

**UNIFAAT – CENTRO UNIVERSITÁRIO ATIBAIA
PSICOLOGIA**

BRUNO LUIZ PIRES RIEGO

Aficionado por vídeo games ou jogadores compulsivos?

ATIBAIA-SP

2018

**UNIFAAT – CENTRO UNIVERSITÁRIO ATIBAIA
PSICOLOGIA**

BRUNO LUIZ PIRES RIEGO – 1514017

Aficionado por vídeo games ou jogadores compulsivos?

Trabalho de conclusão de curso apresentado como exigência para obtenção de título de bacharel em Psicologia pela Centro Univertario Unifaat de Atibaia

Orientadora: Dra. Maria Cristina Zago

ATIBAIA-SP

2018

Riego, Bruno Luiz Pires
R417a Aficionado por vídeo games ou jogadores compulsivos? / Bruno Luiz
Pires Riego, - 2018.
25 f.; 30 cm.

Orientação: Maria Cristina Zago

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) – Centro Universitário
UNIFAAT, como requisito para obtenção do título de Bacharel em
Psicologia da Faculdades Atibaia, 2018.

1. Psicanálise 2. Internet 3. Compulsão I. Riego, Bruno Luiz Pires II. Zago,
Maria Cristina III. Título

CDD 150.195

CURSO PSICOLOGIA

Termo de aprovação

BRUNO LUIZ PIRES RIEGO

**AFICIONADO POR VÍDEO GAMES OU JOGADORES
COMPULSIVOS?**

Trabalho apresentado ao Curso de Psicologia, para apreciação da professora orientadora Dr^a Maria Cristina Zago, que após sua análise considerou o Trabalho aprovado, com nota 9, (nove).

Atibaia, SP, 05 de dezembro de 2018.

Prof^a Dr^a Maria Cristina Zago

Dedicatória

Dedico este trabalho aos meus avós, Euclides Riego, Benedita da Silva, Maria Pires e Luis dos Santos que foram meus grandes exemplos.

Agradecimentos

Primeiramente a Deus que tem me abençoado ao longo de minha vida, e não somente nestes 5 anos como universitário.

Ao meu pai José Luiz Riego e minha mãe Helena Benedita Pires e a toda minha família pelo amor, incentivo e apoio em todos os momentos.

A todos os meus amigos da universidade que estiveram presentes, pessoas com quem convivi nesse espaço nas horas de alegria e também nas difíceis de desânimo e cansaço durante 5 anos.

Agradeço a todos os professores pela dedicação e por proporcionar o conhecimento necessário para minha formação.

A minha orientadora Dr^a Maria Cristina Zago pelo apoio, confiança, paciência e dedicação para tornar possível a elaboração deste trabalho.

“Conforme encaramos a nossa jornada, devemos tentar fazer escolhas sábias. E lembre-se: as escolhas sábias não são aquelas que deixam a nossa vida mais fácil ou simples. É bem comum que elas deixam a vida ainda mais complicada, mas elas sempre nos transformam em pessoas melhores.”

THE WITCHER 3.

RIEGO, B.L.P. **Aficionado por vídeo games ou jogadores compulsivos?**. Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). UNIFAAT, Curso de Psicologia, 2018.

RESUMO

Nos últimos anos, se faz notar o expressivo interesse por vídeo *games* em diferentes faixas etárias, o que demandou uma crescente atenção da Organização mundial da Saúde a respeito. Neste sentido o objetivo deste trabalho é compreender o lugar que os jogos eletrônicos ocupam no existir humano na contemporaneidade. Apresenta-se um estudo teórico de cunho psicanalítico, tendo como autor principal Sigmund Freud e outros que abordam a temática em questão. Trata-se de um trabalho qualitativo, elaborado por meio de levantamento bibliográfico de livros e artigos inseridos em periódicos eletrônicos. O conceito de compulsão cunhado por Freud embasou a discussão sobre a maneira com que os sujeitos utilizam os vídeo *games*. Inicialmente, apresenta-se um breve resgate histórico dos games, desde sua condição de “brinquedo” até sua ascensão a dispositivo sofisticado de entretenimento para todas as faixas etárias. Posteriormente, aborda-se o conceito de compulsão para discutir o normal e o patológico na utilização dos vídeo games por seus adeptos. Entende-se que diversas características fazem dos jogos eletrônicos uma forma de entretenimento, provocando uma imersão dos jogadores em mundos surreais, os quais permitem aos usuários exercitar o controle das situações apresentadas. Isto poderia indicar que os *games* podem ter um papel de “pseudo apoio” ao usuário, ofertando a possibilidade de afastamento da realidade compartilhada; os *games*, dessa maneira, parecem atender a um anseio do sujeito, de manter-se em um mundo a parte; paradisíaco, ou seja, extremamente atraente. O fato de resistir a parar de jogar e, ao mesmo tempo, aumentar a frequência do uso dos *games* em seu cotidiano acaba aprisionando o jogador neste ambiente, o que pode enfatizar o caráter compulsivo deste hábito. Finalmente, ressalta-se a necessidade de que a sociedade volte seu olhar para este assunto, pois os jogos eletrônicos vêm ganhando cada vez mais adeptos “fanáticos”, ou seja, sujeitos que se precipitam em queda livre neste universo de desafios sedutores “para passar de fase”, encontrar a saída, a resolução do enigma, a vitória sobre os oponentes, porém acham-se aprisionados em um labirinto como um minotauro cego.

