. Esses conhecimentos foram utilizados para desenvolver e aprimorar funções nos computadores que viriam a ser desenvolvidos.

Esses princípios são fundamentais para a existência dos jogos eletrônicos; a interação do indivíduo com um determinado dispositivo, o qual transmite as respostas emitidas pelo instrumento e oferece uma comunicação visual através de um monitor, junto a uma inteligência artificial, a qual processa os dados e executa determinadas ações por meio de um raciocínio lógico programado. Tais fatores culminariam na estrutura dos jogos eletrônicos e no seu funcionamento para torná-los jogáveis.

Em 1958, segundo Aranha (2004), o primeiro jogo eletrônico foi criado por Willy Higinbotham. O dispositivo foi disponibilizado no *Brookhaven National Laboratories* como forma de atrair visitantes ao local. Esse jogo eletrônico ficou conhecido como “*Tennis for two*” e era uma das principais atrações do público. Em meio a Guerra Fria, o governo dos Estados Unidos incentivava a população a visitar laboratórios como forma de mostrar as boas condições e o poderio militar que o país possuía. O desenvolvimento tecnológico era uma maneira de enfatizar esse domínio a toda comunidade, e esse jogo era um dos meios de realizar esse propósito. Apesar do sucesso, Willy Higinbotham não patenteou o projeto por não considerar o potencial mercadológico de sua criação.

Já em 1962, em Massachusetts, nos Estados Unidos, Stephen Russel, Wayne Witanen e Martin Graetz criaram um projeto, no Instituto de Ingham, que visava a demonstração das potencialidades interativas do computador. O resultado foi o desenvolvimento de um jogo eletrônico nominado de “*Spacewar!*”, o qual possibilitou a intervenção do usuário na fase de processamento de computador, permitindo uma maior probabilidade interativa, além de caminhos lineares convencionais que existiam até então, através de uma tecnologia com inteligência artificial. Junto a isso, esse jogo introduziu um tema que dialogava com o usuário, isto é, tratava-se de uma guerra espacial em que o jogador controlava uma nave que combatia inimigos no espaço. Ou seja, o jogo apresentou uma melhor ambientação e caracterização do contexto (Aranha, 2004).

Em 1966, o engenheiro Ralph Baer não conseguiu chegar ao desenvolvimento do aparelho televisivo que lhe foi concebido. Ao final, os testes o conduziram a um jogo que utilizava um dispositivo eletrônico que se atualizava por meio de um aparelho televisivo. Porém, o projeto não seguiu em frente e foi abandonado pela *Sanders Associate*. Contudo, em 1971, a empresa *Magnavox* se interessou por esse dispositivo e, por meio de uma atualização, desenvolveu o “*Chasing Game*”, que trazia semelhança com um jogo de pingpong e dois jogadores poderiam jogar ao mesmo tempo. A partir desse protótipo, Ralph Baer patenteou esse dispositivo com o nome de *Brown Box*. Ainda nesse mesmo ano, a *Magnavox*, com base no *Brown Box*, desenvolveu o primeiro console de jogos eletrônicos, o *Odyssey 100*. Os consoles nada mais são que aparelhos que se conectam a uma televisão, de uso doméstico, para executarem jogos contidos em outras formas de mídias (cartucho, CD, DVD, entre outros). O aparelho vendeu muito bem nos Estados Unidos em seu primeiro ano de mercado (Aranha, 2004).

No mesmo ano, segundo Aranha (2004), Nolan Bushnell projetou o jogo “*Spacewar!*” para uma máquina denominada de “*Computer Space*”, criando um seguimento para que os jogos pudessem ser utilizados em comércios. Essas máquinas ficaram conhecidas como “*arcades*”, normalmente encontradas em fliperamas e não precisavam estar vinculadas a um aparelho de televisão. Em 1973, Nolan Bushnell criou a empresa Atari e desenvolveu o jogo “*Pong*” para o modelo arcade, o qual foi um sucesso comercial e abriu caminhos para a indústria dos jogos eletrônicos.

A partir dessa época, os jogos eletrônicos ganharam destaque e tiveram grande prestígio comercial. Essas novas formas de mídia que surgiram na década de 70 transformaram dispositivos computacionais em fontes de diversão e abriram possibilidades de novas interações que não existiam anteriormente. Aranha (2004) afirma que a consolidação

dos jogos possibilitou uma nova prática do lazer, uma nova postura frente a máquinas computacionais, as quais estavam ganhando funções de entretenimento, ao mesmo tempo que se fortaleciam enquanto uma indústria. A sua prática era diferente, pois não posicionava o indivíduo enquanto um espectador, mas sim um receptor que modificava e intervia no processo de atualização das imagens.

Atualmente, os jogos eletrônicos se aperfeiçoaram de várias maneiras devido ao desenvolvimento tecnológico aprimorado ao longo dos anos. Novas formas de interação foram criadas, as ambientações tornaram-se mais realistas, se difundiram através de dispositivos com produtos diversificados que conseguem atingir e agradar inúmeros indivíduos de diferentes faixas etárias.

Com esse breve histórico dos jogos eletrônicos, retratando principalmente o início de sua história, é possível observar que a sua consolidação só foi possível quando se tornou uma mercadoria. Seus objetivos iniciais eram impressionar as pessoas e mostrar o poderio e o desenvolvimento tecnológico dos Estados Unidos. O seu aprimoramento também se deu de outras formas, com o desenvolvimento de estudos na área de inteligência artificial e interações computacionais. Porém, a sua massificação e delimitação como um produto do lazer teve origens econômicas e financeiras, e dessa forma tornou-se um objeto em que os indivíduos pudessem ter acesso, tanto em suas casas quanto em locais comerciais. Hodiernamente, esse acesso é ainda maior, assim como a sua diversidade, pois outros aparelhos que não são dedicados exclusivamente para essa função conseguem executar jogos eletrônicos, o que permite uma maior mobilidade, já que pode ser jogado em outros ambientes, aumentando o sua aceitação e o seu mercado.

Esse sucesso com o público consumidor só foi possível em função de algumas características que fizeram do jogo eletrônico algo que trouxesse fascínio aos seus usuários. Essa virtualidade permite imersão e envolvimento dos jogadores, e, junto a um controlador, permite que seus usuários controlem determinados elementos nesses espaços. Pois, como afirma Kastensmidt (2010), os jogos eletrônicos são desenvolvidos para plataformas capazes de executarem essa mídia do entretenimento, e com elas existem controladores físicos nos quais os jogadores podem executar ações no jogo, o que permite, junto a recursos de processamento, um feedback para o usuário por meio da exibição das imagens. Esse feedback da imagem também controla as ações do indivíduo que joga, modelando o seu comportamento nessa ambientação.

Mas para além de um controle e da manipulação das imagens, há outros elementos que delimitam essa forma de entretenimento e contribuem para o seu êxito comercial. Como

aponta Murray (2003), a imersão virtual diz de um envolvimento em uma realidade diferente, a qual canaliza nossa atenção e o sistema sensorial, possibilitando a indução de comportamentos em objetos imaginados. Quanto à questão do ambiente digital, a intensidade da imersão é obtida por meio de recursos visuais que a tecnologia proporciona, sendo necessário manter um limiar com a realidade, um equilíbrio para que não haja a sobreposição. Esse equilíbrio é tido pela própria estrutura dos jogos eletrônicos, isto é, o monitor e seu controlador permitem regular a experiência, dando início ou encerrando a atividade.

Entretanto, há a possibilidade de ruptura desse equilíbrio, pois o jogador pode romper esse limite que é tido na estrutura do jogo e perder a noção entre esses planos. A imersão pode ser muito intensa, o que pode levar a virtualidade a ganhar uma importância maior do que a própria realidade. Esses aspectos vão ser discutidos e aprofundados no capítulo referente à compulsão por jogos eletrônicos.

Nesta perspectiva, os jogos eletrônicos estão intrinsecamente relacionados aos ambientes virtuais, e existem fatores que caracterizam esses espaços, sendo importante considerá-los a fim de demarcar essa mídia do entretenimento. Murray (2003) destaca quatro propriedades essenciais que caracterizam os ambientes virtuais : procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos. As duas primeiras características apontam para fatores mais interativos e as últimas para questões relacionadas à imersão. Os ambientes digitais são procedimentais, existe uma programação em sua constituição, o computador irá elaborar suas ações através de termos de algoritmos e heurística para identificar regras de comportamentos que regem um determinado processo, e assim elaborar a inteligência artificial. Isso faz com que o computador possa executar comportamentos complexos e aleatórios, porém, dentro de limites estabelecidos pela programação. A segunda característica, o elemento participativo, se associa à característica procedimental, ou seja, além de proporcionar comportamentos por meio de regras, a pessoa que interage com o sistema pode induzir uma determinada ação, e assim reger uma informação inserida no processo, o que permite interação com o ambiente digital. Isso faz com que exista a sensação de que as coisas são alteradas de acordo com nossa atuação. Esses elementos mostram que a condução e as regras do sistema vão modelar a participação e a estrutura interpretativa do jogo. A capacidade tecnológica atual é enorme, porém ainda se limita às possibilidades, ainda que sejam numerosas. Já em relação ao aspecto espacial, a terceira característica representa os espaços navegáveis, ambientes que permitem movimentação na virtualidade, pois existe um “ciberespaço” com uma geografia própria que se transforma com as interações do usuário. E, por último, a quarta característica, o aspecto enciclopédico, aponta para a capacidade de

armazenamento de informações em um ambiente digital, pois o computador permite inúmeros recursos em função de sua capacidade de representação de palavras e números. Várias representações estão sendo migradas para o formato digital e tornando-se acessíveis entre si, gerando uma quantidade de informações nunca antes imaginada, o que permite uma expansão ilimitada dentro do sistema.

Estamos, então, falando de um ambiente virtual, um “ciberespaço” em que os usuários podem interagir e obter respostas de suas ações, administrar determinados processos presentes pelo próprio sistema, o qual é construído através de uma série de procedimentos que levam a ações e problemas que são solucionados por meio de sucessivos caminhos que vão conduzir para o fim dos mesmos, isto é, termos de algoritmos e heurísticas. Esse processo tem uma delimitação, ou seja, ele é finito, pois o sistema armazena uma quantidade específica de informações. Com os avanços tecnológicos, a capacidade de armazenamento de informações em ambientes digitais vem permitindo uma maior complexidade e número de processos, mas ainda sim existem limitações.

Junto a esses aspectos computacionais e virtuais que caracterizam os jogos eletrônicos, existe outro elemento importante, que é a sua ambientação. As propriedades que caracterizam um ambiente virtual vão possibilitar o funcionamento do jogo, de forma que suas dinâmicas possam ocorrer como foram planejadas. Mas, além disso, os jogos eletrônicos precisam apresentar um cenário, uma temática, personagens e um contexto que justifique aqueles elementos que estão postos para o jogador. Segundo Murray (2003), os jogos eletrônicos começaram a ter uma maior preocupação com a sua ambientação em relação às construções dos cenários e dos enredos que estavam sendo desenvolvidos na tela. Esse caminho abriu espaço para a construção de narrativas elaboradas dentro desses mundos imaginados para essa mídia do entretenimento. Quanto ao aspecto da narrativa digital, isto é, o enredo, os maiores esforços estão direcionados para os jogos eletrônicos. As possibilidades virtuais, somadas a uma ambientação detalhada, permitem desafios mais variados e imersão no conteúdo ficcional. Mas existem muitos jogos que não utilizam a narrativa como seu elemento principal, primando por outras características dentro do jogo, e muitos desses são mais lucrativos na indústria do entretenimento, como jogos que prezam mais pela ação, labirintos, quebra-cabeças, entre outros. A narrativa, entretanto, vem se desenvolvendo e ganhando mais espaço nesse ambiente, juntamente com a construção de personagens e mundos virtuais animados, os quais possibilitam uma maior interação. Nessa evolução técnica, determinados jogos começaram a ganhar uma narrativa mais elaborada, com mais possibilidades de escolhas, deixando de ser algo meramente linear. Ou seja, as narrativas passam a ser

multiformes com simultâneas possibilidades na sua execução, configurando uma estrutura de ramificações. A narrativa, nesse caso, será uma condutora e fornecerá o contexto e opções para que o jogador possa executar alguma delas.

A complexidade da narrativa e a sua estrutura ramificada fornecem um controle parcial ao jogador, o que lhe permite um papel mais ativo do mesmo, convidando-o a opinar sobre as escolhas no contexto da história. Porém, esse controle não deve ser total, pois a trama perderia o seguimento que havia sido planejado para a sua realização, por isso as escolhas são dadas para que o interlocutor possa optar por uma delas. Além disso, todo o envolvimento proporcionado pela narrativa deve ser regulado, a ponto de ser atraente e, ao mesmo tempo, contribuir para que a imersão não cause desconforto, ao, por exemplo, fazer com que aquela experiência cause sensações demasiadamente reais. Outrossim, a ramificação da narrativa permite que o seu conteúdo possa ser explorado, criando possibilidades de histórias que se agrupam com o seu conteúdo principal, enriquecendo o universo narrativo do jogo. Isso normalmente é explorado mercadologicamente através de outras formas de entretenimento, seja por filmes, desenhos, quadrinhos, entre outros (Murray, 2003).

A narrativa é um fator de imersão e o seu desenvolvimento é essencial na racionalidade dos jogos eletrônicos. Quando o sucesso é grande e agrada o público, a narrativa é explorada de maneiras diferentes, por outras formas de entretenimento, o que empreende o seu sucesso econômico. A sua complexidade, além de fazer com que o envolvimento do jogador cresça, atribui certa importância para que ele possa traçar e escolher rumos para essa história. Todo esse processo, como apontado, é regulado de forma que o jogador se veja como alguém que acompanha a trama e exerça alguma ação sobre ela, mas nunca de forma que se veja inserido de forma integrada e tenha dificuldades de se distanciar daquele contexto do ambiente digital. A sua própria estrutura é pensada de forma que não haja uma transposição entre o plano real e virtual.

Como afirma Ramos (2012), os espaços virtuais contêm aspectos da realidade, porém, não são cópias, o que permite o jogador se identificar e ser agente nesse ambiente. O virtual se constitui como uma réplica simbólica do real, o que possibilita uma cisão entre esses âmbitos. Os espaços dos jogos eletrônicos oferecem a ilusão de um mundo paralelo, no qual as causas e efeitos ficam restritos ao virtual. Existem ações decorrentes, no jogo, que contém diversos valores e propósitos que são vistos cotidianamente, mas esses aspectos não carregam os mesmos impactos percebidos na realidade. Muitas ações que não são aceitas socialmente podem estar relacionadas a objetivos presentes no jogo eletrônico e ganham outro sentido nesse contexto, o que pode fazer desse ambiente digital um meio de vazão para determinados

sentimentos. Questões complexas tidas na realidade podem tornar-se mais simples e ser envoltas por aspectos de diversão perante as escolhas, estratégias e papéis que o conteúdo do jogo aborda. As regras são determinadas pela programação do produto e não necessitam obedecer ao que é visto no mundo real. Porém, a realidade transfere seus valores para o virtual, já o contrario deve ser seletivo, pois em nosso contexto existem aspectos éticos e morais que os jogos eletrônicos não se atem.

Logo, esse manejo da imersão deve ser pensado de forma que não haja a inversão desses planos, mas sim uma identificação e possibilidades de que seus usuários possam reconhecer determinados aspectos, decidirem sobre certos rumos, ter determinado controle, mas, ao final, consiga se distanciar desse cenário fantasioso o qual se submeteram naquele momento. Ao identificar elementos que são vistos no real, o jogador pode ter satisfação em realizar ações na virtualidade que não poderiam ser feitas em suas vidas na mesma situação. Ao mesmo tempo, os elementos fantasiosos ajudam a trazer outra realidade e discernir do cotidiano, promovendo uma ruptura e possibilitando atos irrealis no contexto do jogo. Como os jogos eletrônicos são dotados de regras e sentidos próprios em sua estrutura, muitas dessas não podem ser aplicadas à realidade, pois, no contexto do jogo, é algo que faz sentido, além de ser, muitas vezes, necessário para o seu regulamento, entretanto, no mundo real, são carregados de aspectos negativos, ilegais, entre outros fatores.

Outro ponto importante é que os jogos eletrônicos são instigantes, isto é, existem obstáculos em sua constituição para dificultar o avanço do jogador. O desafio é acompanhado pela competição, isto é, estimula o jogador a ser o melhor naquela ocasião e a conseguir superar as condições adversas do seu progresso. O jogo eletrônico faz dessas características um de seus alicerces e instiga o usuário, o que, possivelmente, o torna mais habilidoso. Esses elementos são explorados de forma a desafia-lo, seja jogando sozinho, ou em partidas com multijogadores, nas quais os jogadores desafiam uns aos outros.

Essa questão gera uma sensação de incerteza: o usuário conseguirá, ou não, concluir aquele desafio presente na estrutura do jogo? Essa característica fundamental irá atribuir o elemento de tensão, proporcionando um teste dos níveis das habilidades dos jogadores. Ainda que consigam cumprir o objetivo, há sempre a possibilidade do erro, pois o desafio tem em sua base um conflito. Mas como o jogo pode gerar essa situação para os jogadores? Por meio das próprias limitações e regras estabelecidas pela programação. Ao se submeter aos limites, os jogadores se dispõem a enfrentar os desafios que o jogo está proporcionando e, conseqüentemente, as tensões que podem ser geradas. As regras informarão as possibilidades

de ações e formas de solucionar o problema, revelando o que é permitido para chegar à sua conclusão.

A superação do desafio é algo que traz um sentimento de alegria ao jogador e reforça a sua continuidade no traçado do jogo, o que a torna uma característica muito importante na constituição destes. Se os jogadores buscam essa forma de entretenimento em seus momentos de lazer, o balanceamento do desafio e da vitória deve ser algo bem constituído para que o jogo consiga cumprir o objeto que a pessoa espera ao jogar. Essa tentativa de proporcionar adversidades não pode frustrar aqueles que jogam, pois, enquanto um produto mercadológico, os jogos eletrônicos devem oferecer formas para que o jogador tenha a sensação de vitória frente a suas ações. Como aponta Meirelles (2008), os desenvolvimentos dos jogos partem do princípio de que o jogador ganhe, para atingir o que foi almejado pelos desenvolvedores e, dessa forma, possa manipular os elementos do jogo e compreender os seus conteúdos que estão sendo transmitidos.

O jogo dará todas as ferramentas e possibilidades para que o jogador avance sobre o obstáculo que é posto em seu caminho, a fim de que o sistema do jogo fique balanceado nos desafios. Será informado o que se poderá fazer com os recursos oferecidos, fortalecendo as regras do jogo. E os objetivos darão razões e sentidos para o jogador continuar a sua progressão no jogo. Ou seja, existe uma racionalidade que direciona o indivíduo a atingir o objetivo proposto ao mesmo tempo em que existem desafios para dificultar o avanço deles. Para isso, há uma programação esquematizada para que o jogo funcione da forma e nos moldes como foi concebido.

Com isso, o jogo eletrônico formará uma curva de aprendizado para que os desafios possam ser atualizados e novas habilidades exigidas durante a progressão de seus conteúdos a fim de que o jogador consiga acompanhar esse processo. Como afirma Greenfield (1988), o jogo trará novos obstáculos e maiores complexidades, exigindo cada vez mais habilidades de seus usuários. Isso exige investimento, dedicação e tempo por parte dos jogadores para que os objetivos possam ser atingidos.

Existe também, em uma série de jogos eletrônicos, a opção dos jogadores escolherem o nível de dificuldade para que possam adequar a atividade ao seu nível de habilidade, como forma de não provocar desânimo, caso seus usuários não consigam superar um desafio. Junto a isso, possibilidades extras são dadas como forma de oferecer novas oportunidades e mais tentativas. Essas novas chances podem ser limitadas (quando acabadas, os jogadores deverão voltar ao início do jogo) ou ilimitadas (uma nova possibilidade é dada a cada vez que o jogador é derrotado para enfrentar novamente aquela situação, quantas vezes forem

necessárias). Novamente o elemento da repetição aparece, pois, as habilidades vão sendo construídas com base nas repetições, tornando-se um de seus princípios.

Esses fatores mostraram que os jogos eletrônicos são uma forma de lazer que traz em sua constituição esquematismos e fórmulas a serem seguidas, obediência a determinadas sequencias e ações, em um processo de repetição e limitação criado pelo conteúdo e plataforma que se apresenta. A atividade será gratificadora e trará satisfação por proporcionar um sentimento de vitória, recompensando o jogador por cumprir os objetivos. A própria racionalidade conduz para esse caminho. O jogo poderá conter diversos níveis de dificuldade, programados durante a fase de desenvolvimento, para que o usuário possa escolher aquela que consegue lidar, para que, ao final, ele alcance o que foi proposto pelo produto e seja reconhecido por jogar e cumprir os objetivos.

Caso o participante do jogo não compactue com as regras, os objetivos criados para o usuário perdem o sentido e, conseqüentemente, deixam de jogar o que estava planejado. O jogador pode realizar outras atividades, pode tentar criar um objetivo próprio, mas fará com que seja outro jogo e não aquele o qual iniciou. Mas tratando de jogos eletrônicos, os limites estão presentes pela própria programação, o jogador só poderá fazer ações e utilizar recursos que são oferecidos por sua estrutura.

Um ponto a ser analisado é que, enquanto em um ambiente digital, a sua estrutura pode ser alterada, e isso pode acontecer com alguns jogos eletrônicos comercializados, por meio de ações de indivíduos que possuem um alto conhecimento em aspectos computacionais e conseguem alterar a composição interna do jogo eletrônico, conhecidos também como hackers. Essas alterações podem ocorrer de várias maneiras, seja quebrando determinadas regras, construindo novos caminhos, oferecendo novos recursos, modificando a ambientação, descobrindo aspectos escondidos na programação, entre outros. Essas alterações, em muitos casos, são disponibilizadas na internet para que outros usuários também possam ter acesso. Mas, ao final, não são oficiais e podem destoar do conteúdo original do produto. Existem casos de modificações realizadas em determinados jogos eletrônicos que as empresas incorporam em sequencias futuras de seus títulos e outras que tornam esses produtos modificados em outros jogos, com temáticas, ambientações e regras diferentes do original.

Esse processo se torna inevitável em um contexto em que a tecnologia e os meios de comunicação estão acessíveis a uma grande parcela da sociedade. Como aponta Murray (2003), o crescente acesso e uso das tecnologias faz com que o controle de sua utilização seja cada vez menor. Podemos pensar também que todo esse poderio pode ser utilizado como forma de controle sobre os indivíduos. Essas questões podem ser ambíguas quanto à sua

finalidade, isso dependerá das formas como são empregados, pois algumas informações podem estar ao alcance das pessoas, auxiliando em tarefas diárias, pesquisas, entre outros, ao mesmo tempo em que podem ser usadas para crimes digitais, obtenções de informações pessoais e diversos outros fatores. Mas é inegável a importância que tais avanços cumprem na sociedade. O desenvolvimento nos meios de comunicação, principalmente com a ascensão da internet, possibilitaram a troca de informações entre as pessoas de conteúdos que são tramitados nas mídias. As obras veiculadas (jogos, filmes, livros, entre outros) têm consequências em meio ao público, repercussão em meio a seus expectadores. Além de comentários, críticas, existem adaptações do público quanto ao conteúdo, os quais produzem algo com base em si próprio.

