



Revista Brasileira de Ciências do Esporte

ISSN: 0101-3289

rbceonline@gmail.com

Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte
Brasil

Moebus Retondar, Jeferson José; Coutinho Bonnet, Juliana; Assumpção Harris, Elisabeth Rose

Jogos eletrônicos: corporeidade, violência e compulsividade

Revista Brasileira de Ciências do Esporte, vol. 38, núm. 1, enero-marzo, 2016, pp. 3-10

Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte
Curitiba, Brasil

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=401344482002>

- ▶ Como citar este artigo
- ▶ Número completo
- ▶ Mais artigos
- ▶ Home da revista no Redalyc



ARTIGO ORIGINAL

Jogos eletrônicos: corporeidade, violência e compulsividade

Jeferson José Moebus Retondar^{a,*}, Juliana Coutinho Bonnet^b
e Elisabeth Rose Assumpção Harris^b



CrossMark

^a Departamento de Ginástica, Instituto de Educação Física e Desportos, Centro de Educação e Humanidades, Universidade do Estado do Rio de Janeiro (IEFD/UERJ), Rio de Janeiro, RJ, Brasil

^b Curso de Graduação em Educação Física, Instituto de Educação Física e Desportos, Centro de Educação e Humanidades, Universidade do Estado do Rio de Janeiro (IEFD/UERJ), Rio de Janeiro, RJ, Brasil

Recebido em 5 de dezembro de 2012; aceito em 13 de setembro de 2014

Disponível na Internet em 16 de janeiro de 2016

PALAVRAS-CHAVE

Jogo eletrônico;
Corporeidade;
Violência;
Compulsividade

Resumo O objetivo deste artigo é identificar as representações de jovens praticantes de jogos eletrônicos sobre o modo como se veem e de que forma concebem tais práticas. Foi aplicada uma entrevista a 12 jovens escolhidos por conveniência na faixa entre 13 e 21 anos que jogam jogos eletrônicos no mínimo cinco vezes ao dia entre uma a cinco horas. Identificou-se que os sentidos da corporeidade, da violência e da compulsividade só podem ser pensados no contexto da construção imaginária do jogador e, nesse sentido, tal compreensão sinaliza para inúmeras questões do ponto de vista pedagógico.

© 2015 Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte. Publicado por Elsevier Editora Ltda. Todos os direitos reservados.

KEYWORDS

Electronic games;
Corporeality;
Violence;
Compulsivity

Electronic games: corporality, violence and compulsivity

Abstract The purpose of this article is to identify the representations of young people who play video games about how they see themselves and to determine how they conceive such practices. The interview was applied to 12 (twelve) young people chosen by convenience, aged between thirteen and twenty-one years, who play electronic games at least five times a day spending between one and five hours doing so. It was found that the senses of corporeality, of violence and compulsion, which appeared as research results can only be thought of in the

* Autor para correspondência.

E-mail: retondar@oi.com.br (J.J.M. Retondar).

context of the player's imaginary construction and in this sense, such an understanding signals to many issues from a pedagogical point of view.
© 2015 Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte. Published by Elsevier Editora Ltda. All rights reserved.

PALABRAS CLAVE

Juegos electrónicos;
Corporeidad;
Violencia;
Compulsividad

Juegos electrónicos: corporeidad, violencia y compulsividad

Resumen El objetivo de este trabajo es identificar las representaciones de los jóvenes que juegan a videojuegos sobre cómo se ven y determinar cómo conciben estas prácticas. Se entrevistó a 12 (doce) jóvenes elegidos por conveniencia, de edades comprendidas entre trece y veintiún años, y que juegan con juegos electrónicos por lo menos cinco veces al día de una a cinco horas al día. Se encontró que los sentidos de la corporeidad, la violencia y la compulsividad, que aparecieron como resultados de la investigación sólo se pueden considerar en el contexto de la construcción imaginaria del jugador y, en este sentido, esta interpretación plantea múltiples cuestiones desde un punto de vista pedagógico.

© 2015 Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte. Publicado por Elsevier Editora Ltda. Todos los derechos reservados.

Introdução

Não é possível falar em jogo sem falar naquele que joga. A apropriação do jogo e dos sentidos que remetem os sujeitos a jogar não pode ser pensada fora do contexto histórico-cultural de uma época.

Benjamin (1984), no livro *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*, ao analisar, na década de 1940, uma exposição de brinquedos em miniatura em um importante museu em Berlim, interpretou que o motivo da constante lotação de uma sala de brinquedos em miniatura devia-se à necessidade de a população alemã evadir-se de uma vida real sofrida, inconstante e sem perspectivas claras do ponto de vista socioeconômico, pois, recém-saída da Segunda Guerra Mundial. Especificamente quando se refere à história dos brinquedos, o autor mostra que, naquele momento histórico, os brinquedos em miniatura, que até então eram artesanalmente construídos por ferreiros, caldeeiros, carpinteiros, confeiteiros, estavam dando lugar aos brinquedos de tamanhos maiores e produzidos em larga escala pela indústria.