Palavras-chave: Psicanálise. Internet. Compulsão.

ABSTRACT

In recent years, there has been a significant interest in video games in different age groups, which has demanded increasing attention from the World Health Organization. In this sense the objective of this work is to understand the place that the electronic games occupy in the human existence in the contemporaneity. We present a theoretical study of psychoanalytic character, with the main author Sigmund Freud and others that approach the subject in question. It is a qualitative work, elaborated through a bibliographical survey of books and articles inserted in electronic journals. The concept of compulsion coined by Freud grounded the discussion about how subjects use video games. Initially, it presents a brief historical rescue of the games, from its condition of "toy" until its rise to sophisticated device of entertainment for all the age groups. Subsequently, the concept of compulsion to discuss the normal and the pathological in the use of video games by its followers is approached. It is understood that several characteristics make of the electronic games a form of entertainment, causing immersion of the players in surreal worlds, which allow the users to exercise the control of the presented situations. This could indicate that the games can play a role of "pseudo support" to the user, offering the possibility of moving away from the shared reality; the games, in this way, seem to meet a yearning for the subject, to remain in a world apart; paradisiac, that is, extremely attractive. The fact of resisting to stop playing and, at the same time, increasing the frequency of the use of the games in their daily life ends up imprisoning the player in this environment, which can emphasize the compulsive character of this habit. Finally, there is a need for society to turn its attention to this issue, as electronic games have been gaining more and more fans "fanatics", that is, subjects who are precipitated in free fall in this universe of seductive challenges "to pass of phase, "finding the way out, solving the riddle, winning over opponents, but they find themselves trapped in a maze like a blind minotaur.

Keywords: Psychoanalysis. Internet. Compulsion

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	8
1 A HISTÓRIA DOS VIDEO GAMES.....	10
1.1. Categorias de jogos.....	11
2 NORMAL OU PATOLÓGICO.....	12
2.1. COMPULSÃO X VIDEO GAME	14
Considerações Finais	20
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	22

INTRODUÇÃO

A tecnologia está cada vez mais presente no existir humano. O ambiente virtual se constitui em um mundo novo, aberto a realização de desejos muitas vezes interditados pela cultura. Nesse sentido, faz-se notar o expressivo interesse por jogos eletrônicos em diferentes faixas etárias. Importante ressaltar que a Organização mundial da Saúde (OMS) vem se debruçando a respeito deste tema discutindo a possível inclusão da compulsão por jogos eletrônicos na classificação dos transtornos (WAKEFIELD,2018). Dessa forma, este estudo visa ampliar a compreensão a respeito deste assunto tendo como base a teoria psicanalítica.

O jogo eletrônico era apenas um brinquedo, que ao longo do tempo se tornou bem sucedido trazendo a possibilidade de diversão a pessoas em todas as faixas etárias, assumindo um lugar de destaque no mercado de entretenimento; um bem de consumo que estabeleceu um mercado atrativo e lucrativo para a indústria.

A primeira geração de consoles deu início a paixão de milhões de pessoas pelos jogos eletrônicos, que teve uma evolução no sentido de mudança; a criação de jogos eletrônicos cada vez mais sofisticados e realistas, atraindo diversos tipos de profissionais no seu desenvolvimento, como cineastas, programadores, atores, entre outros (ESTRELA ,2018).

O motivo para realizar uma pesquisa sobre este tema foi o fato do pesquisador ter entrado em contato com jogos eletrônicos desde a infância, trazendo então a intenção de obter maior conhecimento sobre a utilização de *games* na atualidade. Busca-se através desta pesquisa contribuir trazendo uma compressão psicanalítica a respeito do uso que o sujeito faz do jogo eletrônico, da relação que estabelece com ele, e do lugar que ele ocupa no existir humano na contemporaneidade; tem-se a intenção de contribuir com novas reflexões sobre as questões ligadas a possível inclusão da compulsão por jogos eletrônicos em transtornos. Ao mesmo tempo, o crescente número de usuários também torna essa pesquisa relevante no âmbito social.

