



UMA BREVE REFLEXÃO SOBRE A COMPLEXIDADE SUBJETIVA EM RELAÇÃO A CULTURA DOS JOGOS ELETRÔNICOS A PARTIR DO TRANSTORNO DE JOGO PELA INTERNET¹

João Paulo Ames Pereira², Carolina Baldissera Gross³

¹ Trabalho realizado a partir do Trabalho de Conclusão de Curso apresentado no segundo semestre de 2022.

² Acadêmico do curso de Graduação em Psicologia da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul. E-mail: joao.pap@sou.unijui.edu.br

³ Docente do curso de Graduação em Psicologia da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul. E-mail: carolina.gross@bol.com.br

RESUMO

O presente trabalho busca uma compreensão sobre o que torna a estrutura dos jogos eletrônicos tão atrativa para o sujeito, a partir da perspectiva winnicottiana. A investigação tem início no diagnóstico de “transtorno de jogo pela internet” (DSM-5). O método utilizado para o estudo caracteriza-se como uma revisão narrativa da literatura. Os resultados encontrados indicam que as razões da dependência não se encontram nos jogos, mas no processo de subjetivação do sujeito e na sua relação com o ambiente. Neste sentido os jogos servem como um espaço de projeções de elementos do processo de subjetivação. Conclui-se que compreender tanto o processo de desenvolvimento individual quanto o que compõem a estruturação de um jogo, são relevantes subsídios para um trabalho que busque ir além da condição patológica que um diagnóstico pode trazer.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho é resultado da realização do Trabalho de Conclusão de Curso realizado e apresentado no segundo semestre de 2022. Sua temática envolve uma exploração entre a relação do processo de subjetivação do sujeito, a partir de uma perspectiva winnicottiana, a relacionando com a estruturação que os jogos eletrônicos apresentam. É importante compreender a definição de “ato lúdico” presente tanto nos jogos eletrônicos quanto nas brincadeiras, considerando que a noção lúdica do brincar é fundamental na compreensão das definições winnicottianas de sujeito. A investigação parte da inclusão do “transtorno de jogo pela internet” na quinta edição do “Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais” [DSM-5] (APA, 2014). A importância dessa investigação se justifica primeiramente por ser uma novidade no campo das classificações nosológicas, e no cuidado em não reduzir a reflexão sobre um comportamento presente na sociedade contemporânea à um diagnóstico. Desta forma,



o presente estudo justifica-se na ideia mais ampla apresentada por Amarante (2007/2011) de não redução do sujeito ao diagnóstico e na preocupação do mal-estar que essa redução pode causar, impedindo considerações relevantes em relação a temática.

A sustentação dessa busca em compreender a atração do sujeito pelos jogos eletrônicos, vem através do objetivo central em refletir sobre as condições de sofrimento e dependência. Neste processo de reflexão é instaurado como objetivos específicos a desmistificação de algumas afirmativas do senso comum relacionadas aos jogos eletrônicos e a agressividade, através da compreensão estrutural do jogo eletrônico e sua relação com a subjetividade humana, bem como a compreensão das origens primárias tanto das manifestações agressivas, como o limiar entre o uso saudável e a dependência pelos jogos eletrônicos.

METODOLOGIA

Para discutir a temática abordada, foi realizada uma revisão narrativa da literatura (RIBEIRO, 2014; CORDEIRO et al., 2007), este método permite uma maior flexibilidade nas exigências relacionadas a inclusão dos dados a serem analisados. Sendo assim, é privilegiado o interesse do pesquisador e suas escolhas subjetivas em relação as leituras da temática abordada.

RESULTADOS

A estrutura básica que um jogo eletrônico contém causa no sujeito um processo de regressão ao período infantil, despertando a revivência das sensações emocionais introjetadas durante o seu período de desenvolvimento individual. Se as experiências de vida durante o seu processo de desenvolvimento foram positivas, o espaço do jogo eletrônico toma um formato para a regressão e projeção saudável da experiência catártica que o jogo proporciona. No entanto se os elementos vivenciados pelo sujeito foram de uma intrusão ambiental sufocante para a sua constituição subjetiva, o que se manifesta através do espaço no jogo irá refletir essas mesmas experiências negativas da vida, podendo assim serem enxergadas como um sintoma patológico (WINNICOTT, 1951/2000; 1954a/2000; 1954b/2000, 1971/1975).