A esse respeito, Benjamin (1984) argumenta que tal mudança sinaliza de maneira muito clara a consolidação do modo de produção capitalista e da percepção de uma nova subjetividade que começa a ser construída sob o signo da individualidade, do efêmero, da tecnologia, denominada por ele modernidade.

No contexto da modernidade e de sua crescente sofisticação tecnológica, a partir da década de 1960, novas tecnologias de comunicação virtual entram em cena, evidenciam a ênfase do conhecimento produzido pela sociedade que não deve voltar-se mais para os meios a serem perseguidos, mas, antes, somente para os seus resultados, isto é, para os impactos daquilo que será compreendido e apreendido no mundo da vida, considerando a relação entre causa e efeito, entre ciência e tecnologia.

Como muito bem apontou Ribeiro (2003), no contexto da modernidade a objetividade no conhecimento passa ser a condição para o ato de fabricar, para o ato de produzir coisas, para o ato de produzir bens úteis. Diferentemente do sentido da ciência medieval compreendida como modo de contemplação e de compreensão do mundo, a ciência moderna deixa de ser uma visão de mundo para se tornar um ato técnico e aperfeiçoador na fabricação de coisas e objetos.

Levy (1996) irá definir a realidade virtual como aquilo que existe como potência, mas não em ato. Ou seja, a virtualidade é a manifestação de uma realidade que não se presentifica no aqui e no agora, pois sempre se trata de uma promessa, de um vir a ser. Pensemos na ideia da semente como potência, a semente traz dentro de sua constituição biológica a árvore futura, mas ainda não é uma árvore propriamente dita, apenas semente, promessa, perspectiva.

A realidade virtual é um momento de passagem, um ponto de partida e de deslocamento, e não um ponto de chegada. Jogos eletrônicos, jogos virtuais são jogos que não se enraízam na corporeidade, uma vez que lhes falta fundamento de fixação: eles mudam ininterruptamente. Pode-se recomeçar o mesmo jogo do mesmo ponto onde se parou, pois o jogador é quem controla, de forma absoluta, o seu contato com as imagens, alterando-as, retomando-as, congelando-as ou deletando-as quando melhor lhe convier.

Nesse novo contexto, novos imaginários sociais passam a ser impulsionadores das ações, repercutem também nos espaços das aulas nas quais o corpo, o movimento e a interação social são prementes e remetem a inúmeras consequências.

Nesse sentido, o objetivo deste artigo é identificar as representações sobre o modo como jovens praticantes de jogos eletrônicos se veem e como concebem suas práticas de jogo – no caso deste artigo, práticas entre cinco e seis horas diárias, de cinco a sete dias por semana. Pensar

os jogos virtuais como possível componente de condição catártica e projetiva, bem como motivador no decorrer do processo de ensino e aprendizagem nas aulas, significa pensar a realidade virtual como inerente à cultura e à sociedade atual e, consequentemente, como componente da atualidade presente no universo imaginário dos jovens.

A noção de representação social, na perspectiva concebida, estabelece uma relação mais íntima com os estudos no campo do imaginário social, pois se apresenta como realidade que fixa, simbolicamente, o sujeito no mundo. A fixação simbólica é um amálgama de sentidos que incorpora os vetores ideológicos, de classe social, religiosos e de senso comum. O discurso racional não abrange o símbolo em sua totalidade, uma vez que o simbólico compreende uma forma indireta de linguagem que aponta racionalmente numa direção e, ao mesmo tempo, silencia na outra. Daí o símbolo apontar e encobrir, apresentar e silenciar simultaneamente.

Corporeidade e virtualidade

Breton (2003, p. 124) aponta que no contexto das novas tecnologias o corpo tenderia a desaparecer, uma vez que "o cibernauta abandona a prisão do corpo e entra num mundo de sensações digitais".

O ciberespaço é o universo construído pelo cruzamento de milhares de computadores que conectam indivíduos afastados no tempo e no espaço. Nesse ambiente o corpo se apaga, cede lugar aos dados, a separação entre corpo e mente se dá de maneira integral, o que vai de encontro à ideia do corpo que aprisiona o sujeito em relação ao constante "olhar" do outro.

O corpo enquanto construção cultural expressa as marcas de seu tempo, de seus costumes, de seus hábitos, de seus ritos e de seus mitos por meio da forma de se movimentar, da forma de se vestir, da maneira como fala, das escolhas morais, estéticas, religiosas, ideológicas, ou seja, o corpo expressa o modo como agimos e reagimos no contexto da interação com o outro no mundo imprevisível da vida.

Já o corpo virtual, que circula nas redes das comunidades cibernéticas, nas salas de "bate-papo", nos sites de relacionamentos e que participa dos jogos eletrônicos é um corpo sem "alma", na medida em que é projeção de desejos e fantasias que independem do "outro" e que garantem ao jogador controle total sobre a imprevisibilidade do "encontro". Não se trata mais de interação, mas de contato por meio de signos digitalizados.