Novas concepções psicanalíticas em relação ao uso dos vídeo games ganham evidência; busca-se a compreensão do significado dos sintomas, e/ou estados patológicos. O fato é que não só o psicanalista que atua no âmbito da

pesquisa, mas qualquer pesquisador que utilize o saber psicanalítico se depara com questões ainda novas no âmbito das patologias e necessita revisitar materiais que operam com os saberes da psicanálise, pois é fundamental revisitar questões epistemológicas a partir de materiais já formulados (GONDAR,2001).

Este estudo teórico foi baseado na literatura científica que aborda a temática em questão. Um trabalho de cunho qualitativo, descritivo, elaborado por meio de levantamento bibliográfico de livros, artigos científicos inseridos em periódicos eletrônicos. Em psicanálise mais especificamente:

Freud destacou o método de investigação, sem o qual tratamento e teoria não encontrariam sustentação. Ele é o sentido mais abrangente e importante para a produção do saber psicanalítico. Desta maneira, o processo psicanalítico tem a condição ideal para a investigação e formulações científicas de coesão interna, comunicabilidade, verificabilidade e cumulatividade (FREUD, 1986 apud TORRES;REIS, p.585).

Trata-se de um estudo teórico de base psicanalítica, no sentido de produzir conhecimento, procurando estabelecer o saber através deste referencial teórico. Importante destacar o caráter qualitativo da pesquisa, em que a subjetividade do pesquisador está envolvida no processo de construção do conhecimento. A psicanálise, desde sua origem, buscou reconhecimento na comunidade científica, e neste seu longo trajeto, vem trazendo discussões sobre sua cientificidade:

O objetivo científico consiste em procurar cada vez mais a verdade. Eu ia dizer procurar sem temor, mas a questão do medo ou de sua falta deve ser deixada fora da definição. Nós, analistas, deveríamos saber melhor que os outros que algum temor da verdade é inevitável. Brincar de cientista pode ser uma boa brincadeira, mas ser cientista é difícil. Para os que estão na vanguarda da pesquisa científica deve haver dificuldades e perigos bem como uma infinita gratificação. A psicanálise é ainda uma parte da pesquisa de vanguarda, apesar da já considerável aplicabilidade de suas descobertas. (KING; STEINER, 1998, apud MEZÊNCIO p.106-107).

Na composição deste trabalho, utilizou-se do recurso da interpretação no que se refere à relação com os textos selecionados. Destaca-se Sigmund Freud como autor principal, dentre outros que contribuam para construção deste estudo, no trilhar do caminho metodológico.

1 A HISTÓRIA DOS VIDEO GAMES

Ao que parece, o primeiro vídeo game produzido em 1958 foi criado pelo físico William Higinbotham, que foi integrante do grupo que produziu a primeira bomba atômica, mas ele não patenteou seu vídeo game, portanto apenas é lembrado pela produção da bomba atômica. No ano de 1966, o engenheiro eletrônico alemão Ralph Baer, um refugiado da segunda guerra Mundial nos Estados Unidos, é considerado o pai dos vídeos games, pois Baer foi o criador da nova versão de consoles que é conhecida hoje (SANTANA, 2018).

O primeiro modelo criado por Baer foi o “Brown Box”, seu modo de jogar, incluía partidas de futebol, vôlei e tiro, este foi o primeiro aparelho a ser comercializado; após o “Brown Box” vieram os precursores Odissey 100, Atari e os Nintendo, Playstation, Xbox, jogos em celulares, tablets e computadores, ou seja, até se tornar algo que movimenta milhares de usuários mostrando-se ao mercado um produto rentável em uma grande esfera com investimentos cinematográficos e com lucros em crescimento (SANTANA, 2018).

O crescimento dos vídeo games tem sido cada vez maior não podendo ainda ser mensurado com números exatos, pois a cada ano as estatísticas aumentam. No ano de 2014, os números apontaram neste setor que as vendas de console, jogos e serviços relacionados a *games* superaram os US\$60, bilhões anuais com estimativa de chegar a US\$75 bilhões para o ano de 2015, estima-se que a indústria dos vídeo games com todo seu potencial poderá atingir um rendimento de cerca de US\$ 170 bilhões (R\$ 550 bilhões) na economia mundial (ESTRELA, 2018).

Como dados informativos do ano de 2013, a *Global Games Market Report* “indica ainda que o mercado de games vai crescer a uma média anual de 6,7% e chegar a US\$ 86 bilhões em 2016. Além disso, a população de jogadores saltará para 1,55 bilhões de pessoas” (COSCELLI, 2018, p.1).