Diferente das brincadeiras infantis, das quais são limitadas pela realidade, o espaço virtual dos jogos eletrônicos, amplia essa limitação de possibilidades, mas não a exclui por completo, ambos contêm elementos que despertam a ação espontânea, através do ato lúdico, do qual instiga o aprendizado, a brincadeira instiga a compreensão da realidade e o jogo instiga a



compreensão das regras que compõem sua estrutura lógica de funcionamento. Um jogo se firmar em regras, suas regras são o que delimitam seu propósito e o alcance desse propósito permite a catarse, ou seja, a descarga emocional de afetos, de tal modo como funcionam as brincadeiras infantis. A estrutura que um jogo apresenta, remete via regressão, a mesma estrutura de constituição do brincar, possibilitando o reviver das frustrações que a realidade infantil impede de o imaginário alcançar por completo. Assim os jogos eletrônicos se apresentam como uma alternativa cativante para o sujeito, inclusive como espaço para as manifestações agressivas reprimidas (BROUGÈRE, 1998; SATO, 2009; WINNICOTT, 1954a/2000; 1954b/2000; 1971/1975).

A agressividade é elemento inerente ao sujeito, estando presente desde o seu primeiro dia de nascimento, ela é vinculada a espontaneidade da movimentação do bebê, sendo reconhecida como uma reação aos estímulos da realidade. A agressividade, assim como as pulsões sexuais, serve de energia propulsora para colocar o sujeito em movimento, é importante que ela passe pelo processo de erotização, se fundindo com as energias sexuais para sua transformação em sublimação, ou seja, para que encontre um caminho socialmente aceito, não tem como a agressividade ser extirpada do sujeito, ela é constituinte do mesmo. É necessário para o sujeito ter contato com os seus elementos agressivos, experimentando-os por conta própria, para quando ele se haver com os mesmos saiba transformar essa energia em exercício de elaboração psíquica que resultem em outras alternativas criativas de sublimação, o brincar proporciona essa experiência (WINNICOTT, 1950-55/2000).

Não é todo tipo de situação na vida real em que a agressividade em seu formato puro pode ser experimentada, no entanto é no ambiente virtual dos jogos eletrônicos que se apresenta um espaço para o direcionamento da mesma, um local onde o ego do sujeito não precisa se deparar com as mesmas preocupações e consequências de retaliação ou punição da realidade, o espaço lúdico virtual fornece um local de descontraimento. Não apenas isso, mas ele pode também ampliar as possibilidades de realizações, encurtando a borda que separa o imaginário do real, já que as representações imaginárias tomam um formato mais próximo das ações que se manifestam na tela do jogo (WINNICOTT, 1963a/1983; NESTERIUK; 2009).

No entanto se um sujeito apresenta uma estruturação psíquica tomada por intrusões ambientais, do qual constitui uma personalidade com grande retraimento perante a realidade, refugiar-se em um mundo virtual onde as possibilidades não são barradas, pode se tornar a única opção viável, é nesse momento que o jogo eletrônico pode passar a ser visto como um objeto fetiche. A partir da leitura psicanalítica o fetiche está vinculado com as manifestações patológicas das



quais se tornam ritos necessários para a satisfação e proteção do sujeito (CELERI et al., 2008; WINNICOTT, 1951/2000). Outros elementos que podem acompanhar um “transtorno de jogo” são a ansiedade, fobia social e depressão, perturbações psíquicas que na perspectiva psicanalítica apontam para um desinvestimento pulsional na vontade de viver, devido à grande frustração que esses sujeitos sentem em relação a realidade, o jogo acaba se tornando a única opção viável na qual eles conseguem tornar possível escapar momentaneamente desse estado de profunda tristeza, ansiedade ou fobia social. A anulação da percepção da realidade que os ambientes virtuais oferecem, possibilitam que a socialização se torna possível, pois converge com as demandas e finalidades dos jogos (KUSS e GRIFFITHS, 2011; WINNICOTT, 1960a/1983).

