

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

A FORMAÇÃO NA LINHA DE FOGO:
***VIDEOGAMES* DE GUERRA E A PSIQUE DANIFICADA**

Maria Luiza Oliveira Guimaro

UFSCAR
2010

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

A FORMAÇÃO NA LINHA DE FOGO:

VIDEOGAMES DE GUERRA E A PSIQUE DANIFICADA

Tese apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Educação, Núcleo Fundamentos da Educação da UFSCar, como exigência parcial para obtenção do título de Doutor em Educação

Orientador: Antonio Álvaro Soares Zuin

Doutoranda: Maria Luiza Oliveira Guimaro

UFSCAR
2010

**Ficha catalográfica elaborada pelo DePT da
Biblioteca Comunitária/UFSCar**

G963fh

Guimaro, Maria Luiza Oliveira.

A formação na linha de fogo : videogames de guerra e a psique danificada / Maria Luiza Oliveira Guimaro. -- São Carlos : UFSCar, 2010.
196 f.

Tese (Doutorado) -- Universidade Federal de São Carlos, 2010.

1. Educação - filosofia. 2. Indústria cultural. 3. Identidade. 4. Psicanálise. 5. Jovens. 6. Vídeo games. I. Título.

CDD: 370.1 (20^a)

BANCA EXAMINADORA

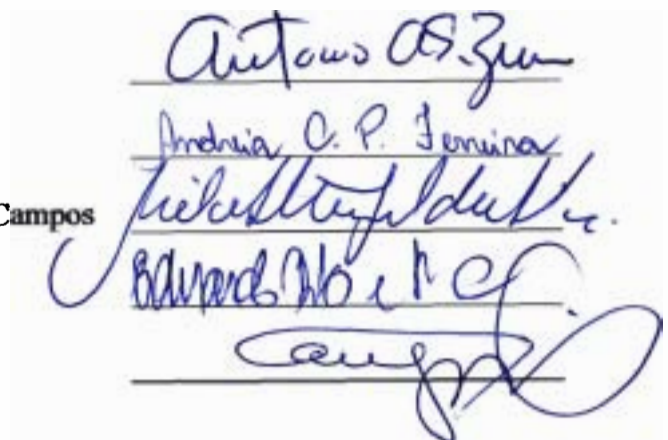
Prof. Dr. Antonio Álvaro Soares Zuin

Profª Drª Andreia Cristina Peixoto Ferreira

Profª Drª Nilce Maria Altenfelder Silva de Arruda Campos

Prof. Dr. Eduardo Pinto e Silva

Profª Drª Gêssica Priscila Ramos



Handwritten signatures of the exam board members, corresponding to the names listed on the left. The signatures are written in blue ink on a white background. The first signature is 'Antonio A.S. Zuin', the second is 'Andreia C. P. Ferreira', the third is 'Nilce Maria Altenfelder Silva de Arruda Campos', the fourth is 'Eduardo Pinto e Silva', and the fifth is 'Gêssica Priscila Ramos'.

Para Natália e Fernando que sempre me ensinam
Aos garotos entrevistados por possibilitarem uma visão do seu universo

AGRADECIMENTOS

Ao professor Antonio Álvaro Soares Zuin pela sua sabedoria e apoio durante todo o desenrolar deste trabalho;

Ao professor Newton Ramos de Oliveira pela sua presença serena e sábia;

Ao professor Eduardo Pinto e Silva por suas contribuições exemplares para o aperfeiçoamento deste estudo;

Às professoras Andreia Peixoto Ferreira, Géssica Priscila Ramos e Nilce Altenfelder Campos, por aceitarem compor esta banca;

Aos professores Esther Bufa, Marisa Bittar, João dos Reis e Amarílio Ferreira Jr pelos valiosos ensinamentos;

A todos os colegas do Grupo de Estudos e Pesquisa Teoria Crítica e Educação, com sedes na UFSCar (São Carlos), UNIMEP (Piracicaba) e UNESP (Araraquara), pelas profundas contribuições para o desenvolvimento desta pesquisa;

Ao Nuno, companheiro imprescindível, pelos constantes incentivos, e pela paciência;

À minha querida Roselaine por refletir comigo alguns conceitos, e pela presença amiga;

Às amigas Nívea e Ana Carla pela profunda colaboração na articulação deste trabalho;

À querida amiga Cecília pelo apoio de tantos anos;

Às amigas, Deborah, Lúcia e Fabíola pelo companheirismo nesta jornada;

À Camila pela ajuda inestimável na configuração deste texto;

Ao Manuel pelo incentivo e amizade;

Ao meu pai Augusto pela compreensão e amor;

À memória de minha mãe Zezé que me incentivou nos caminhos das letras;

À Cida por todo apoio no dia-a-dia.

À CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, pela concessão da bolsa.