Neste trabalho, a pesquisa tem como foco o jogo eletrônico da forma em como ele chega ao mercado para os consumidores, no modo em que a maioria os utiliza, seguindo as regras programadas em seu desenvolvimento. Ao venderem milhões de unidades, existe uma porcentagem pequena de jogadores que poderá alterar a estrutura do jogo, ou mesmo usufruir dessas modificações, mas mesmo esses, primeiramente, usufruem da forma em que foram planejados. E ainda assim existe a possibilidade dessas modificações serem absorvidas pelo mercado dos jogos e tornarem uma produção de grandes empresas. Dessa forma, chegamos a um aspecto muito importante que foi apontado enquanto era realizada a caracterização dos jogos eletrônicos: o seu aspecto mercadológico.

Conforme apontado anteriormente, os jogos eletrônicos, enquanto produto cultural, se apresenta ao público explicitamente como uma indústria. O sucesso de vendas e de utilização dessa mercadoria é publicizada com seus altos ganhos. A movimentação econômica e o retorno financeiro é o que sustentam esse processo. Em função do mercado, processos de criação e desenvolvimento devem ser direcionados para atender as demandas do seu público consumidor. São fatores importantes que influenciam a forma como os indivíduos vão utilizar os jogos eletrônicos e causam impactos em seu consumidor, influenciando, diretamente, sua formação como indivíduo. Por esse motivo, a seguir, iremos analisá-los como um produto cultural mercadológico.

1.2. Os jogos eletrônicos e a Indústria Cultural

Os jogos eletrônicos foram desenvolvidos em função dos avanços tecnológicos na área da computação, o que permitiu a sua consolidação e efetivação enquanto um produto cultural

de larga escala difundido em meio à população. Tornou-se uma forma de entretenimento que permitia uma nova interação, uma posição diferente do indivíduo frente a uma máquina computacional, o qual poderia, agora, intervir nas fases de processamentos e navegar em um ambiente digital, observando as suas ações e respostas através de recursos visuais. Muitas contribuições e estudos de pesquisadores desencadearam a sua criação, e, naquele período da história, existiam recursos disponíveis e processos consolidados que auxiliaram o desenvolvimento de pensamentos e ideias que resultaram nesse produto.

Portanto, os jogos eletrônicos são resultados de um contexto histórico e cumprem um determinado papel social. Ao ser massificado e difundido enquanto um produto mercadológico, com o passar dos anos, tornou-se acessível e requerido como uma prática de lazer. A sua indústria se diversifica e amplia o seu mercado, seduzindo os seus consumidores de forma ininterrupta, a fim de que a movimentação econômica e os interesses dos indivíduos permaneçam.

Vimos anteriormente que, mesmo diante de outros propósitos, a acessibilidade dos jogos eletrônicos ocorreu quando empresas manifestaram interesse por esse produto e decidiram difundir para torná-lo algo que as pessoas pudessem ter em suas casas, ou, ainda que seja, se deparassem com máquinas de jogos em locais comerciais. Devido ao seu sucesso econômico, outras corporações foram se especializando no ramo e novas tecnologias foram desenvolvidas para fornecer suporte e permitir avanços nos jogos eletrônicos, o que contribuiu para a implementação de novas ideias nesse produto cultural.

Ainda que os jogos estivessem presentes em diversas sociedades ao longo da história, sofrendo modificações e assumindo diferentes papéis de acordo com o contexto em que se inseriam, a origem do jogo eletrônico, como afirmam Amaral e Paula (2007), se efetivou em uma sociedade capitalista, a qual faz com que o atual modo de produção e o sistema econômico sejam fatores que constituam esse produto cultural.

Segundo Zanolla (2010), os jogos eletrônicos são instituídos e determinados por ações humanas que se definem no âmbito da organização social do trabalho. O desenvolvimento dos jogos e seu aperfeiçoamento técnico compactuam com a constituição cultural e social do capitalismo, contribuindo para sua manutenção. Acompanhando a história das transformações sociais, econômicas e políticas, o jogo eletrônico traduz necessidades de uma sociedade mais dinâmica e moderna na sua forma de produção e consumo. O jogo representa valores culturais e sociais, atenuando “as contradições impostas pelos setores do poder devido ao caráter lúdico, voltados para atividades de lazer e entretenimento” (Zanola, 2010, p. 27).

Com o seu desenvolvimento, os jogos foram se modernizando e atenderam mais a indústria da diversão, se consolidando como um produto cultural. Movimentam, de forma acelerada, a indústria da produção e consumo, objetivando renovar e criar jogos e aparelhos que consigam seduzir o público para gerar vendas e lucros para o mercado. Essa forma de entretenimento é diretamente pensada na necessidade de regular a diversão do tempo dedicada ao descanso, controlando também os conteúdos que são apresentados aos consumidores desses produtos. Nesse sentido, os jogos funcionam como forma de suportar o peso do trabalho no capitalismo, o que contribui com a racionalidade do lazer nos esquemas da indústria da cultura (Zanolla, 2010).

Para Horkheimer & Adorno (1985), a indústria cultural é uma ampla rede de comunicação, representada por instituições sociais amparadas por setores econômicos. A sua racionalidade é a mesma presente na esfera do trabalho, isto é, de produção e consumo. As suas instâncias formam um sistema bem articulado através dos meios de produção e divulgação de informações, a fim de que, dessa forma, a sua racionalidade possa ser direcionada para os setores econômicos e as suas estratégias possam formar indivíduos para o consumo.

Isso é, nessa perspectiva, a cultura apropriada como mercadoria, seus produtos são produzidos e comercializados por grandes corporações que almejam ter lucros por meio da movimentação financeira dos mesmos. As suas representações são coesas no sentido de uma comunicação e articulação entre suas instâncias para alcançar aquilo que desejam produzir para o seu público, que, ao final, consomem as mercadorias divulgadas nos meios de comunicação, pois há uma publicidade que cria sentidos e valores que vão além do próprio objeto.

Na indústria da cultura, os produtos de sucesso comercial estabelecem padrões no mercado que são seguidos por outras empresas, pois almejam obter os mesmos resultados. Cria-se uma fórmula que substitui o produto como um todo, pois os procedimentos formais para deixar o produto parecido com os outros no mercado é algo mais valorizado do que o produto em si. Dessa forma, este método passa a ser reproduzido e seguido por diversas instâncias. Com o objetivo de que essas mercadorias possam se diferenciar em meio às padronizações, a técnica e o detalhe são exaltados para encobrir aquilo que é constantemente consumido. São pequenos fatores que vão distinguir os itens de uma mesma finalidade, e essas diferenças são divulgadas em processos publicitários e destacadas a fim de promover uma suposta diversidade. Isso faz com que existam vários produtos com objetivos de alcançar o máximo de interesses possíveis, porém com a mesma finalidade: reproduzir os padrões

construídos em sua racionalidade. Desse modo, a indústria cultural produz e disciplina aquilo que é igualmente desejado, o que traz um ar de semelhança em suas produções culturais e cria a ilusão de escolha entre seus consumidores (Horkheimer & Adorno, 1985).

Esses padrões, segundo os autores, são construídos por meio das necessidades dos indivíduos e produzidos de forma que as mercadorias sejam consumidas como foram planejadas. A produção originará, sob a forma de necessidade, o desejo daquele produto, assim como o seu consumo. Portanto, a produção dá vida às necessidades dos consumidores ao mesmo tempo em que o consumo afirma os padrões a serem seguidos de acordo com lucros obtidos. Dessa forma, os produtos não enfrentam resistências para a sua comercialização e designam as reações dos consumidores. A racionalidade desse esquematismo, então, é voltada para que os indivíduos aprovelem, sem objeções, aquilo que lhes é apresentado. Quanto maior o alcance da indústria, maior a atuação nas necessidades para disciplinar aquilo que é igualmente desejado.

Essa racionalidade revela que, ao final, o princípio da indústria cultural é fazer com que as necessidades de seus consumidores sejam supridas por meio de seus produtos. E para que esse ciclo possa ser mantido, os interesses dos consumidores devem ser nutridos constantemente. As mercadorias, nesse caso, representam algo que vão além do objeto em si, ou seja, são carregadas de valores e promessas de felicidade. Aqueles que possuem condições se exaltam com as suas aquisições mercadológicas, pois o olhar e o exibir adquirem status sociais importantes, já que os processos publicitários contribuem para a construção de valores em suas mercadorias, fazendo com que os indivíduos almejem para eles próprios. Muitas mercadorias podem trazer satisfação, isto é, o indivíduo terá um prazer com aquele produto, mas essa se torna momentânea e passageira, sendo substituída por um novo produto que traz melhorias e novas promessas em relação ao anterior (Horkheimer & Adorno, 1985).

Todos esses elementos evidenciam que nessa comercialização da cultura, a sua racionalidade é pensada para que seus produtos possam atingir o público, enaltecer aqueles que detêm condições para adquirir as suas produções, padronizar comportamentos e construir valores em cima dos objetos. Os indivíduos são postos em um patamar de consumidores, o que passa uma imagem de democracia diante da racionalidade dessa indústria.

Essa produção se destina ao lazer dos indivíduos, para os momentos de tempo livre, período planejado para o prazer e o consumo de mercadorias específicas do entretenimento. Segundo Adorno (1995a), o tempo livre é pensado de forma organizada e coercitiva para que os indivíduos tenham a ilusão de ter um momento em que podem agir livremente, seguindo suas vontades. Toda essa racionalidade é pensada para que os sujeitos possam preencher esse

período com atividades previamente pensadas e voltadas para esse objetivo. Essa manipulação se liga às necessidades dos consumidores por meio de um sistema funcional com a finalidade de recuperarem as forças de trabalho.

Isso faz com que o momento fora do trabalho, na nossa sociedade, seja um período voltado para o consumo de mercadorias do lazer, para que os indivíduos possam se entreter e descansar e, assim, conseguirem voltar revigorados às suas atividades diárias. Tudo já está planejado para ocupar esse tempo livre, de forma que possam existir diversas opções de entretenimento e estejam sempre envolvidas com questões econômicas.

Dessas questões elencadas, como esses processos se relacionam com os jogos eletrônicos? Como um produto, que é voltado para entretenimento, ocupa um papel na lógica da indústria cultural? A diversão proporcionada por sua racionalidade é uma tentativa de fazer com que suas mercadorias sejam atrativas e possam ser consumidas, pois, ao serem adquiridas pelos indivíduos, proporcionam lucros para as grandes corporações. Como apontam Horkheimer & Adorno (1985), o fato de que milhões de pessoas sejam consumidoras de seus produtos culturais faz com que essa indústria imponha métodos de reprodução, o que torna inevitável a disseminação de bens padronizados para a satisfação de necessidades massificadas.

Essa questão fica muito clara nos jogos eletrônicos, com aparelhos tecnológicos substituídos por aqueles que se tornam ultrapassados e uma constante produção de mercadorias que trazem a ideia de algo que amplia e aperfeiçoa, em muitos sentidos, aqueles produtos disponíveis anteriormente. Junto a isso, temos a disseminação de grandes franquias que vendem milhões de unidades, e nos deparamos com inúmeros jogadores desejando e procurando adquiri-los pelas mesmas necessidades que o produto almeja alcançar. Isso estimula a movimentação financeira da indústria, permitindo que os processos se repitam e tenham retorno comercial. Segundo Zanolla (2010), a constante renovação por produções e conteúdos para jogos eletrônicos reflete o consumo compulsivo dessa mercadoria. À medida que essa compulsão legitima o próprio ciclo, isto é, torna elementos antigos como descartáveis, a circulação atende a administração da indústria cultural voltada para os princípios capitalistas. Esse processo compulsivo visto na sociedade comandada pelo capitalismo é importante para legitimar o próprio sistema, e torna-se um elemento que contribui para o fenômeno da compulsão, como abordado no capítulo referente ao tema.

Como afirmam Guimaro & Zuin (2009), isso mostra que a indústria de entretenimento se expande com a implementação de tecnologias eletrônicas, tornando-se um setor altamente rentável e uma grande indústria do capitalismo. Todos esses processos, ao promover uma

integração entre seus elementos, ampliam a sua coerência e fortalecem a coesão do sistema. Os objetos culturais tecnológicos são consumidos em grande escala e apresentam elementos que passam a ser integrados por meio de aparelhos multifuncionais que se conectam com diversos outros produtos, formando uma rede.

Esses avanços permitem que os jogos eletrônicos fiquem mais complexos e possam reproduzir determinados aspectos da realidade com mais fidedignidade. Com isso, conseguem ficar mais chamativos e sedutores ao seu público. Além disso, a conectividade com outros dispositivos e as possibilidades de interações entre os próprios estimulam o consumo de todos esses aparelhos, o que fortalece outros ramos dessa indústria que são interligados aos jogos, certificando a ideia de um sistema coeso nos moldes da indústria cultural.

Outro aspecto que sustenta a ideia de articulação dessas instâncias, como apontado anteriormente, são as ramificações narrativas e as possibilidades de exploração em outras formas de mídia, ou seja, a temática de um jogo pode se desenvolver através de filmes, desenhos animados, livros, brinquedos, entre outros, assim como essas temáticas abrem possibilidade de serem desenvolvidas em forma de jogo eletrônico.

Observamos, ainda, que, desde o início do desenvolvimento dos jogos eletrônicos, os seus temas já eram algo reconhecidos em meio ao público (esportes, guerras especiais, entre outros) por ser algo já trabalhado em outras formas de mídia. Nesse esquematismo, segundo Cabral (1997), os temas presentes nos jogos eletrônicos não causam estranhamentos aos seus usuários, pois são elementos já vistos em diversos meios de entretenimento, isto é, uma reprodutibilidade de conteúdos tradicionais, atualizados por novas formas de interatividade.

O que os jogos trouxeram de novo então, foi atualizar novos conteúdos e proporcionar novas formas de explorá-los, já que, anteriormente, não existiam meios para que essas ideias pudessem ser desenvolvidas. Isso, em um mercado, amplia a forma de obtenção de lucros. Como afirmam Horkheimer & Adorno (1985), o produto traz uma familiaridade aos seus consumidores sem que os próprios tenham entrado em contato com a mercadoria. Isto é, trazem elementos que os indivíduos se identificam para não gerar estranheza e, ao mesmo tempo, tentam se mostrar como algo novo, diferente daquele produto anteriormente consumido. É um detalhe técnico, uma parte do todo que vai buscar diferenciar a obra da repetição que é apresentada aos indivíduos nos mais diversos produtos dessa indústria. Esse processo garante uma maior segurança por oferecer menos riscos financeiros às grandes cooperações.

No mercado de jogos eletrônicos, o qual recebe, cada vez mais, recursos financeiros voltados para as produções, em razão da obtenção de recursos tecnológicos e necessidades de

maiores equipes de desenvolvedores para atender prazos de lançamentos, as empresas optam por seguir determinados padrões para garantir os investimentos não sejam um fracasso. Com isso, temos diversos jogos que trazem muitos elementos em comum com outros do gênero. Mas as campanhas publicitárias exaltam as pequenas distinções como forma de tornar aquele jogo algo totalmente novo ao modificar a aparência do produto, visto que a sua essência continua seguindo os mesmos padrões.

Em meio a esse processo, é importante apontar que os jogos eletrônicos se dividem em categorias. Para produzir um jogo que segue as estruturas de um estilo, o desenvolvimento visará embasar aquela norma, e para isso características que compactuam com aquele gênero (ação, aventura, esporte, entre outros) são buscadas. Os detalhes vão diferenciar a roupagem para a velha estrutura, porém as bases são semelhantes às encontradas em outros jogos no mercado. Essas diferenças de gêneros criam uma ilusão de opções de escolhas, na qual existem vários produtos de estilos diferentes e que o consumidor tem a liberdade de escolher aquele que mais deseja. Porém, a produção já é pensada de forma que o produto já seja aceito antes mesmo de entrar no mercado. Os jogadores escolhem aquilo que está previamente planejado, com base em pesquisas de mercado, e acabam escolhendo o que é ofertado e moldado segundo seus interesses, ou seja, a produção determinará o que será consumido, tornando falsa a ideia de livre escolha, pois devem optar por aquilo que é ofertado na prateleira.

Dessa forma, as diferenças entre os jogos eletrônicos também são um meio de capturar o máximo de consumidores possíveis na tentativa de agradar o público o qual o produto se destina. Essas diferenças fazem parte desse planejamento para diferenciar seus produtos e fomentar as diversas necessidades dos indivíduos criadas em um determinado gênero de jogo. De acordo com Horkheimer & Adorno (1985), na indústria cultura há um planejamento para que ninguém escape, desta forma, as distinções são definidas e difundidas para contemplar a todos. Os detalhes são acentuados e hierarquizados, assim como as características de seus consumidores, criando a ilusão de que cada indivíduo deve consumir o que foi fabricado para seu gosto.

Junto a essa diferenciação, o mesmo ocorre em relação às suas plataformas. São lançados jogos eletrônicos para consoles, computadores, portáteis, celulares, *smart tv*, *tablets*, os quais apresentam conteúdos exclusivos, visando atingir e diferenciar os tipos de jogadores. Por exemplo, para celulares, são produzidos mais jogos casuais, visando partidas rápidas para atender as demandas de quem utiliza o aparelho, isto é, enquanto estão em locomoção ou à espera de algum compromisso. Para consoles e computadores, existem jogos mais complexos,

com tramas e histórias bem desenvolvidas, com uma maior duração para ser finalizado, além de altos investimentos das empresas, pois seus usuários dedicam um tempo maior para a sua utilização. Isso significa que existem produtos para todos os gostos, com jogos eletrônicos produzidos para serem utilizados nas casas de seus consumidores, em momentos de locomoção ou em qualquer outro ambiente externo. A apreensão se dá de inúmeras formas, o planejamento existe para que aquele consumidor dessa mídia não se solte do mercado, sempre existe algo a ser visado e uma situação possível de se tornar rentável para a indústria.

Para Horkheimer & Adorno (1985), a ideologia de liberdade de escolha oferecida pelos produtos da indústria cultural, além de serem reflexos da coerção econômica, são retratos da racionalidade do sistema que cria a ilusão de que os indivíduos podem optar por produtos que, ao final, revelam ter a mesma estrutura e racionalidade em sua base. Isto é, os jogos eletrônicos seguem os mesmos objetivos em sua produção. Os gêneros estão presentes nas diversas plataformas e são adaptados para as que serão lançadas, o que cria essa ilusão de diferença.

Outra característica importante que acompanham os jogos eletrônicos é a evolução da qualidade gráfica. Em decorrência do desenvolvimento tecnológico, os jogos têm se tornado cada vez mais realistas em sua ambientação, conseguindo reproduzir modelos de seres humanos ou aspectos de seu contexto com precisão. Esse fator torna-se um elemento rentável na promoção de determinados produtos do meio, e quanto maior o realismo visual, maior o destaque dado pelo público. A qualidade gráfica torna-se um fator de disputa no mercado, as grandes empresas investem nesses elementos, os quais, muitas vezes, recebem maiores destaques perante o conteúdo propriamente dito. Mesmo que não sejam reflexos diretos da qualidade do jogo como um todo, é algo que os evidenciam em meio a uma série de produtos repetidos. Como apontam Reis & Cavichioli (2008), os desenvolvedores buscam ,através das imagens e efeitos, despertar e oferecer recursos para o aumento dos níveis de excitação, proporcionando momentos que contribuam para satisfazer seus consumidores.

Para Horkheimer & Adorno (1985), a indústria cultural se desenvolveu de uma forma que o efeito e os detalhes técnicos tornam-se mais importantes que a própria obra, o que faz com que o desempenho técnico se submeta a uma fórmula reproduzida incessantemente nos produtos culturais. O novo é constantemente excluído e o mercado se movimenta sem renovar as suas bases, o que leva a perdas de conteúdos, conversão destes em mercadorias e potencialização da técnica para impactar seus consumidores. Ao determinar o consumo, a indústria também descarta o que não foi experimentado por ser um risco diante da economia.

Ao final, a racionalidade dos jogos eletrônicos visa capturar o indivíduo para essa lógica, mas é importante ressaltar que, em meio a esse contexto apresentado, os indivíduos não são passivos a esses processos, isto é, não são apenas receptáculos de todas as imposições planejadas pelos processos da indústria cultural. O que está em questão, como aponta Franco (2008), é o planejamento minucioso da produção que tem como objetivo satisfazer esse indivíduo de todas as formas, e os produtos dessa indústria se mostram como meios para alcançar esses objetivos. No processo publicitário, os produtos aparecem como “favores” concedidos para promover esse prazer que tanto é almejado. Logo, o consumidor deseja aquilo que é ofertado e espera ser recompensado ao adquirir a mercadoria.

O processo é dual, a aquisição de produtos da indústria cultural traz um sentimento de prazer, mesmo que momentâneo, ao mesmo tempo que favorece economicamente as empresas produtoras. Aqueles indivíduos que seguem os conformes são ressaltados e reforçados socialmente, tornando-se exemplos dessa racionalidade. Como afirmam Horkheimer & Adorno (1985): “na fraqueza deles, a sociedade reconhece sua própria força e lhes confere uma parte dela” (p.144), ou seja, os indivíduos são reforçados por se adaptarem a uma racionalidade que atua a favor do sistema e, nesse processo, propagam essa mentalidade, o que contribui para a manutenção da forma de organização social.

Dessa forma, nos jogos eletrônicos, podemos ver muitas características específicas dessa mídia do entretenimento e outras que estão presentes em diversos produtos da indústria cultural. Toda a racionalidade presente nos objetos da indústria se entrelaçam e formam uma rede que direciona para as intenções do sistema, a qual, ao final, tem como objetivo questões produtivas e econômicas. Sua repercussão no âmbito social, a adesão dos indivíduos a essa racionalidade, mostra o êxito daquilo que os jogos eletrônicos se propõem a realizar enquanto uma indústria. Para Horkheimer e Adorno (1985), o impacto não se pode atribuir a nenhuma das manifestações individualmente, mas sim ao conjunto delas na sociedade, as quais reproduzem os indivíduos nos moldes que a indústria planeja em seu todo.

Delimitamos até o momento o que entendemos por jogo eletrônico. No próximo capítulo, discutiremos a relação destes e a formação dos indivíduos. Veremos a racionalidade dessa mídia do entretenimento como uma forma de comunicação que age direto sobre os indivíduos, transmitindo seus conteúdos e proporcionando uma interação entre ambos, o que reflete e influencia na constituição de seus usuários. Por essa razão, focaremos nessas questões, compreendendo primeiramente o que entendemos por formação, com base no referencial teórico da Teoria Crítica da Sociedade, para, posteriormente, adentrar nas questões referentes aos jogos.

Capítulo 2: A incidência dos jogos eletrônicos no processo formativo dos indivíduos

Os jogos eletrônicos se inserem em um determinado contexto e carregam em sua constituição diversos elementos que estão presentes nesse âmbito. Este capítulo analisa a forma como a cultura se organiza atualmente para compreender a formação que esta se consolida nesse meio, a fim de investigar o papel que os jogos eletrônicos desempenham na constituição dos indivíduos frente a essas características presentes na sociedade.

2.1. A formação cultural na sociedade contemporânea

Ao analisar os jogos eletrônicos, nos deparamos com o fato de que essa mídia do entretenimento apresenta em sua constituição diversas características do contexto em que estão inseridos. Como afirma Zanolla (2010), “[...] a história da constituição do videogame está relacionada à definição social da cultura contemporânea, as suas formas de se organizar socialmente, suas possibilidades de trabalho e de lazer” (p.65). Analisaremos, então, nesse capítulo, a atual organização da cultura para que, dessa forma, possamos compreender a formação e, conseqüentemente, o papel que os jogos eletrônicos desempenham na constituição dos indivíduos em meio a essa realidade.