No entanto, cabe destacar ainda, que em alguns casos a morte pode se manifestar também. Alguns sujeitos acabam dedicando tanto tempo ao jogo, de forma consecutiva, sem pausas para descanso, incluindo a negligência do sono, passando dias seguidos sem dormir no ato de jogar, do qual o corpo acaba não aguentando tamanha pressão e o falecimento do sujeito acaba ocorrendo (GAY e ROBERTS, 2006). Segundo a interpretação psicanalítica, esse tipo de situação pode ser visto como um ato de suicídio velado, resultante de uma busca árdua pela anulação dos sofrimentos que a percepção da realidade pode causar quando a mesma não apresenta alternativas de satisfação sublimatórias (SEDEU, 2014; WINNICOTT, 1960a/1983).

DISCUSSÃO

Segundo o conselho psiquiátrico norte americano, o “transtorno de jogo pela internet” é classificado como uma manifestação de comportamento do qual contém nove indicativos que apontam para uma manifestação de dependência. Se for observado cerca de cinco destes nove indicativos, durante um período de 12 meses, o sujeito pode ser enquadrado dentro do diagnóstico. O quadro de comportamento é composto da seguinte forma:

1. Preocupação com jogos pela internet. (O indivíduo pensa na partida anterior do jogo ou antecipa a próxima partida; o jogo pela internet torna-se a atividade dominante na vida diária.);
2. Sintomas de abstinência quando os jogos pela internet são retirados. (Esses sintomas são tipicamente descritos como irritabilidade, ansiedade ou tristeza, mas não há sinais físicos de abstinência farmacológica.);
3. Tolerância – a necessidade de passar quantidades crescentes de tempo envolvido nos jogos pela internet.;
4. Tentativas fracassadas de controlar a participação nos jogos pela internet.;
5. Perda de interesse por passatempos e divertimentos anteriores em consequência dos, e com a exceção dos, jogos pela internet.;
6. Uso excessivo continuado de jogos pela internet apesar do conhecimento dos problemas psicossociais.;
7. Enganou membros da família, terapeutas ou outros em relação à quantidade do jogo pela internet;
8. Uso de jogos pela internet para evitar ou aliviar um humor negativo (p. ex., sentimentos de



desamparo, culpa, ansiedade).; 9. Colocou em risco ou perdeu um relacionamento, emprego ou oportunidade educacional ou de carreira significativa devido à participação em jogos pela internet (APA, 2014, p. 795-796).

O transtorno pode se manifestar de forma grave, moderada ou leve, dependendo de quanto das atividades diárias do sujeito acabam sendo prejudicadas, isso inclui o desempenho escolar, do trabalho e das relações sociais envolvendo amizades, familiares ou interesse amorosos. Estudos adicionais apontam para um comportamento de abstinência similar aos de adictos por uso de substâncias tóxicas, assim como as tentativas de abandonar o jogo eletrônico acabam sendo frustradas, o seu uso pode acabar sendo no mínimo de 8 horas diárias, negligenciando necessidades básicas como comer, beber e dormir. Relata-se também que diagnósticos como de depressão, ansiedade e fobia social, podem ser apontados como elementos que geram uma predisposição maior ao desenvolvimento do transtorno de jogo, já que são doenças que apontam para uma insatisfação em relação a realidade, buscando no jogo um refúgio em relação a mesma. A necessidade de internet para jogar não é um pré-requisito para a manifestação do comportamento (APA, 2014; KUSS e GRIFFITHS, 2011).

No intuito de expandir a compreensão dos elementos envolvidos no diagnóstico de transtorno de jogo pela internet para além do próprio diagnóstico presente no DSM-5 (APA, 2014), foi utilizado como principal guia orientador para compreender teoricamente o conceito de “jogo” as investigações realizadas e agrupadas no livro “Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games” (RANHEL, 2009), do qual constitui uma investigação dos principais conceitos discutidos ao longo do século vinte sobre quais que seriam os elementos necessários para um jogo ser classificado como um jogo.