No universo virtual, o corpo se torna prescindível, uma vez que o tempo e o espaço não constituem o tempo da experiência, da troca e do contato com o imprevisível. Daí a intimidade e o partilhamento daquilo que poderia ser inacessível numa interação social acaba sendo possível no universo virtual, pois a "amizade" e o investimento afetivo se dão pela ausência do outro.

Se aquele que está em contato do outro lado da tela digitando se mostrar crítico às considerações do digitador, esse simplesmente o "deleta" de seu circuito de contatos. Da mesma forma ocorre quando se perde no jogo ou quando se está sendo malsucedido durante uma partida, é possível apagar e recomeçar tantas vezes quantas convir ao jogador. Mas como apagar aquele que o ouve e que o vê no campo da experiência no mundo da vida?

Quando vivemos a experiência da decepção, da dor, da frustração em face das interações que estabelecemos no mundo, tais experiências são enraizadas em nossas vidas e são acompanhadas da imagem daquele outro que se encontrava enredado na cena daquilo que foi vivido, se torna uma referência que deve ou que não deve ser repetida. Isso é compreender o corpo como a história de vida encarnada, pois o perfume da mulher amada, o sorriso fraterno e o calor de um abraço jamais poderão ser digitalizados, pois transcendem a dimensão lógica, racional e matemática de percepção do mundo.

No mundo virtual vive-se a onipotência infantil de poder controlar o mundo e a realidade em volta. Por isso, ter 300 "amigos" nos sites de relacionamentos ou ser capaz de matar e de renascer tantas vezes quantas forem necessárias em um jogo de guerra, é a condição psíquica para se "relacionar" sem se expor. Tem-se então uma "experiência" subjetiva asséptica, limpa de qualquer impureza e/ou ruído indesejável, pois totalmente controlável.

Joga-se futebol, brinca-se de guerra, surfa-se em ondas gigantes sem sair de casa, sem ter de contar com o suor do outro, com a bola que bate na canela, com o pontapé que provoca dor e raiva diante da covardia de ser atingido por trás, culminando com a derrota no último momento do jogo. Da mesma forma que é possível matar transeuntes idosos com carros velozes e com nossa premência constante de tempo sem qualquer sentimento de culpa.

Quando um sujeito passa horas do seu dia diante da tela e começa a qualificar tal comportamento como o predominante na sua vida, ele hipertrofia o seu espaço privado em detrimento do espaço público: o espaço das interações sociais, o espaço do mundo da vida no qual se constroem de fato os laços e os vínculos duradouros.

Por outro lado, um corpo indesejado pelo próprio sujeito, um corpo representado de maneira insuficiente, vergonhoso, com deficiências, no universo virtual se liberta de tais impedimentos. E isso coloca os internautas em pé de igualdade, pois, como se trata de dados digitalizados, o sujeito pode perfeitamente se manter conectado sem ser incomodado ou avaliado pelo corpo que tem e isso garante um grau de autonomia e de liberdade que muito provavelmente milhares de sujeitos não conseguem experimentar no mundo da vida.

Se o universo virtual é uma realidade que potencializa a onipotência infantil e leva o sujeito a se fechar cada vez mais dentro dele mesmo e de suas fantasias, por outro lado também se apresenta como um lugar opcional passível de democratizar as conexões entre indivíduos, pois permite compensar a realidade brutalizante e impedidora de um mundo no qual a apologia das formas ideais é inegável.

Como afirma Goldemberg (2002), na sociedade atual o corpo obeso não é um corpo que merece a atenção por conta das suas possibilidades de contrair doenças ou de ser um risco para o sujeito, mas, principalmente, porque é um corpo feio, inadequado, que ao expor publicamente suas dobras e seu contorno choca e incomoda aquilo que se define hoje como padrão mínimo de beleza. Diz-se então que o obeso é um preguiçoso, um irresponsável um comedor compulsivo que não tem disciplina ou autocontrole. Ou seja, desloca-se o problema da gordura do campo da saúde para o campo da moral. O corpo gordo ou magro em excesso é indecente não porque se encontra exposto, mas porque expõe a sua desproporcionalidade.

Existe uma nova realidade imaginária que vigora no universo daqueles que praticam sistematicamente o ciberespaço e, dentre inúmeras possibilidades de se pensar e de se interpretar a prática sistemática dos jogos eletrônicos, a associação entre jogos eletrônicos e violência não pode deixar de ser considerada no contexto de uma intervenção pedagógica.

Jogos eletrônicos e violência

Ao pensar em um sujeito que dedica parte de seu dia, de sua semana e de seu mês à vivência de jogos nos quais a violência é o enredo dominante, não podemos deixar de pensar, num primeiro momento, que tal influência irá penetrar na subjetividade desse jogador e culminar em atitudes violentas. Uma vez que a busca por tais jogos pode remeter à ideia de que se um sujeito já tem certa inclinação para atos violentos, ou se aprendeu a cultivá-los e aderiu à violência como uma forma de linguagem, provavelmente tornar-se-á muito mais motivado e chegará, por meio dos estímulos dos jogos eletrônicos, às vias de fato.