1.1. Categorias de jogos

Os jogos eletrônicos tem diversos tipos e classificações como: dança, luta, esportes, ação aventura entre outros; cada um com sua peculiaridade, pois cada jogo apresenta uma característica diferente com histórias e estruturas conceituais variadas. Os personagens dos jogos são de diversos tipos como: soldado, o jogador, o lutador, ninja, samurai, o bichinho dos desenhos, o carro, a nave, o astro dos esportes, o guerreiro etc. Olhando para essa infinidade de opções de modos de jogar o vídeo game atualmente, um dos brinquedos mais bem sucedidos, que hoje não é só uma fonte de lazer para as crianças, mas que também se tornou uma fonte de entretenimento para adultos colocando-os em momentos que envolvem situações mais realistas com temas que misturam: drogas assassinatos, vinganças, dinheiro e até mesmo a imaginação com mundos alternativos (MARTINEZ, 2009).

2 NORMAL OU PATOLÓGICO

A inclusão do termo “distúrbio de *games*”, ou compulsão por *games* na versão mais nova do CID 11 traz consigo o interesse do estudo da relação entre o vídeo game e as interações sociais; os jogos eletrônicos associados a dificuldades sociais carregando consigo diversos elementos, que já estão presentes em outros distúrbios já incluídos no CID 11; todos ligados aos vídeo *games* como transtorno do jogo pela internet ou da dependência de internet. Nesse sentido, abordam-se os critérios usados com referência para discutir o normal e o patológico na utilização de jogos (SUZUKI;MATIAS;SILVA;OLIVEIRA, 2009).

Segundo documento da OMS, para um possível diagnóstico de compulsão em vídeo *games* será necessário que a pessoa seja observada por um período de 12 meses e apresente alguns destes sintomas que serão incluídos, como: não possuir controle sobre a frequência da utilização; período de tempo em que permanece jogando; deixar de lado qualquer atividade do seu dia a dia; aumentar a frequência da utilização do vídeo *game* mesmo que isto traga problemas e consequências negativas à sua vida (ESTADÃO CONTEÚDO, 2018). Segundo Abreu, Karam, Goés e Spritzer (2008 apud DOIA,2017):

[...] 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 (p.68).

Para se diagnosticar qualquer transtorno relacionado a vícios é necessário realizar uma compreensão profunda; o documento da OMS relacionado aos sintomas a serem incluídos como critérios de diagnóstico para compulsão em vídeos *games*, demanda uma base sólida e elaborada para um possível diagnóstico, sendo necessário novos estudos sobre a temática. Nesse sentido, atualizar-se sobre seus

desdobramentos, pois seu entendimento é complexo. Atento a sua diversidade em termos de uma configuração de diagnóstico, aborda-se o fenômeno compulsivo baseado em outros transtornos já que diversos tipos de compulsão já estão no CID 10 e já possuem classificação; alguns transtornos já classificados possuem relação ao uso do vídeo *game* (ABREU;KARAM;GÓES;SPRITZER, 2008).

Diante de um diagnóstico, fica claro que esta elucidação envolve muito mais do que um simples compreensão classificativa. Inicialmente, seria importante ressaltar, antes de entrar na definição de compulsão, o que OMS classifica como saúde:

A Organização Mundial de Saúde (WHO, 1946) definiu, em 1946, a saúde como o completo bem-estar físico, mental e social, e não simplesmente como ausência de doença. É um conceito criticável por ser muito vasto e impreciso, pois bem-estar é algo difícil de se definir objetivamente. Além disso, esse completo bem-estar físico, mental e social é tão utópico que poucas pessoas se encaixariam na categoria “saudáveis” (GALDALARRONDO, 2008, p.33).

Graham (2018), um especialista em vícios em tecnologia do Hospital Nightingale de Londres, reconhece os benefícios da decisão da OMS de incluir o vício em vídeo *games* no CID 11, pois ele julga ser significativo para a possível chance de se ter um serviço especializado para este público, pois considera o distúrbio da compulsão por vídeo *games*, algo muito sério. Dessa maneira, se colocaria evidência este tema, o que ajudaria os pais que desconhecem o assunto a achar que seus filhos tem problemas quando apenas são jogadores mais empolgados. Além disso, traria a reflexão sobre um possível diagnóstico, tirando a idéia de que todos que jogam precisam ser tratados ou medicados (GRAHAM, 2018 apud WAKEFIELD, 2018). Estabelecer e conceituar normalidade e patologia é uma tarefa complexa:

Portanto, de modo geral, pode-se concluir que os critérios de normalidade e de doença em psicopatologia variam consideravelmente em função dos fenômenos específicos com os quais se trabalha e, também, de acordo com as opções filosóficas do profissional. Além disso, em alguns casos, pode-se utilizar a associação de vários critérios de normalidade ou doença, de acordo com o objetivo que se tem em mente. De toda forma, essa é uma área da psicopatologia que exige postura permanentemente crítica e reflexiva dos profissionais (GALDALARRONDO, 2008, p.34)