Assim pode ser dito que um jogo deve conter regras livremente consentidas, das quais os participantes espontaneamente aderem a elas, pois um jogo apenas existe e funciona quando delimitado suas características, sendo estas características uma finalidade em si mesma, essa compreensão dos componentes que fazem o jogo existir e funcionar devem ser compreendidas pelos jogadores, que devido a livre aceitação pela sua lógica, ao se deparar empiricamente com a prática do jogo, desenvolverão um aprendizado lúdico de suas mecânicas, conforme mais se pratica o jogo mais imerso nessa atividade o jogador se encontra, atingindo um fluxo contínuo da atividade. Os elementos que fazem parte dos componentes do jogo irão remeter a realidade e dizer sobre a cultura, tanto daqueles que criam a lógica do jogo quanto daqueles que o jogam, os sujeitos que jogam terão no espaço do jogo um lugar para a sua manifestação subjetiva, pois cada jogador terá uma interação única na forma como lidam com as regras de cada jogo. Apesar



dos jogos remeterem a realidade, a demanda de comportamento não necessariamente precisa responder as convenções sociais/culturais, suas ações podem ser diferentes do que é demandado no cotidiano, os jogos fazem com que a socialização e a formação de grupos sociais surjam ou se fortifiquem. Por fim é importante considerar que a mesma espontaneidade que leva as pessoas a jogarem fornece também a alternativa delas poderem se ausentarem no momento que mais desejarem. Essa é a base de todo jogo do qual está presente também nos jogos eletrônicos (SANTAELLA, 2009; SATO, 2009; RANHEL, 2009; NESTERIUK, 2009).

No entanto os jogos eletrônicos podem ampliar todos esses fatores estruturais que um jogo contém. A representação dos elementos culturais contidos no imaginário social, conseguem através dos jogos eletrônicos, terem representações mais ampliadas da realidade através da inserção de outros elementos culturais. Esses elementos culturais, como a literatura, o cinema e a música, dos quais se apresentam de forma separada para o social, podem encontrar uma convergência única dentro dos mundos virtuais dos jogos (SANTAELLA, 2009; SATO, 2009). O conjunto total destes elementos cria uma atmosfera imersiva remetente a realidade, no entanto considerando que a lógica por detrás do jogo é subverter essa mesma realidade através de um comportamento diferente do esperado no cotidiano, muitos jogos podem tecer uma ambientação que desperte uma reação moral muito forte contra os jogos, como em casos de jogos no estilo de *Grand Theft Auto* [GTA] (TAVINOR, 2009; HOUSER et al., 2013).

A proposta imersiva-interativa de GTA, da qual traz uma representação satírica de ambientações urbanas americanas, é de apresentar uma narrativa dentro de uma perspectiva no submundo do crime. As ferramentas disponíveis nos jogos incluem a opção de veículos automotores e armas de fogo, dos quais ambos podem ser utilizados com finalidades letais, quando crimes são cometidos pelo jogador o sistema de punição é acionado fazendo com que a polícia inicie uma perseguição. Fora do contexto narrativo o jogo não instiga a violência descontextualizada, mas se o jogador desejar, ele pode cometer atos violentos contra o ambiente urbano (HOUSER et al., 2013). Reforçando que as ações permitidas de serem realizadas no jogo não refletem o comportamento real do jogador e sim a lógica da realidade, ou seja, disparar armas de fogo ou utilizar veículos de forma letal - no jogo -, fazem sentido, pois atirar ou atropelar alguém na realidade pode ser algo letal (SATO, 2009; SANTAELLA, 2009; NESTERIUK, 2009).

O que gera o tom imersivo do jogo não é puramente pela possibilidade de manifestação agressiva, mas a recriação urbana do cotidiano através de detalhes que enriquecem passivamente a estrutura do jogo. O mundo virtual de GTA realmente se apresenta para além das ações do jogador, isso inclui a construção urbana da própria cidade, das mudanças



climáticas, da presença de um trânsito ordenado, de uma economia funcional, de um sistema cíclico diário representado por minutos, dentre vários outros elementos que simulam algo próximo da realidade, mas sem deixar a noção lúdica se perder dentro de suas delimitações e propostas lógicas, pois a finalidade do jogo é ser imersivo de um modo que gere diversão e não uma reconstrução realista do dia-a-dia (SANTAELLA, 2009; SATO, 2009; HOUSER et al., 2013).