RESUMO

Esta tese teve como preocupação a dimensão formativa dos jovens no mundo contemporâneo. Percebemos que poderíamos pensar nesta dimensão por meio da seguinte inquietação: O que faz com que os jovens se desinteressem pelos bancos escolares e os troquem pelos bancos das Lans Houses. Partindo desta inquietação problematizamos alguns elementos da cultura atual – aqui especialmente singularizados pelo uso compulsivo dos *videogames* de guerra – que parecem estar promovendo mudanças na constituição identitária e subjetiva dos jovens, incitando-os a comportamentos compulsivos e aditivos. Assim, o presente estudo versa sobre a subjetividade dos jovens mediante os *videogames*, analisando mais detidamente os de guerra, que parecem contribuir para uma danificação formativa desses sujeitos. Para desenvolver este argumento, temos a necessidade de refletir sobre a condição da juventude, suas particularidades, sua socialização e, portanto, da construção identitária dos sujeitos no mundo contemporâneo, pois nossa hipótese sugere que os adolescentes na atualidade parecem estar atrelados ao indiferenciado constitutivo do tecido social, de forma heterônoma, refletindo-o, ou seja, ocorre nesse processo um acirramento à tendência de ausência de fronteiras entre o público e o privado, a infância e o campo adulto, o virtual e o real, a função formativa da escola e a sua apropriação pela indústria cultural. Esta análise se apóia também, na ideia de que as instâncias tradicionais da educação – família e escola – têm dividido com as instituições mediáticas uma responsabilidade educativa. Constatando assim uma nova estruturação no campo da socialização, busca-se uma perspectiva relacional de análise entre essas instâncias, a fim de apreender a especificidade do processo de construção de identidade dos sujeitos na atualidade. Para dimensionar as formas atuais de constituição da subjetividade recorreu-se também a alguns conceitos da psicanálise. A perda da autoridade familiar e do professor mencionada já há muito por Hannah Arendt, referindo-se ao engodo da socialização das modernas sociedades de massas, resultaria em uma verdadeira fraude da vida pública e conseqüentemente da função pública da escola. Poderíamos inferir que esse declínio da autoridade incide, no campo do psíquico, sob a forma de uma espécie de patologização da idealização (ou seja, não há quem se admirar) e está comprometendo os processos de identificação secundários, sobretudo, o que na adolescência pode estar contribuindo para abalar seriamente suas bases narcísicas (facilitando esses vícios ou comportamentos aditivos). Dentro dessas perspectivas nos processos de subjetivação em foco, parece ocorrer uma tendencial reconfiguração das instâncias psíquicas, como consequência das mudanças fomentadas pelo capitalismo tardio e pelas alterações ocorridas na autoridade paterna, familiar e do âmbito escolar, cujos determinantes parecem indicar uma propensão a comportamentos aditivos (aqui compreendidos através da dependência heterônoma dos sujeitos aos meios imagéticos de entretenimento), como constituintes da personalidade. A análise de tais condutas pode indicar, ainda, em que medida os jovens mimetizam em seus corpos e em suas relações as tendências extremas da sociedade, como a compulsão à repetição.

Palavras-chave: formação, jovens, *videogames* de guerra

ABSTRACT

The objective of this thesis was the formative dimension of the youth in the contemporary world. We noticed that we could reflect upon this dimension through the following inquisition: What makes the youth be uninterested by the “school seat”, and trade them for “Lan Houses’ seats”. This problem leads us to think about some aspects of the current culture – we emphasize here the overuse of war videogames – which seem to be promoting identity and subjective constitution of the youth, instigating them to compulsive and addictive behavior. Thus, the present study aims at the subjectivity of the youth through videogames, especially the war ones, which seem to contribute to a formative harm in the subjects. In order to develop this argument, we need to reflect upon their *status quo*, the singularities, socialization, and consequently, the construction of their identity in the contemporary world. Our hypothesis, then, suggests that current teenagers are attached to undifferentiated constitution of the social fabric, heteronomously, which results in a rupture to the tendency to extinguish the frontiers between the public and the private, the childhood and the adulthood, the virtual and the real, the formative function of education and its appropriation by the industry. This analysis is also based on the idea that the traditional educational grounds – family and school – now share this responsibility with other institutions as a means to education. When observing, then, a new structure in the socialization field, we search for a relational perspective of analysis between these grounds, in order to understand the specificity of the identity building processes of the subjects in the current world. Aiming at measuring the current forms of the constitution of this subjectivity, we also resorted to psychoanalyses principles. The loss of authority in the family and by the teacher, mentioned a long time ago by Hannah Arendt, who referred to the allurements of the socialization in modern mass societies, resulting in the true fraud of the public life, and consequently, the public role of the school. One could infer that the decline of authority resides in the psychic field, in the form of a type of pathologization of the idealization (that is, there is no one to be admired), which is affecting the processes of secondary identification. Moreover, it may be contributing in teenage hood seriously shaking its narcissist basis (reinforcing these vices and addictive behaviors). Taking into account these perspective in the process of the subjectivities studied, a tendency to a reconfiguration of the psychic instances may be taking place as a consequence of the changes triggered by the late capitalism and by the changes occurred in paternal, family and school authorities, whose determinants seem to indicate a tendency to addictive behaviors (which are here understood through the heteronomic dependency of the subjects in the imaginet means of entertainment), as personality builders. The analysis of such behaviors may also indicate how much the youth simulate in their bodies and its relation to the extreme tendencies of the society, as a compulsion to repetition.

Key words: formation, teenagers, war games

SUMÁRIO

RESUMO

ABSTRACT

INTRODUÇÃO.....	09
CAPÍTULO 1	
HISTÓRIA DOS <i>GAMES</i> E O DECLÍNIO DO BRINCAR/ JOGAR.....	20
1.1 HISTÓRIA DOS JOGOS: UM OLHAR PRELIMINAR SOBRE OS JOGOS/GAMES E SUA CRIAÇÃO.....	28
1.2 BRINCAR/ JOGAR – A CAPTURA DA AUTONOMIA.....	33
1.3 O BRINQUEDO.....	36
CAPÍTULO 2	
OS <i>GAMES</i> DE GUERRA E OS PREJUÍZOS FORMATIVOS.....	45
2.1 O OBJETO DE ESTUDO: OS <i>GAMES</i> DE GUERRA.....	45
2.2 IMAGENS DA SÍNTESE: AS INSÓLITAS PAISAGENS DOS <i>VIDEOGAMES</i>..	57
CAPÍTULO 3	
A CONDIÇÃO JOVEM MEDIANTE O DECLÍNIO DAS INSTÂNCIAS FORMATIVAS E O ENCAPSULAMENTO DO INDIVÍDUO.....	64
3.1 RESSIGNIFICAÇÃO DO CONCEITO DE JUVENTUDE.....	64
3.2 AS INSTÂNCIAS FORMATIVAS E O ENCAPSULAMENTO DO INDIVÍDUO.....	80
CAPÍTULO 4	
DINÂMICAS PSÍQUICAS ENGENDRADAS NO CAPITALISMO TARDIO.....	93
4.1 OS PROCESSOS DE REIFICAÇÃO DO EU.....	93
4.2 A PSICANÁLISE: A CONSTITUIÇÃO DO EGO NA TÓPICA FREUDIANA.....	93
4.3 PROCESSOS DE DISSOLUÇÃO DO EU – A FALSA IDENTIFICAÇÃO E A FALSA PROJEÇÃO.....	99
4.4 A COMPULSÃO À REPETIÇÃO E PSÍQUES DANIFICADAS.....	109
CAPÍTULO 5	
<i>VIDEOGAMES</i> DE GUERRA E A FORMAÇÃO DANIFICADA	121
5.1 METODOLOGIA.....	121
5.2 OS AFICIONADOS: NA TRAMA DAS FALAS.....	123
5.3 VOZES RECOLHIDAS: <i>VIDEOGAMES</i> COMO EXPOENTE DA	