Horkheimer e Adorno (1973) apontam para a necessidade de discutir aspectos que permeiam a cultura, uma vez que é no âmbito da relação indivíduo e sociedade que a cultura se constitui, já que é uma produção humana e histórica. Essa relação deve ser analisada em condições específicas, concretas e sociais, pois o indivíduo não é algo isolado e a sociedade não é simplesmente a soma dos indivíduos singulares que a compõe. A vida humana é convivência, é participação e comunicação com outros, ou seja, não é possível conceber alguma dessas esferas sem considerar a dinâmica intrínseca que as constitui. Há particularidades que as definem, mas destacar algum desses elementos como algo isolado de toda a estrutura que as configura é perder a totalidade dos fenômenos.

Nesse sentido, como afirma Horkheimer (1990), toda cultura é parte da dinâmica histórica. Os costumes, hábitos e suas diversas manifestações fazem parte da conservação ou ruptura de uma estrutura social. A cultura não deve ser vista apenas de forma descritiva, pois, assim, é encarada como algo superior, independente e contemplativo aos indivíduos. É importante abarcá-la como um fator pertencente a uma estrutura dinâmica, dependente e importante no processo social, que carrega valores da humanidade.

Para Caniato (2012), a cultura é uma forma em que os processos históricos das atividades humanas possibilitam a transmissão de conhecimento para gerações futuras. Nesse sentido, a cultura fornece base para a formação dos indivíduos e para o desenvolvimento da sociedade, já que essa transmissão fornece condições para o avanço dos conhecimentos e dos processos civilizatórios. Mas, como aponta Maar (1995), a experiência formativa não se limita apenas à relação formal do conhecimento, exige também uma transformação do indivíduo, isto é, fazer com que o sujeito entre em contato com a realidade e suas contradições, permitindo processos de reflexão, autonomia e transformação.

Quando se trata de processos de autonomia humana, Crochík (1999) enfatiza que o homem esclarecido seria capaz de pensar por si mesmo e apropriar-se de categorias do pensamento que são desenvolvidas culturalmente. O pensamento e a autonomia seriam resultados da relação entre o sujeito e objeto, ou melhor, da distinção entre os dois. O homem universal tem seu sentido dado nas relações e nas experiências com o objeto, o que, por sua vez, ocorre em relações que esse sujeito estabelece com o particular. A cultura deveria realizar a possibilidade de autonomia a fim de que o indivíduo possa conhecer os determinantes objetivos de sua realidade.

A formação cultural, em sua real função, não deve ser apenas tomada de conhecimento, é necessário que altere o indivíduo a ponto de que consiga pensar sobre as condições em que está inserido, fazer a autocrítica e permitir o reconhecimento de suas próprias contradições e possibilidades de alterar esse estado. De forma simultânea, quando se reconhece inserido em uma sociedade e suas dinâmicas, o indivíduo conseguirá se ver pertencente a uma coletividade, ao mesmo tempo que conseguirá se distanciar a ponto de não ocorrer apenas uma integração social. Esse processo permitirá que o indivíduo não se deixe levar pelas massas e pensamentos estabelecidos que vigorem no meio, o que possibilita o seu fortalecimento e a construção de uma autonomia. Esse processo fomenta um contato entre a realidade e o sofrimento humano que as atuais condições têm gerado, o que fará esse contexto ser repensado e as condições que compactuam com as desigualdades serem modificadas.

Como afirma Duarte (2003), é importante que nesse processo de formação cultural o indivíduo não exalte essa cultura, pois, esta, ao final, pode ser contraditória em sua real função e repetir aquilo que condena. Isso é o que vem ocorrendo diante das atuais condições da sociedade, a formação vem seguindo um caminho contrário de sua real função, ao invés da crítica e da reflexão, está contribuindo para o ajustamento das condições vigentes.

Por isso, Horkheimer (1990) afirma que o contexto histórico é fundamental para compreender a dinâmica de uma sociedade, haja vista que o modo de produção e a vida

material modificam as condições da estrutura psíquica e a relação dos homens com a natureza no curso da história. No capitalismo, a necessidade econômica é o fator que guia o desenvolvimento dessas sociedades. O processo de produção determina as ações do homem não só em seu trabalho, mas também nas relações estabelecidas dentro das instituições nas quais se inserem. Compreender a dinâmica econômica como algo fundamental é fazer um movimento de estudá-la com as diversas esferas da vida social em conjunto com as disposições desenvolvidas pelos homens na sociedade. Portanto, é preciso abarcar a constituição psíquica dos homens nas circunstâncias de seus grupos sociais, entender a formação do caráter e suas ligações com as forças culturais do contexto histórico.

Diante de uma sociedade, em que seus princípios são direcionados para a realização de objetivos que perpassam questões econômicas, essa dinâmica capitalista é algo que regula as suas instâncias assim como a própria formação. Como afirma Crochík (1997), vivemos em uma sociedade de administração das massas, em que a lógica administrativa da organização dos bens materiais é a mesma lógica que constitui os indivíduos desse meio social. Esse processo, em sua finalidade, visa evitar dispêndios e uniformizar procedimentos, primando por uma eficácia da produção e, conseqüentemente, o retorno financeiro na comercialização das produções.

Essa racionalidade faz com que as coisas sejam tomadas como mercadorias, inclusive a força humana. Se os indivíduos acabam por fazer parte desse processo e são tomados como meios para aumentar as forças produtivas em prol de geração de resultados positivos na economia, estamos diante de uma racionalidade mercadológica que determina a formação dos indivíduos, a qual, segundo Maar (1995), torna-se reflexo direto da dinâmica capitalista e perpassa por uma uniformização e repressão a favor de resultados e adaptação.

A formação, portanto, passa a ser direcionada para a obtenção de conhecimento que leve ao domínio de técnicas e para o acompanhamento do desenvolvimento e das mudanças dos meios de produção, o que a torna uma ferramenta para o mercado, pois os saberes são voltados para as exigências produtivas. Os conhecimentos são massificados para que os indivíduos consigam lidar de forma comum com aquilo que é demandado. Quando a formação passa a ser um produto, escamoteiam-se os processos e os objetos são considerados como aquilo que aparentam ser, perdendo o movimento histórico de sua constituição. Já quando a realidade é tomada em sua aparência, as contradições passam a ser veladas, pois o sistema capitalista se desenvolve e ao mesmo tempo gera disparidades para uma grande maioria, o que é contraditório em sua finalidade. Como afirma Marcuse (2001), a cultura deveria se preocupar com as condições de felicidade dos indivíduos, porém, diante dos

antagonismos encontrados pelo sistema e por sua movimentação por meio da reprodução da concorrência econômica, a felicidade tem em sua base uma ordem que é seu resultado de opressão, sofrimento e carência para uma esmagadora maioria dos indivíduos.

Isso faz, segundo Horkheimer (1990), com que a cultura seja mais repressiva, enrijecendo as renúncias e formas de satisfação que os indivíduos poderiam obter. Uma cultura que apresenta constantes empecilhos para a satisfação de desejos e faz com que a efetivação dos processos culturais se dê por meio do sofrimento, em sua base está a sua própria irracionalidade. Seu papel deveria ser o contrário, isto é, não tornar a vida humana uma luta pela sobrevivência. Se as energias dos indivíduos se voltam apenas para a satisfação de necessidades básicas, e não são direcionadas para outros meios que lhe permitem o prazer, se torna constante o sofrimento diante da vida. Nesse caso, os mecanismos repressores devem ser cada vez mais elaborados e coercitivos para que os indivíduos cumpram atividades e funções que não desejam. Esse aumento gradativo das renúncias está sendo acompanhado pelo progresso, o que evidencia a sua própria incongruência. Crochík (1997) afirma que o progresso deveria caminhar para a eliminação da miséria humana e das contradições sociais, e não contribuir para adaptação de um modo de produção que gera sofrimento e desigualdades sociais.

Nesse sentido, os esforços do progresso são direcionados para o aumento da produtividade de bens materiais e intelectuais, objetivando a dominação da natureza. Em sua base, tais princípios deveriam satisfazer as necessidades dos indivíduos de forma ampla, mas essa produtividade se apresenta como uma finalidade em si e não é questionada a sua utilização e que classes sociais estão sendo beneficiadas por esse desenvolvimento. Em um mundo que apresenta recursos materiais para combater as discrepâncias sociais, que se exalta pelo nível de desenvolvimento alcançado, a miséria humana ainda persiste, o que evidencia que apenas uma minoria recebe os benefícios do progresso e não são usados a favor de mudanças das atuais condições de desigualdade.

Diante desse contexto, fica claro que a autodeterminação do indivíduo está condicionada à cultura, mas diante dessa formação que está sendo consolidada, como afirma Adorno (1996), o esclarecimento como consciência se converte em semiformação. O que seria, então, essa semiformação? É a conversão da real função da formação cultural, na qual a consciência não reflete criticamente sobre a realidade e as condições nas quais se insere. Isso faz com que se torne adaptativa a uma realidade que não busca alterar as condições as quais apenas uma minoria pode usufruir dos benefícios que são gerados pela forma de organização social. O indivíduo semiformado é um sujeito que reproduz o mundo no qual vive, sem

questionar a sua organização. O resultado desse processo é uma realidade que constitui para uma determinada forma de pensamento, ao mesmo tempo em que é reafirmada por essa forma de pensar. Como afirma Marr (2003), a semiformação é “[...] uma determinada forma social da subjetividade socialmente imposta por um determinado modo de produção em todos os planos da vida, seja na produção, seja fora dela” (p.462).

É importante ressaltar que usaremos na pesquisa o termo “semiformação” para tratar sobre este processo, uma vez que existem autores da mesma base teórica que trabalham com o conceito de “pseudoformação”. Apesar da irracionalidade presente na constituição dos indivíduos em função do modo de produção da sociedade, acreditamos que na própria contradição há a possibilidade de encontrar brechas para lutar contra a irracionalidade; em meio ao tecnicismo e à produtividade reforçada pela semiformação, a tomada de conhecimento pode fazer com que esses fatores possam ser utilizados a favor do esclarecimento. Sendo assim, não seria uma falsa formação, mas sim um processo incompleto que escamoteia a sua real função, pois as formas de pensamento constituídas pelo sistema permitem que o indivíduo consiga lidar com procedimentos exigidos pelo modo de produção, algo meramente técnico, que, ao final, o forma de alguma maneira, mas sem promover a reflexão, o que mostra certa falta de complementariedade em sua constituição.

Assim, Marr (1995) afirma que “[...] o conceito de ‘semiformação’ constitui a base social de uma estrutura de dominação, e não representa o resultado de um processo de manipulação e dominação política” (p. 23), ou seja, é um alicerce para que as formas de pensamento vigentes na sociedade consigam ressoar em meio aos indivíduos, fazendo com que compactuem com o modo de vida e as condições que se encontram. Duarte (2003) completa que a semiformação não seria a falta de cultura ou mesmo ingenuidade por parte do indivíduo, mas sim uma consequência de uma exploração consciente do estado de ignorância que impede que estes consigam perceber os fatos e usufruí-los de forma autônoma.

O que seria, então, essa reprodução e adaptação das formas de organização social? São os princípios de uma cultura que é direcionada para as demandas do mercado e transformada em um produto do capital. Os indivíduos são regulados pela produtividade e formados para o consumo de mercadorias. Essa produção regula também as suas próprias necessidades, o que configura uma dinâmica idealista que leva a satisfação e o desejo dos indivíduos para algo distante da sua realidade.

Adorno (2015) aponta que a necessidade é uma categoria social e nela está contida a História. As formas de satisfazê-las mostram os processos históricos e as construções sociais, por mais que o seu aspecto natural esteja intrínseco a essa relação. As necessidades existem,

mas há que se questionar aquelas que são criadas, pois passam por um processo de reconstrução por meio da cultura. As necessidades podem oferecer um estado de fuga para o indivíduo, ao mesmo tempo que podem ser contraditórias em sua função, isto é, aprisionar o sujeito ao estado de que se tenta fugir. As chamadas necessidades superficiais, que ao final não são necessidades, devem ser questionadas para aquilo que se dirigem, isto é, para os objetivos de sua realização, visto que, enganam a si próprias.

Essas necessidades criadas são direcionadas para a movimentação econômica como forma de elevar o consumo de mercadorias culturais. Diante de uma cultura voltada para a manutenção do sistema econômico, os produtos culturais precisam gerar lucros e se apresentarem como algo fundamental na vida dos indivíduos. Isso faz com que se estabeleça uma relação de dependência ao consumo (Adorno, 2015).

Nesse sentido, as necessidades não são estáticas, justamente por acompanhar o movimento do mercado. Isso aponta que são reflexos da produção material. Se a produção é voltada para a satisfação das necessidades, até mesmo para aquelas produzidas pelo capitalismo, o movimento e a sua constante modificação se evidenciam. Ao questionar esse processo, a produção para suprir as necessidades se torna falsa, pois o seu real objetivo é o lucro e a dominação. Em um mundo em que muito se produz, a escassez ainda é dominante, o que revela a sua real contradição (Adorno, 2015).

O consumo é compulsivo, pois o funcionamento do sistema capitalista exige essa constante renovação. Os conteúdos e produtos que são veiculados pela indústria da cultural, em função da necessidade da rotatividade do processo, são efêmeros. A reflexão e o questionamento da realidade são afetados diretamente em razão da velocidade e superficialidade que permeia essa lógica.

Para Marcuse (2001), os indivíduos idealizam como objetivos o consumo de mercadorias e tornam-se escravos dessas, o que, de certa forma, é uma renúncia de sua liberdade. A sua subordinação acontece para um fim exterior que os escraviza, o que revela uma ordem perversa das condições materiais que se encontram, pois felicidade e liberdade são antagônicas nesses casos. Apenas uma pequena parcela da população tem condições para se ocupar além daquilo de conquistas materiais e garantia de suprir necessidades de sobrevivência. A própria produção da vida material tem como complementariedade o domínio da própria mercadoria. Aquilo que é considerado importante para os indivíduos é algo que perpassa o luxo, o que é distante dos reais sentidos necessários para eliminar essas condições de desigualdade. As suas preocupações giram em torno de propriedades que consomem. A felicidade, nesse caso, passa a ser algo que pertence ao âmbito do privado para que os

indivíduos consigam se manter em meio às condições nas quais se encontram inseridos, ou seja, cada um deve ser encarregado de sua felicidade para satisfazer as suas exigências. Em meio ao modelo econômico do capitalismo, os objetos de satisfações possíveis são cada vez mais preenchidos com mercadorias, e essa suposta igualdade de todos terem condições de adquirir aquilo que é ofertado. Isso nada mais é do que a desigualdade materializada, isto é, poucos terão a oportunidade de adquirir o que, supostamente, assegurará a sua felicidade.

Nesse processo, a suposta liberdade do indivíduo na sociedade capitalista se dá pela oposição de interesses deles, ao invés de se dar pela liberdade. O sujeito é considerado algo isolado, independente e autossuficiente. A sua relação com o mundo é determinada pelas leis de mercadorias e do mercado. Seus corpos e suas inteligências são direcionados para a obtenção de lucros. A felicidade é voltada para o efêmero, para algo presente (Marcuse, 2001).

Esses fatores se relacionam com a indústria cultural e suas mercadorias voltadas para a satisfação das necessidades dos indivíduos mediante de suas promessas de felicidade. Guiada pelo viés econômico, a cultura torna-se uma mercadoria e os produtos culturais têm como finalidade seduzir os consumidores e satisfazê-los, ainda que de forma momentânea, diante da rotatividade mercadológica. Como afirma Marr (1995), não se pode negar que esses objetos desejados pelos sujeitos garantem satisfação de interesses efetivos. Essa satisfação é real e objetiva, atende a necessidades concretas. Esse processo de adesão a essa lógica não ocorre por acaso, pois aqueles que se ajustam são ressaltados socialmente. Há o sentimento de felicidade, valorização e prestígio por possuir determinadas mercadorias produzidas por essa indústria. A satisfação pelo consumo torna-se algo mais valorizado que o próprio ser humano, que acaba marginalizado e indiferenciado, caso não consiga ter condições materiais para possuir o que está circulando no mercado. Essa experiência restringe o processo formativo, pois a socialização é interposta por trocas mercadológicas e valores comerciais.

Ao tornar-se imperativo na vida humana, os produtos culturais estabelecem ideias e forjam identidades nos indivíduos, determinando a estrutura da cultura. Essas mercadorias se apresentam de forma autônoma, com seus valores sociais escamoteados, com promessas de serem capazes de suprir aquilo que seus consumidores desejam. Assim, ao reproduzir essa lógica, os indivíduos reafirmam essa racionalidade e propagam ideais que são publicados pela indústria da cultura.

Porém, todos esses procedimentos devem ser bem estruturados para conseguirem esconder a realidade e os processos que contribuem para o ajustamento. De acordo com Iasi (2011), para que determinados conteúdos e ideais possam ser propagados e aceitos com a

finalidade de manter a dominação, devem existir mecanismos para assegurar a sua efetivação. O processo não conseguiria ser efetivo em sua finalidade caso o dominado reconhecesse que essa forma de consciência não atua a seu favor. É importante se ater que a universalização e afirmação da visão do mundo da classe dominante tem como princípio as relações concretas que os indivíduos e as classes assumem, ou seja, são expressões das relações materiais dominantes. Por isso, é necessário a compreensão dos movimentos históricos e os reais motivos da adesão dessas ideias, isto é, as consequências que levam à sua disseminação na sociedade junto aos interesses que pretendem manter.

Como complementa Löwy (2009), em uma sociedade de classes, a classe dominante deve desenvolver mecanismos constantes para que a sua dominação seja legitimada e aceita diante a maioria dos indivíduos. Para isso, é importante desenvolver ideias que têm a capacidade de cercear outros grupos sociais. Essas ideias se referem à ideologia, isto é, uma forma particular de consciência social que parte de determinada base estrutural. Essa base estrutural é representada pelas relações sociais de produção (as relações que os indivíduos estabelecem para produzir), as forças produtivas materiais (a materialização das formas que a produção se dará, os instrumentos teóricos e físicos desse processo, os quais são mobilizados pelas relações sociais) e a produção social da vida (os meios em que as necessidades dos indivíduos serão sanadas). Assim, a partir dessa estrutura, ergue-se uma superestrutura, que são formas de expressão desse âmbito. Toda superestrutura gera ideias e valores, os quais constituem uma determinada forma de consciência social.

Logo, a ideologia parte de todos esses mecanismos como um conjunto de ideias e valores específicos que invertem as formas de consciência social e oculta as contradições da realidade, se configurando como um meio de manutenção da dominação que vai além da violência e da imposição. Como afirma Horkheimer & Adorno (1973), a ideologia expressa poder, intencionalidade e diz das necessidades concretas e objetivas de uma determinada sociedade. O seu objetivo é ocultar a historicidade e as condições reais, o que revela apenas a aparência dos fenômenos, ficando sujeita à dinâmica que se quer rejeitar, podendo repetir aquilo que a condena.

Logo, ainda que os indivíduos acabem interiorizando uma determinada visão de mundo, essa percepção nunca é estática, pois acompanha as transformações das forças produtivas. Essa transformação é necessária para a continuidade das relações de dominação. Da mesma forma que as forças produtivas devem estar constantemente em desenvolvimento, a justificativa e manifestação ideológica deve ter a sua base mantida (Iasi, 2011).

Para que a ideologia possa ser efetivada e atualizada, uma das formas de sua realização é através do domínio dos meios ideológicos e de difusão de conteúdos e informações. Nesse sentido, a indústria cultural ocupa essa função com sua rede de divulgação de informações que ocultam a realidade e fazem com que os indivíduos reproduzam essa racionalidade, o que a renova constantemente. Como afirma Zuin (1999), a indústria cultural tem sua força na própria ignorância que por ela é produzida.

O sistema é pensado para que esse consumidor não se solte e não apresente resistência a esse processo, pois sua racionalidade transmite um ideal de que todas as necessidades sejam supridas através da indústria cultural, as quais são organizadas de uma forma que os indivíduos se vejam como um de seus integrantes, como um objeto pertencente a essa racionalidade. A promessa é de que seus produtos vão trazer a fuga do cotidiano, e, para lidar com esses fatores, seus consumidores devem se arranjar com o que é disponibilizado (Horkheimer & Adorno, 1985).

O indivíduo, em meio a esse processo, se vê pertencente a essa lógica, como alguém necessário para que o movimento aconteça e para que os objetos continuem a ser comercializados. Não é velado o fato de que para que determinados produtos continuem circulando, o sucesso comercial é necessário. Se o sujeito almeja continuar consumindo aquilo que deseja, ele deve continuar comprando, pois esses produtos prometem o entretenimento e a possibilidade de não entrar em contato com a insatisfação.

O consumo e o prazer, portanto, são emparelhados nessa dinâmica que forma os indivíduos. A diversão é industrializada e comercializada. O indivíduo tem o seu desejo supostamente realizado em um produto que se torna um objeto necessário para seu lazer. É um processo que o aprisiona, pois é condicionado à lógica da produção e da renovação das mercadorias. Na busca pela fuga das condições que causam angústias, o lazer não proporciona uma ruptura, mas sim participa do modo de produção, seja como consumo ou forma de reposição de energia para o trabalho. A indústria cultural, dessa forma, propaga os valores e forma indivíduos de acordo com os ditames do capitalismo.

Caniato (2012) afirma que a cultura, nessa atual configuração, é um elemento de subordinação. Com as formas de dominação, torna-se implícita e totalitária essa submissão, em diversos aspectos durante a formação do indivíduo. Dessa forma, a indústria cultural exercer uma violência simbólica, pois diante das promessas de felicidade, atua também no sentido de massificar e silenciar os indivíduos.

A quantidade de diversão que é organizada transforma-se na qualidade em que a crueldade é esquematizada e planejada. Esses mesmos meios que têm a finalidade de tornar a

vida mais prazerosa, não têm o objetivo de tornar a vida mais humana. Os mecanismos pensados para fazer com que toda a técnica possa ser utilizada na finalidade do consumo estético massificado faz parte do mesmo sistema econômico que recusa utilizar todas essas capacidades com a finalidade de eliminar o inumano presente na sociedade (Horkheimer & Adorno, 1985).

Nesse sentido, os jogos eletrônicos, como produto dessa cultura massificada, são mercadorias destinadas ao entretenimento e por isso não se dissocia da lógica capitalista, pois consiste em uma forma midiática, a qual traz inúmeros conteúdos que são vistos e reforçados socialmente. Entende-se que sua racionalidade opera sobre os usuários/consumidores dessa tecnologia, bem como nas formas como lidam com a realidade que os circundam, sendo que toda sua produção fortalece um determinado tipo de esquematismo e raciocínio.

O conceito de formação cultural e de sua consolidação no contexto apresentado, permite pensar o papel que os jogos eletrônicos exercem, como mercadoria da indústria cultural, no processo formativo dos indivíduos. Nesse sentido, primeiramente, podemos pensar a posição e a função que determinados meios tecnológicos voltados para o lazer ocupam na sociedade. Nesses produtos culturais, toda a produção é pensada para uma determinada finalidade, para que consigam cumprir o objetivo proposto na forma em que foram pensados. Se a própria mecanização atingiu o lazer, o que a torna algo que apresenta os mesmos traços e racionalidade vistas no âmbito do trabalho, é necessário compreender os jogos eletrônicos como uma mídia do entretenimento nessa dinâmica social.