Todos esses elementos serão posicionados dentro do mapa urbano do jogo, de uma forma que instigue a exploração espontânea do jogador, dando a opção para seguir a narrativa do enredo ou investigar os diversos segredos ou atividades adicionais espalhadas pelo mapa. Essas estruturas das mecânicas de jogo presentes em GTA (HOUSER et al., 2013) são carregadas de forma similar para outros jogos também, principalmente para os jogos que necessitam de internet. A exploração de mundos virtuais em conjunto com outros jogadores torna a experiência muito mais atrativa do que quando realizada de forma singular, assim grupos se formam e amizades surgem através dos jogos eletrônicos (RANHEL, 2009; KONWISER e KONWISER, 2014).

Esses elementos que caracterizam a base de todo jogo, estão presentes também nos conceitos psicanalíticos winnicottianos, através da noção do brincar, podemos compreender a importância da experiência lúdica para o desenvolvimento. A espontaneidade é fundamental para o processo de exploração ambiental do sujeito, é brincando que essa exploração ocorre e a compreensão dos elementos da realidade começam a ser entendidas pelo indivíduo em formação, as brincadeiras destinam as energias corporais do sujeito que brinca, trabalhando sua capacidade de sublimação, esse processo instiga a criatividade em lidar com os elementos limitantes da realidade. As brincadeiras e os jogos, dos quais são brincadeiras com estruturas mais complexas, são componentes que instigam os elementos ansiogênicos em níveis capazes de serem controlados, gerando uma satisfação pelo sujeito que voluntariamente se coloca nesta situação de brincadeira/jogo (WINNICOTT, 1950-55/2000; 1951/2000; 1971/1975).

Para entender como a estrutura do brincar se constitui na concepção winnicottiana é necessário entender todos os elementos do processo de desenvolvimento individual, já que o ambiente tem papel importante para garantir que a estrutura do brincar se constitua no sujeito. Devido a estatura de grande vulnerabilidade que a criança apresenta ao nascer, se encontrando em um período do desenvolvimento caracterizado pela dependência absoluta, é responsabilidade da figura materna garantir a existência das condições ambientais que acolham essa vulnerabilidade. Pois quando o bebê nasce, junto com ele vem as suas manifestações espontâneas em relação



aos estímulos da realidade, suas reações devem ser acolhidas pela figura materna, pois assim esses elementos de reação espontânea não são perdidos pelo bebê, sendo carregados para os períodos posteriores do seu desenvolvimento, instigando o processo de criatividade (WINNICOTT, 1960b/1983).

Quando a criança sai do período de dependência absoluta e entra no de dependência relativa, ela está começando o seu processo de separação da mãe e também está começando a constituir seus elementos que a colocarão no rumo da independência. Durante o período de dependência relativa se apresenta para a criança, pelas mãos da cuidadora, o objeto transicional, da qual auxilia o sujeito nesse processo de separação da figura materna. O objeto transicional é o que ajuda a gerar segurança nos períodos de separação da figura materna, sendo utilizado pela criança como forma de direcionar suas pulsões, direcionando os seus elementos espontâneos que movimentam o seu corpo para o objeto, isso inclui os elementos agressivos, a criança não apenas demonstra afetos positivos, mas agressivos em relação a ele. A importância do objeto transicional não é o objeto em si, e sim sua função, é a função entre o subjetivo da criança e a manipulação que ela faz do objeto que deve ser considerado como importante, são as experiências destes exercícios manipulativos que serão introjetados e carregados para os momentos posteriores da vida do sujeito (WINNICOTT, 1960b/1983; 1963b/1983).

Assim que a função do objeto transicional é introjetada pela criança ela abandona o mesmo, este abandono não causa luto, a criança simplesmente o esquece, abrindo lugar para o espaço potencial, do qual a criança toma uma postura mais ativa de exploração ambiental, a dinâmica de segurança que o objeto transicional causava, agora se dá nesse espaço entre a área de exploração infantil e a vigília da figura materna, a criança tem conhecimento que se algum acontecimento ocorrer, do qual ela não consiga dar conta, a figura materna irá se apresentar para ampara-la (WINNICOTT, 1951/2000; 1971/1975).