INDÚSTRIA CULTURAL CONTEMPORÂNEA.....	141
5.4 VOZES RECOLHIDAS: O DEBATE SOBRE OS <i>VIDEOGAMES</i>.....	142
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	155
REFERÊNCIAS	
BIBLIOGRÁFICAS.....	160
ANEXOS.....	167

A FORMAÇÃO HUMANA NA LINHA DE FOGO: *VIDEOGAMES* DE GUERRA E A PSIQUE DANIFICADA

INTRODUÇÃO

Esta investigação originou-se da seguinte inquietação: o que faz com que uma parcela dos jovens oriundos das escolas públicas bem como das escolas particulares se desinteressem pelos bancos escolares e os troquem pelos bancos das *Lan Houses*. Partindo desta inquietação problematizamos alguns elementos da cultura atual – aqui especialmente singularizados pelo uso compulsivo dos *videogames* de guerra – que parecem estar promovendo mudanças na constituição identitária e subjetiva dos jovens, incitando-os a comportamentos compulsivos e aditivos.

Assim, o presente estudo versa sobre a subjetividade dos jovens mediante os *videogames*, analisando mais detidamente os de guerra, que parecem contribuir para uma danificação formativa desses sujeitos. Para desenvolver este argumento, temos a necessidade de refletir sobre a condição da juventude, suas particularidades, sua socialização e, portanto, da construção identitária dos sujeitos no mundo contemporâneo.

Esta análise se apóia na ideia de que as instâncias tradicionais da educação – família e escola – têm dividido com as instituições midiáticas uma responsabilidade educativa. Constatando assim uma nova estruturação no campo da socialização, busca-se uma perspectiva relacional de análise entre essas instâncias, a fim de apreender a especificidade do processo de construção de identidade dos sujeitos na atualidade.

A análise empírica se constitui em uma entrevista semiestruturada com dois jovens jogadores aficionados por *videogames* de guerra, bem como no exame de expressões da indústria cultural – revistas, jornais, filmes e vídeos – editados e publicados a partir dos anos 2000 e, mais precisamente, no período de 2005 a 2009, as quais abordam o tema desta tese. No intuito de que possam nos auxiliar na construção da diagnose, do processo formativo dos jovens no mundo contemporâneo, pressupondo que estes se encontram prejudicados pela adesão aos jogos eletrônicos considerando uma possível obsolescência dos agentes formadores tradicionais (escola, família). Importante ressaltar que o recorte temático que esta pesquisa utiliza acerca dos jogos eletrônicos, especialmente os de guerra, deve-se à

necessidade de elencar um objeto de análise, dentre tantos outros, entendendo que a análise do seu movimento particular expressa as contradições do todo social.

Para delinear este estudo, optamos por estabelecer um percurso de análise amparado no referencial da Teoria Crítica da Sociedade, especialmente apostando no vigor¹ do conceito da indústria cultural elencando os *games* como um de seus objetos expressivos.

Para dimensionar as formas atuais de constituição da subjetividade, recorreremos a alguns conceitos da psicanálise. A perda da autoridade familiar e do professor mencionada já há muito por Hannah Arendt, referindo-se ao engodo da socialização das modernas sociedades de massas, resultaria em uma verdadeira fraude da vida pública e conseqüentemente da função pública da escola. Poderíamos inferir que esse declínio da autoridade incide, no campo do psíquico, sob a forma de uma espécie de patologização da idealização (ou seja, não há quem se admirar) e está comprometendo os processos de identificação secundários, sobretudo o que na adolescência pode estar contribuindo para abalar seriamente suas bases narcísicas (facilitando esses comportamentos aditivos).

Dessa forma, os adolescentes parecem estar atrelados ao indiferenciado constitutivo do tecido social, de forma heterônoma, refletindo-o, ou seja, ocorre nesse processo um acirramento à tendência de ausência de fronteiras entre o público e o privado, a infância e o campo adulto, o virtual e o real, a função formativa da escola e a sua apropriação pela indústria cultural.

O crescente processo de fetichização da cultura do qual os jogos virtuais de guerra fazem parte, bem como os RPGs e a crescente mania das *Lan Houses* combinadas, estariam resultando em uma verdadeira compulsão à repetição, fazendo com que muitos adolescentes fiquem ligados em tempo integral a jogos que envolvem eliminação dos adversários, a título de promover uma verdadeira descarga pulsional mortífera que se esvai no jogo virtual a cada

¹ O livro *A indústria cultural hoje* (2008) oferece ao leitor perspectivas de alguns autores inseridos no debate acerca da atualidade deste conceito. Segundo os organizadores desse livro, este conceito tem sido utilizado na atualidade como um termo técnico nas *business schools*, corroborando um uso esquizofrênico, pois porta a ambivalência de representar “um objeto da história das idéias, fruto do seu tempo, resultado do horror que a nata da intelligentsia alemã nutria pela cultura de massa do Novo Mundo, com seu suposto filistianismo”. Mas, quando se torna parte do léxico empresarial, desvinculado dos nomes de Adorno & Horkheimer, assume-se um caráter ultracontemporâneo, desprovido de qualquer impulso crítico. No entanto, a sociedade hoje é a tal ponto produzida com a participação da indústria cultural que ruíram-se em grande parte os fundamentos da negatividade nos moldes apresentados na época em que o termo foi construído. Wolfgang Leo Maar (2008), ao prefaciar o livro, afirma: “o que há de inovador no tema da indústria cultural é precisamente a necessidade objetiva da prática social na cultura: se o fetichismo da mercadoria implica uma regressão da audição, é necessário reforçar a experiência de ouvir, praticar uma nova sensibilidade, escovar a contrapelo” (p.9).

aperto de botão ou manuseio, compulsivo aparentemente sem consequências, mas que indica a crescente administração da sensorialidade.