De acordo com a perspectiva vigente, a definição de saúde é: “um estado de completo bem-estar físico, mental e social, e não apenas a ausência de doenças” (WIKIPEDIA, 2018 , p.1). Porém, segundo a psicanálise, o homem é visto como um

ser dominado, por forças, desejos e conflitos inconscientes. Nesse sentido, Galdarrondo (2008, p.36-37): “o sintoma é encarado, nesse caso, como uma ‘formação de compromisso’, um certo arranjo entre o desejo inconsciente, as normas e as permissões culturais e as possibilidades reais de satisfação desse desejo”. Dessa maneira, o *vídeo game*, parece surgir como uma possibilidade de alívio do mal estar na cultura; o crescimento do número de jogadores pode ser uma comprovação significativa. Ao mesmo tempo, ressalta-se a discussão a respeito da incorporação do “vício” por *vídeo game* ao CID11 como um "distúrbio de games": “O documento descreve o problema como padrão de comportamento frequente ou persistente de vício em *games*, tão grave que leva o indivíduo ‘a preferir os jogos a qualquer outro interesse na vida’ ” (BBC, 2018). A seguir, apresenta-se um breve apanhado a respeito de diferentes aspectos relativos ao uso que o sujeito contemporâneo faz do *vídeo game*.

2.1. COMPULSÃO X VIDEO GAME

O avanço da tecnologia vem trazendo diversas repercussões no existir individual e coletivo. Neste momento, aborda-se o “vício” por *vídeo game* como uma compulsão atual; os prejuízos a vida do usuário, e por fim, explicar a compulsão a partir da teoria psicanalítica (BARBOSA; FURTADO; FRANCO; BERINO; PEREIRA; ARREGUY; BARROS, 2013).

Segundo, a definição do Dicionário de Laplanche e Pontalis (2001) a compulsão à repetição é:

na elaboração teórica de Freud é considerada um fator autônomo, irreduzível, em última análise, a uma dinâmica conflitual onde só entrasse o jogo conjugado do princípio de prazer e do princípio de realidade. É referida fundamentalmente ao caráter mais geral das pulsões: o seu caráter conservador (p.83).

Ter um diagnóstico rápido para a compulsão por jogos eletrônicos não seria uma tarefa fácil pois os games tem mudado constantemente acompanhando o desejo dos jogadores por inovações e sofisticações (através das gerações) se apropriando de sugestões dos usuários em busca do prazer:

Na teoria da psicanálise não hesitamos em supor que o curso tomado pelos eventos mentais está altamente regulado pelo princípio do prazer, ou seja,, acreditamos que o curso desses eventos é invariavelmente colocado em movimento por uma tensão desagradável e que toma uma direção tal, que seu resultado final coincide com uma redução dessa tensão isto é, com uma evitação de desprazer ou uma produção de prazer (FREUD,1920/1996, p.17).

Com respeito à compulsão por vídeo *games*, seria importante destacar que hoje o vídeo *game* não tem predomínio de usuários; os jogos possuem uma fama entorno deles, de criar dependência, mas poucos estudos foram aprofundados para definir este uso problemático, em relação á compulsão Freud:

Já havia chamado a atenção para a “compulsão a repetição como fenômeno clínico. Mas lhe atribui aqui características de um instinto; também aqui pela primeira vez , apresenta a nova dicotomia entre Eros e os extintos de morte, que iria encontrar sua plena elaboração em *O Ego e o Id* (FREUD,1920/1996, p.15).

Freud (1920/1996) vai abordar a compulsão á repetição como uma energia que atua no inconsciente, no conteúdo reprimido buscando se manifestar; um fator autônomo, que busca chegar à consciência. Esse processo de reviver constantemente, seria um esforço de lançar a energia que estava acumulada ou represada até atingir o sucesso neste objetivo. Segundo Martinez (2009) os vídeo *games* podem assumir o papel porta de saída para sua experiência de angústia, possuem características que aprisionam o jogador de uma forma que pode-se dizer que ele foi abduzido para outro planeta, lugar no qual dispõe de condições para que possa expor seus desejos propiciando formas de atuação que não são possíveis no mundo real, que de certa forma alia desejo, ficção e realidade:

Com tudo é de se notar é de se notar que apenas em raros casos podemos observar os motivos puros da compulsão a repetição, desapoitados por outros motivos .No caso da brincadeira das crianças, já demos ênfase ás outras maneiras, pelas quais o surgimento da compulsão pode ser interpretado; aqui, a compulsão à repetição e a satisfação instintual que é imediatamente agradável, parecem convergir em associação íntima. (FREUD,1920/1996, p.33).