Conforme a criança explora suas brincadeiras dentro do espaço potencial, mais aprendizado lúdico ela vai obtendo e eventualmente durante o processo de desenvolvimento alcança o período de “rumo a independência”. Durante esse período a criança já pode começar a frequentar outros lugares de socialização como a escola, interagindo com outras crianças e adquirindo experiências lúdicas mais complexas, como a de jogos. Este período do desenvolvimento não deve ser visto como uma fase final, o sujeito nunca alcançara a independência por completo, sempre irá se encontrar numa constante atividade de ida e volta nas suas capacidades de independência, variando de acordo com as dificuldades que se



apresentarem em sua vida, esses momentos podem desencadear situações nas quais o processo de regressão venha a se manifestar (WINNICOTT, 1960b/1983; 1963b/1983).

Regressão, assim como o retraimento, são mecanismos de defesa que buscam proteger o sujeito de momentos intrusivos do qual falta no sujeito capacidade para elaboração sobre a situação, a principal diferença entre regressão e retraimento é que enquanto no retraimento o sujeito apenas se fecha perante as intrusões do mundo, na regressão ele consegue repensar a situação realizando um processo de ressignificação, a regressão é descrita por Winnicott (*ibid*) como uma ferramenta útil na terapia. No entanto a regressão também está vinculada com a questão da adicção, a adicção pode ser vista como um processo de regressão devido a desconsideração que o sujeito apresenta em relação a ignorar as consequências da realidade, estabelecendo um comportamento que remete ao estado infantil cujas as responsabilidades são exteriorizadas para o ambiente, se preocupando apenas com os desdobramentos de satisfação imaginárias/ilusórias daquilo ao que o sujeito é adicto. O sujeito não raciocina em relação as consequências que o ego pode sofrer em ceder ao que anseia (WINNICOTT, 1951/2000; 1963a/1983).

Compreendendo a relação da adicção, sendo este um processo de regressão ao estado infantil, ainda dentro da perspectiva winnicottiana, a qual compreende que os elementos da saúde mental estão vinculados na integração do sujeito em relação as demandas ambientais. A compreensão da manifestação patológica na adicção, pode ser relacionada com a noção de objeto fetiche, sendo este objeto fetiche a representação daquilo que é necessário tanto para a proteção do sujeito quanto para a sua satisfação. O objeto fetiche é constituído da mesma forma que um objeto transicional, no entanto a sua representação objetiva tem um peso maior na dinâmica subjetivo-objetivo, onde a criança não consegue abandonar o mesmo devido sua grande dependência, o carregando para períodos posteriores em sua vida, este objeto pode tomar a forma de “talismãs” do qual servem mais como uma ferramenta de proteção para a ansiedade de castração do que para o manejo da separação entre mãe e filho (WINNICOTT, 1951/2000; 1971/1975).

Freud (1927/2014) aponta que o conceito de fetiche está vinculado a marca psíquica que a criança sofre ao se deparar com as diferenças anatômicas entre os adultos do sexo masculino e feminino, base da angústia de castração, esta marca psíquica pode se instaurar de uma forma muito forte, quase traumática, trazendo o fetiche como resultado de proteção para a ausência do pênis no corpo feminino. Trazendo esse conceito para uma noção winnicottiana, o objeto fetiche pode ser interpretado como um complemento de proteção a uma intrusão ambiental que marca no sujeito uma necessidade maior de segurança em relação aos elementos da realidade,



da qual o objeto fetiche representa. Essa intrusão ambiental acaba deixando essa marca psíquica de uma forma similar a noção de castração fetichista freudiana da qual toma o seu lugar como um objeto necessário para o sujeito fazer uso. Assim o objeto fetiche que persiste em suas diversas e possíveis formas de “talismãs” da qual um sujeito pode eleger sendo necessário para sua proteção e satisfação pode ser identificado como uma manifestação patológica (CELERI et al., 2008; WINNICOTT, 1951/2000; 1971/1975).