2.2. Tecnologias, mídias e cultura

As tecnologias estão em constante desenvolvimento e a sua presença é massiva na sociedade, pois são facilitadoras de processos cotidianos e meios necessários para o modo de produção vigente. Esses aparelhos estabelecem novas formas de lidar com a realidade e proporcionam diferentes interações com o mundo. Resultado do desenvolvimento e conhecimento humano acumulado na história, os meios tecnológicos alcançaram o nível de bens necessários para o funcionamento social. A produção e a inserção desses dispositivos na cultura não são processos neutros e isentos de intencionalidade. A sua produção é envolta por uma racionalidade que visa tornar esses objetos difundidos e requeridos para a dinâmica da sociedade.

Ao se consolidarem na cultura, as tecnologias tornam-se objetos de consumo desejados para suprir determinadas demandas dos indivíduos. Não se pode negar que diante das condições estabelecidas e das exigências sociais impostas, esses objetos cumprem sua funcionalidade e satisfazem necessidades que foram criadas pelo sistema de produção e apropriadas pelos indivíduos. Por meio desses aparatos tecnológicos, as mídias têm suporte para propagar um grande fluxo de informações. Esses meios se conectam e possibilitam uma rede de comunicação. A velocidade em que são transmitidas faz desse processo algo instantâneo e acessível. Todo esse sistema permite uma comunicação em âmbito global, os limites geográficos não são empecilhos para que os conteúdos possam ser tramitados entre as diversas regiões do planeta.

Com o seu alcance, as mídias possuem forte atuação na sociedade, o que faz com que os indivíduos entrem em contato com as informações que chegam através dos aparelhos que possuem. Imersos nessa rede que os captura, passam a reproduzir muitos dos conteúdos que são veiculados, pois os indivíduos tornam-se grandes consumidores das imagens que são transmitidas por meio desses dispositivos e devem lidar constantemente com uma série de estímulos simultâneos, por meio de uma atenção difusa para acompanhar as inúmeras estimulações que os circundam.

Diante de uma sociedade em que a informação é altamente difundida, em função dos avanços tecnológicos alcançados pelo modo de produção vigente, Zuin (2014) afirma que as forças produtivas atuais fazem com que as fronteiras sejam extintas por essas tecnologias justamente pelas necessidades exigidas nas relações de produção e pelo desenvolvimento tecnológico atingido na atualidade.

De acordo com Moreira (2003), esse conglomerado de comunicação imagética, por meio de sua ação constante, causa modificações na cultura, o que a torna cada vez mais midiaticizada. Esse aparato técnico, o qual é concentrado na mão de poucas e grandes corporações, detém forte controle sobre as formas de transmissão de conteúdos que são veiculados. Para Cohen-Séat & Fougeyrolla (1987), esses meios incorporam o real imediato e produzem uma informação visual imponente sobre o mesmo. Por meio da potência técnica, essas informações visuais são impostas aos indivíduos, os quais passam a construir representações do mundo com base na percepção das imagens veiculadas.

Para Guimaro & Zuin (2009), essas imagens passam a ser uma forma de representação que o indivíduo toma para si, o que proporciona uma ruptura entre aquilo que é consumido e o que, de fato, é a realidade. Ao apropriar-se desses conteúdos, confirmam e direcionam suas vidas através desses meios, o que pode dificultar o discernimento dos limites de percepções

do que é externo e interno, assim como a reflexão sobre os objetos e sobre si mesmo. Nesse processo, segundo Marr (1995), os sujeitos passam a refletir a representação de um contexto que é concebido por um discurso que não revela a real aparência dos elementos apresentados pela indústria cultural.

Dessa forma, quando a cultura passa a ser tomada como aquilo que é mostrado nas mídias, perde-se todo o lastro histórico e sua construção social. Todo esse processo se mostra como uma sucessão de fatos que são substituídos rapidamente, isto é, algo efêmero e superficial. As contradições sociais são escamoteadas, os conteúdos repassados podem ter seus valores invertidos, o que dificulta um contato efetivo com a situação. Diante de uma realidade fragmentada, manipulada e passageira, o indivíduo pode não se reconhecer nessa totalidade, os acontecimentos veiculados na mídia podem aparentar ser algo distante de seu contexto. Dessa forma, o sujeito não se vê pertencente a toda essa estrutura no qual faz parte. A totalidade perde seu valor e a realidade se guia diante uma visão parcial de conteúdos que colaboram para manter as condições sociais inalteradas.

Mesmo que exista uma resistência a todo esse processo, o distanciamento dessa dinâmica é dificultado, pois os aparelhos tecnológicos tornam-se meios necessários para atividades diárias. As mídias se fazem atuantes por meio dessa aparelhagem, o que exige um esforço muito grande por parte dos indivíduos para não entrar em contato com todo esse sistema. O convívio com a tecnologia também passa a ser requerido pelas próprias pessoas, as quais reafirmam a necessidade de pertencimento a essa cultura. Aqueles que não conseguem lidar ou compreender minimamente todos esses aparatos podem passar por processos de exclusão, uma vez que não estão imersos nesse fluxo de dados em que muitos estão em contato rotineiramente.

A resistência se torna ainda mais árdua pelo fato de que, segundo Guimaro & Zuin, (2009), essa estrutura frenética é alimentada pelo processo de repetição de estimulações, as quais são potencializadas pelas novas formas de tecnologia, o que evidencia a coesão dos propósitos e a articulação desses meios enquanto um sistema. Nessa repetição dos estímulos, os produtos culturais passam por um processo publicitário para ganharem notoriedade e demanda. Os consumidores são atraídos e sensibilizados por esses choques imagéticos, e acabam aderindo e absorvendo aquilo que é constantemente mostrado. Nesse sentido, Zuin (2014) afirma que esse fluxo de informação dificulta o processo de formação de conceito ou reflexão crítica daquilo que chega aos indivíduos, pois o que impera são os efeitos audiovisuais dos produtos.

Apesar da absorção desses efeitos, não significa que todos sejam elaborados. Existe uma diferença entre o que é divulgado e os conteúdos que são apropriados pelos indivíduos, pois o processo de reflexão é inibido pela velocidade de informações repassadas e pelo grande fluxo em que são transmitidas, ou seja, o indivíduo não consegue entrar em contato com a realidade propriamente dita e suas contradições, afetando diretamente o processo formativo. Em meio a diversas informações, não é possível aprofundar em todas as questões levantadas, o que abre espaço para a propagação de conteúdos manipulados ou mesmo a indiferença frente a determinados acontecimentos.

Diante desses inúmeros estímulos, o que prevalece é uma distração concentrada, pois a atenção em um único ponto torna-se dificultada, já que o modo de produção das relações exige uma consolidação dessas informações que são geradas de várias formas e lugares diferentes, dificultando a construção de um raciocínio crítico e a transformação desses conteúdos em representações mentais. Ainda assim, existe uma falsa sensação de controle em relação à recepção e ao prazer desses estímulos (Zuin, 2014).

Esse sistema, porém, se mostra tão coeso e impositivo que a seleção de conteúdos por parte dos indivíduos é extremamente difícil. O processo se manifesta de uma maneira muito bem planejada para atingir o público, e isso vai muito além da vontade e do controle que acreditam possuir. Dentre aquilo que é veiculado, há conteúdos que são privilegiados em sua divulgação em função dos interesses envolvidos. Isso mostra o poder de manipulação que as grandes corporações detêm sobre os meios de comunicação. Todos esses conteúdos disseminados pelas mídias têm uma função de estarem sendo divulgados, pois existem intencionalidades envolvidas no processo, ou seja, há um gerenciamento de informações que os indivíduos terão acesso.

Esses fatores contribuem para a consolidação de uma semiformação nos indivíduos, como apontado anteriormente, já que as mídias estão sendo utilizadas, em sua maior parte, no sentido de sonegar a realidade e dificultar o pensamento crítico. As suas instâncias se articulam, formando um conglomerado imagético, voltado para o interesse de grandes empresas, no sentido de favorecer economicamente as corporações através de suas produções culturais. A realidade passa a ser fragmentada e passageira, e o alicerce histórico se perde nesse processo diante um contexto informacional. Ao final, o que podemos ver é a apropriação que o modo de produção faz das tecnologias e dos seus meios para dar continuidade à lógica do capital, pois uma das formas de estabelecimento da ideologia é pela dominação dos meios de comunicação, isto é, o controle das formas de divulgação das informações para o ocultamento do real. Nesse sentido, Marr (1995) afirma que os aparatos

científicos e tecnológicos estão sendo direcionados para as forças produtivas. Esse desenvolvimento, entretanto, não está a favor da emancipação.

Por sua vez, é importante ressaltar, como apontam Horkheimer e Adorno (1973), que o mal não é a racionalidade que se desenvolve no mundo, mas sim a irracionalidade em como essa racionalidade atua sobre a sociedade. Todo o aparato desenvolvido e os produtos consumidos são instrumentos envoltos por uma publicidade inútil e refinada, que atuam diretamente sobre os homens. O processo técnico está marginalizando os homens em função do processo de produção de bens, apropriando-se do corpo e do espírito dos indivíduos em função do poder econômico que rege a sociedade.

Não podemos, contudo, criticar as tecnologias e o poder de divulgação e facilidade de acesso à informação que esses meios proporcionam. É inegável como contribuem em muitos aspectos para o conhecimento, sem considerar a capacidade que possuem de atuar a favor de uma formação de um raciocínio crítico e reflexivo nos indivíduos. A questão passível de crítica, nesse caso, é a maneira como esses processos estão sendo empregados. A maior parte da população está sujeita a essa manipulação de conteúdos. Ainda que não sejam indivíduos passivos, que consigam pensar em várias informações que são repassadas, a quantidade de estímulos e conteúdos que são transmitidos nas mídias é muito grande para aprofundar em detalhes, o que abre espaço para tomar certas informações parciais como representações da realidade.

Além disso, existe o envolvimento de grandes empresas que detêm o controle de diversos meios de comunicação, o que faz com que as pessoas se informem, em certos casos, por apenas uma visão e um recorte de um determinado fato. E como estamos falando de empresas, estamos tratando de questões econômicas, o que faz que as essas corporações resguardem determinados aspectos a fim de favorecê-las, assim como os parceiros comerciais que com elas estão envolvidos. Esse conglomerado não divulgará assuntos que possam afetá-los, o que evidencia uma corrompida manipulação das formas de divulgação.

Porém, nessa racionalidade que se apresenta de forma irracional, há formas de resistência que são contrárias a esses aspectos, produtos culturais que procuram estimular questões formativas, mesmo inseridos nesse sistema. Na própria contradição está a possibilidade de luta contra aspectos que vão a favor do ajustamento. É necessário analisar o quanto essas produções têm a sua resistência cooptada por esses meios de informação, ou ainda o espaço e a ressonância que conseguem ter em meio aos indivíduos em função dos interesses de grandes organizações envolvidas, o que dificulta a propagação dos mesmos.

Além disso, se as tecnologias e as mídias, de forma geral, estão conseguindo cumprir o objetivo de promover processos de semiformação, podemos constatar o poder que esses meios possuem frente à realidade social. Ao mesmo tempo em que contribuem para a dominação, revelam também a capacidade que teriam para agir no sentido de uma real formação. Assim, como exposto anteriormente, é necessário fazer a crítica, ao mesmo tempo em que reconhecer, pela contradição, as capacidades de emancipação dessa lógica que aprisiona os indivíduos.

Tais processos, portanto, compactuam com o que já foi abordado sobre a indústria cultural e seus objetivos frente à sua racionalidade. A formação que está consolidada frente à sua atuação no âmbito cultural e as suas representações, as quais foram aqui abordadas de forma ampla, caminham para a mesma direção: fortalecer fatores econômicos e negar o desenvolvimento de aspectos humanos que favorecem o fim de desigualdades sociais. Enaltecendo pequenos grupos, concedendo privilégios e direito para essas instâncias representativas do poder, podemos perceber a confluência para obscurecer as contradições sociais.

O objeto de estudo dessa pesquisa, dentre todos esses aspectos, se faz presente: os jogos eletrônicos. Refletimos, no primeiro capítulo, sobre o desenvolvimento dessa forma de entretenimento como fruto de avanços tecnológicos e que na base de sua constituição está a interação entre jogadores e máquinas. Além disso, observamos também que o aspecto informacional, a transmissão de conteúdos para o usuário, é algo fundamental na racionalidade desse produto cultural. Em sua evolução, esforços foram direcionados para que a comunicação entre o conteúdo do jogo e a sua ambientação pudessem repassar, de forma coesa, aquilo que seus desenvolvedores planejaram para seu produto, ou seja, é caracterizado como um dispositivo tecnológico e uma forma de mídia, já que é um meio de comunicação que engloba, em muitos aspectos, o que foi analisado de forma mais ampla nesse capítulo.

Mesmo que tenham em sua constituição elementos fantasiosos, muito de seus conteúdos tem como base o contexto social e histórico no qual se inserem. Partindo, então, de dados apontados anteriormente no primeiro capítulo, os quais mostram o quanto os indivíduos estão em contato com essa forma de mídia, poderemos analisar a atuação e a forma com que seus conteúdos e estímulos ressoam sobre seus usuários. Suas imagens e a velocidade nas quais são divulgadas afetam o raciocínio de seus jogadores e a forma como lidam com sua realidade.

Junto a isso, estamos analisando, também, um produto cultural que está presente em diversos dispositivos, dedicados tanto para a função de jogos eletrônicos, quanto para outros

que são multifuncionais. As informações circulam entre esses dispositivos, como foi apontado acima quanto à questão das quebras de barreiras e da instantaneidade que essas informações circulam na atualidade. Isso caracteriza os jogos eletrônicos em meio a esse contexto apresentado, fazendo com o que este tenha, em sua constituição, fatores que caminham a favor da semiformação.

As produtoras dos jogos eletrônicos têm o poder de selecionar os conteúdos que serão destinados aos seus consumidores, além do controle das formas em como serão transmitidos, o que evidencia a manipulação que as grandes empresas têm em relação à informação. E quanto à questão da estimulação audiovisual, estamos diante um produto cultural em que esses aspectos se tornam mais intensos, pois a imersão é algo fundamental em sua racionalidade, e, junto aos efeitos técnicos que absorvem o jogador e buscam a sua atenção para a ambientação e narrativa apresentada, a excitação imagética é algo que se torna imponente e parte constitutiva dessa racionalidade.

Ao atentarmos-nos a estes aspectos, analisaremos especificamente a questão dos jogos eletrônicos e a sua relação com a formação. Vimos que diante de uma organização cultural que compactua e fortalece o sistema capitalista, voltada para um estado de semiformação, com interesses direcionados para mercado e transformada em produto de capital, os jogos eletrônicos têm origem nesse contexto, e graças aos aspectos mercadológicos tiveram sua difusão e sucesso entre os indivíduos. Como um produto cultural de grande sucesso e estruturado em uma lógica que segue a mesma racionalidade presente na indústria cultural, ao mesmo tempo em que a constitui, veremos como os jogos eletrônicos, em sua especificidade, compactuam com esses processos formativos.

2.3. Os impactos dos jogos eletrônicos na formação dos indivíduos

É importante analisar que diante do contexto apresentado e do papel que as mídias exercem na atualidade, os jogos eletrônicos são demandados socialmente e atendem determinadas necessidades. Esse produto cultural utiliza-se de telas, estímulos audiovisuais, tecnologias avançadas, comunicações em rede e estão presentes nos mais diversos dispositivos tecnológicos. Os indivíduos buscam nessa forma de entretenimento algo que traga satisfação frente às condições que se inserem. A grande movimentação econômica dessa indústria mostra investimentos por parte dos indivíduos para ter acesso aos jogos eletrônicos,

o que revela também os interesses das empresas em continuar produzindo e comercializando esse produto em função do retorno financeiro.

Constatamos, também, que a estrutura dos jogos tem como objetivo envolver os seus jogadores num processo de imersão criado por sua própria racionalidade. Nos jogos eletrônicos, as imagens e os efeitos audiovisuais colaboram para a caracterização do ambiente, e, junto a uma narrativa delineada, busca acentuar esse processo de imersão em seu contexto fantasioso. Como afirma Greenfield (1988), o controle proporcionado pelos jogos eletrônicos, aliados ao dinamismo visual, faz com os usuários estabeleçam um maior envolvimento com a atividade. Diante da movimentação, a atenção dos jogadores aumenta quando as ações e as imagens são mais dinâmicas.

Segundo Moreira (2003), quando se trata de dispositivos que têm como objetivo aumentar a imersão do usuário, como os jogos eletrônicos, a questão da imagem torna-se mais intensa, isto é, potencializada para aumentar o impacto sobre os indivíduos. A velocidade dos estímulos que são transmitidos e a concentração que é incitada para seu usufruto contribuem para a sua procura. Nesse esquematismo, os jogadores desenvolvem um raciocínio que acompanha todos os movimentos transmitidos nas telas. Diante da rápida e sucessiva sequencialidade de imagens e movimentos, desenvolvem a destreza para alcançar o desafio proposto.

Esse tipo de esquematização é funcional para lidar com esses aparatos, e caso o indivíduo consiga se adaptar e desenvolver uma forma de receber e lidar com todos esses estímulos, ele conseguirá habituar-se a esse contexto, junto aos conhecimentos exigidos por esses meios, pois os aspectos tecnológicos dos jogos eletrônicos proporcionam saberes especializados capazes de desenvolver determinadas capacidades intelectivas. Greenfield (1988) afirma que ainda desenvolvem habilidades sensório-motoras de coordenação visomotoras, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades úteis para o desenvolvimento de aspectos cognitivos. Assim, induzem o jogador a interagir com relações múltiplas de variáveis, exigindo flexibilidade e orientações para execuções independentes.

Entretanto, por mais que desenvolva determinadas habilidades, é necessário questionar para quais funções essas capacidades são direcionadas. Segundo Pucci (2008), atualmente, as empresas devem investir em tecnologias avançadas para se manterem na concorrência do setor produtivo. Os trabalhadores devem adquirir conhecimentos e saberes para lidar com os aparelhos tecnológicos na intenção de continuarem no mercado, garantindo empregos e estabilidade. Muitos trabalhos, por exemplo, correspondem a um monitoramento de software que inspeciona o sistema.

Em um contexto no qual o modo de produção se utiliza de inúmeros aparelhos para aprimorar os meios de produção, o qual reforça habilidades de manuseios dessas tecnologias, as quais enaltecem trabalhadores que conseguem lidar com multitarefas e diversos estímulos simultâneos, os jogos eletrônicos são uma forma de mídia que reforça esses aspectos, ainda mais se levarmos em consideração que grande parte de seus usuários tem contato com esse entretenimento nos primeiros anos de vida. Essas habilidades são apropriadas pelo capitalismo de forma mais elaborada, obviamente. Contudo, o seu desenvolvimento começa de outras formas, e nos jogos eletrônicos estão envoltos pelo lúdico e pela diversão. Ao final, reforçam um conhecimento voltado para a técnica, o que, de certa forma, pode ser um caminho para desenvolver capacidades que podem ser utilizadas para outros fins, e junto a toda rede de dispositivos que se interligam, esse aspecto é cada vez mais reforçado.

Além disso, o consumo compulsivo de imagens, sons e ritmos frenéticos pode levar a uma constante busca de excitação, dificultando a organização do próprio indivíduo e suas representações internas (Moreira, 2003). Frente a inúmeros estímulos e à exigência de uma concentração em diversos elementos simultâneos, a organização mental do indivíduo pode ser afetada no sentido de que é exigida uma atenção rápida e dispersa frente às alterações visuais, e a construção de um raciocínio mais estruturado pode ser prejudicado por essa fragmentação. O indivíduo começa a se prender a fatos efêmeros e passageiros para conseguir lidar com a situação exigida e destreza cobrada pela constituição do próprio jogo eletrônico. Esse fator pode ser preocupante frente à utilização em excesso que os indivíduos fazem, além de ser algo incitado em outros dispositivos e meios de comunicação.

Nesse sentido, segundo Caniato (2012), a diversão imposta pelo consumo de produtos da indústria cultural é uma forma de produzir distração para a banalização do pensamento, fazendo com que o indivíduo se distancie da compreensão das condições em que vive e das possibilidades de transformação. Esse esquematismo técnico e a excitação audiovisual proporcionada pelos jogos eletrônicos, portanto, canalizam a atenção de seus usuários enquanto estão interagindo com essa forma de entretenimento, o que impede uma reflexão para outros âmbitos de sua vida enquanto estão ali conectados.

Ao pensar que os jogos eletrônicos são um produto cultural utilizado em larga escala, voltado para o lazer, essa questão se intensifica, uma vez que, em uma sociedade massificada, com conhecimentos voltados para os meios de produção, o trabalho e a educação são direcionados para a manutenção do sistema. Em seus momentos de lazer, os indivíduos utilizam esses dispositivos para passar o tempo, descansar ou se entreter, o que faz com que o pensamento crítico e reflexivo não seja incitado pela atual estrutura da sociedade, em

nenhuma de suas esferas, o que articula os mecanismos de um sistema e as formas de dominação.

Nesse sentido, Horkheimer & Adorno (1985) afirmam que a diversão no molde da indústria da cultura significa estar de acordo com as condições que vigoram, não se exige esforço e reflexão, o que leva às mesmas associações habituais observadas cotidianamente. Os indivíduos se prendem a produtos que não trazem os processos sociais e suas contradições, limitando a reflexão, fazendo-os evitar pensar em seu contexto. Os efeitos e estímulos nos produtos da indústria, dessa forma, têm função de trazer luz a uma realidade cinzenta, a qual os indivíduos buscam escapar.

Prioste (2014) complementa que a imersão e o fluxo contínuo de imagens fazem com que os indivíduos não busquem nada além da superficialidade que é exibida. Os jogadores não procuram ter conhecimento de como ou para quê aquele jogo foi programado, mas sim utilizá-lo para suas intenções pessoais. O objetivo de seu uso passa a ser uma diversão que disfarça o tédio e pensamentos angustiantes em relação à realidade.

Isso pode ser visto em uma pesquisa realizada por Reis & Cavichioli (2008), na qual foram aplicados 31 questionários em pessoas que jogam videogame, contendo perguntas referentes ao tema dos jogos. Quase todos os indivíduos tiveram contato com os jogos eletrônicos na infância e consideraram um meio de lazer. Os jogadores apontaram que essa forma de entretenimento consegue despertar emoções, afetam os sentidos e provocam excitações, muitas vezes diferentes daquelas encontradas diariamente. Os questionados também afirmaram que, enquanto estão jogando, experimentam situações que não poderiam ter em suas vidas. Os jogos, então, são uma forma de fugir dos problemas, afastar de situações rotineiras, preocupações e obrigações diárias. Os jogos eletrônicos exigem uma concentração que faz com que seja esta voltada para o que está acontecendo na tela e seja desviada de acontecimentos à sua volta, o que afasta pensamentos que podem estar perturbando os indivíduos.

Isso mostra que o jogador fica preso a determinados esquematismo, pensados na racionalidade da produção, em uma programação que conduz o que está sendo exibido, o que proporciona distração e entretenimento para seus jogadores. Já que a cultura, cada vez mais repressiva, limita as possibilidades de realização dos indivíduos, os quais buscam nessas formas de entretenimento algo que lhes traga prazer. Esse fator faz com que seus usuários evitem o contato com o sofrimento em relação a questões presentes em suas vidas, o que, também, limita a reflexão sobre seus reais problemas, algo que é fundamental para a emancipação e autonomia dos indivíduos. Esse processo é uma forma de fuga da realidade, o

que pode acarretar o uso constante desse meio do entretenimento e, assim, pode chegar a estados compulsivos, temática que será abordada no próximo capítulo.