Ao se analisar o lugar que os vídeo *games* ocupam na vida do sujeito, considera-se a possibilidade de que esta atividade seja por vezes compulsiva, quando se torna a única que importa em sua vida, ocupação indispensável. Portanto no que diz respeito á dependência de jogos eletrônicos haveria a possibilidade de se levantar diversas hipóteses, uma delas: “a compulsão à repetição deve ser

atribuída ao reprimido inconsciente” (FREUD,1920/1996, p.29). Para Green (2007 apud DOIA, 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 (p.73).

Ao se considerar sintomas compulsivos específicos não se poderia incluí-los como uma simples manifestação do inconsciente. Desta forma, não se pode classificar um indivíduo pelos sintomas apresentados e lhe atribuir o diagnóstico de compulsão. Não seria fácil identificar onde se inicia a manifestação do sintoma da compulsão já que este se forma no inconsciente e está diretamente ligado ao desejo (GONDAR, 2001):

Os sintomas compulsivos não podem ser considerados simplesmente como manifestações do inconsciente ou formações de compromisso. Dificilmente poderíamos pensar que o ato compulsivo de beber ou drogar-se, por exemplo, estaria representando um sujeito, ou dizendo algo sobre um desejo inconsciente. Esses sintomas não se produzem a partir de uma operação de recalçamento, ou melhor, não consistem num retorno do recalçado; eles se formam por um caminho mais curto, no qual uma satisfação pulsional, com forte tonalidade destrutiva, se exerce mais diretamente. Por este motivo, estes sintomas resistem, como o azeite à água, à intervenção clássica da clínica psicanalítica — a interpretação (p.30-31)

Compulsão está diretamente relacionada à falta de relação entre os conteúdos que se repetem, podendo assim ser apresentada como um silêncio diante dos fatos; uma forma de não conseguir representar, podendo assim ser vista como princípio do prazer, qual busca evitar contato com o que angustia, a consequência acabará fazendo com que a pessoa tenha uma real consciência da compulsão: “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” (DOIA, 2017, p.73).A compreensão de repetição aparece nos escritos de Freud ligada a compulsão desde o início:

Assim, Freud foi conduzido a desenvolver o que ele mesmo reconheceu ser uma especulação, porém uma especulação a que jamais renunciaria. Essa compulsão, essa força pulsional que produz a repetição da dor, traduz a

impossibilidade de escapar de um movimento de regressão, quer seu conteúdo seja desprazeroso ou não (ROUDINESCO, 1998, p.657).

O fenômeno compulsivo é visível em algumas patologias, como em casos de compulsão por internet ou jogos. A complexidade do assunto e as diferentes concepções teóricas demandam esclarecimentos que ajudem no estabelecimento deste diagnóstico de compulsão por video *games*; tratando-se de uma compulsão ligada aos jogos eletrônicos, sua análise necessitará de contínuos estudos devido ao crescente número de adeptos e a forma como fazem uso dos *games*:

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 (DOIA, 2017, p.83).

Diversas características fazem dos jogos eletrônicos uma forma de entretenimento, provocando uma imersão dos jogadores em mundos surreais, os quais permitem aos usuário controlar todas as situações presentes. Isto poderia indicar que os *games* podem ter um papel de ajuda ao usuário; como fuga da realidade, uma forma de se manter em um mundo a parte; não entrar em contato com seus problemas, que trazem sofrimento. O fato de não parar de jogar e cada vez mais aumentar a frequência do uso dos *games* acaba aprisionando o jogador neste ambiente (DOIA, 2017). Todos os tipos de compulsão têm suas repetições, o modo como o jogador utiliza o vídeo *game* pode ser considerado indicativo. A utilização excessiva da demonstração de repetição, aliado ao fato do usuário que se manter fixado ao jogo poderia caracterizar um estado de dependência. Para Rolnik e Franco (2006 apud DOIA 2017):

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 (p.75).

Segundo Green (2007) é relevante mencionar sobre a compulsão uma característica: o fato de se repetir destoando seus modos; o sujeito não tem consciência de que o conteúdo que está se repetindo é parecido, pois diferentes formas da repetição demonstram não ter relação entre elas:

[...] e importante é o elo não reconhecido entre o ato e seu conteúdo, que também pode ser encontrado de outras maneiras. A especificidade da compulsão a repetição e o fato de se repetir de diferentes modos, mas sem nenhuma consciência de que se está repetindo um mesmo conteúdo similar. As diferentes formas de repetição parecem não se relacionar umas as outras. A falha de reconhecimento dos diferentes modos de repetir é responsável por sua recorrência continuada. Em outras palavras, não há reconhecimento dos diferentes modos da repetição; o fato de todos eles lidarem com o mesmo conteúdo é negado (p.144).