Dentro desta perspectiva que diferencia os elementos de um objeto transicional para um objeto fetiche, sendo estas manifestações uma demonstração de como o sujeito introjetou suas interpretações com as experiências da realidade, a utilização que o sujeito faz dos jogos eletrônicos pode ser estabelecida da mesma forma. Observando os jogos eletrônicos como um espaço para ser preenchido com as projeções do sujeito, sendo elas tanto positivas quanto negativas, esse espaço serve de manutenção para as descargas psíquicas, via a noção de regressão dos afetos. Se caso essas manifestações apresentem um comportamento que incapacite o sujeito de voluntariamente se ausentar do ato de jogar, pode ser observado que o jogo eletrônico toma o formato de objeto fetiche, do qual serve como elemento necessário tanto para a sua satisfação quanto para a sua proteção em relação as intrusões/demandas que a realidade lhe impõe, observa-se uma reação exagerada pela de fuga da realidade (SATO, 2009; KUSS e GRIFFITHS, 2011; WINNICOTT, 1951/2000; 1954a/2000; 1954b/2000).

CONCLUSÕES

Considerando a complexidade de elementos que o processo de desenvolvimento individual contém, devido as suas múltiplas variáveis que podem se desdobrar tanto de forma positiva quando negativa, pode ser concluído que as manifestações subjetivas de dependência dos jogos eletrônicos são projeções de experiências negativas relacionadas a negligência ambiental, do qual o sujeito encontra no jogo um espaço para manifestar sua frustração com a mesma. Essas manifestações, muitas vezes, de acordo com o tipo de jogo, podem tomar uma forma agressiva, se assim o jogo permitir.

Devido a riqueza cultural que os espaços dos jogos eletrônicos apresentam, recriando elementos da realidade para sua subversão, sendo exclusivo dos jogos eletrônicos a participação e interação direta do jogador, do qual manipula através das mecânicas de jogo o ambiente virtual, sua atratividade se apresenta de forma natural por ecoar com os mesmos tipos de emoções presentes durante processo de desenvolvimento, do qual as atividades lúdicas também se fazem



presentes, a diferença é que no mundo virtual se apresenta um espaço de alcance maior para o imaginário atuar.

A importância de compreender como se dá a ligação do processo de subjetivação do sujeito com a finalidade lúdica dos jogos eletrônicos é que se no caso de uma manifestação patológica desses elementos, se torne mais visível as razões naturalmente atrativas que ecoam entre sujeito e o jogo, que dependendo de sua temática falará muito da subjetividade do jogador. Se importar com os elementos que tornam o jogo eletrônico atrativo por si só é uma forma de demonstrar para além da questão da dependência, do qual ao mesmo tempo que não invalida o jogo eletrônico como manifestação cultural, faz com que a visibilidade do sujeito como alguém para além das suas manifestações patológicas, se torne mais evidente.

PALAVRAS-CHAVE: Psicanálise. Winnicott. Transtorno de Jogo. Jogo Eletrônico. Brincar.

REFERÊNCIAS

AMARANTE, Paulo (2007). Saúde mental e atenção psicossocial. 3. ed. Rio de Janeiro: Fiocruz, 2011.

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION - APA. **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5** (5.ed.). Porto Alegre: Artmed, 2014.

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**. v. 24, n. 2, 1998, p. 103-116. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0102-25551998000200007>. ISSN 0102-2555. Acesso em: 08 maio 2022.

CELERI, Eloisa; OUTEIRAL, José; FILHO, Julio; GOLDSTEIN, Raquel. Paradoxo, objeto transicional e fetiche. **Revista Brasileira de Psicanálise**, São Paulo, v. 42, n. 1, p. 60-73, jun. 2008.

CORDEIRO, Alexandre; OLIVEIRA, Glória; RENTARIA, Juan; GUIMARÃES, Carlos. Revisão sistemática: uma revisão narrativa. **Revista do Colégio Brasileiro de Cirurgiões**, Rio de Janeiro, v. 34, n. 6, p. 428-431, 2007.