A grande estimulação audiovisual, logo, torna-se um padrão a ser seguido pela indústria e um elemento importante em sua racionalidade que contribui para a sua atratividade. Esses processos paralisam a atividade reflexiva em função de sua constituição objetiva, pois, o indivíduo deve se esforçar para acompanhar o que se exhibe, o que impõe certas formas de pensamentos para o consumidor. A atenção do espectador não deve escapar dos estímulos, o produto prescreve a reação, e por isso é necessário acompanhar e reagir de acordo com esperado para entender o que é apresentado (Horkheimer & Adorno, 1985).

Para Cabral (1997), com os sentidos exaltados, os efeitos das telas mascaram as combinações numéricas e programações organizadas para o funcionamento do jogo. Porém, após a utilização do produto, junto a repetições de padrões descobertos pelo contato com o jogo, as combinações se evidenciam, o conhecimento passa a ser uma questão de apertar botões em espaços de tempo que foram previamente programados, ou seja, decifrar códigos e sinais que são apresentados na tela. O sucesso nos objetivos é baseado nas tentativas de acertos e erros, nas possibilidades oferecidas pelo jogo.

Essa questão aponta para a própria constituição dos jogos eletrônicos e seus elementos procedimentais, como analisado no primeiro capítulo, pois não existe um controle absoluto nas interações proporcionadas, já que a programação dita as regras e o desenrolar da trama, o que faz com que o usuário reaja da forma como o planejado, apesar de ter em mãos um suposto controle da situação. O jogo eletrônico será construído de uma forma que o seu utilizador atinja o que foi planejado pelos desenvolvedores mesmo com todos os desafios que são criados. Para Türcke (2008), os jogos eletrônicos fazem com que os jogadores exerçam determinadas ações e alcancem objetivos dentro de um esquematismo, em que as opções são fechadas dentro de possibilidades que são oferecidas. Os jogadores podem lidar com histórias, decidir quais direções vão ser seguidas, mas se limitam às escolhas de possibilidades que foram afirmadas anteriormente, tornando-se algo previsto. Muitos caminhos são oferecidos, mas nenhum leva para algo fora do programado.

Nem todos os jogos eletrônicos vão se ater apenas a esses elementos, mas frente a um comércio e a necessidade de lucros em vendas, os grandes lançamentos comerciais vão se apoiar em fórmulas mais seguras e possíveis de se prever para que seus jogadores adquiram os seus produtos. Muitos desses jogos apoiam-se nesse esquematismo, já que ressoam de forma positiva em seu público consumidor.

Assim, toda essa técnica, além de levar à repetição e produção em massa, aniquila a tensão da obra e da vida cotidiana, reduz o conteúdo a uma reprodução que não leva à reflexão e à diferenciação da lógica do sistema social. Cada um desses truques isolados formam os mecanismos para fins publicitários e compõem a racionalidade da estrutura. As inovações são detalhes que aperfeiçoam características de sucessos comerciais. Os consumidores se prendem à técnica frente aos conteúdos vazios frequentemente vistos (Horkheimer & Adorno, 1985).

Junto a isso, existe a questão de que o ritmo ditado atrofia a criatividade e a imaginação dos espectadores, pois é algo que é direcionado, uma via única. Os jogos podem trazer muitos elementos fantasiosos e muitos aspectos que se diferem da realidade, mas já é um processo pronto e é apresentado ao jogador da forma que é mostrado, não estimulando a criação e inovação. Ao invés de incitar o pensamento no jogador, fazer com que esse lúdico possa ser elaborado pelo próprio usuário, grande parte dos jogos eletrônicos dirige essa fantasia como uma forma de consumo massificada. Como afirma Levisky (1998), em aparelhos televisivos (incluindo videogames e redes de computação), a fantasia é dirigida para o telespectador e deixa de ser algo espontâneo, passa a ser controlada, impondo um ritmo lúdico já determinado. O aparelho torna-se uma fonte de dependência, a qual captura a atenção do espectador e o submete à regularidade do que é veiculado.

Esse processo lúdico se faz muito presente no universo infantil, e mesmo que não seja o foco da pesquisa, é importante abarcar essa discussão na questão da criança, que são grandes consumidoras desse produto cultural. Nesse sentido, Benjamin (1987a) aborda questões relacionadas ao brinquedo que trazem elementos importantes para que possamos discutir aspectos dos jogos eletrônicos. Os brinquedos não foram inventados por fabricantes especializados, sua origem remete a oficinas que cumpriam funções diversas, eram subprodutos de atividades produtivas corporativamente, e cada uma delas produzia aquilo que correspondia a seu ramo. Com a chegada do século XIX, sua produção é voltada para uma indústria específica, como certo tipo de fabricação especializada, o que fez com que certas indústrias dividissem seus trabalhos para a produção dos artigos, aumentando, assim, o valor da mercadoria. Quanto maior a sua industrialização, mais os brinquedos eram distanciados do controle das famílias e tornavam-se estranhos, tanto para as crianças quanto para os pais. O processo de industrialização, portanto, determinou a forma de produção e os meios como o brinquedo iria ser apropriado por seus consumidores. No caso dos jogos eletrônicos, o seu desenvolvimento já ocorreu em uma fase consolidada e extremamente articulada do capitalismo, o que, desde seu princípio, já determinou as formas de seu consumo.

Nesse sentido, Benjamin (1987b) aborda a questão do conteúdo ideacional do brinquedo, o qual não determina a forma como a criança irá brincar. Frente às atrações que os brinquedos começaram a apresentar aos processos de industrialização, com mercadorias que começaram a imitar de forma fiel objetos do cotidiano, porém voltados para criança, mais essas mercadorias distanciavam-se da brincadeira. A criança escolhe objetos de sua convivência e através da imaginação constrói um contexto, determinando ela própria a forma em como aquele objeto participará de sua brincadeira. Quanto mais fiéis à realidade, mais essas produções estruturavam formas desse brinquedo ser utilizado, o que as distanciava de sua real função. Nesse caso, a imitação é um elemento da brincadeira, mas não do brinquedo em si, já que criança é capaz de subverter esse processo. Um adulto pode oferecer o brinquedo ao infante, como algo seguro, no sentido de saber como aquilo será utilizado, mas é a imaginação da criança que transformará aquele produto em um brinquedo.

Contudo, considerando que grande parte do público infantil tem o seu primeiro contato com os jogos eletrônicos nessa fase de sua vida, esse processo não é tão possível com esse produto. Os jogos, como já apontado, não permitem uma apropriação efetiva da criança para tornar aquele produto uma forma em que ela mesma determina a brincadeira. Ela está sujeita às determinações apresentadas na estrutura do jogo, e fica submissa aos ditames, tanto na imaginação quanto na fantasia.

Essa industrialização, assim como a questão dos excessos de estímulos, também é observada no brinquedo. De acordo com Meira (2003), atualmente, os brinquedos são carregados de estímulos incessantes, velozes e instantâneos, o que exalta o objeto, destacando-o ao extremo. Os mesmos são substituídos rapidamente por outros com mais tecnologias. Os estímulos sobrecarregados atrapalham o processo criativo em função de dificultar o tempo necessário para a criação e elaboração da própria brincadeira. Não há mais a questão do imaginar, o que se vê é um excesso de imagens e palavras, amparadas pelo imperativo do consumo.

Ao fazer uma relação com os jogos eletrônicos, Meira (2003) afirma que esse produto não apresenta a mesma dimensão simbólica de uma brincadeira com um objeto. Muitos dos jogos não necessitam da presença do outro e da materialidade do brinquedo, eles são uma forma da criança adentrar nos ambientes virtuais e ter um contato com objetos eletrônicos que os cercam de várias maneiras em sua vida. Os jogos eletrônicos, nesse caso, evidenciam um impedimento do processo de criação da própria brincadeira, já que, em sua base, estão processos determinados. Na brincadeira, a criança constrói e revela a sua fantasia, nos jogos, já teremos algo que é programado. A imaginação às costas da construção de um cenário e de

um personagem, assim como seus traços e características, já são dados nos jogos eletrônicos. Esse produto, então, ensina a criança, desde cedo, a brincar com a imagem, algo hegemônico na sociedade do consumo.

Ao analisar todos esses aspectos, podemos ver que os jogos eletrônicos trazem, em sua constituição, muitas características que os indivíduos buscam expurgar de seu cotidiano. Esses esquemas que são vistos no âmbito do trabalho se referem à massificação dos indivíduos em função da técnica, de adaptação às normas para a reprodução de um sistema que visa eficácia na produção, ou seja, conhecer procedimentos para realizar exatamente as tarefas como o planejado. Se os produtos culturais são pensados para que o público os utilize da mesma forma, para que tenham as mesmas reações e transmitam os mesmos valores, a lógica se repete na esfera do lazer. É uma forma de continuar a lógica por meio das vias do entretenimento, apaziguando as situações controversas e desiguais dominantes presentes nas formas de organização social. Dessa forma, enquanto uma mercadoria moldada pela indústria cultural, os jogos eletrônicos atuam como mais um mecanismo para a consolidação de uma formação que se adapta a essa racionalidade.

Considerando essas questões, poderíamos pensar na possibilidade de o jogador atuar segundo suas vontades em um jogo eletrônico e burlar as regras ali constituídas, ou mesmo criar outro jogo dentro daquele, que siga regras próprias a partir da ambientação apresentada. Esse processo poderia indicar um ato contrário a esse ajustamento apresentado pela racionalidade desse produto cultural, evidenciando uma tentativa de afirmação contrária do indivíduo a esse movimento de adaptação. Alguns desses elementos, porém, devem ser analisados pesando o quanto isso pode ser possível frente a essa estrutura. Embora o jogador tenha a intenção de agir fora dos propósitos apresentados pela estrutura do jogo, ele ainda estará sujeito à programação estabelecida, isto é, não poderia realizar tudo aquilo que pretende, pois existe uma limitação concreta. Além disso, o jogo é construído de uma forma que leva seus usuários a alcançar os objetivos pensados em sua produção e a seguir com a narrativa pretendida, contudo, ainda que seu jogador não queira realizar determinados procedimentos almejados na progressão do conteúdo, haverá um momento em que as possibilidades de ações vão se esgotar, pois o jogo necessita que determinadas aspectos sejam realizados para dar prosseguimento à sua estrutura. Se isso é negado, uma paralisia do fluxo é instaurada, a qual nega o jogo em si, já que as regras são partes estruturantes de sua racionalidade.

Existe também a possibilidade de o usuário realizar modificações na programação do jogo por meio de conhecimentos específicos na área, como acontece em certas comunidades

na internet, e disponibilizá-las a outros usuários. Entretanto, estamos falando de uma pequena parcela da população que tem o domínio de tais conhecimentos, portanto a maioria dos consumidores dos jogos fazem o seu uso da forma em como são disponibilizados no mercado. Há que se questionar as reais intenções dessas modificações, pois existem apropriações que certas empresas fazem desses conteúdos criados por fãs para torná-los produtos comerciais. Isso seria uma forma de luta contra os meios de dominação ou um propósito de encontrar uma possibilidade de entrada ou visibilidade no mercado? Além disso, o quanto esses produtos criados, de fato, se diferem de fórmulas presentes no mercado ou em outros gêneros de jogos? Mesmo que criem algo de sua autoria, com base em um jogo comercial, os seus jogadores ainda serão dependentes de uma programação, ainda que essa seja diferente da original.

Isso mostra que o sistema é bem articulado e sua dominação é estruturada, porém há resistências frente a esse processo, como já apontado. Há jogos eletrônicos que, embora tragam elementos que compactuem com a indústria cultural, conseguem, com alguns elementos, trazer conteúdos que possam contribuir para o processo formativo do indivíduo. Esta é uma forma de conseguir um espaço para divulgação, isto é, adaptar-se a algumas normas para não ser excluído dessa mecânica que estrutura o sistema, ainda que exista ajustamento a certas condições. Podemos citar jogos educativos, jogos que trazem temas históricos, entre outros, os quais, ao final, são processos que buscam encontrar resistência e possibilidades de luta, mesmo que haja cooptação das formas de produção.

Há também produções que alguns usuários fazem da narrativa, o que leva a elaborações de novas histórias com base no universo ficcional de determinados jogos. Essas produções, conhecidas por *fanfictions*, mostram certa apropriação do conteúdo e novas formas de se formular aquilo que é recebido por meio desses processos mecânicos, revelando que os indivíduos não são receptáculos passivos dessa estrutura. Mas ainda assim não é algo realizado em larga escala e, com base no contexto aqui discutido, não são todos os consumidores que podem ter esse momento de reflexão e elaboração desses conteúdos em função das condições de sua existência. Como já afirmado, também, os jogos eletrônicos, enquanto mercadoria, são os que se difundem entre seu público consumidor, assim como as ramificações oficiais dessa obra, pois possuem a legitimidade dos direitos autorais para serem comercializadas.

Junto a esses fatores aqui tratados, outra questão que se apresenta na discussão sobre os jogos eletrônicos é a identificação com os modelos virtuais. De acordo com Caniato (2012), nas mídias, há uma construção de modelos identificatórios, o que faz com que muitos indivíduos desejem aproximar suas características daquelas qualidades que são exibidas

nesses meios. Essa identificação não leva a processos de autonomia e diferenciação, pois, em sua base, é uma imitação dos atributos que são veiculados nas mídias, o que leva à reprodução e efetivação de toda a estrutura social que representam.

Esses modelos são estereotipados e transitórios, assim como os produtos da indústria cultural. Em uma sociedade da administração das massas, os indivíduos são tomados como produtos, e nessa situação, aqueles que são representantes de certos padrões tornam-se descartáveis com as mudanças de tendências previamente planejadas. Isso mostra que essas identificações são rotativas, assim como os desejos dos indivíduos pelas atividades ou mercadorias.

Além de trazer personagens virtuais que carregam valores e características de determinados modelos propagados pela indústria da cultura, em certos jogos eletrônicos, há a possibilidade de seus usuários moldarem o personagem controlável, segundo as possibilidades oferecidas. Isto é, os jogadores determinam as características do avatar que controlam no contexto do jogo, personalizando-o segundo as suas vontades.

Avatar, segundo Severiano & Telles (2010), é uma representação virtual do corpo, no formato tridimensional. No contexto dos jogos, a figura do avatar representaria um eu ideal que se comporta como um instrumento virtual, compensando a condição humana e social faltosa no indivíduo. A virtualidade abre espaço para os desejos dos consumidores, e na condição de “criadores”, os ideais construídos socialmente se manifestam naquela figura do jogador. Existem casos de indivíduos que se identificam intensamente com suas representações, o que os leva a adotar mimeticamente aquilo que seu avatar realiza na tentativa de se aproximar com a sua criação, o que dificulta o processo de distinção entre esses dois ambientes.

Para Moreira (2003), a imersão virtual favorece um espelhamento narcísico com os avatares construídos e exibidos por esses meios, o que pode dificultar uma fomentação de um sentimento próprio, um laço com a realidade, formação de vínculos afetivos diretos com aqueles que o circundam. Esse isolamento pode dificultar a sociabilização e as tecnologias tornam-se meios para esses processos se efetivarem.

Dessa forma, os espaços virtuais aparecem como um suposto lugar de liberdade, no qual os indivíduos encontram formas de realização de seus desejos. A ideia de completa oposição entre esses planos não é verdadeira, pois na virtualidade o indivíduo consegue manifestar suas vontades da realidade, porém, muitas vezes, por meio de idealizações e maiores possibilidades de ações. As “escolhas” proporcionadas pela indústria estão presentes na virtualidade não só na forma de consumo de bens, mas também na criação do seu próprio

“eu” do indivíduo. A indústria cultural, além de construir os sonhos e desejos dos consumidores, calcula, de forma minuciosa, aquilo que deve ser sonhado. As criações dos avatares como forma de extensão ou complementação dos interesses dos usuários em um corpo virtual, em alguns casos, não se assemelham em nada com o seu corpo real. Isto é, podem ser reproduções de imagens idealizadas através de modelos pré-existentes ou simulações de ideias, com base em fantasias e devaneios sem ter, de fato, uma referência externa. O social se torna marcante em todos esses processos, seja através da criatividade do usuário ou por meio dos ideais de beleza, saúde e consumo. São formas de massificação da fantasia na produção de representações virtualizadas, potencializadas pelas possibilidades de criação presas a telas de aparelhos midiáticos (Severiano & Telles, 2010).

Nessa possibilidade de modelar o virtual de acordo com suas vontades, o indivíduo seleciona apenas aspectos positivos, pois nesse campo aqueles fatores que não agradam o jogador podem ser facilmente modificados. É importante que o indivíduo consiga discernir a virtualidade da realidade, isto é, deve haver um limite para a transposição entre esses planos. Não se deve transportar o esquematismo e a racionalidade do jogo e lidar com a realidade como se fosse algo possível de ser operada e programada. Como afirma Greenfield (1988), o controle do mundo da fantasia pode gerar impaciência perante uma realidade incontrolável. Além disso, o indivíduo tem uma falsa visão sobre as contradições, entre ele e a própria realidade, já que tudo se apresenta segundo as suas vontades e idealizações.

Outro fator importante a ser levantado e discutido é que, em meio ao lazer proporcionado por esses produtos culturais, os consumidores dedicarão um tempo para aquela atividade e o propósito dessa ação se encerrará ao final de sua realização, não apresentará qualquer ligação com outro objetivo a não ser proporcionar diversão enquanto se utiliza a mercadoria. Como afirma Prioste (2014), a cultura da diversão e do consumo busca conservar nada além das experiências sensoriais do presente.

Enquanto se está imerso nessa atividade, exige-se do indivíduo um domínio de grandes quantidades de estímulos. Esse processo é incitado pela própria dinâmica da sociedade capitalista, a qual preza pelo imediatismo. Como afirma Masson (2010), no atual modo de produção, o tempo ganha um novo significado, isto é, há uma primazia do presente: as atividades devem ser rápidas, produtivas e individuais. Exalta-se aquilo que pode ser abreviado, que tem o seu tempo reduzido, a fim de que mais atividades possam ser realizadas em um curto período de tempo. A circulação e transitoriedade das mercadorias, assim como o ritmo do consumo atrelado à produção, são consequências da estrutura do sistema. Essa predominância do presente atende as demandas da lógica da indústria cultural. Ao fazer com

que os indivíduos canalizem a atenção para atividades momentâneas, com produtos que condicionam os sentidos através da técnica, o passado torna-se efêmero frente à atenção canalizada para a situação. Quando o passado deixa de ser repensado, naturalizam-se os processos e a história da constituição das coisas.

Isso mostra como a indústria cultural, e conseqüentemente o objeto de pesquisa desse trabalho, os jogos eletrônicos, contribui para uma formação voltada para a reprodução do sistema capitalista. Por meio de atividades de lazer, isso atinge os indivíduos naqueles momentos em que acreditam estar livres, propagando valores que contribuem para uma adaptação irrefletida às contradições e vigência das mesmas. Quando cada indivíduo ocupa o seu lugar nesse sistema, mantendo o seu estado inalterado, as relações de desigualdade se mantêm. Todo o planejamento da indústria cultural volta-se para conservar esse estado, e os jogos eletrônicos se consolidam como um representante dessa racionalidade, contribuindo, em determinados aspectos, para constituir indivíduos aptos a essa lógica.

Quando a cultura não cumpre sua função e torna-se uma fonte de sofrimento, os objetos da indústria cultural são incitados como uma forma de suportar o peso da realidade. Em relação aos jogos eletrônicos, por meio do entretenimento e da proposta de fuga da realidade, existem indivíduos que tornam o ato de jogar algo compulsivo. Esse produto ganha uma grande importância em suas vidas, e, imersos nessa virtualidade, vão perdendo aderência à realidade.

Dentre as atividades cotidianas, existem aquelas que são priorizadas em função da necessidade e motivação. Quanto maior o investimento em uma determinada tarefa, maior é a concentração destinada, o que faz com que outras atividades fiquem hibernadas. A possibilidade de “afastar-se” da realidade não é algo que pertence exclusivamente aos jogos eletrônicos ou outras atividades lúdicas. Porém, os jogos eletrônicos podem conseguir oferecer uma possibilidade de entrar em contato com uma fantasia, um universo construído virtualmente que apresenta mais emoções do que seus jogadores poderiam encontrar no mundo real. Quando o contexto no qual o indivíduo se insere não consegue trazer satisfações e formas de realização, no jogo eletrônico, o mundo virtual pode ser uma alternativa atrativa, funcionando como uma forma de catarse, tanto para sonhos, angústias ou realizações. A possibilidade de controle e manipulação que os jogos eletrônicos oferecem, junto a uma exaltação do ego do jogador, mantém estreitas as relações com a cultura e sua exaltação narcísica (Cabral, 1997).

No caso de jogadores compulsivos, essa relação torna-se mais intensa e os seus usuários direcionam muito investimento para essa atividade. Esse objeto aparece como uma

forma de solução para muitos de seus pesares, e esse processo configura-se como uma forma de dominação do sistema. Essa massificação das necessidades e desejos dos indivíduos, os levam a lidar com os problemas por meio das ofertas da indústria cultural, pois o seu planejamento, sua produção e os processos publicitários visam atingir justamente aquilo que os indivíduos desejam. Frente a essa massificação, há uma perda da singularidade, pois ainda que seja ofertado um amplo cardápio pela produção, o mesmo é posto para todos. Junto a uma realidade que impõe uma série de renúncias, os produtos comerciais não conseguem trazer a realização que tanto prometem, e o consumo compulsivo por diversas formas de satisfação é um reflexo ilusório da promessa. A frustração causada pode fazer com que o indivíduo busque incessantemente formas de prazer em determinado objeto, levando a uma intensificação de seu uso. E quando se trata da dos jogos eletrônicos, como afirmam Reis & Cavichioli (2008), a fuga da realidade pode ser uma consequência da prática lúdica, mas não um fim em si mesmo.

Diante desses apontamentos, o próximo capítulo aprofundar-se-á na questão da compulsão por jogos eletrônicos, buscando compreender os elementos constitutivos dessa relação, juntamente com os aspectos psicossociais que contribuem para a sua consolidação. Os prejuízos em razão da utilização excessiva apontam para questões relacionadas à saúde física e psíquica. É um fator que afeta diretamente o indivíduo e a investigação poderá levar à apreensão dos impactos e à consequência dos jogos eletrônicos nessa situação específica.

Capítulo 3: A compulsão por jogos eletrônicos

Nos dois capítulos anteriores, ao caracterizar os jogos eletrônicos e relacioná-los com a formação cultural e sua influência na constituição dos indivíduos, em diversos momentos, nos deparamos com questões que remetiam a discussões que se relacionavam com a repetição, tanto na própria racionalidade dos jogos em si, como também na própria dinâmica da sociedade capitalista. E quando anunciamos que trabalharíamos com o fenômeno da compulsão por jogos eletrônicos, fazendo referência ao seu uso prejudicial, a repetição foi, e é, um elemento marcante em relação a este ato compulsivo, ou seja, quando a utilização começa ser excessiva, o tempo gasto e a atenção dedicada a essa atividade é grande e, conseqüentemente, aparecem problemas na vida dos indivíduos. A própria estrutura dos jogos incentiva, de certa forma, a repetição de seu uso e os meios publicitários contribuem para propagar o consumo desse produto diante dos resultados comerciais obtidos. É inegável, portanto, que o contato com esse meio está consolidado.