Nesse contexto, este estudo tem o argumento de que a contemporaneidade, ao imprimir novas práticas socializadoras, tem esmaecido e colocado em suspeição, sobretudo a formação humana das gerações mais recentes, o papel ‘da autoridade do professor’ bem como o da família neste espaço ‘plural’ de múltiplas referências identitárias, mesclando influência familiar, escolar e midiática, entre outras. Esse espaço se apresenta peculiar porque resulta não só da inter-relação entre as duas instâncias tradicionais da educação, mas da relação de interdependência entre elas e a mídia.

Dentre os aspectos mais expressivos presentes na atualidade estão os relacionados à intensa produção de bens culturais que, atrelada aos meios de comunicação de massas vem ocupando um papel relevante na formação psicológica, cognitiva e moral das pessoas.

Evidencia-se uma ordenação regulada por um amplo e diversificado universo cultural, cujo paradigma mundializado se impôs de forma inexorável e avassaladora. O capitalismo, como é sabido há muito, sempre historicamente se configurou permeado de contradições, mas vem apresentando no seu modo transnacional, tecnocientífico e globalizado elementos irracionais cada vez mais desconcertantes. Um desses elementos pode ser exemplificado pelo gritante descompasso entre a intensa aceleração tecnológica que Laymert G. dos Santos (2008)² examina no livro *Mutações*, e a questão premente da fome no mundo que ultrapassa o número recorde de um bilhão de pessoas no momento, conforme dados da ONU, expressos no jornal *Folha de São Paulo* de 20 de junho de 2009. Esses números estimam um acréscimo de 100 milhões de subnutridos para este ano, ou seja, uma de cada seis pessoas no planeta está na “silenciosa crise da fome”³, inclusive crescendo tendencialmente nos países desenvolvidos.

Para Octavio Ianni (2001), essa é uma realidade extremamente problemática, atravessada por movimentos de integração e fragmentação, implicando tribos e nações, coletividades e nacionalidades, etnias e religiões, sociedade e natureza. Para ele são muitas as

² Laymert G. dos Santos (2008), baseando-se nos dados de Konstatinos Karachalios, especialista do Escritório Europeu de Patentes, que se dedicou nos últimos anos à construção de cenários futuros nessa organização, assinala que “Se você considerar o progresso tecnológico realizado no ano 2000 como ‘unidade de tempo tecnológico’, então se calcula que o século XX teve, ao todo, 16 unidades. Todo o século XX é equivalente a apenas 16 anos de progresso tecnológico medido pelo ano 2000; isto é, em termos tecnológicos o século todo poderia ser comprimido em apenas 16 anos, com desenvolvimento cada vez mais concentrado em seu final.” Levando-se em conta esse efeito de aceleração e presumindo que não haja desastres em larga escala ou em longo prazo, Karachalios avalia que tenhamos que lidar com um progresso tecnológico equivalente há 25 mil anos (baseados na tecnologia do ano 2000).

³ Essa expressão foi cunhada por Jaques Diouf, diretor-geral da FAO (organismo da ONU para a agricultura e a alimentação)

diversidades e desigualdades que se desenvolvem com a sociedade global, algumas antigas e outras recentes e surpreendentes. Para compreendê-las, bem como os seus movimentos e as suas tendências, é preciso repensar de maneira contundente como as diversidades e desigualdades atravessam o mundo.

No caso do Brasil, desde os anos 1970, a sociedade convive com a realidade dos meios de comunicação de massa de maneira intensa e profunda, os quais se confrontaram com uma população pouco letrada e urbanizada em curto espaço de tempo. Algumas das consequências desse processo midiático massivo, como o desaparecimento do espaço público, assume no país proporções insuspeitadas. A onisciência ou a onipresença, por exemplo, da televisão como mediação necessária – ou a “centralidade da TV” – foram fenômenos produzidos pela ditadura com suas políticas de integração, segurança nacional ou de homogeneização ideológica, uma vez que promoveram uma espécie de “identidade nacional” que publicizava de forma radiosa, na maioria das vezes, somente os interesses dos grupos dominantes (BUCCI, 1997). Essa análise tem similaridades com o papel da *internet*, na atualidade, embora esta não opere como produtora de uma identidade nacional, mas sim colaborando com uma identidade global apropriada às novas configurações do capitalismo contemporâneo.

Considerando-se esses aspectos da dimensão social, ou seja, analisando-se no caso a intensa profusão de imagens que as mídias promovem para as pessoas, torna-se relevante refletir sobre os conceitos da falsa consciência e da ideologia. Para Sergio Paulo Rouanet (1998), a falsa consciência é o olhar que não pode ver: uma incompetência cognitiva socialmente condicionada. A ideologia é a visão errônea correlativa desse olhar incompetente, um conjunto de representações necessariamente distorcidas. Para o autor, a cegueira psíquica, mediação interna pela qual o poder inibe o olhar, reforça e viabiliza a cegueira social.

No intuito de compreender como o mecanismo midiático, mais especificamente a propagação do uso dos *videogames* tanto a partir de consoles acoplados nos televisores como num processo em rede, por meio dos computadores, ocupa, cada vez mais, os espaços de socialização dos jovens, propômo-nos analisar alguns dos processos de constituição da subjetividade na semiformação cultural (*Halbbildung*), enfocando principalmente as atitudes compulsivas expressas na participação dos jovens nos jogos de guerra virtuais. Diante de outras vivências compulsivas existentes na contemporaneidade, delimitamos em nosso estudo a crítica acerca das possíveis mudanças que incidem no psiquismo humano imanentes ao seu envolvimento nesses jogos.