Assim, tudo indica que há uma relação de causa e efeito entre gostar de jogar jogos eletrônicos violentos e ser violento com as pessoas no mundo da vida. Considerando essa lógica mecânica e causal, o jogo se apresenta como causador ou motivador de atos de violência explícitos por parte de sujeitos adeptos de tal prática. Todavia, entendemos que os sentidos que motivam os sujeitos a jogarem jogos eletrônicos violentos podem ser diversos e não apenas um único, haja vista existirem inúmeras pessoas que jogam esses mesmo jogos e não necessariamente deixam de ser carinhosas e amáveis com os seus no mundo da vida.

O universo virtual, compreendido como uma dimensão da realidade que se opõe ao atual, ao presente, e não como oposição a realidade, é ainda uma promessa de vir a ser, do que está para acontecer, profundamente impulsionado pelos desejos e por um *quantum* de investimento afetivo, destituído de valores morais por parte do jogador.

No contexto dos jogos eletrônicos, podemos afirmar, num primeiro momento, o mesmo que Retondar (2007) definiu como evasão da vida real, ou seja, fuga e escape de uma realidade que pode estar sendo representada como uma ameaça, como condição brutalizante, entediante, cansativa, da qual é preciso afastar-se para poder suportá-la novamente em outro momento. Sair da atualidade da vida e das circunstâncias que enredam o sujeito para a virtualidade das possibilidades no contexto das circunstâncias imaginárias, ficcionais e fantásticas pode ser considerado uma forma de compensação e, ao mesmo tempo, de manutenção e de autorregulação do próprio sujeito diante das pressões que sofre no seu cotidiano.

A violência, a morte, o tiro, o atropelamento, as explosões e o vermelho do sangue que mancha a tela dos jogos eletrônicos e que absorve o jogador diante de tamanha excitação vivenciada imaginariamente podem, ao contrário do que apressadamente se pensa, proporcionar um alívio psíquico e um apaziguamento do sujeito diante de desejos de violência, de vingança, de hostilidade e de morte.

De fato, ele gostaria, intimamente, de colocar em prática tais atos, mas a força coercitiva dos valores morais

instituídos pela sociedade na qual ele se encontra socializado não o permite fazer. Daí, ao mesmo tempo, a emergência da angústia e de um certo sofrimento diante da impossibilidade do sujeito que ele, sujeito social, terá de pagar para viver na civilização.

Nesse caso, a opção de escape para o mundo virtual violento é aquilo que em vez de detonar a violência irá refrear o desejo de violência, uma vez que o jogador canaliza simbolicamente sua hostilidade projetada para diante da tela, retorna ao seu cotidiano mais calmo, mais aliviado e mais apaziguado.

Por outro lado, a sistemática do contato com imagens violentas, com tiros, com explosões e com sangue também pode se associar a uma história de vida que cultua, desde muito tempo, desejos de vingança, de morte e de assassinato, em face de inúmeras privações, de sofrimentos e de humilhações vividas no mundo da vida que não conseguiram serem escoadas nas interações sociais vividas nas diferentes instituições sociais, como a religião, a moral, a família, o trabalho, os meios de comunicação de massa. Nesse caso, é possível que os jogos eletrônicos, em vez de serem apropriados como fuga, como compensação da realidade, possam ser apropriados como projeto, isto é, como aperfeiçoamento, como treino, como potencializador da transformação do desejo em ato.

No entanto, isso não significa dizer que sem os jogos eletrônicos violentos a presença da violência urbana e mundial mudaria, pois há outros meios disponíveis cotidianamente de acalentar-se e fortalecer-se para tomadas de atitudes em nome da vida e da integridade física. Violência, corrupção, tráfico de drogas, pobreza, desamparo, guerra, abuso de poder não deixam de ser também poderosos ingredientes motivadores de inúmeras tomadas de atitudes por parte de sujeitos que já têm uma biografia com tais marcas e que se encaixam em outras e podem detonar surtos de violência incomensuráveis.

A prática regular de jogos eletrônicos cujo enredo seja a violência não irá produzir, de maneira mecânica e automática, um sujeito apaziguado ou motivado para a prática da violência, mas antes, tal vivência, na medida em que começa a se inscrever como um dado significativo na vida do sujeito, poderá reforçar determinadas condições e marcas biográficas que foram inscritas nele ao longo do processo de sua formação e de constituição de sua personalidade, mas que se encontram constantemente em movimento, isto é, sujeitas à mudança, a transformações e a ressignificações imprevisíveis.

O primeiro lugar de socialização da criança é a família. É por meio de seu núcleo primeiro de formação que ela vai aprender a interiorizar as noções de certo e de errado, daquilo que é permitido e daquilo que não é permitido, aprender o sentido do sim e o sentido do não e adquirir cada vez mais autocontrole diante de seus impulsos.