Desta forma, o objetivo deste capítulo é discutir especificamente o fenômeno da compulsão, tanto em seu conceito quanto os aspectos que contribuem para seu desenvolvimento. Porém, como é um fenômeno recente, é importante contextualizar alguns estudos já realizados nessa área, a fim de que possamos delimitar como esse fenômeno será tratado nesse trabalho.

Segundo Abreu, Karam, Goés, & Spritzer (2008), muitos estudos relacionam os jogos eletrônicos com questões pertinentes à aprendizagem, ao desenvolvimento de habilidades cognitivas e motoras, à orientação espacial e possibilidades de socialização. Porém, para além dessas questões, os autores apontam para a crescente queixa sobre a preocupação em relação ao uso que alguns jogadores fazem dos videogames. Ao realizarem uma revisão sobre a temática, afirmam que o fenômeno do uso excessivo dos jogos eletrônicos ainda é pouco estudado e muito deles são associados também a questões do uso intensivo da internet. Os estudos são bem heterogêneos e não há um consenso a respeito da problemática. Alguns pesquisadores tentam associar a problemática como um transtorno psiquiátrico, de humor, personalidade e TDAH, porém, não existem critérios delimitados para possíveis diagnósticos. A mesma tentativa vale para a caracterização do fenômeno, pois não existem parâmetros definidos, algumas pesquisas utilizam o tempo de uso, os prejuízos em outros âmbitos da vida, substituição de atividades sociais em função dos jogos eletrônicos, inquietação por não jogar, baixa autoestima ou, ainda, menor satisfação com a vida diária.

O levantamento da temática também revelou que muitos instrumentos quantitativos utilizados nessas pesquisas eram adaptados de outros estudos que tratavam de transtornos por usos de substâncias ou jogos patológicos. Por sua vez, os focos de outras pesquisas não eram o comportamento dependente em si, mas sim aspectos que se relacionavam com a problemática, como lesões por movimentos repetitivos, sedentarismo, agressividade, obesidade, entre outros (Abreu, Karam, Goés, & Spritzer, 2008).

Lemos & Santana (2012) completam que determinados estudos sobre o uso dos jogos eletrônicos apresentam proximidades com a questão da dependência química. Isso se deve ao fato de que certas regiões do cérebro respondem de forma semelhante em comparação ao uso de dependentes químicos em alguns pacientes. O seu uso excessivo aumenta a atividade no córtex pré-frontal, um fato análogo à fase de fissura de substâncias químicas. Porém, tal dependência não possui uma denominação oficial e uma classificação como psicopatologia, assim como não há sintomas padronizados para descrever indivíduos que apresentem esse quadro de dependência com os jogos eletrônicos.

Não existem ainda, portanto, critérios elaborados válidos, instrumentos consolidados, nem definições específicas para tratar o uso compulsivo dos jogos eletrônicos. Nesse sentido, a pesquisa não irá procurar fechar a questão ou mesmo buscar delimitações na tentativa de elaborar um acordo sobre o assunto. Em meio aos debates realizados nesse trabalho, foram apontados elementos na forma de organização e estruturação da sociedade que contribuem para o fenômeno da compulsão, seja qual for o objeto dessa relação. Ao mesmo tempo, foi observado que nos jogos eletrônicos existem características específicas em sua racionalidade que vão ao encontro de muitos desejos dos indivíduos, como a fantasia, possibilidade de controle de um ambiente virtual, realização de ações que não são possíveis na realidade, entre outros, o que poderia intensificar a relação com esse produto cultural, considerando o contexto capitalista. Dessa forma, esse capítulo irá se atentar aos enfoques psicossociais do fenômeno da compulsão por jogos eletrônicos que contribuem para a sua consolidação, e não necessariamente em seus aspectos clínicos, biológicos ou tratamentos para o problema apresentado.

3.1. – Aspectos psíquicos da compulsão

Para abordar os processos psíquicos da compulsão, utilizaremos a psicanálise, uma das bases teóricas do referencial adotado no trabalho, a Teoria Crítica da Sociedade, para

fundamentar os debates sobre o tema. São inúmeras, inclusive, as contribuições dessa teoria para as discussões a serem realizadas.

Em seu texto *Além do princípio de prazer*, escrito em 1920, Freud (1980) questiona uma de suas considerações sobre o curso dos eventos mentais, o qual alegava que esses processos estariam regulados pelo princípio de prazer. O autor afirmava que quando houvesse um aumento de tensão desagradável no aparelho psíquico, o mesmo buscaria uma redução dessa tensão para que esse desprazer fosse reduzido. Essa consideração traz à tona uma questão econômica nos eventos mentais, que diz da intensidade e quantidade desses processos, assim como suas consequências, ou seja, o desprazer e o prazer estão envolvidos por fatores referentes à quantidade de excitação, sendo que o primeiro aponta para o aumento dessa excitação e o segundo para a sua redução. O autor também indica que um dos motivos que fizeram afirmar a dominância do princípio de prazer é o esforço do aparelho mental em manter uma quantidade de excitação baixa ou estável, o que levaria à busca de uma constância ou redução desse estado de excitação. Porém, Freud (1980) começa a questionar a dominância desse princípio, pois, caso existisse uma hegemonia, grande parte dos processos mentais seriam acompanhados ou levariam a esse estado de prazer, e na realidade isso não ocorre. Ao contrário disso, pode-se afirmar uma forte tendência a esse princípio, entretanto nem sempre há uma conformidade com o prazer nos processos mentais.

O autor começa a retratar que o princípio de prazer é constantemente inibido por uma questão de autopreservação, isto é, como aquele é uma forma de método primário de funcionamento do psiquismo, ele esbarra nas dificuldades encontradas pelo mundo externo devido aos seus problemas, perigos e formas ineficazes de satisfazer o desejo que busca o conteúdo. Dessa forma, o princípio de prazer é substituído ao longo do desenvolvimento do sujeito pelo princípio da realidade, que “negocia” com as condições reais, adiando, abandonando ou reconhecendo o desprazer como uma condição prévia ao prazer, ou seja, é no contato com experiências desagradáveis que esse processo de substituição ocorre, através de desprazeres que são percebidos pelas pessoas. Há que se considerar, porém, que a busca pela satisfação ainda persiste e há possibilidades de sobressair sobre o princípio de realidade.

Freud (1980) traz duas situações que evidenciam uma desarmonia em relação ao princípio de prazer. A primeira diz de traumas que são revividos repetidamente por meio dos sonhos, o que denomina de *neuroses traumáticas*. Esse processo faz com que uma determinada situação desagradável seja repetida inúmeras vezes através dos sonhos, o que não evoca qualquer tipo de prazer na pessoa. O outro caso remete a uma determinada brincadeira infantil que o autor observou em uma criança. Certo garoto, de um ano e meio de idade,

inventou uma brincadeira em que ele arremessava um carretel para longe, fazendo com que o mesmo desaparecesse de seu campo de visão, pronunciando nesse momento a palavra *fort* (algo como ir, partir) e puxava o carretel novamente para próximo de si, falando *da* (“ali”) de uma maneira que expressava alegria. Essa brincadeira era algo que remetia ao desaparecimento e retorno de uma situação, na qual o garoto repetia incessantemente e sentia certo prazer no retorno do processo. Freud (1980) analisou essa situação como uma forma da criança elaborar a saída e o retorno da mãe, fazendo isso com os objetos que estavam à sua volta. A saída da mãe não era algo tido como agradável ao garoto, mas essa experiência aflitiva era repetida na forma de jogo, o que amenizava as suas angústias, pensando na possibilidade que a chegada do objeto pudesse ser uma forma de desfrutar de um certo prazer. Essa repetição da situação desagradável só foi possível na forma de uma brincadeira e, nesse caso, trazia satisfação de outras formas.

É importante considerar que as crianças repetem diversas ocasiões que causaram grande impressão em suas vidas, e transformam esse impacto em uma reação na qual podem controlar a situação. Essa experiência, quando se torna jogo, pode fazer com que o desprazer possa ser transferido para um elemento da brincadeira, um substituto, como forma de vingança, ou seja, uma experiência desagradável pode tornar-se uma atividade na qual o prazer vem acompanhado de outra fonte. Mesmo com a tendência ao princípio de prazer, essas experiências revelam que existem formas de tornar o desagradável em algo que possa ser lembrado e elaborado de outras maneiras (Freud, 1980).

Portanto, essas experiências tidas como desagradáveis são constantemente repetidas, e não há prazer envolvido no processo. São situações que desagradam e trazem à tona conteúdos difíceis de serem trabalhados, mas que voltam a se instaurar por meios de outras vias, muitas vezes sem a consciência da pessoa. Esses processos de repetição, nesse caso, podem estagnar o sujeito a um determinado estado fazendo com que não se produza nada além de uma mera reprodução automática, sem produção e qualquer tipo de representação. Essa compulsão à repetição suscita muitos processos e Freud começa a discutir essas questões, principalmente na clínica analítica, como forma de elucidar o fenômeno.

Freud (1980) aborda que a compulsão à repetição que ocorre no tratamento analítico de neuróticos seria uma repetição de resistências e fatores passados que são projetados na figura do analista. O autor comenta que o inconsciente, isto é, o “reprimido”, mostra sua força para se manifestar e romper as resistências e chegar a consciência, com o objetivo de descarregar-se, de alguma forma, na realidade. É uma força constante, que pulsa e busca romper esses empecilhos. Essa resistência tem origem no ego, e a força contrária, a

compulsão à repetição, é do reprimido inconsciente. As resistências do ego revelam a atuação do princípio de prazer como forma de evitar que esses conteúdos possam ser fonte de desprazer para a pessoa.

Nesse sentido, Freud (1980) afirma que a compulsão à repetição seria a manifestação do poder do reprimido. Há uma dualidade nesse processo, pois, o que é constantemente experimentado causa desprazer ao ego, mas, ao mesmo tempo, é uma forma de prazer para o reprimido, o qual busca uma forma de manifestação. O desprazer dessa compulsão à repetição é devido ao fato de que a pessoa revive experiências passadas ou entra em contato com determinados conteúdos que não trazem qualquer possibilidade de prazer, ou que nunca trouxeram. Essa pulsão por parte do reprimido não é algo conciliável com a realidade, e por não ter formas de se satisfazer, é algo que constantemente volta. No processo de análise, é possível ver que o paciente transfere ao analista todas angustias de um passado, condutas que levam apenas ao desprazer, repetidas por uma pressão em forma de compulsão. Esse mecanismo mostra uma constante recorrência de um mesmo fato, que permanece da forma como é: se expressando pela repetição das mesmas experiências. Mas, como afirma Freud (1980), “[...] apenas em raros casos podemos observar os motivos puros da compulsão à repetição, desapoitados de outros motivos.” (p.33).

Isso leva a um pensamento de que, nesse processo da compulsão à repetição, existe algo que vai além do princípio de prazer. Dessa forma, Freud (1980) conclui que existem duas pulsões, uma que é inerente à vida orgânica, que busca restaurar um estado anterior às coisas, retornar a um estado inanimado, e a outra seriam as pulsões sexuais, que objetivam a renovação da vida, ou seja, uma pulsão de vida e uma pulsão de morte. E, ao final, são essas pulsões, na compulsão, que atuam de maneira a buscar sua realização de forma incessante e constante. Como completa Hanns (1996), a compulsão é o resultado de um conflito entre as pulsões, que cerceia o sujeito em função da incidência e repetição da direção que as pulsões impõem sobre o desejo dessa pessoa. Ao final, é uma força que causa sofrimento e tem um caráter cíclico.

Nesse sentido, para Barbieri (2006), a repetição se liga intrinsecamente à pulsão de morte e do prazer por ser algo que não se inscreve, e sim repete incessantemente. O sujeito não consegue representar esse conteúdo em uma forma, o que o faz buscar vias para esse escoamento. Nessa tentativa repetida de encontrar esse caminho, o prazer se fixa no objeto e não no indivíduo. A pulsão de morte, nesse caso, silenciará a criação, dificultando processos de representação, o que faz com que a satisfação seja algo mecânico e não um fator contemplativo à pessoa e ao seu desejo. Nesse caso, quando nos referimos à representação,

estamos tratando, como afirma Libermann (2010), de determinados estados mentais que viabilizam caminhos para as pulsões, possibilitando formas de pensamentos.

É importante enfatizar, porém, que a repetição em si não é algo patológico, pois a partir da repetição, o novo pode surgir e desencadear diferentes processos, possibilitando o movimento do indivíduo, já que aquilo que é replicado nunca ocorre da mesma maneira, mesmo quando o objetivo em cada repetição é igual. O que está aqui em questão é o vigor das energias pulsionais que atuam no psiquismo. A compulsão, de acordo com Filho (2010), é um conceito energético, isto é, está relacionado à pulsão e à sua força, o que envolve intensidade e um fator econômico. Nesse sentido, a busca da compulsão é constante para descarregar essa energia que está nela está contida, pois, quando inscrita no psiquismo, estabelece um determinado caminho para a repetição, que poderá ser psicopatológica no seu maior ou menor grau de compulsão.

Para Green (2007), a compulsão à repetição se torna problemática quando o sujeito ignora as relações presentes no material repetido, isto é, aparecem de forma desvinculada, sem qualquer tipo de ligação. Essa compulsão pode levar a uma repetição de diferentes formas, mas, se desvelada, evidencia um mesmo conteúdo que o aflige. Dessa forma, o não reconhecimento contribui para a sua constante recorrência. Esta falta de relação entre esses conteúdos que se repetem faz com que as descargas dessas pulsões sejam dadas tanto no prazer como no desprazer. É importante salientar que a descarga não significa sempre atuação, mas sim uma forma de livrar-se desses conteúdos que, de forma repetida, tentam buscar vias para o escoamento, seja atuando ou não. Essa falta de relação pode ser expressa como um silêncio diante dos fatos, uma forma de não conseguir representar, uma desligamento de todos esses fatores. Esse não contato, dessa ligação com o conteúdo, pode ser visto como uma força do princípio de prazer, o qual busca evitar o contato com aquilo que angustia, e assim fazer com que a pessoa tenha uma real consciência dessa compulsão. Nesta perspectiva, essa descarga ocorre na própria repetição, a qual se apresenta como algo contrário a uma elaboração. Essa negação ao pensamento sobre o conteúdo pode se dar na forma de atuação, como uma via mais rápida de escoamento, sem mediação.

O sentido de atuação, nesse caso, é o que afirma Neto & Passos (2014): um ato dirigido a outro em que não há a palavra. Na compulsão, os atos evidenciam a força de afetos que não exibem representações, frutos de uma pulsão que não cessa e não circula para outras vias. Nesse processo, a lembrança do traumático não é retomada pela pessoa, o que a faz ficar estagnada no ato. Isso gera a força da compulsão, que nada mais é que do que o real objetivo da pulsão e a sua verdadeira realização. A diferença entre esses processos faz com que a

repetição se dê pela insatisfação da pulsão, levando a pessoa a direcionar suas ações para alguma rota, muitas vezes, além de sua vontade.

Para complementar, Azevedo (2011) afirma que a repetição seria algo que a repressão pretendia deixar latente, distante da lembrança, mas que, nesse momento, age externamente, tanto na atuação quanto no espaço mental. Essa atuação vai tornar um elemento paralisante para o sujeito, o que impede o movimento em sua vida, estagnando em um determinado elemento. Essa compulsão à repetição constrói um isolamento que dificulta uma real investigação do fato, pois a insistência se mostra como uma resistência, a pulsão se mostra mais atuante do que a comunicação. É um fato que se liga ao evento traumático e vai sofrendo interferências da espacialidade, isto é, esses elementos do passado ocorrem no presente como uma forma de elaboração, com emoções e sentimentos acrescidos na atualidade. Ao mesmo tempo, é algo que se dissocia do tempo, tanto do passado quanto do presente, pois o que impera é apenas a automatização do inconsciente.

Frente às caracterizações aqui desenvolvidas a respeito da compulsão à repetição, como esses elementos poderiam elucidar esse fenômeno nos jogos eletrônicos? O objeto de escolha da compulsão não é aleatório, esses fatores apontados dizem da compulsão em si e independe de qual elemento se dirige. O indivíduo vai encontrar no objeto de compulsão características que se relacionam com o seu problema, com aquilo que tenta escapar. Portanto, é necessário revisar algumas características presentes nos jogos eletrônicos que poderiam elucidar esse objeto como uma possibilidade de vazão para a compulsão.

Nesse sentido, o indivíduo compulsivo se envolve de forma intensa com a ambientação virtual e com as possibilidades oferecidas nesse meio, ao mesmo tempo em que se mantém apenas no âmbito da virtualidade, com diferentes roupagens. Essa atividade, na qual se entrega de forma imersiva, é uma simulação, um aspecto que tenta se aproximar de situações da realidade, mas que, ao final, nunca será aquilo que, de fato, acontece na tela. Ao mesmo tempo, é um ambiente que permite a possibilidade de realizar determinadas ações que seriam arriscadas no real, o que permite correr riscos de forma segura, já que o jogador continuará em segurança. Isso abre possibilidades para vazão de determinadas fantasias do indivíduo, em que há oportunidades de ser aquilo que não é, já que naquele contexto assume o controle de outro personagem na figura de um avatar, seja algo dado ou moldado segundo suas preferências.

Tais características fazem do jogo eletrônico uma forma de entretenimento que permite realizar ações que não seriam possíveis em condições reais e promovem o controle, para o indivíduo, das condições em que está imerso. Isso pode ajudar o jogador a fazer desse

meio uma forma de não entrar em contato com seus problemas, tamponando essas condições. Esse padrão de uso dos jogos eletrônicos pode começar a se agravar e trazer consequências para os seus utilizadores. A repetição do ato de jogar, a frequência e o excesso levam à execução contínua e automática, aprisionando o indivíduo naquela forma de entretenimento.

Para Rolnik & Franco (2006), o que caracteriza um estado de dependência é a perda total de controle sobre um determinado objeto, substância ou situação. Isso pode fazer com que a pessoa recorra a certos comportamentos a ponto de suprir uma determinada falta em sua vida, podendo intensificar até chegar a óbito. Os autores afirmam que os distúrbios compulsivos se caracterizam por situações de estresse e ansiedade anteriores ao comportamento compulsivo repetitivo e, quando são realizados, há um alívio desses fatores. Na compulsão, o indivíduo já não sente prazer naquele determinado ato, mas sim um abrandamento de seus sofrimentos, o que leva à intensificação da realização de uma determinada ação.

Neste fortalecimento, a compulsão não traz o desejo da pessoa em questão, é algo que se fixa no objeto e não nela mesma, o que a faz criar uma dependência para a realização de sua compulsividade. O usuário desse meio de entretenimento encontra no jogo uma via para se aliviar e não entrar em contato com a situação aflitiva. O uso desse meio traz certo alívio para aquilo que o atormenta, e impede que o indivíduo perceba essa questão em sua vida. De acordo com os relatos de jogadores, apontados tanto na Pesquisa Game Brasil 2016 e quanto Reis & Cavichioli (2008), é possível observar que os jogos funcionavam como uma forma de alívio e uma forma de lazer para seus consumidores, permitindo o afastamento de problemas e preocupações diárias por possibilitar um envolvimento com a diversão e o prazer proporcionado por aquele objeto. Esse processo pode se dar de forma gradual ao ponto de agravar e fazer com que jogos eletrônicos tornem-se o único meio em que essas pessoas possam encontrar maneiras de amenizar a sua angústia. Nesse envolvimento intenso, dedicam horas de jogatina, canalizando grande parte de sua atenção para esse âmbito, o que faz com que outras esferas de sua vida não tenham a mesma prioridade, afetando o transcorrer de seu cotidiano.

Mas, assim como em qualquer jogo, existe um fim determinado por sua própria estrutura, e por isso a sua repetição ocorre. Ao terminar uma partida ou alcançar um objetivo, o jogador necessita atualizar esse processo e começa a buscar novas formas de obter aquilo que está canalizado naquele objeto, procurando novos objetivos ou mesmo iniciando outro jogo. Isso pode permitir o desenvolvimento de uma ideia de que há algo de novo, um movimento nesse processo, pois independente da plataforma em que o indivíduo joga, existe

uma ampla gama de jogos de diferentes estilos e gêneros. Porém, ao final, está sujeito à mesma racionalidade e, nesse processo, luta para evitar o contato com a experiência aflitiva, o que mantém um estado de paralisia. Ao desligar seu dispositivo, o contato com aquilo que se evita retorna, e por isso buscará algo diferente naquele procedimento.

Deve-se considerar que os próprios jogos têm em sua constituição a repetição, pois quando se termina uma partida existe a possibilidade de recomeçar e criar uma nova situação com os mesmo elementos dados. Além disso, a própria repetição permite ganhar habilidades e progredir em certos atributos, incentivando novas jogadas e, conseqüentemente, maior uso. Mas pensando no próprio modelo de jogo eletrônico, por ser algo procedural, fechado em sua programação, com limites estabelecidos, as possibilidades se esgotam, e em algum momento não haverá mais objetivos a serem realizados. Existe a possibilidade de jogar novamente o mesmo jogo ou entrar em um processo, como ocorre muito em jogos online de multijogadores, em que as partidas são constantemente recriadas, mas com os mesmos objetivos dados. Entretanto, em função da intensidade e recorrência, o jogador fica acorrentado às mesmas condições, e não há muitos elementos novos, além de ser ausente a criação de novas oportunidades. O usuário fica preso ao ambiente virtual e o produto fica vazio de sentido e, como já apontado, se transforma um elemento dependente e sem muito significado para além do próprio automatismo e mecanicidade.

Junto a isso, Huizinga (2000) afirmou que os jogos transcendiam a vida imediata, criando um sentido próprio, o qual denominou de círculo mágico. O jogo manipula elementos de uma realidade imaginada e cria significados para seu usuário, o que contribui para a sua imersão nesse contexto. Os jogos incentivam o próprio envolvimento em suas regras e objetivos e, dependendo, pode se tornar um complemento para a vida do indivíduo. Isso mostra que os jogos eletrônicos apresentam elementos em sua racionalidade que permitem seus jogadores, diante de suas dificuldades e contexto, fazer desse objeto um meio possível para um vínculo que possa levar ao desenvolvimento de uma compulsão à repetição. É um produto sedutor em suas características, que procura agradar seus consumidores de forma muito bem esquematizada e promove a sua reutilização como forma de satisfação, criando possibilidades para estabelecer uma relação intensa com a ambientação construída a ponto de criar um mundo paralelo ao da realidade, com regras próprias que podem destoar totalmente do cotidiano e fazer com que o jogador seja totalmente absorvido por essa racionalidade.

Outro ponto importante a ser destacado é o que Freud (1980) afirma sobre a questão do jogo infantil como forma de elaborar experiências aflitivas e transformar algo desagradável em uma possibilidade de prazer. Junto a isso, o autor diz que a criança pode transferir certas

experiências de sua vida para elementos que estão presentes no jogo. Para além da infância, podemos ver que muitos jogadores fazem dos jogos eletrônicos uma possibilidade de prazer diante das condições as quais se encontram. Mas ao contrário de certas brincadeiras infantis, essas não são elaboradas pelo sujeito, pois o produto já é algo dado. O indivíduo pode buscar elementos que aliviem seus problemas, porém continuará a consumir esse produto como uma forma de encontrar uma solução para sua experiência aflitiva, entretanto, não irá suprir os seus reais desejos, fazendo com que a procura se repita. Além disso, o ambiente virtual torna-se um meio em que o indivíduo possa realizar ações que não seriam possíveis na realidade, considerando as possibilidades oferecidas pelas regras do jogo.