Segundo autores contemporâneos, como Charles Melman (2003), as manifestações atuais não deixam muitas dúvidas acerca da emergência de uma “nova” economia psíquica que vem alterando as formas de pensar, julgar, de comer, do sexo, de casar ou não, de viver a família, a pátria, os ideais, o lazer, o viver-se. Esse autor indica que passamos de uma cultura fundada no recalque dos desejos, e, portanto, cultura da neurose, a outra que recomenda a livre expressão e promove a perversão. Assim, o funcionamento psíquico atual não se origina mais numa harmonia com o “Ideal”, mas com um objeto de satisfação. “A tarefa psíquica se vê enormemente atenuada, e a responsabilidade do sujeito apagada por uma regulação puramente orgânica.” (MELMAN, 2003, p.15)

Dentro dessas perspectivas nos processos de subjetivação em foco, parece ocorrer uma tendencial reconfiguração das instâncias psíquicas, como consequência das mudanças fomentadas pelo capitalismo tardio⁴ e pelas alterações ocorridas na autoridade paterna, familiar e do âmbito escolar, cujos determinantes parecem indicar uma propensão a comportamentos aditivos (aqui compreendidos através da dependência heterônoma dos sujeitos aos meios imagéticos de entretenimento), como constituintes da personalidade. A análise de tais condutas pode indicar, ainda, em que medida os jovens mimetizam em seus corpos e em suas relações as tendências extremas da sociedade, como a compulsão à repetição. Conforme aponta Christoph Türcke (2003)⁵, o vício é uma tendência extrema social do capitalismo que, como um sistema que se reproduz de forma compulsiva, tem como lógica uma expansão predatória e viciante, transformando mercadorias em necessidades sistêmicas (a lógica do “sempre mais”).

O *war game* evidencia um paroxismo dessa dinâmica compulsiva do capitalismo, pois parece conter na sua constituição uma síntese da violência contemporânea. Parece apropriado indicar aqui que a indústria bélica e o narcotráfico constam como dois grandes mercados sustentadores do capitalismo transnacional. Identifica-se ainda que os *videogames* são oriundos da tecnologia que subsidiava a indústria nuclear; portanto, sua gênese se insere como subproduto da *ratio* instrumental em seu vértice mais acintoso. Sua própria história é constituída de forma belicosa pelas estratégias de mercado das indústrias da tecnologia de

⁴ Capitalismo tardio pode ser identificado como o período capitalista amplamente industrializado que descobriu em si mesmo recursos, de certa forma contrariando certos prognósticos da teoria de classes, tais como sua perspectiva futura de um acirramento das contradições intrínsecas, e de um colapso, com a imensa elevação do potencial técnico/científico, e com isso também a elevação dos bens de consumo que beneficiam os membros dos países altamente industrializados para o seu prolongamento. Ele mobiliza, por meio da produção de monopólios de bens culturais atrelados aos meios de comunicação de massa, uma ampla integração totalizadora, induzindo os indivíduos a conceber processos subjetivos reificados, alienados, padronizados e danificados.

⁵ Palestra proferida pelo professor Christoph Türcke, em setembro de 2003, na UNIMEP, num conjunto de conferências em comemoração aos 100 anos de Adorno.

ponta, as quais se digladiam em torno da formação de oligopólios, na busca do jogo mais sedutor e da tecnologia de maior resolução possível, inserindo-se numa tendência compulsiva dos processos de produção e publicização de mercadorias simbólicas pela indústria cultural.

Partindo dessa constatação, torna-se relevante examinar o enredamento desses jogos virtuais de guerra na esteira produtiva da “indústria cultural”⁶ (termo cunhado por Max Horkheimer e Theodor Adorno em 1947) e os processos de semiformação que lhe são correlatos, bem como as formas de mediação familiar e escolar que vêm sendo obliteradas nesse percurso. Dessa forma, temos como essencial um exame das condições objetivas em que nossa sociedade está inscrita, ou seja, compreender as condições específicas do modo de produção capitalista contemporâneo.

Nesse sentido, esses processos de subjetivação que configuram identidades massificadas são explicados por Adorno e Horkheimer (1985) em seu texto Elementos do Anti-semitismo, no qual aborda a dinâmica psíquica como a expressa na categoria do *ticket*. “A mentalidade do *ticket*” é o processo de produção artificial de uma unanimidade virtual. A compra do *ticket* vendida pelas instituições ideológicas do capitalismo propicia uma danificação da experiência, pois oblitera a capacidade de mediação e elaboração, favorecendo estados de reificação. A aceitação do *ticket* pressupõe a supressão do juízo, pois, segundo o autor, a capacidade de discernir pela ponderação passou a uma cega subsunção do particular ao universal, do indivíduo à sociedade. Nessa direção, entende-se que há uma formação social peculiar e totalitária, que cria padrões estéticos e morais que induzem os indivíduos a apreciá-los através da captura de seus investimentos libidinais pelo *design*, fazendo-os consentir e submeter-se a eles, indicando uma crescente tendência social de administração da sensorialidade.

⁶ Esse termo surgiu na obra A Dialética do Esclarecimento, publicada pela primeira vez em 1947. Perseguidos pelo regime nazista de Adolf Hitler, os principais pesquisadores do Instituto de Pesquisas Sociais de Frankfurt – Walter Benjamin, Herbert Marcuse, Theodor Adorno, Max Horkheimer, entre outros – tiveram que deixar a Alemanha. Adorno e Horkheimer passaram a morar nos Estados Unidos, um dos principais países do capitalismo mundial, que se mostrava bem desenvolvido em relação à Alemanha pré-fascista. Esses autores se surpreenderam com todo o aparato tecnológico encontrado naquele país, e por isso fizeram uma análise a partir do que eles encontraram: um capitalismo tecnologicamente desenvolvido e uma indústria voltada para a fabricação e consumo de produtos de bens de consumo. O que eles chamaram de indústria cultural? “O cinema, o rádio, as revistas constituem um sistema”. (Adorno & Horkheimer, 1986, p. 10). Os autores reconheceram também a música e a própria televisão como parte desse sistema. Assim, podemos observar o que eles chamaram de indústria cultural e como seus produtos formam um sistema que representam os interesses da classe dominante, direcionando e adaptando seus produtos ao consumo.

Percebe-se ainda nesta formação social uma agudização das tendências sadomasoquistas, que podem ser verificadas em muitas atitudes dos jovens diante daquilo que reverenciam com muito fervor (ídolos, jogos, modismos), representando elementos da ordem da passividade (submissão ao ícone) e um elemento de perversão, quando não se trata do objeto amado (animosidade para aqueles que não portam os signos do grupo e não se comportam de acordo com as normas ou estilos preestabelecidos pelo coletivo; *outras tribos*).