Doia (2017) define que a compulsão evidencia um conflito entre os desejos e a viabilidade de sua realização; as demandas internas sempre tendem a buscar se realizar, procurando diferentes formas para fluir. Se a execução não for plena o real desejo não entra em consenso com o contexto social em que o indivíduo está inserido. O autor comenta: “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” (p.79). Atualmente, os *games* possuem suas narrativas focadas em vários temas. Este mundo de ficção, que mistura realidade irreal e real possui sua estrutura no mundo virtual; a entrada neste mundo fictício pode significar um abandono da existência no mundo real:

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 (DOIA, 2017, p.76)

Novas patologias têm surgido ao longo dos anos, as quais, conseqüentemente, demandam novos estudos para se elaborar planos de tratamento. Em relação ao assunto discutido neste estudo, entende-se que para se

diagnosticar uma compulsão tem que se estar amparado teoricamente, em critérios de base:

No tratamento dessas novas formas de padecimento, o campo transferencial seria convocado para propiciar um traçado de consistência aos lampejos de desejo, aqueles que o supereu não foi capaz de submeter de todo. É neste campo que as ínfimas manifestações desejantes podem encontrar uma possibilidade de expressão [...]. A legitimidade torna-se aqui uma questão essencial desejo pelo imperativo superegóico. O que aqui se coloca em pauta não é a desconstrução do dispositivo psicanalítico, mas a sua ampliação: seria preciso tornar mais finas e mais complexas as regras da associação livre e da atenção flutuante, bem como a proposta de abstenção (GONDAR, 2001 p.34)

Por fim, esta pesquisa buscou discutir o ambiente cibernético, mais especificamente, o brinquedo intitulado, “vídeo game”, atendeu-se a linha tênue que separa o uso normal do patológico deste dispositivo. A notoriedade do assunto se assenta na atenção delegada pela OMS a este assunto. A utilização que os adeptos fazem dos jogos é um aspecto que desponta como indicador para identificar os sinais e sintomas que remetem a compulsão. Este trabalho não tem a intenção de fazer qualquer tipo de alusão a favor ou contra a proposta de estabelecimento de diagnóstico pela OMS referente a utilização patológica dos *games*. No entanto, reafirma-se a necessidade de uma postura criteriosa da comunidade científica sobre esta questão devido sua complexidade e amplitude social.

Considerações Finais

Buscou-se através desta pesquisa contribuir através de uma compressão psicanalítica a respeito do uso que o sujeito faz do jogo eletrônico, da relação que estabelece com ele, e do lugar que este ocupa no existir humano atualmente. Tem-se a intenção de contribuir com novas reflexões sobre as questões ligadas a possível inclusão da compulsão por jogos eletrônicos no CID 11. Entende-se que, neste sentido essa pesquisa é relevante, notadamente, em termos sociais.

No início os jogos eletrônicos estavam presentes na sociedade como “brinquedos”, que ao longo do tempo foram ganhando adeptos de diferentes faixas etárias, nos mais variados públicos. Pode-se dizer que assumiu um lugar de destaque no mercado de entretenimento; um bem de consumo que estabeleceu um mercado atrativo e lucrativo para a indústria, com um crescente número de usuários.

A relação do usuário com os “antigos brinquedos” trouxe à tona a discussão e a necessidade da inclusão do termo “distúrbio de *games*”, ou compulsão por *games* na versão mais nova do CID. Assim como outros distúrbios ligados aos vídeos *games* como transtorno do jogo pela internet ou da dependência de internet, aparecem como sintomas de padecimento social. Diante de todos os aspectos o vídeo *game*, parece surgir como uma possibilidade de alívio do mal estar na cultura; o crescimento do número de jogadores pode servir para corroborar tal suposição, o que ajuda a colocar em pauta a discussão a respeito da legitimidade deste novo diagnóstico. Diversas características fazem dos jogos eletrônicos uma forma de entretenimento, provocando uma imersão dos jogadores em mundos surreais, os quais permitem aos usuários exercitar o controle das situações apresentadas. Isto poderia indicar que os *games* podem ter um papel de “pseudo apoio” ao usuário, ofertando a possibilidade de afastamento da realidade compartilhada; os *games*, dessa maneira, parecem atender a um anseio do sujeito de manter-se em um mundo a parte; paradisíaco, ou seja, extremamente atraente. O fato de resisitir a parar de jogar e, ao mesmo tempo, aumentar a frequência do uso dos *games* em

seu cotidiano acaba aprisionando o jogador neste ambiente, o que pode enfatizar o caráter compulsivo deste hábito.

Finalmente, ressalta-se a necessidade de que a sociedade volte seu olhar para este assunto, pois os jogos eletrônicos vêm ganhando cada vez mais adeptos “fanáticos”, ou seja, sujeitos que se precipitam em queda livre neste universo de desafios sedutores “para passar de fase”, encontrar a saída, a resolução do enigma, a vitória sobre os oponentes, porém acham-se aprisionados em um labirinto como um minotauro cego.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABREU, Cristiano Nabuco de et al . Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. **Revista Brasileira Psiquiatria.**, São Paulo , v. 30, n. 2, p. 156-167, Junho 2008 . Disponível em : <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-44462008000200014&lng=en&nrm=iso>. acesso em 23 Maio de 2018.