A virtualidade se mostra como um lugar para dar vazão a esses sentimentos e um cenário para que o indivíduo possa encontrar algo que não é possível de realizar no real. Mas como existe diferença entre o que é possível de ser realizado socialmente e o que se configura como o desejo de fato, o imperativo do inconsciente faz com que essa discrepância leve a uma busca contínua por aquilo que é desejado. Inicialmente, no primeiro contato, a realidade alternativa dos jogos eletrônicos pode ter a capacidade de atender uma porção aceitável desse desejo, sendo uma alternativa viável, porém, o uso prolongado faz com que esses fatores já não sejam mais relevantes, levando a uma constante procura de algo que ali não poderá ser sanado.

Nesse espaço de possibilidades que a virtualidade oferece, Libermann (2010) afirma que os avanços científicos e tecnológicos apresentam possibilidades do indivíduo negar o poder do outro. Isso significa que esses meios fornecem uma ilusão de uma satisfação de ideias narcísicas, e isso abre potencialidades traumáticas para o desenvolvimento de feridas narcísicas e, conseqüentemente, repetições compulsivas, ou seja, tais aspectos se relacionam diretamente com os jogos eletrônicos e sua racionalidade, abrindo espaço para modelar um contexto, projetar ideais de beleza construídos pela indústria cultural em avatares, além de oferecer um ambiente de controle para o jogador.

Como já apontado anteriormente, a compulsão é uma forma de transformar a situação desagradável em algo controlável, ainda que o indivíduo não tenha consciência, pois as repetições e os atos aparecem isolados, sem conexão, como uma forma de evitar entrar em contato com um conteúdo que causa desprazer. Nesse sentido, os jogos oferecem uma sensação de controle da situação, pois o mundo virtual segue determinados padrões, o que o torna, de certo modo, previsível. Essas características contribuem para a sensação de controle que os indivíduos acreditam ter da situação, sendo que, na realidade, o jogador está entregue a esse objeto que o domina. O uso do ambiente virtual como um âmbito de controle pode

acentuar a sua utilização frente à pulsão constante de um conteúdo que insiste em manifestar, o que faz com que a atenção para o mundo real possa ser desviada para os jogos eletrônicos. É como afirma Moreira (2003), em uma virtualidade que proporciona a interação com um mundo fantasioso e a possibilidade de controlar personagens que muitas vezes podem ser moldados segundo as preferências do usuário, o indivíduo pode ir perdendo aderência com a realidade que o circunda, pois as imagens e as sensações proporcionadas pelos jogos eletrônicos apresentam um ritmo mais intenso e prazeroso do que o cotidiano.

Logo, esse processo de compulsão por jogos eletrônicos passa a ser uma forma que os indivíduos encontram para escoar essas pulsões sem um processamento, é algo impulsivo e sem elaboração, uma forma que o ego encontra como defesa contra o reprimido e mostra toda sua força e sobrecarga na tentativa de se manifestar. Os jogos eletrônicos tornam-se um meio absoluto, uma relação de extrema dependência, na qual um mesmo tipo de comportamento se dá de forma desenfreada. Ao mesmo tempo em que essa recorrência evidencia a intensidade da pulsão e uma maneira de evitar o contato com o desprazer, revela também uma forma do indivíduo não se afastar do problema, trazendo sempre à tona o mesmo conteúdo.

Se o fenômeno compulsivo silencia a criação, já que nessa repetição não se produz nada de novo, isso fica mais evidente quando se trata dos jogos eletrônicos, pois, como já abordado, não há uma estimulação da imaginação e do pensamento quando falamos de um produto que dita o ritmo do conteúdo, que programa a reação dos jogadores, de forma dirigida, para seus usuários. Pensando ainda que seria uma forma de lazer que contribui para o afastamento de problemas cotidianos, mesmo em um estado que o seu uso não é prejudicial, a compulsão revela que, enquanto utilizado, os problemas, mesmo que de forma momentânea, conseguem ser afastados, dificultando um processo de tomada de consciência e elaboração dos conteúdos aflitivos.

Freud (1980) ressalta ainda que para encontrar os reais motivos da compulsão é necessário levar em consideração outros aspectos que se envolvem com a problemática. O desenvolvimento da compulsão, especificamente, diz de detalhes e aspectos da vida de um indivíduo, o que dificulta desvelar de forma pormenorizada essas instâncias que perturbam o sujeito. Por isso, a análise da compulsão por jogos eletrônicos, neste trabalho, perpassa aspectos gerais que podem levar determinados indivíduos a aderirem a racionalidade dos jogos eletrônicos e a encontrarem nesse objeto um meio de estabelecer esse vínculo intenso. Sendo assim, investigaremos, na próxima etapa desse capítulo, características presentes na dinâmica da sociedade capitalista que contribuem para o fenômeno da compulsão por jogos eletrônicos.

3.2. – A dinâmica compulsiva da sociedade capitalista

A compulsão revela um conflito entre os desejos do indivíduo e as suas possibilidades de realização. Em uma tentativa de buscar alguma forma de vazão para essas demandas internas que procuram se realizar, esse desejo busca encontrar formas substitutivas para o seu escoamento, porém, a pressão para essa satisfação não é inteiramente executada, pois o real objetivo daquele desejo não é conciliável com o contexto social no qual o indivíduo se insere. Nesse processo, o indivíduo se fixa a um objeto com a finalidade de encontrar nessa escolha a satisfação esperada por suas pulsões. Ao final, essa escolha é uma forma em que toda sua atenção é canalizada, e cada vez mais torna-se um ato necessário para amenizar a problemática que se manifesta.

Nesse sentido, Türcke (2012) traz elementos importantes para a compreensão da questão da compulsão ao realizar uma análise sobre o vício na sociedade. Para o autor, o vício é um fenômeno moderno e se relaciona com o modo de produção capitalista e as transformações de objetos em bens de consumo. Em momentos anteriores, ao longo da história, o uso excessivo de determinadas substâncias também estava presente, mas estavam ligadas a festividades, datas comemorativas e eventos importantes. Quando determinados objetos se desvinculam de uma situação que representava o seu uso e passam a ter sua circulação independente, deixam de ser um fator significativo do coletivo e tornam-se banais e vagos. O consumo excessivo, nesse caso, vai representar algo absoluto, em si mesmo, um apoio existencial que estará relacionado com a história do indivíduo.

O vício, então, irá se caracterizar como esse apoio vital em um objeto falso, no qual o indivíduo tem conhecimento sobre essa frágil relação. Mesmo sabendo da falsidade que aquele objeto carrega, isto é, de que não irá suprir suas reais necessidades, o indivíduo se entregará a esse, pois não encontra outra forma para abrandar aquilo que busca. Os sintomas de abstinência, que antecedem o vício, já mostram que ali há um desejo que revela uma perda, há a tentativa, de alguma forma, de se encontrar em algo que possa ser um substituto. Essa alternativa não é aleatória, pois aquele objeto apresentará semelhanças com o desejo que não pode ser realizado pelo indivíduo. Será extremamente investido de energia e sobrecarregado de significados. Ao mesmo tempo em que o objeto de escolha traz semelhança, ele deve esconder o que é realmente desejado para que o sofrimento da perda fique escamoteado e não levante tudo aquilo que essa relação de dependência suscita. Os vícios devem ser compreendidos como sintomas que apresentam um padrão básico que se exhibe de diversas

formas e tornam-se difusos. Por isso é importante compreender a dinâmica em que se insere e considerar o seu contexto, pois o esforço de denominar o que pode ser classificado ou não como tal será infrutífero (Türcke, 2012).

Antes de dar continuidade à análise do fenômeno, é importante fazer uma distinção entre vício e compulsão, conceitos os quais, por se aproximarem e tratarem de questões semelhantes, estabelecem uma linha muito tênue entre seus significados. A compulsão refere-se a ações repetitivas que têm um caráter prejudicial e aliviam uma sensação que aflige indivíduo, é uma reprodução automática, esvaziada de sentido que perpetuará e poderá ter uma ação nociva ao indivíduo. Já o vício, como apontado por Türcke (2012), é antecedido pelo sintoma de abstinência, e apazigua um sintoma que o próprio vício causa, isto é, abstinência por um determinado fator, tornando a pessoa dependente. A diferença está na intensidade de provocação de ambos os conceitos, sendo o vício de maior intensidade, pois o objeto torna-se algo absoluto para o indivíduo, um apoio existencial para suprir a falta que o próprio objeto desencadeia.

Assim, definido essa diferença, Zuin (1999) também afirma a importância da compreensão da dinâmica social, pois a realidade determina não só as formas de pensamento como também os conflitos de desejos e realizações dos indivíduos em seu contexto. Essas formas de pensamento, moldadas pela realidade, também conduzem o modo como esta é organizada. Por isso, para compreender o fenômeno da compulsão por jogos eletrônicos, temos que atentar para a dinâmica da sociedade capitalista e analisar os seus aspectos e seu método de organização social que contribuem para a formação de indivíduos aptos a aderir, de forma intensa, a racionalidade irracional que está presente nesse meio do entretenimento.

Se a compulsão se desenvolve com objetos diversos, a organização da sociedade está levando ao desenvolvimento desses processos compulsivos. Os fatores psíquicos se relacionam intrinsecamente com essa condição, pois se há diversos desejos inconciliáveis com a realidade, isso se dá em razão da existência de elementos em sua base que impedem a sua realização e não oferecem outras vias de prazer. Como já abordado, a cultura está cada vez mais enrijecida, o que faz com que os indivíduos renunciem seus desejos a favor de uma luta pela sobrevivência. Suas energias são direcionadas para a movimentação do mercado, e quando não estão no âmbito do trabalho, os indivíduos buscam formas de satisfação consentidas socialmente, através de produtos massificados que não trazem os verdadeiros desejos dos sujeitos, apesar de prometerem a felicidade e a realização de suas vontades. Essa atual organização da cultura exalta o sofrimento como forma de efetivação de processos

culturais, o que revela a irracionalidade e, conseqüentemente, leva a uma série de conflitos em sua base.

É importante considerar que a desarmonia entre os desejos dos indivíduos e a realidade não é algo que se refere exclusivamente ao atual meio como a sociedade é organizada. De acordo com Zuin (1999), desde os primórdios da humanidade já se fazia presente a divergência entre aquilo que era desejável e o que de fato poderia ser realizado socialmente. No contexto apresentado nesse trabalho, é evidente que as pulsões, tanto a pulsão de vida quanto a de morte, continuam a ser desviadas de seu objetivo primário e são direcionadas para atividades socialmente aceitas, através de mediações de produções culturais. O que se acrescenta nesse processo é a admissão que a indústria cultural faz desse mecanismo para fortalecer sua lógica. Por meio das promessas de realização dos desejos de seus consumidores, consolida uma mentalidade de que não há uma separação entre aquilo que é prometido e o que de fato pode ser obtido com suas mercadorias, o que condiciona os desejos do ego ao consumo das produções dessa indústria. Assim, por essa via, o sofrimento se intensifica e a cultura fica mais repressora, fazendo com que os desejos não possam ser efetivados em sua real finalidade e sejam direcionados para produtos culturais massificados que oferecem a falsa promessa de satisfação que os indivíduos procuram.

Para que esse processo ocorra, todos esses mecanismos devem ser planejados para evitar questionamentos por parte de seus consumidores. Para Zuin (1999), a manutenção desse processo deve ser constante para camuflar a fragilidade do clima cultural, e, para isso, é necessário que os atributos dos produtos sejam constantemente alterados para esconder o mal-estar que é dirigido para o consumo e seja mantida a promessa de que o produto trará um prazer capaz de superar as péssimas condições nas quais os indivíduos se encontram.

Assim, diante das insatisfações, os produtos se apresentam como uma suposta via para amenizar essa angústia que os indivíduos encontram na realidade. Através de pesquisas de mercado, as empresas procuram atender a demanda de seus consumidores, e por meio do consumo, os padrões são definidos, o que faz com que o desejo dos consumidores sejam estabelecidos. Nesse processo, são criadas as formas publicitárias para atribuir status e promessas junto à comercialização dos produtos culturais. Frente às insatisfações sociais, a aquisição por essas mercadorias prevalece, o que faz com que os indivíduos busquem, de forma compulsiva, o prazer nesses objetos, pois o consumo torna-se um imperativo e aparece como um suposto meio para a felicidade.

Ao final, o desejo não se realiza naquele objeto, e por esse motivo novos produtos devem ser produzidos com novas funcionalidades e maiores garantias para a manutenção dos

mecanismos. A produção desse mercado é acolhida pelos indivíduos, os quais devem lidar com aquilo que é oferecido, com suas necessidades moldadas a partir do que se é produzido. Os procedimentos de produção e consumo tornam-se cíclicos, e a repetição torna-se necessária para a sua perpetuação, além de ser base para a movimentação econômica. Essa dinâmica incide diretamente na formação dos indivíduos, os quais, por sua vez, regem a forma de organização da sociedade. Esses processos, se analisados, fortalecem o fenômeno da compulsão, isto é, oferecem alicerces para o seu desenvolvimento devido à dinâmica cíclica e imperativa presente na sociedade capitalista.

Para aprofundar nessa questão, Türcke (2012) faz uma relação do vício com a dinâmica do mercado, apontando as semelhanças entre esses dois elementos. Para o autor, existe uma compulsão para fazer com que o mercado expanda e apresente um crescimento econômico, acentuando a concorrência entre os produtores e transformando-se em um fator geral, uma instância de sociabilização, a qual adentra em todos os âmbitos das relações dos indivíduos. Essa compulsão para o crescimento econômico é o que movimenta o capitalismo, pois, ao fazer com que as relações sejam de troca, até da força humana, há uma luta constante para se sobressair, mostrar os melhores disponíveis no mercado. Ao mesmo tempo, os resultados devem ser maiores que o capital investido para gerar lucro e ter sucesso financeiro, ou seja, é indispensável receber mais do que se investe, por meio de um esforço constante e que toda sociedade é orientada. A premissa é ter mais que os outros, quanto mais riqueza acumulada, maior a desigualdade no âmbito social. Nesse sentido, a possibilidade de sempre se ter mais é posta, pois mesmo diante do sucesso ainda existem formas para uma maior acumulação. As mercadorias, nesse contexto, têm o seu sentido no comparativo, o que dá um caráter de não ser autossuficiente, abrindo possibilidades da ameaça de sempre existir um substituto melhor.

Essa dinâmica, portanto, necessita da constante repetição das relações de troca, do consumo de mercadorias, de obtenção de lucros e uma concorrência para dar continuidade à lógica do sistema. Esses mecanismos permitem a movimentação do mercado, a produção e investimentos em novas mercadorias. Nesse sentido, a dinâmica da sociedade capitalista é compulsiva, presente em escala global, além de ser uma forma de relação entre os indivíduos. Como afirma Türcke (2012), “o simples desejar mais do que se tem se transformou numa obstinação penetrante, tenaz e sistemática – e a dinâmica viciadora sistêmica se tornou um pano de fundo social ao qual se aplicam todos os comportamentos viciados particulares” (p.4-5).

Junto a esses fatores, a repetição torna-se mais agravante quando pensada em toda estrutura midiática estruturada em meio à sociedade. A estimulação audiovisual é incitada em meio aos dispositivos consumidos pelos indivíduos e utilizados de forma intensa, forjando o seu usufruto. Esses estímulos trazem sensações intensas e esses choques imagéticos são demandados em objetos que se tornam alvo de desejos do consumo. Nessa demanda, a estimulação audiovisual passa a ser um padrão na produção desses objetos e os indivíduos buscam nesses choques um prazer que, cada vez mais, é intensificado para suprir suas necessidades, o que estabelece uma compulsão por essas sensações. Essas necessidades vão sendo construídas por meio da repetição, gerando uma dependência desses meios.

Isso mostra que o modo de produção e as técnicas integraram de forma coesa a constituição do vício. Em relação aos meios de diversão presentes na sociedade, as mesmas canalizam a atenção de diferentes classes sociais e exigem concentração para serem usufruídas. Através dos choques imagéticos e seus inúmeros estímulos, a concentração é incitada através de repetições, as quais orientam, de forma gradativa, os sentidos. São formas atrativas que seduzem os indivíduos e trazem sensações que desejam. A sua repetição, então, torna-se parte do processo com exigências de sensações mais poderosas. Os efeitos audiovisuais se unificam, através da aparelhagem midiática, numa máquina de estimulações, transformando-se numa existência global básica de consumo para os indivíduos. E como dependentes desses meios, exigem compulsivamente mais sua utilização e técnicas imersivas. Porém, como o próprio vício, a revolta se instala na própria relação de dependência, pois procuram sensações mais intensas nos mesmos objetos que prometem a realização daquilo que não cumprem, ou seja, o conformismo dos meios midiáticos carrega a revolta e a possibilidade de subversão (Türcke, 2012).

Os indivíduos não ficam passivos a esse processo, há uma consciência de que aqueles meios, ao final, não suprirão o real desejo faltante. Mas dadas as condições de vida, a luta diária pela sobrevivência, a falta de identificação no trabalho dificultam o direcionamento de energia para outros âmbitos que poderiam promover uma mudança das condições. Esses meios do entretenimento cumprem, de certa forma, a sua função de contribuir para o descanso e a recuperação de energias para as atividades diárias, ao mesmo tempo em que dificultam o processo de reflexão sobre as atuais condições. Porém, ao mesmo tempo em que essa revolta é absorvida pela indústria cultural como um meio para instigar o consumo de suas mercadorias, é nessa contradição que se encontra também a possibilidade de luta contra esses processos massificadores. A tomada de consciência sobre as reais condições permitiriam mudanças e atitudes frente a todos esses mecanismos.

Mas a força de atuação desses mecanismos se mostra muito bem sucedida naquilo que pretende - que em alguns momentos chegam a casos extremos - em que pessoas canalizam total atenção a esses meios do entretenimento, afetando, inclusive, outros âmbitos de suas vidas. Adorno (1995b), ao tratar de questões referentes à televisão, apontava que não só esse meio, como também outros veículos de comunicação de massa têm a capacidade de converter sua existência em uma única forma de consciência, o que leva os indivíduos a fazerem desses objetos prioridades em suas vidas diante de tantas demandas que são oferecidas pela indústria da cultura.

Nesse sentido, a sociedade capitalista fornece elementos necessários para a formação de indivíduos compulsivos, enquanto sua própria estrutura necessita de uma dinâmica compulsiva para a sua consolidação. E se pensarmos nos jogos eletrônicos como um meio de lazer desenvolvido e propagado em pleno sistema capitalista, sua racionalidade atende as demandas do sistema nos moldes da indústria cultural e, conseqüentemente, a dos seus consumidores naquilo que buscam frente a esse contexto. Quando a cultura se torna muito opressiva, a compulsão por esse entretenimento é uma forma de ressonância para muitos indivíduos. A sua promessa é de uma suposta realidade alternativa, onde as ações e desejos dos jogadores podem ser executados livremente. A virtualidade interativa abre espaço para as fantasias e desejos, e nessa ambientação os desenvolvedores podem criar diversas adaptações. Com a quantidade de jogos disponíveis no mercado, há muitas opções disponíveis para abarcar o maior público possível.

Porém, mesmo que essa ambientação virtual consiga trazer elementos que convergem a favor dos desejos que procuram intensamente uma forma de vazão na realidade, a virtualidade só se apresenta como uma possibilidade e não como a materialização real do prazer. Segundo Zuin (1999): “Há uma relação análoga com o conceito de virtual, pois ele significa algo que não se realizou mas que conserva ainda uma possibilidade de realização” (p110).

A virtualidade, nesse aspecto, se apresenta como um real, como uma suposta experimentação de sensações físicas e psicológicas. Essa ambientação torna-se depositário de projeções individuais, uma simulação altamente investida, a ponto de se confundir com a realidade ou mesmo ganhar mais importância que esta. Essas sensações prazerosas são acompanhadas de estímulos que são transmitidos por esses meios, mas que terminam com o “desligar” desses dispositivos. Isso leva a um processo cíclico, no qual o usuário procura aprofundar-se nessa estimulação, com quantidades maiores que os obtidos em suas primeiras utilizações. Esse pré-prazer começa a ser valorizado e torna-se um substituto para o real

prazer. Isso mostra uma negação dos desejos inconciliáveis, da própria frustração, associados ao consumo de produtos semiculturais (Zuin, 1999).

[...] as capacidades projetivas de atributos humanos em objetos que só existem enquanto possibilidades – e que substituem os próprios objetos reais – estimula a transferência da própria libido para representações cujo ideal de perfeição só pode ser correlacionado ao narcisismo que é incentivado cada vez que uma “novidade” semicultural aparece no mercado (p.114).

Assim, nos jogos eletrônicos, a simulação ganha uma grande importância para seus jogadores, os quais transferem suas realizações para as possibilidades e ações oferecidas pela ambientação do jogo. Com o desenvolvimento das tecnologias, os jogos passam a ser mais imersivos, com novas tecnologias embutidas, o que proporciona mais sensações por estimulações audiovisuais, o que incita ainda mais a sua utilização. O mundo virtual apresenta a sua programação esquematizada, o que promove certo apego de seus usuários a esse contexto criado. Nessa imersão, os jogadores vão perdendo contato com a realidade e com a capacidade de se vincular com as pessoas e de interagir com o mundo ao seu redor. Isso se fortalece quando pensamos que, com a mobilidade oferecida com os jogos eletrônicos, por meio de dispositivos portáteis, mesmo fora das suas casas, as pessoas continuam imersas nesse ambiente digital e perdem a capacidade de experimentar o contato com a realidade mesmo quando estão em ambientes externos, onde, supostamente, poderiam interagir com o outro.

Este fascínio pelo mundo virtual também pode ser explicado pelo fato de apresentar a possibilidade de ter apenas características positivas. Os aspectos negativos podem ser excluídos de forma rápida através de um apertar de botão. Isso faz com que os desejos das pessoas sejam atingidos de forma eficiente e em um curto período de tempo, sem barreiras ou empecilhos (Zuin, 1999). Essa questão fica clara quando jogadores apontam que essa realidade virtual traz uma maior satisfação do que a sua vida cotidiana, na qual as insatisfações perduram e não podem ser eliminadas tão facilmente.

Em contato com a realidade, o indivíduo encontra um contexto que não segue suas vontades e que não exerce grande controle sobre as situações, o que pode levar a uma intensa frustração ou, ainda, a uma fuga dessas condições, fazendo com que se volte para a virtualidade e com os benefícios que podem ser encontrados nessa ambientação digital. Isso contribui para a falta de pré-disposição para a angústia e frustrações, pois o indivíduo não

entra em contato com essas condições adversas e se isola de todo esse processo. Esse contato com situações de angústia gerariam reflexões sobre as condições em que estão em contato; e com essa tomada de consciência, criticar e questionar esses fatores que se apresentam como empecilhos para o prazer. Esses elementos poderiam gerar ações para alterar esse estado vigente de sofrimento.