O indivíduo faz uso da falsa projeção⁷, que, ao contrário da projeção, faz com que o real seja percebido pelo indivíduo como pronto e acabado, absorvido sem qualquer refração e devolvido sem ser transformado⁸. O que a consciência projeta no real é o que já estava ali contido. Segundo Rouanet, “o sujeito expropriado de sua interioridade não projeta outra coisa senão o próprio mundo exterior que comanda o processo perceptível, assim como o capitalismo comanda o ciclo do processo produtivo”. (ROUANET, 1989, p.146)

Nessa perspectiva, o foco deste trabalho se dá também na verificação de algumas características atuais da indústria cultural e da semiformação, analisadas pela teoria crítica que utiliza também categorias psicanalíticas para obter maior abrangência da perspectiva dialética materialista do particular e do universal para consubstanciar uma crítica da cultura. Adorno aponta para o paradoxo contemporâneo: um movimento de exaltação ao individualismo que resulta na anulação do indivíduo. Na modernidade, o lugar do sujeito singular está angustiosamente vazio. Portanto, dentro das perspectivas dos teóricos de Frankfurt, a própria existência do sujeito tal como fora concebido na gênese da sociedade moderna passa a ser contestada. Essa constatação acerca do sujeito esvaziado tem como uma de suas origens o papel esmaecido da mediação familiar.

Segundo Canevacci (1985), Mitscherlich identificou o desaparecimento da figura paterna na sociedade administrada como resultante de um processo gradativo de estilhaçamento do âmbito do trabalho, a partir da revolução da técnica da produção em massa e de uma administração e instrumentalidade que perpassa todos os níveis da vida humana. No sistema anterior, o pai era responsável pelo ensino da tradição e técnica para o filho, e, assim sendo, estava deixando duas marcas: um esquema de organização do comportamento

⁷ Conceito desenvolvido por Adorno (1985), principalmente no texto Elementos do Anti-Semitismo in Dialética do Esclarecimento.

⁸ O conceito de projeção no sentido propriamente psicanalítico: operação pela qual o sujeito expulsa de si e localiza no outra-pessoa ou coisa qualidades, sentimentos, desejos e mesmo “objetos” que ele desconhece ou recusa nele. Trata-se aqui de uma defesa de origem muito arcaica, que vamos encontrar em ação particularmente na paranoia, mas também em modos de pensar “normais” como a superstição. (LAPLANCHE & PONTALIS, 2001, p.374)

chamado consciência – o superego – e certo número de capacidades práticas voltadas para o domínio da realidade.

De acordo com Adorno (1976), a psicanálise forneceu uma contribuição decisiva para a compreensão das relações entre família e sociedade, sendo que na visão freudiana é a família o lugar socialmente definidor pelo qual se forma a estrutura da personalidade e que, por sua vez, tornar-se-á relevante, pois é exatamente esse lugar de estruturação e definição da personalidade que a família personifica – é justamente o que mais sofre interferência da totalidade social no estado em que se apresenta:

A criança realiza então, nas primeiras fases de seu desenvolvimento, as experiências de amor e ódio para com o pai que, na época burguesa, davam lugar ao complexo de Édipo; mas descobre também, mais depressa do que antes, que o pai não personifica a força, a justiça e a bondade, e que, sobretudo não dá a proteção que a criança esperava inicialmente receber dele. (ADORNO & HORKHEIMER, 1976, p.144)

Como decorrência do enfraquecimento da figura do pai, do esvaziamento das relações pessoais e do congelamento afetivo da família resultante da saída de seus membros para a sobrevivência externa a ela, ampliou-se a distância entre a família e o ego dos indivíduos, tornando-os quase totalmente esmaecidos, fazendo com que a família e o ego ficassem deslocados e separados. Surge a atomização do indivíduo no seio familiar, e dessa forma

[...] a instituição tradicional (a família) é agora pouco mais temida do que amada: não é combatida, porém esquecida; ou, mais precisamente, é ainda tolerada pelos que agora não têm mais motivos, nem energias para lhe opor resistência. Este desenvolvimento leva finalmente os indivíduos a se tornarem, na realidade, o que havia sido postulado para teoria do liberalismo rigoroso do início da era contemporânea: átomos sociais. Na sociedade industrial tardia, todo indivíduo está só, e a expressão que se tornou célebre, a “multidão solitária”, é um testemunho desse fato. (ADORNO, & HORKHEIMER, 1976, p 144)

Adorno (1976) desenvolve a ideia da substituição do pai real por

[...] “poderes coletivos”, uma vez que o filho represente deste pai apenas a idéia abstrata de um poder e de uma força arbitrária e incondicionada, esse filho busca por um pai mais forte e poderoso que o pai real e o substitui pela equipe de esportes, pelo clube, pelo Estado, pela igreja, pelos jogos. Tal processo de substituição manifesta a tendência do indivíduo à submissão a qualquer autoridade, contudo que ela ofereça proteção, satisfação narcísica,

vantagens materiais e a possibilidade de desafogar em outros o sadismo no qual encontra respaldo à desorientação inconsciente e o desespero, encontra uma cobertura. (ADORNO & HORKHEIMER, 1976, p.145)

A substituição das figuras parentais por figuras apócrifas não apenas deslocou a assim chamada função Pai, apontada Freud e mais desenvolvida por Lacan, mas interferiu no próprio desfecho do complexo edipiano. Da figura paterna restou, para a criança, apenas a ideia abstrata de um poder e de uma força arbitrária e sem limites. Essa é a conformação fantasmática da figura paterna que a criança e o jovem projetam sobre os líderes secundários ou midiáticos em busca de carinho e proteção reais na sociedade hodierna sem pai. É a alteração promovida no desfecho edipiano devido à nova dinâmica familiar que explicaria, em última análise, a tendência irracional crescente, já verificada na fase do nazismo alemão, e altamente disseminada na cultura atual supostamente democrática, em que assistimos a um número cada vez maior de pessoas colocando suas vidas nas mãos de líderes carismáticos religiosos, ou cultuarem alucinadamente *pop stars* e ídolos midiáticos de todos os tipos forjados pela indústria do entretenimento.