Não é possível apontar de maneira categórica e direta que uma ou outra causa determinou o comportamento do sujeito em uma dada direção, uma vez que há inúmeras possibilidades de se pensar diversas causas e diversas informações e fatos que influenciam o comportamento humano. Mais ainda, as diversas influências ou marcas, que foram registradas como significativas na constituição do sujeito quando pensadas no contexto das correlações psíquicas que ele estabelece e no contexto das circunstâncias sociais, podem

Jogos eletrônicos: corporeidade, violência e compulsividade

7

remeter a inúmeros sentidos sobre como o sujeito se vê e como vê o mundo.

O fato de termos consciência racional sobre o que é ser justo e sobre como devemos nos comportar para que a justiça se efetive em nosso mundo não significa que agiremos com as pessoas de maneira justa. Ter consciência não significa necessariamente agir por intermédio da consciência. Se assim fosse, não haveria corrupção, abuso de poder, egoísmo, desigualdade social, injustiça, maus tratos, humilhações, subjugações e toda sorte de ações humanas que não passam necessariamente pela consciência, muito pelo contrário, passam pela ordem do desejo, das paixões, das crenças, das fantasias, de tal maneira que a razão tende a fornecer somente os meios para se atingir tais fins.

É nesse sentido que se tem de relativizar qualquer tipo de conclusão precipitada advinda de uma percepção de causa e efeito. O que não significa dizer que aquele que joga não aprende ou não internaliza nada, pelo contrário, o que está em jogo é a possibilidade de o conteúdo de tal aprendizado ser potencializado, minimizado ou mesmo desconsiderado em nome da diversão, do passatempo, que pode também apenas buscar efeitos momentâneos de pequenos prazeres.

Jogo e compulsividade

[Retondar \(2004\)](#) afirma que o comportamento compulsivo é uma tensão entre necessidade e desejo que se dialetiza com a história de vida do indivíduo e desse em relação à cultura e à sociedade.

Seja pelo viés explicativo da neuroquímica da dependência, ou da teoria do trauma psíquico ou ainda pelo viés argumentativo da evasão de uma realidade que pressiona constantemente o sujeito a agir pela via do escape, essas e outras possíveis abordagens não são capazes de dar conta, na sua totalidade, de uma explicação definitiva para o comportamento da compulsão em geral.

O que podemos demarcar inicialmente, e considerando o alcance deste artigo, é que quando algum tipo de atividade ou manifestação humana passa a vigorar como algo que orienta e preenche a vida do sujeito como uma das poucas coisas que lhe importam, estamos diante de uma atitude compulsiva. Isso não necessariamente se inscreve em uma realidade patológica, uma vez que os critérios para se definir o que venha a ser normal e o que venha a ser patológico só podem ser pensados no contexto específico de um caso, isto é, considerando a singularidade do sujeito e o significado pregnante que tal comportamento desperta em sua vida. Caso contrário, podemos, de maneira arbitrária, criar uma espécie de psiquiatrização do social e estigmatizar as atitudes que, por não serem previsíveis socialmente, sejam interpretadas como desviantes e preconceituosamente extensivas à ideia de anormalidade.

O compulsivo é aquele que age sistematicamente, de maneira ritualizada, e que cultiva uma obstinação de fazer repetidamente tal atividade, investida de uma intensa carga afetiva. Mas quando tal atitude deixa de assumir um significado de importância na vida do sujeito para se tornar a única coisa que importa, há que se ter atenção e cuidado com esse sujeito.

Todo desejo pode se tornar um impulso incontrolável, remeter a consequências imprevisíveis para o indivíduo.

O comportamento compulsivo que promove sofrimento psíquico naquele que joga acomete pessoas pertencentes a diferentes classes sociais, de diferentes idades, de ambos os sexos e de hábitos bem distintos e o que sustenta o ritual repetitivo de jogar é a produção imaginária dos próprios jogadores.

[Castoriadis \(1982\)](#) define o imaginário como um magma de significações derivadas da tensão entre a sociedade instituinte e a sociedade instituída, isto é, entre o futuro a ser feito e o presente possível e vivido. Assim, a produção imaginária se manifesta no simbólico, mas não se reduz a ele, uma vez que o imaginário é aquilo que ultrapassa o próprio sujeito, pois tem relativa autonomia ao domínio da consciência e da razão, já que sua motivação se dá pela força dos desejos, dos sonhos, das paixões. Daí não ser possível compreender as representações dos jogadores de jogos eletrônicos sem considerar que essas são um mosaico de imagens móveis, pois toda representação é, por definição, ideias acrescidas de afetos, ideias acrescidas de desejos, conscientes e inconscientes: imagens que se formam e que remetem sempre a outras imagens, apresentação perpétua que ao mesmo tempo pertence e faz parte do próprio sujeito.

Devemos nos aproximarmos desse universo de significados, abrir mão de nossas apressadas interpretações. Isso significa buscar compreender a realidade a partir dos seus próprios atores: o que eles têm a dizer sobre si e sobre o seu mundo?