Essa racionalidade também alimenta a semiformação, já que esta se refere a um estado de consciência que não reflete criticamente sobre o estado em que os indivíduos se encontram. Vimos anteriormente que os estímulos audiovisuais e a velocidade na qual as informações são veiculadas nas mídias contribuem para uma visão da realidade fragmentada e passageira, o que dificulta uma elaboração e aprofundamento dos acontecimentos transmitidos. Alguns indivíduos buscam nesses meios uma fuga para elaboração de suas angústias, e, em relação aos jogos eletrônicos, isso é realizado através do contato com o virtual, fortalecendo o estado de semiformação e os mecanismos que compactuam para a sua constituição em meio aos indivíduos. A realidade e suas desigualdades não são pensadas criticamente, o que fortifica as formas de dominação e propagação dessas condições que não alterarão o modo em como a sociedade é organizada. Essa situação se acentua ainda mais em indivíduos compulsivos, já que os esses não conseguem tomar consciência de seu próprio estado, ainda que os problemas estejam acontecendo ao seu redor. Como na compulsão os fatos aparecem fragmentados, despregados de um todo maior, em um processo de negação com o conteúdo que se manifesta, a realidade também não é refletida, ainda mais quando os indivíduos buscam evitar o contato direto com esta.

Dessa forma, os jogos eletrônicos atuam profundamente junto a toda a estrutura da indústria cultural, a fim de dar continuidade às formas de organização social e efetivação das condições vigentes. Atuam diretamente na formação dos indivíduos, ampliando a propagação de uma racionalidade que dificulta a construção de uma autonomia e mudanças das desigualdades que vigoram em meio a esse contexto. Junto a toda uma dinâmica compulsiva, apresentam-se como meios viáveis para a obtenção de um prazer que não é encontrado no modo de vida da sociedade capitalista. Esse meio do entretenimento é uma forma de lazer consentida e que agrada de forma massificada seus usuários, negando, assim, os seus desejos mais íntimos. Quando as situações que vigoram se tornam demasiadamente repressivas, os jogos apresentam muitas características que os tornam um objeto de escolha da compulsão, justamente por ser um meio que vai ao encontro das necessidades de seus consumidores.

Fica claro, portanto, que essa pesquisa buscou debater os elementos presentes na sociedade capitalista que favorecem o desenvolvimento do fenômeno compulsão. Como dito

anteriormente, não se teve a intensão de delimitar, construir um diagnóstico ou mesmo desenvolver encaminhamentos para indivíduos que se encontram nessas condições, mas sim elucidar um contexto que atua a favor do desenvolvimento dessa problemática, visando principalmente contribuir para estudos na área e questionar a importância desses elementos como forma de compreender o fenômeno em sua amplitude. O modo de produção, portanto, visa uniformizar procedimentos e aliar esforços para uma maior produtividade. Já o processo de formação cultural é direcionado para que os indivíduos possam se ajustar às condições vigentes e à dinâmica capitalista - mantenedora de uma lógica compulsiva que contribui para a formação aliada ao sistema. A produção da indústria cultural, por sua vez, reforça essa lógica com produtos que prometem a satisfação plena através do consumo, além da estrutura dos jogos apresentarem características repetitivas que fazem parte de sua constituição e elementos virtuais que funcionam como vias para ações que os indivíduos desejam realizar. Todos esses fatores contribuem para uma formação que leva os indivíduos a aderirem a racionalidade dos jogos eletrônicos e para o desenvolvimento de jogadores compulsivos. Destarte, buscamos esclarecer e refletir sobre essa temática na intenção de contribuir para o esclarecimento referente ao assunto.

Considerações Finais

Diante de todos os aspectos aqui desenvolvidos, não podemos rotular os jogos eletrônicos negativamente, de forma fatalista. O que se questiona é a maneira como a adesão aos jogos eletrônicos responde as demandas da nossa cultura e como estão sendo apropriados pelo modo de produção e os interesses que se fazem atinentes diante de todo processo mercadológico que os jogos estão inseridos. O grande sucesso diante o seu público evidencia a força de atuação que esse meio do entretenimento possui. Se a sua racionalidade está atuando a favor de mecanismos que não procuram desenvolver a autonomia nos indivíduos e a reflexão crítica sobre todo o contexto no qual estão inseridos, isso revela que esse meio de entretenimento está cumprindo de forma efetiva o seu papel no sistema capitalista.

Mas é na contradição que se pode encontrar uma possibilidade de mudança, pois se é um meio que consegue atingir de forma tão marcante o seu público, se usado com outros objetivos, como uma das formas de alterar essas condições que estão cada vez mais repressoras, esse seria muito eficaz no processo em questão. É importante ressaltar que existem jogos que não se enquadram nesses padrões apresentados, que almejam promover a reflexão, contribuir para o aprendizado, promover o interesse em determinados assuntos e buscar sair das formas que são impostas no mercado. A problemática se dá nos grandes sucessos comerciais e as fórmulas que são constantemente repetidas nos jogos eletrônicos e são massivamente consumidos pelos jogadores.

Alguns jogos eletrônicos podem se submeter a determinadas normas para conseguirem uma possibilidade de visibilidade diante do seu público e transmitirem alguma forma de mensagem que poderia dar vazão para estratégias de pensamentos críticos, através de narrativas que apresentassem temáticas que irião contra as atuais condições que vigoram na sociedade, ainda que de forma fantasiosa. Se esses jogos se destoassem completamente daquilo que é padronizado, não poderiam ter chances de divulgação. Muitas vezes, diante dos mecanismos da indústria cultural, essas possibilidades podem ser uma via que, embora apresente contradições, evidencia uma tentativa contra o ajustamento.

O mesmo pode ser dito em relação às ações de hackers; independente das intenções envolvidas, estas atividades demonstram que existe uma ação contra aquilo que está programado nos jogos comerciais. Esses jogadores vão contra aquilo que está dado nos produtos e modificam as regras internas do jogo, conforme as suas vontades, mesmo que isso se trate de uma minoria diante do número de consumidores desse produto cultural. Existe,

ainda, a possibilidade dessas ações contrárias à lógica do sistema serem cooptadas e transformadas em algo que atue em favor da própria indústria cultural. São esses processos, porém, que mostram o quanto os indivíduos não são passíveis a essa estrutura e que não há um total ajustamento a essa racionalidade, pois os mecanismos da indústria cultural se mostram coesos entre as suas instâncias, dificultando a resistência.

É importante ressaltar que é crucial um mínimo de ajustamento para o indivíduo conseguir se estabelecer ao seu contexto, desenvolver habilidades e técnicas para a sua sobrevivência e possibilidade de relações sociais. Mas é necessário ir além dessa técnica para sensibilizar aquilo que é humano, de permitir um reconhecimento do outro e de suas condições, assim como ser crítico em relação à sua realidade e a si mesmo. Quando esses fatores não são reconhecidos, a realidade passa a ser vista de forma operacionalizada, as relações humanas tornam-se distantes, o outro passa a ser indiferente e considerado um meio para conseguir atingir os interesses pessoais.

Essas habilidades e técnicas, se desenvolvidas para algo além de uma reprodução mecânica, podem ser utilizadas como resistências. O domínio dos meios tecnológicos, as possibilidades de comunicação e troca de informações possibilitada por esses meios podem ser uma forma para questionar toda essa estrutura, de formar pensamentos críticos e reflexivos contra as imposições dessa rede de comunicação também imposta pela indústria da cultura.

Frente a isso, o que pode ser visto em relação aos jogos eletrônicos é que, da forma como estão sendo consolidados, estão exigindo apenas a aquisição de habilidades, o que não favorece uma formação para autonomia, já que seus conteúdos são repetidos, ditados e não estão promovendo formas de pensamento que vão além daquilo que é exibido. O conhecimento que é exigido perpassa a compreensão de elementos que são apresentados visualmente, assim como habilidades motoras para dominar comandos para alcançar os objetivos propostos no desenvolvimento do jogo. Esse tipo de esquematização, junto a outras manifestações da indústria cultural, contribui para a construção de uma visão técnica da realidade, pois a organização da sociedade direciona a formação de pensamentos que incidem diretamente na forma como essa realidade é conduzida, assim como reafirma toda a estrutura social.

Além disso, a repetição na sociedade capitalista aparece como uma forma de cooptação para a racionalidade do sistema. Os mecanismos da indústria cultural por um processo de repetição de estímulos audiovisuais, marketing, fórmulas, estrutura dos produtos e conteúdos consegue reafirmar constantemente os seus ideais para que os indivíduos internalizem e almejem aquilo que é propagado. Logo, a repetição é um movimento base,

necessário para que todo esse processo possa acontecer em sua efetividade, sendo essa um aspecto fecundo para o surgimento de comportamentos compulsivos.

Essa repetição leva à estagnação da reflexão, não induz a nada que possa ser considerado novo, já que as supostas novidades dos produtos culturais trazem os mesmos conteúdos reeditados por novas roupagens. Dessa forma, quando o pensamento é voltado apenas para conteúdos que se repetem, as mesmas condições são mantidas e a estrutura permanece da forma como está. E os jogos eletrônicos, nesse processo, estão contribuindo para a reafirmação de todos esses mecanismos.

Quando falamos de repetição, a questão da compulsão se mostra presente em toda essa dinâmica, o que contribui para uma formação que pode levar ao desenvolvimento desse fenômeno. Vimos que ainda há uma falta de definição e estudos na área da compulsão quando se trata de jogos eletrônicos. Mas o que pode ser visto na realidade é a crescente comercialização e acesso desse meio do entretenimento que cresce junto a seu acesso, o que leva à necessidade dessa temática ser aprofundada, pois o seu uso descomedido é incontestável, o que incide diretamente em questões de saúde mental e física.

Os jogadores, nesse estado de compulsão, perdem o controle sobre o uso dos jogos eletrônicos e são controlados pela própria máquina, mesmo diante de uma premissa de que os usuários é que teriam o controle das situações frente a um ambiente digital. Esse descontrole leva não só à canalização de sua atenção para um mundo virtual, como também a diversos aspectos negativos relacionados ao uso intensivo dos jogos eletrônicos, como sedentarismo, lesões por movimentos repetitivos, entre outros, os quais também carecem de mais investigações. Estudos nessa área poderiam levar à elaboração de tratamentos para indivíduos que se encontram nessa situação, auxiliando e minimizando os impactos desses aspectos em suas vidas.

Outro ponto importante a se atentar é para o uso dos jogos eletrônicos na infância, já que o contato com essa mídia do entretenimento ocorre, cada vez mais, precocemente. Existe um amplo mercado voltado para esse público, com uma série de jogos produzidos para atender a essa demanda. Porém, estamos tratando de um momento do desenvolvimento humano em que a plasticidade é grande, os impactos dos jogos eletrônicos, na forma em como estão consolidados na sociedade, podem ser contundentes nesse período da formação do indivíduo, afetando negativamente a sua formação e desenvolvimento, o que faz, cada vez mais cedo, com que essas crianças estejam vulneráveis à lógica irracional proporcionada pelo sistema capitalista de produção.

Se todos esses mecanismos começam a ser consolidados no início do desenvolvimento das pessoas, toda essa racionalidade, que leva a processos de semiformação, se instaura de modo mais incisivo, o que acaba dificulta o rompimento, a resistência a essa lógica. Por isso, é importante repensar a realidade para uma tomada de consciência, que vá além da aparência das coisas, já que o conhecimento permite mudanças de atitudes que podem gerar ações contrárias a toda essa estrutura.

Com isso, com o fim dessa pesquisa, a continuidade da temática poderia levar a estudos empíricos na área da compulsão, através do contato com jogadores, delimitação do quadro, possibilidade de encaminhamento e tratamento para indivíduos que se encontram nessa situação. É um tema importante diante do uso crescente dos jogos eletrônicos, e por isso a investigação é necessária frente às demandas que estão acontecendo.

Com o estudo dos jogos eletrônicos, e a problemática aqui desenvolvida, vimos que essa tecnologia incide na formação dos jogadores e a compulsão é um estado extremo de toda essa dinâmica que os indivíduos se inserem. A produção econômica, ao final, é o que sustenta todo esse processo, pois os jogos eletrônicos são direcionados por princípios financeiros e a sociedade é organizada de forma a manter o sistema capitalista. Logo, a constituição dos indivíduos é voltada para a manutenção desse estado, e as manifestações da indústria cultural, assim como sua racionalidade, visam sustentar essa lógica financeira. Os jogos eletrônicos, dessa maneira, fazem parte de todas essas instâncias que atuam a favor de manter inalterado o estado vigente. É claro que não se pode atribuir apenas aos jogos todo o peso dessa racionalidade, mas é um meio que está expressando essa intenção e contribuindo para a sua disseminação. Os indivíduos, por meio do entretenimento, estão entrando em contato desde a infância com os jogos eletrônicos, e seu manuseio está levando à adaptação, assim como a aquisição de habilidades que são requeridas no âmbito do trabalho. A reflexão não é algo que não se faz presente no conteúdo dos jogos, mas sim elementos que contribuem para o afastamento de situações desagradáveis presentes na realidade devido ao seu caráter lúdico e recreativo. Esse contato com o real permitiria uma crítica sobre a realidade, porém, essa fuga é incitada por diversos meios de comunicação e pela própria estrutura do jogo, o que pode levar à reincidência dessa ação, e findar em uma compulsão. Nessa perspectiva, o contexto da sociedade permanece inalterado, assim como as condições dos indivíduos.

Por isso, ao realizar esse estudo, procurou-se revelar alguns aspectos dessa realidade a fim de que essa forma de entretenimento seja repensada. O seu uso consciente pode levar a uma forma de encarar os jogos eletrônicos de uma maneira crítica. Esta criticidade faria com

que os jogadores não se deixassem levar, simples e meramente, por aquilo que é apresentado, além de impedir que os conteúdos fossem internalizados apenas como são exibidos.

Referências bibliográficas

- Abreu, C. N., Karam, R. G., Goés, D. S., & Spritzer, D. T. (2008). Dependência de internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. *Revista Brasileira de Psiquiatria*, 30(2), 156-167.
- Adorno, T.W. (1995a). Tempo Livre. In: T.W.Adorno, *Palavras e Sinais* (p.70-82). Rio de Janeiro: Vozes.
- _____. (1995b). Televisão e formação. In: T. Adorno, *Educação e Emancipação* (pp. 75-96). Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- _____. (1996). Teoria da semicultura. *Educação e Sociedade*, 17(56), 388-411.
- _____. (2015). Teses sobre a necessidade. In: T. W. Adorno, *Ensaio sobre psicologia social e psicanálise* (pp. 229-235). São Paulo: Editora UNESP.
- Amaral, S. C., & Paula, G. N. (2007). A nova forma de pensar o jogo, seus valores e suas possibilidades. *Pensar a Prática*, 10(2), 323-336.
- Aranha, G. (2004). O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e construção do conhecimento. *Revista Ciência e Cognição*, 3, 21-62.
- Azevedo, A. M. (2011). Algumas considerações sobre o tempo. *Jornal da Psicanálise*, 44(81), 67-84.

Barbieri, C. P. (2006). Sobre a criação e o desejo. *Cogito*, 7, 13-19.

Benjamin, W. (1987a). Brinquedo e Brincadeira. Observações sobre uma obra monumental. In: W. Benjamin, *Magia e Técnica, Arte e Política* (pp. 249-253). São Paulo: Editora Brasiliense .

_____. (1987b). História cultural do brinquedo. In: W. Benjamin, *Magia e Técnica, Arte e Política* (pp. 244-248). São Paulo: Editora Brasiliense.

Cabral, F. (1997). Jogos eletrônicos: técnica ilusionista ou emancipadora? *Revista USP*, 134-145.

Caniato, A. (2012). Os processos identificatórios sob a indústria cultural: impactos destrutivos nas subjetividades contemporâneas. In: A. A. Zuin, L. A. Lastória, & L. R. Gomes, *Teoria Crítica e Formação Cultural - Aspectos Filosóficos e Sociopolíticos* (pp. 143-162). Campinas: Coleção Educação Contemporânea.

Cohen-Séat, G., & Fougeyrolla, P. (1987). A informação visual e sua ação sobre o homem. In: G. Cohn, *Comunicação e Indústria cultural* (pp. 355-362). São Paulo: T.A. Queiroz.

Crochík, J. L. (1997). O preconceito e a cultura. In: J. L. Crochík, *Preconceito, Indivíduo e Cultura* (pp. 101-132). São Paulo: Robe.

_____. (1999). Notas sobre a formação ética e política do psicólogo. *Psicologia & Sociedade*, 11(1), 27-51.

- Duarte, R. (2003). Esquematismo e Semiformação. *Educação & Sociedade*, 24(83), 429-440.
- Filho, i. A. (2010). Compulsão à repetição: pulsão de morte "trans-in-vestida" de libido. *Revista brasileira de Psicanálise*, 44(3), 117-126.
- Franco, R. (2008). A Televisão Segundo Adorno: o planejamento industrial do "espírito objetivo". In: F. A. Durão, A. Zuin, & A. F. Vaz, *A Indústria Cultural Hoje* (pp. 111-122). São Paulo: Boitempo Editorial.
- Freud, S. (1980). Além do princípio de prazer . In: S. Freud, *Além do princípio de prazer, psicologia de grupo* (pp. 17-75). Rio de Janeiro: Imago.
- Green, A. (2007). Compulsão à repetição e o princípio de prazer. *Revista brasielira de psicanálise*, 41(4), 131-141.
- Greenfield, P. M. (1988). *O Desenvolvimento do Raciocínio na Era da Eletrônica: os efeitos da tv, computador e videogames* (Vol. 32). São paulo: Sammus Editorial.
- Guimaro , M. L., & Zuin, A. A. (2014). Os videogames de guerra e a educação danificada. *Comunicações*, 16(2), 85-94.
- Hanns, L. (1996). CCompulsão, obsessão, pressão: Zwang. In: L. Hanns, *Dicionário comentado do alemão de Freud* (pp. 101-108). Rio de Janeiro: Imago.

Horkheimer, M. (1990). Autoridade e Família. In: M. Horkheimer, *Teoria Crítica I: uma documentação* (p. 175-236). São Paulo: Perspectiva.

Horkheimer, M., & Adorno, T. W. (1985). A indústria cultural: o esclarecimento como mistificação das massas. In: M. Horkheimer, & T. W. Adorno, *Dialética do Esclarecimento* (pp. 113-156). Rio de Janeiro: Zahar.

_____. (1973). *Temas básicos da sociologia*. São Paulo: Cultrix.

Huizinga, J. (2000). Natureza e Significado do Jogo como Fenômeno Cultural. In: J. Huizinga, *Homo Ludens* (pp. 5-23). São Paulo: Editora Perspectiva.

Iasi, M. L. (2011). Reflexão sobre o processo de consciência. In: M. L. Iasi, *Ensaio sobre consciência e emancipação* (pp. 11-46). São Paulo: Editora Expressão Popular.

Kastensmidt, C. (2010). Os Impactos das Tecnologias dos Jogos Digitais Multijogadores na Jogabilidade Social. *Sessões do Imaginário*, 23, pp. 59-71.

Lemos, I. L., & Santana, S. d. (2012). Dependência de jogos eletrônicos: a possibilidade de um novo diagnóstico. *Revista de Psiquiatria Clínica*, 1, 28-33.

Levisky, D. L. (1998). A Mídia - Interferências no Aparelho Psíquico. In: D. L. Levisky, *Adolescência Pelos Caminhos da Violência: a psicanálise na prática social* (pp. 145-159). São Paulo, São Paulo: Casa do Psicólogo.

Libermann, Z. (2010). Patologias atuais ou psicanálise atual? *Revista Brasileira de Psicanálise*, 44(1), 41-49.

Lima, T., & Miotto, R. (2007). Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica. *Revista Katalysis*, 10, 37-45.

Löwy, M. (2009). *As aventuras de Karl Marx contra o Barão de Münchhausen*. São Paulo: Cortez Editora.

Maar, W. L. (1995). À guisa de introdução: Adorno e a experiência formativa . In: T. Adorno, *Educação e emancipação* (pp. 11-28). Rio de Janeiro: Paz e Terra.

_____. (2003). Adorno, semiformação e educação. *Educação & Sociedade*, 24(83), 459-467.

Marcuse, H. (2001). *Cultura e Psicanálise*. São Paulo: Paz e Terra.

Masson, L. O. (2010). Tempos Modernos: indústria cultural e a primazia do presente. In: A. C. Resende, & J. d. Chaves, *Psicologia Social: crítica socialmente orientada* (pp. 59-76). Goiânia: Editora da PUC Goiás.

Mcluhan, M. (1964). Jogos. In: M. Mcluhan, *Os meios de comunicação como extensões do homem* (pp. 180-189). São Paulo: Cultrix.

Meira, A. (julho/dezembro de 2003). Benjamin, os brinquedos e a infância contemporânea. *Psicologia & Sociedade*, 15(2), 74-87.

Meirelles, S. M. (2008). A cultura do videogame: o papel do jogo eletrônico na significação da contemporaneidade. Juiz de Fora.

Moreira, A. (2003). Cultura midiática e educação infantil. *Educação & Sociedade*, 24(85), 1203-1235.

Murray, J. H. (2003). *Hamlet no Holodeck*. São Paulo: Editora Unesp.

Neto, E. B., & Passos, M. C. (2014). Preso pelo ato, condenado à palavra: um olhar psicanalítico. *Estudos de Psicanálise*(42), 39-46.

Pesquisa Game Brasil 2016. (15 de Setembro de 2016). Fonte: Pesquisa Game Brasil: <http://www.pesquisagamebrasil.com.br/pesquisa-2016>

Prioste, C. D. (2014). Título: Do MMORPG ao Eros da cultura grega: relato de uma travessia edípica na adolescência. IX Congresso Internacional de Teoria Crítica: Gênero, Desdobramentos, Apropriações. Piracicaba, São Paulo.

Pucci, B. (2008). Tecnologia, crise do indivíduo e formação. In: A. d. Moreira, B. Pucci, & J. Zamora, *Adorno: Educação e Religião* (pp. 61-77). Goiânia: Editora da UCG.

Ramos, D. K. (2012). Ciberética: a ética no espaço virtual dos jogos eletrônicos. *Educação & Realidade*, 37(1), 319-336. Disponível em http://www.ufrgs.br/edu_realidade.

Reis, L., & Cavichioli, F. R. (2008). Jogos Eletrônicos e busca por excitação. *3*, 14, 163-183.

Rolnik, A. L., & Sholl-Franco, A. (2006). A profundezas do vício: "Quando eu quiser, eu paro!". *Ciência & Cognição*, IX, 146-149.

Severiano, M. d., & Telles, Y. X. (2010). Avatares da indústria cultural hipermoderna: reflexões psicossociais frankfurtianas. *Psicologia Revista*, 19, 173-198.

Türke, C. (2008). Hipertexto. In: F. A. Durão, A. Zuin, & A. F. Vaz, *A Indústria Cultural Hoje* (pp. 29-38). São Paulo: Boitempo Editorial.

_____. (2012). Vício e fundamentalismo. In: A. S. Zuin, L. C. Lastória, & L. R. Gomes, *Teoria Crítica e formação cultural: aspectos filosóficos e sociopolíticos* (pp. 1-13). Campinas: Autores Associados.

Versolato, M. (2 de Setembro de 2012). 'Viciados' em jogos preocupam pais e psicólogos. Acesso em 9 de Maio de 2016, disponível em Folha de São Paulo: <http://m.folha.uol.com.br/ciencia/2012/09/1146914-viciados-em-jogos-preocupam-pais-e-psicologos.shtml?mobile>

Zanolla, S. (2010). *Videogame, educação e cultura: pesquisas e análise crítica*. São Paulo: Alínea.

Zuin, A. (2014). A cultura digital, a semiformação e novo elo pedagógico. *Inter-Ação*, 39(2), 241-256.

_____. (1999). A indústria cultural e a formação dissimulada: aspectos psicológicos da experiência educacional danificada. In: A. A. Zuin, *Indústria cultural e Educação: o novo canto da sereia* (p. 79-116). Campinas: Autores Associados.