Portanto, no interior desta análise, observa-se que a família cada vez menos cumpre a sua função de instituição de aprendizagem, educação e formação. Adorno e Horkheimer (1976) atribuíram esse estado de coisas, além dos fatores relacionados anteriormente, também ao fato de a formação cultural ter perdido totalmente sua utilidade prática, pois

Mesmo que a família se esforçasse por transmiti-la, a tentativa estaria condenada ao fracasso porque, com a certeza dos bens hereditários, perderam-se também os momentos de segurança e proteção a respeito do externo. (ADORNO & HORKHEIMER, 1976, p.143)

Da parte dos filhos, a tendência atual consiste, segundo os autores, em se esquivarem desta educação e de se orientarem de preferência pelas exigências do “mundo real”.

Ironicamente, o virtual dos *games* é também uma das formas desse real, que se apresenta a esses jovens como possibilidade de espaços “formativos” e constitutivos de sua identidade, pois, exacerbando o seu apego a esses objetos – jogos de guerra *on-line* –, parecem, concomitantemente, desenvolver um menor interesse pela intervenção da família em seus processos formativos.

Por outro lado, as novas constituições familiares, cujos determinantes formativos encontram-se eclipsados de suas funções, muitas vezes estão mergulhadas na indiferença, na luta pela sobrevivência ou no comodismo, deixando como saldo os jovens à mercê dos objetos da indústria cultural, que parece estar produzindo modelos que substituem as figuras parentais, respondendo pela formação secundária.

Desse modo, o *ethos* dos jogos virtuais de guerra proporciona, através dos seus suportes inerentes, como os campeonatos, além da própria imersão em seus mundos imaginários, um aparato constitutivo de “má formação identitária”, incitando o usuário, inclusive pela administração da sensorialidade, a um poder e um prazer “substitutivo” – ao de experiências reais. Além disso, seus mecanismos funcionais de captura incitam os jovens a cair nas malhas de uma socialização danificada, uma vez que essa conformação parece não oferecer os subsídios necessários para o fortalecimento do ego, e talvez possa promover um retrocesso das suas próprias capacidades.

O jovem se vê, então, submetido a um excesso de estimulações ou de intensidades que dificilmente serão metabolizadas – situação que se aproxima bastante da concepção de trauma em psicanálise –, configuradas pela substituição de suportes simbólicos que possam servir de referência identificatória, ou de *locus* de construções ideais, que são fundamentais para a constituição da subjetividade humana como ainda a entendemos.

Dessa forma, o *ethos* midiático contribui para o enfraquecimento dos processos mediadores de que os jovens necessitam, por exemplo, da autoridade familiar e escolar, substituindo estes pela fria disciplina das máquinas, atenuando também os conflitos imprescindíveis para o desenvolvimento pessoal e crescimento saudável da personalidade – pela suspensão do pensamento, pela imersão absorvente ou mesmo pela supressão das frustrações ligadas a experiências reais –, para o oferecimento de um *menu* recheado de atitudes miméticas – nos jogos sempre é possível recomeçar ou mesmo mudar de personagem se aquele já cansou –, no qual a tônica é a sua conservação, ou seja, a estagnação psíquica causada pela dificuldade de ascender ao princípio de realidade pela ausência de processos reflexivos, contribuindo para o surgimento de egos regredidos, frágeis, cuja adaptação é evidenciada na repetição incessantemente ritualizada e inerente a esse meio.

A partir das questões acima elencadas, o desenvolvimento da escrita se organiza da seguinte forma: O capítulo I: História dos *games* e o declínio do brincar/jogar; capítulo II: *Games* de guerra e a danificação da formação; capítulo III: A condição jovem mediante o declínio das instâncias formativas: o encapsulamento do indivíduo e capítulo IV: Dinâmicas

psíquicas engendradas no capitalismo tardio V: Atualidade dos *games* de guerra e a formação danificada.

O primeiro capítulo traz uma pequena história dos *videogames*, na qual buscamos expressar os processos de simulação e virtualidade que estes mobilizam; aborda ainda a questão do brinquedo, evidenciando aquilo que se encontra apagado no brincar atual.

O segundo capítulo versa sobre o processo de tecnologização dos jogos virtuais como um braço virtuoso e potente dos interesses estratégicos e mercadológicos da indústria cultural contemporânea, enfocando a danificação da experiência no envolvimento compulsivo dos jovens nos *games* de guerra.

O terceiro capítulo aborda questões relacionadas à juventude contemporânea, mais precisamente em como esta vem ressignificando sua condição perante a sociedade, no sentido de buscar, a partir dessas novas reconfigurações, como estes estão organizando suas dinâmicas sem perder de vista as possibilidades formativas que lhes estão sendo oferecidas na conjuntura atual.

O quarto capítulo pretende analisar os processos psíquicos que operavam à época do capitalismo concorrencial e as alterações desses processos que vieram no bojo das mudanças, fomentadas pelo capitalismo tardio. Dessa maneira, procurará analisar elementos que incentivam as características narcísicas da personalidade e, por isso, mais próxima da irracionalidade e da utilização de mecanismos de defesa infantis como o de compulsão à repetição.

O quinto capítulo visa compreender os fenômenos elencados anteriormente, em seu contexto, busca-se por meio da empiria investigar se os *games* de guerra trazem ou não, danos formativos aos jovens. Considera-se importante esse capítulo do trabalho uma vez que possibilita ver na realidade, como essas questões aparecem e são explicitadas nas relações interpessoais, impedindo talvez, uma relação dogmática com a teoria.

CAPÍTULO 1

HISTÓRIA DOS GAMES E O DECLÍNIO DO BRINCAR/JOGAR

Os jogos virtuais são emblemáticos por expressarem tendências culturais e sociais da contemporaneidade. Neles estão sintetizados traços objetivos da cultura, como ritmo frenético de imagens, repetição, alta velocidade e traços subjetivos, como vício, desafio, competição, violência e extermínio. Esses traços inerentes aos jogos virtuais são produzidos na esteira das grandes revoluções tecnológicas, incessantemente acoplados aos *videogames*, computadores e televisores, sendo proferidas numa linguagem universal e sedutora que mobiliza milhões de jovens, crianças e adultos⁹, inscrevendo-os num mundo virtual e unidimensional.