FREUD, Sigmund (1927). O fetichismo. In: Obras completas, volume 17: Inibição, sintoma e angústia, O futuro de uma ilusão e outros textos (1926-1929). São Paulo: Companhia das Letras, 2014. p. 302-310.



GAY, Scott; ROBERTS, Scott. World of warcraft: **the teleportation of the self, and its lasting effects on the consumer**. IBER & TLC, Las Vegas. 2006.

GRAND theft auto V. Produção de Dan Houser, Rupert Humphries, Leslie Benzies e Imran Sarwar. Desenvolvedora: Rockstar North. Editora: Rockstar Games. Edimburgo, 2013.

KUSS, Daria; GRIFFITHS, Mark. Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. **International journal of mental health and addiction**, Nottingham, v. 10, n. 2, p. 278-296, mar. 2011.

NESTERIUK, Sérgio. Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOSA, Mirna. **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 23-36.

RANHEL, João. O conceito de jogo e os jogos computacionais. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOSA, Mirna. **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 3-22.

RIBEIRO, José. Revisão de investigação e evidência científica. **Psicologia, saúde & doenças**, Lisboa, v. 15, n. 3, p. 672-683, 2014.

SANTAELLA, Lucia. O paroxismo da auto-referencialidade nos games. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOSA, Mirna. **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 51-66

SATO, Adriana Kei Ohashi. Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOSA, Mirna. **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 37-48.

SEDEU, Ricardo. Da toxicomania à adicção: uma abordagem relacional. **Estudos de Psicanálise**, Belo Horizonte, n. 42, p. 107-120, dez. 2014.

TAVINOR, Grant. *The Art of Videogames*. Malden: Wiley Blackwell, 2009.

WINNICOTT, Donald (1950-55). A agressividade em relação ao desenvolvimento emocional. In: WINNICOTT, Donald. **Da pediatria à psicanálise**. Rio de Janeiro: Imago, 2000. cap. XVI, p. 289-304. ISBN 85-312-0739-8.

WINNICOTT, Donald (1951). Objetos transicionais e fenômenos transicionais. In: WINNICOTT, Donald. **Da pediatria à psicanálise**. Rio de Janeiro: Imago, 2000. cap. XVIII, p. 316-331. ISBN 85-312-0739-8.



WINNICOTT, Donald (1954a). Retraimento e regressão. *In*: WINNICOTT, Donald. **Da pediatria à psicanálise**. Rio de Janeiro: Imago, 2000. cap. XX, p. 347-354. ISBN 85-312-0739-8.

WINNICOTT, Donald (1954b). Aspectos clínicos e metapsicológicos da regressão no contexto analítico. *In*: WINNICOTT, Donald. **Da pediatria à psicanálise**. Rio de Janeiro: Imago, 2000. cap. XXII, p. 374-392. ISBN 85-312-0739-8.

WINNICOTT, Donald (1960a). Distorção do ego em termos de falso e verdadeiro “*self*”. *In*: WINNICOTT, Donald. **O ambiente e os processos de maturação**. São Paulo: Artmed Editora S.A, 1983. cap. 12, p. 128-139. ISBN 978-85-7307-456-7.

WINNICOTT, Donald (1960b). Teoria do relacionamento paterno-infantil. *In*: WINNICOTT, Donald. **O ambiente e os processos de maturação**. São Paulo: Artmed Editora S.A, 1983. cap. 3, p. 38-54.

WINNICOTT, Donald (1963a). O desenvolvimento da capacidade de se preocupar. *In*: WINNICOTT, Donald. **O ambiente e os processos de maturação**. São Paulo: Artmed Editora S.A, 1983. cap. 6, p. 70-78. ISBN 978-85-7307-456-7.

WINNICOTT, Donald (1963b). Da dependência à independência no desenvolvimento do indivíduo. *In*: WINNICOTT, Donald. **O ambiente e os processos de maturação**. São Paulo: Artmed Editora S.A, 1983. cap. 7, p. 79-87. ISBN 978-85-7307-456-7.

WINNICOTT, Donald (1971). **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

WORLD of Warcraft: Looking for Group. Direção: Kern Konwiser e Kip Konwiser. Produção de Blizzard Entertainment. Editora: Asylum Entertainment. Los Angeles, 2014.