BARBOSA, Ana Maria Ferrara de Carvalho et al . As novas tecnologias de comunicação: questões para a clínica psicanalítica. **Cad. psicanal.**, Rio de Janeiro , v. 35, n. 29, p. 59-75, dez. 2013 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-62952013000200004&lng=pt&nrm=iso>. acesso em 03 junho. de 2018.

BBC NEWS, <<https://g1.globo.com/bemestar/noticia/pela-primeira-vez-vicio-em-games-e-considerado-disturbio-mental-pela-oms.ghhtml>> . Acesso em: 19 de setembro de 2018.

COSCELLI, João, **Jogadores já são mais de 1,2 bilhão em todo o mundo**, <https://link.estadao.com.br/blogs/modo-arcade/jogadores-ja-sao-mais-de-12-bilhao-em-todo-o-mundo>, acesso em 10 outubro.2018.

DOIA, A,C,P. **Jogos eletrônicos: formação e compulsão do indivíduo na contemporaneidade 2017**.p.68-73-75-79-83. Dissertação – Universidade Federal de Goiás Faculdade de Educação, Goiânia, 2017.

ESTRELA, C,F,**Industria dos games vai movimentar R\$ 550 bilhões em 2018, prevê firma especializada.2018**

<https://adrenaline.uol.com.br/2018/01/22/53984/industria-dos-games-vai-movimentar-r-550-bilhoes-em-2018-preve-firma-especializada/> Acesso em: 23 de maio de 2018.

ESTADÃO CONTEUDO, <https://istoe.com.br/oms-passa-a-considerar-vicio-em-jogos-de-videogame-um-disturbio/>. Acesso em : 23 de maio de 2018.

FREUD, Sigmund. Além do princípio de prazer, 1920. In: _____. **Além do princípio de prazer**. Rio de Janeiro: Imago, 1996. p. 15-17-29-33. (Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud, 18).

GALDALARRONDO, P. **Psicopatologia e semiologia dos transtornos mentais**: 2ª Edição, Unicamp Campinas: Artmed, 2008.

GONDAR, Jô. **Sobre as compulsões e o dispositivo psicanalítico**. *Ágora* (Rio J.), Rio de Janeiro , v. 4, n. 2, p. 25-35, Dec. 2001 . Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S151614982001000200002&lng=en&nrm=iso>. Acesso em : 22 de setembro 2018

GREEN, André. Compulsão à repetição e o princípio de prazer. **Rev. bras. psicanál**, São Paulo , v. 41, n. 4, p. 133-141, dez. 2007 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0486641X2007000400013&lng=pt&nrm=iso>. Acesso: em 19 de agosto 2018.

LAPLANCHE, J; PONTALIS, J. B. **Vocabulário da Psicanálise**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

MARTINEZ, Viviana Carola Velasco. "O brincar e a realidade"... virtual: videogame, assassinatos e imortalidade. **Estilos clínico.**, São Paulo , v. 14, n. 26, p. 150-173, 2009 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-71282009000100010&lng=pt&nrm=iso>. acesso em 22 nov. 2018.

MEZÊNCIO, M.S. **Metodologia e pesquisa em psicanálise: uma questão.** 2004. Disponível em : http://portal.pucminas.br/imagedb/documento/DOC_DSC_NOME_ARQUI20041213115113.pdf. Acesso em 14 Abril.2018

ROUDINESCO, Elisabeth e PLON, Michel. **Dicionário de psicanálise.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

SANTANA, Ana Lúcia, **História do Videogame**, 2018 <https://www.infoescola.com/curiosidades/historia-do-videogame/>, acesso em 10 out. 2018.

SUZUKI, Fernanda Tomie Icassati et al . **O uso de videogames, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo.** J. bras. psiquiatr., Rio de Janeiro , v. 58, n. 3, p. 162-168, 2009 . Disponível em: <<http://www.scielo.br/scielo>. Acesso em 23 Maio de 2018.

TORRES, P.P., REIS, E.P.. **Pesquisando com o Método Psicanalítico (2016).** VIII Congresso Internacional de Investigação e Prática Profissional em Psicologia XXIII Jornadas de Investigação Décimo Encontro de Investigadores e Psicologia .

WAKEFIELD, Jane , **Pela primeira vez, vício em games é considerado distúrbio mental pela OMS** – 2018 – <http://www.bbc.com/portuguese/internacional-42545208> – acesso em : 23 de maio de 2018.

WIKIPEDIA, <https://pt.wikipedia.org/wiki/Sa%C3%BAde>. Acesso em: 19 de setembro de 2018