Metodologia

Este estudo ancora-se no contexto das pesquisas qualitativas, do tipo descritiva e que faz uso da análise do discurso, na perspectiva da Escola Francesaⁱ, como recorte metodológico e conceitual para analisar o modo de produção dos sentidos construídos pelos informantes em seus discursos.

Assim, foi aplicada uma entrevista com cinco perguntas abertas a 12 jovens, entre homens e mulheres, na faixa entre 13 e 21 anos, escolhidos por conveniência, uma vez que atendiam o perfil de informantes da pesquisa, a saber, jovens que jogam jogos eletrônicos no mínimo cinco vezes ao dia no período de uma a cinco horas.

Esse público foi entrevistado no ambiente do cotidiano e todos assinaram o Termo de Livre Consentimento, garantiram a privacidade de suas identidades e aceitaram que a finalidade das informações por nós coletadas teria como fim o trabalho acadêmico. As entrevistas foram gravadas em gravador do tipo MP3 e similares e posteriormente foram transcritas e comparadas entre si, com intuito de identificar as marcas linguísticas mais recorrentes nos discursos.

O roteiro da entrevista constou das seguintes perguntas:

- 1) Quantos dias da semana você joga e qual o tempo em média que você passa jogando?

ⁱ Segundo Eni P. Orlandi, a Análise do Discurso não busca compreender o conteúdo das falas, mas o modo como o discurso foi produzido e o real da fala é afetado pelo simbólico. "A língua tem sua ordem própria mas só é relativamente autônoma (distinguindo-se da Linguística, ela reintroduz a noção de sujeito e de situação na análise da linguagem" ([Orlandi, 2013](#), p.19).

- 2) Que tipo de diferenciação você faz entre jogar um jogo eletrônico e jogar um jogo na “realidade”?
- 3) Se você tivesse muito tempo livre e ainda dispusesse de tudo o que você sonha, o que você faria?
- 4) Quando você se comunica com alguém pela internet, o que você acha que difere em relação ao contato que você estabelece com as pessoas presencialmente?
- 5) Quantas pessoas jogam com você? Se, jogam, fale um pouco sobre essa relação com elas.

Na perspectiva da análise do discurso, interessa o modo de produção dos sentidos, e não os conteúdos explícitos que se apresentam de maneira manifesta, pois partimos do pressuposto de que todo dito tem um não dito e é justamente o que não está dito que garante a sustentação do discurso e aponta para vários sentidos.

Segundo [Orlandi \(1993\)](#), na análise do discurso não há um conteúdo subjacente ao discurso que seria passível de interpretação e de apontamento como o único suporte e fundamento da fala, mas, antes, um entrecruzamento de não ditos do tipo ideológico, mítico, religioso, desejante, simbólico, que, juntos, ancoram e apontam os inúmeros sentidos que os discursos tendem a remeter.

Resultados e discussão

Em relação ao tempo de jogo, a maioria dos informantes afirmou jogar em média de três a cinco horas por dia, de segunda a domingo.

Quando são perguntados se percebem diferença entre a relação de jogo no mundo virtual e no mundo “real”, os argumentos que mais predominaram em relação aos jogos eletrônicos é que nesses se pode projetar uma realidade que, pelo fato de não gerar consequências físicas e legais, permite ao jogador uma maior “interação”.

O argumento de diferenciação entre o jogo eletrônico e aquele jogado no mundo da vida é que, no computador, não há suor nem cansaço.

Os informantes, ao dizer sobre o que fariam se tivessem tempo disponível e com ótima condição financeira, polarizam as respostas. Alguns entrevistados disseram que iriam viajar, conhecer pessoas, compartilhar com elas tudo o que conseguiram conquistar e também iriam jogar, mas não jogariam tanto, para que pudessem aproveitar outras oportunidades que a vida lhes estava proporcionando. Outros afirmaram que iriam jogar o dia inteiro e adquirir jogos com sensores, como o X-box e outros.

Ao falarem sobre as diferenças entre a comunicação virtual e a comunicação face a face, o que apareceu de maneira central foi que, na internet, não se sofre com a comunicação verbal e não verbal do “outro”, pois você pode ser o que quiser e com total controle da situação. Diferentemente da comunicação no mundo da vida, no qual o encontro é insubstituível, uma vez que há emoção, “olho no olho” e o contato então se torna mais verdadeiro.

Curiosamente, quando perguntados se jogavam eletronicamente jogos com outras pessoas, a maioria disse que gostava de jogar com pessoas conhecidas para, ao se encontrar no cotidiano, terem assunto para conversar. Esses informantes ressaltaram que jogar com amigos e conhecidos propicia o autocontrole, uma vez que um novo encontro

com o companheiro ocorrerá, ou seja, atitudes incontroladas geram consequências.

A prática sistemática de acessar o computador e ficar jogando entre uma e cinco horas por dia, durante sete dias na semana, indica que estamos diante de um comportamento repetitivo, do tipo compulsivo. O que não significa dizer que compulsão ou repetição sistemática de maneira obstinada seja uma doença ou patologia como afirmara anteriormente [Retondar \(2004\)](#).

O mundo virtual é profundamente real para aquele que joga, pois o que está em jogo são as sensações, as emoções, as fantasias, os desejos, as crenças. Real no sentido de mobilizador da força imaginária daquele que joga e que o mantém jogando, motivando-o a retornar ao jogo.

Ainda sabendo que a compulsão, o vício e a paixão não têm classe social, não podemos desconsiderar que aquele que joga e que acessa a tecnologia se encontra no mundo, e não fora dele: um mundo estratificado em classes sociais, o que também deve ser considerado em uma análise.

Em relação à diferenciação entre os jogos virtuais e os jogos jogados na concretude da vida, há uma difundida apologia, por muitos jogadores de jogos eletrônicos, em considerar que no mundo virtual se potencializa à força da imaginação, dos desejos, da ousadia, sem correr o risco da censura, do imprevisível da vida e do modo como o “outro” irá reagir. E, agregado a esse argumento, alguns informantes ainda reforçaram a ideia de que nos jogos eletrônicos não há suor nem cansaço.

[Breton \(2003\)](#) sinaliza, de maneira exemplar, o fato de que o corpo pode se tornar prescindível no mundo virtual, uma vez que as sensações e a carga de emoção e de excitação vivida pelo jogador virtual chegam a seu corpo por meio de suas fantasias e de sua experiência predominantemente inteligível. Portanto, é o imaginário do jogador que faz com que ele jogue e se sinta de fato desafiado, aquele que irá se autossuperar, superar o “outro” ou as etapas e/ou fases do jogo, cujos riscos do insucesso jamais poderão se enraizar na sua experiência sensível, corpórea, plástica, apenas na projeção imaginária de um corpo fantasmático.

Isso abre uma discussão sobre a democratização no ciberespaço em relação às centenas de milhares de conexões que são feitas entre nomes, figuras e corpos sem ossos, que dá oportunidade a todos de se “relacionarem” sem se sentirem incomodados pelo corpo, que pode ser representado por alguns como um fardo a ser carregado; por outro lado, há uma substituição clara da interação social para a conectividade social; as representações de corpo não passam mais pelo corpo do outro, mas pela imagem que se cria de si mesmo, independentemente do outro, e pelo tempo dedicado a projetar na tela a realidade imaginária, ficcional e desejante, que acaba gerando uma hipertrofia do espaço privado em detrimento do espaço público das relações sociais.

A dicotomia entre corpo e mente volta à cena sob o signo de que ter um corpo para jogar não necessariamente precisa ser um corpo. O avatar das projeções psíquicas diante da tela produz sensações e prazeres tão poderosos e mobilizadores quanto aquilo que se pode vivenciar sensivelmente nos inúmeros jogos, danças, lutas e movimentos no mundo da vida, como afirmam os informantes de nossa pesquisa.

Em relação à perspectiva de fazerem uso de seu tempo livre considerando uma situação imaginária em que teriam

Jogos eletrônicos: corporeidade, violência e compulsividade

9

todas as condições financeiras e materiais houve uma polarização nas respostas: (a) grupo que faria uso de seu tempo viajando, conhecendo novos lugares, novas culturas, novas pessoas; (b) grupo que centraria toda a sua atenção para aperfeiçoar formas variadas de jogar, adquirindo novos equipamentos de jogos virtuais, ampliando significativamente seu tempo para jogar jogos eletrônicos.

Não há um resultado consensual ou predominante nas respostas e isso sinaliza de maneira clara que a apropriação dos jogos virtuais tem a ver com o modo como os sujeitos se apropriam de tal prática em circunstâncias bem específicas.

A apropriação do tempo livre por parte do sujeito e sua relação com a prática de jogos eletrônicos só pode ser pensada considerando que o ato de jogar é uma manifestação polissêmica, isto é, suscetível a vários sentidos.

O poder de que o jogador se investe no contexto de sua “interação” virtual permite-lhe, do ponto de vista simbólico, o resgate de seu universo infantil, no qual ele se via investido de poderes sobre si e sobre o mundo. A onipotência infantil, expressão tomada por empréstimo na obra intitulada *Além do princípio do prazer* (Freud, 1996), é resgatada durante os jogos virtuais. O mundo do jogo é controlado pelo jogador.

Ter que lidar com a perda do poder é o que faz a criança se inserir na cultura, socializar valores, administrar fragilidades e impossibilidades diante das inúmeras interações sociais. Retornar, de alguma forma, ao poder que fora perdido na infância é vivenciar uma experiência de poder, de prazer e de satisfação de se sentir sujeito.

Os informantes, ao afirmar que o encontro face a face pode gerar sofrimento, pois é imprevisível, remeteram ao gosto de muitos jogadores de jogar com pessoas conhecidas, para terem assunto em outros momentos. Ainda que houvesse a ressalva de que ao jogar ou ao se comunicar com pessoas conhecidas o jogador se sente mais inseguro e com maior autocontrole na seleção do que dizer e do como dizer. Quando se está conectado a um estranho, se está livre para fantasiar sem qualquer sentimento de culpa, de vergonha, uma vez que, provavelmente, o jogador jamais conhecerá o adversário.

Conclusão

O objetivo do estudo foi identificar as representações de jovens praticantes de jogos eletrônicos, que jogam entre uma e cinco horas por dia, de cinco a sete dias na semana, sobre o modo como se veem e como concebem tais práticas.

Dante dos resultados encontrados e interpretados, podemos dizer que esses jovens se veem como sujeitos apaixonados pelo universo virtual, uma vez que em tal realidade se sentem mais seguros para se expor em relação ao contato com o outro, são capazes de fazer valer seu universo imaginário, ficcional e desejante, sem o julgamento cerceador e frustrante possível na interação face a face.

O controle da situação em uma situação de jogo eletrônico ou de jogo comunicativo que ocorre nos sites de relacionamentos e nas comunidades virtuais evidencia uma dimensão da onipotência infantil perdida na infância e resgatada de maneira simbólica pelo sujeito.

O ato de jogar sistematicamente jogos eletrônicos é uma maneira de se evadirem de uma realidade brutalizante,

entediente e cansativa, na qual a força de sua imaginação orienta e determina esse mundo ideal, limpo, asséptico e sem surpresas.

Acessar conteúdos violentos, hostis e de vingança possibilita uma realização no plano do imaginário daquilo que muito provavelmente gostaria de ter sido feito no mundo da vida, transforma-se em apenas um passatempo e uma válvula de escape compensatória da realidade. Por outro lado, considerando as biografias específicas de sujeitos, tal conteúdo também poderá se apresentar como projeto da realidade, isto é, como uma fomentação, uma motivação e um aperfeiçoamento para se fazer a passagem da imaginação ao ato propriamente dito.

Aquele que joga tem uma história de vida singular, que se encontra em um contexto determinado e que sofre constantemente influências várias do mundo da vida, não é possível reduzir e resumir um ato a partir de uma única causa ou de algumas causas.

O fato de serem jogadores não significa que a sua sistemática, e até certo ponto compulsividade, de jogar inscreva esses jovens como patológicos, pois além de a fronteira entre o normal e o patológico não ser tão simples, classificar um comportamento como patológico requer uma gama de informações colhidas de maneira sistemática e que em linhas gerais aponta para um sujeito cujo ato de jogar se tornou a única coisa que importa em sua vida, interfere de maneira objetiva e subjetiva em todas as suas relações sociais.

O ato de jogar o jogo virtual com e/ou contra outros parceiros apontou que a preferência de jogar com pessoas conhecidas se dá porque ao encontrá-las o jogo é o motivo inicial para a conversa, para o diálogo, para a brincadeira, enfim, para a interação social.

Se por um lado o jogo eletrônico pode ser visto como uma maneira de isolamento social e de controle absoluto da realidade por parte daquele que joga em face de um sentimento de insegurança e de intolerância com o imprevisível da vida que lhe é inerente, por outro lado o acesso virtual pode ser percebido como um lugar de aproximação, de conexão, visando à interação no mundo da vida. E esse último dado é o que em nossa pesquisa predominou no discurso dos nossos jovens jogadores, principalmente em relação àqueles que representam seu próprio corpo como um empecilho, um impedimento social, físico e moral.

Conflitos de interesse

Os autores declararam não haver conflitos de interesse.

Referências

- Benjamin W. *A criança, o brinquedo, a educação*. São Paulo: Summus; 1984.
Breton D. Adeus ao corpo. In: NOVAES, Adauto. (Org.). *O homem máquina* – A ciência manipula o corpo. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.
Castoriadis C. *A instituição imaginária da sociedade*. 2 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra; 1982.
Freud S. *Além do princípio do prazer*. Rio de Janeiro: Imago; 1996, *Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud*.
Goldemberg M. (Org.) *Nu e vestido*. São Paulo: Record, 2002.
Levy P. *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34; 1996.

Orlandi EP. (org.). *Discurso fundador – a formação do país e a construção da identidade nacional*. Campinas: Pontes, 1993.

Orlandi EP. *Análise de discurso – Princípios e procedimentos*. 11^a. ed. São Paulo: Pontes; 2013.

Retondar JJM. *A produção imaginária dos jogadores compulsivos: a poética do espaço do jogo*. São Paulo: Veto; 2004.

Retondar JJM. *Teoria do jogo: a dimensão lúdica da existência humana*. Petrópolis: Vozes; 2007.

Ribeiro RJ. *Novas fronteiras entre natureza e cultura*. In: Novaes A, editor. *O homem máquina – A ciência manipula o corpo*. São Paulo: Companhia das Letras; 2003.