Inicialmente, pode-se destacar uma tendência acentuada desses jogos na sua categoria “jogos de guerra” pelo fato de se observar que essa modalidade temática está sendo avidamente consumida pelos jovens, mundialmente, bem como no Brasil. Esse fenômeno perpassa as diferentes classes sociais, faixas etárias diferenciadas, expressando de maneira exemplar a racionalidade tecnológica contemporânea, cuja prevalência das formações imaginárias se orienta para a fruição da violência. Nosso intuito é indicar as formas pelas quais a lógica da indústria cultural contemporânea tem se constituído e conduzido muitos adolescentes na direção de processos prejudicados.

Quando os frankfurtianos teorizaram sobre os efeitos da indústria cultural, nas décadas de 1940 e 1950, a base material em que o capitalismo se assentava era diferente do que acontece nos dias atuais. Naquele período, os setores mais poderosos eram aço, petróleo, eletricidade, química e, comparados a estes, os monopólios culturais eram fracos e dependentes. Identifica-se que os *games* são oriundos da tecnologia que subsidiava a indústria nuclear; portanto, sua gênese se insere como subproduto da *ratio* instrumental em seu vértice mais acintoso. Sua própria história é constituída de forma belicosa pelas estratégias de mercado das indústrias da tecnologia de ponta que se digladiam em torno da formação de oligopólios, na busca do jogo mais sedutor e da tecnologia de maior resolução possível,

⁹ É interessante notar que, segundo dados divulgados pela ESA (*Entertainment Software Association*), o jogador médio de *videogames* tem hoje 33 anos. Tal sucesso do universo dos *games* entre os adultos, que era apenas compartilhado entre crianças e jovens, dá-se pelo seu potencial de compra, que não dependem de outrem (pais) na determinação do poder de compra e de um redirecionamento de esforços para atingir esse público com produtos que até há algumas décadas se restringia ao público infanto-juvenil.

inserindo-se numa tendência compulsiva dos processos de produção e publicização de mercadorias simbólicas pela indústria cultural.

O conceito de indústria cultural explicitado no ensaio “A Indústria Cultural: O Iluminismo como mistificação das massas” compõe o livro *Dialética do Esclarecimento e Segundo Costa* (1998),

[...] trata da natureza sistêmica da produção simbólica e material do capitalismo, indicando que as mercadorias culturais se orientam pelo princípio de sua comercialização. A indústria cultural interage, para eles, na depreciação do gosto estético, na economia psíquica dos indivíduos e, do ponto de vista sociológico, representa uma extensão regrada do trabalho. (COSTA, 1998, p.181)

Esse termo também assinala a diferença em relação ao termo “cultura de massa”, que sugeriria a ideia de uma cultura espontânea produzida pelas próprias massas.

Para Adorno (2002), a ideia de que os produtos da indústria cultural são criações espontâneas é equivocada, pois a indústria cultural¹⁰, ao aspirar à integração vertical dos seus consumidores, não só ajusta seus produtos ao consumo das massas como também provoca esse consumo. O termo indústria cultural torna-se mais apropriado, pois transmite a compreensão de que tais elementos culturais são produtos fabricados para serem consumidos, tais como cremes dentais ou geladeiras.

As prerrogativas do processo capitalista se alteraram; fatores decorrentes da globalização, dentre outros, operaram essas mudanças. Para entendermos esse percurso, evidencia-se que após a Segunda Guerra Mundial houve um grande adensamento tecnológico, gerando, sobretudo, um crescimento dos setores de serviços, comunicações e informações, sendo caracterizado, segundo Nicolau Sevcenko (2001), como período pós-industrial. Esse

¹⁰ O livro *A indústria cultural hoje* (2008) oferece ao leitor perspectivas de alguns autores inseridos no debate acerca da atualidade deste conceito. Segundo seus organizadores, esse conceito utilizado na atualidade, como um termo técnico nas *business schools*, corrobora um uso esquizofrênico, pois porta a ambivalência de representar “um objeto da história das ideias, fruto do seu tempo, resultado do horror que a nata da intelligentsia alemã nutria pela cultura de massa do Novo Mundo, com seu suposto filistianismo.” Mas, quando se torna parte do léxico empresarial, desvinculado dos nomes de Adorno & Horkheimer, assume um caráter ultratemporâneo, desprovido de qualquer impulso crítico. No entanto, a sociedade hoje é a tal ponto produzida com a participação da indústria cultural que ruíram-se, em grande parte, os fundamentos da negatividade nos moldes apresentados na época em que o termo foi construído. Para Wolfgang Leo Maar (2008) “o que há de inovador no tema da indústria cultural é precisamente a necessidade objetiva da prática social na cultura: se o fetichismo da mercadoria implica uma regressão da audição, é necessário reforçar a experiência de ouvir, praticar uma nova sensibilidade, escovar a contrapelo.”

autor, para demonstrar o impacto tecnológico daquela época, utiliza a metáfora da montanha-russa em sua descida vertiginosa, identificando-a a essa revolução intensa do conhecimento técnico-científico desde a microeletrônica, e tudo que veio na esteira das descobertas desencadeadas pela segunda grande guerra, como os radares, a propulsão a jato, as novas famílias de plásticos, polímeros, as cadeias orgânicas, a energia nuclear e a cibernética.

Esses conhecimentos, aliados às políticas dos países hegemônicos patrocinando tratados multilaterais, destinados a garantir a estabilidade dos mercados e reduzindo práticas protecionistas e barreiras alfandegárias, geraram um crescimento econômico sem precedentes, consolidando sua supremacia. Como resultado desse crescimento econômico, aliado ao desenvolvimento da microeletrônica, foram alavancados os segmentos antes menos importantes, tais como os setores de serviços e os monopólios culturais em substituição aos setores tradicionalmente poderosos da época de Adorno e Horkheimer.

Sevcenko (2001) indica que, a partir dos anos 1970, em meio às convulsões geradas pela crise do petróleo, operou-se uma série de modificações para dinamizar o mercado internacional, tais como a liberalização das taxas cambiais, que por sua vez geraram novos fluxos de capital, que, agora livres dos controles e restrições antes exercidos pelos bancos centrais, voltaram-se para novas oportunidades no mercado mundial, superando os limites tradicionalmente representados pelas fronteiras nacionais.

Essa nova conformação capitalista beneficiou enormemente os capitais financeiros, que passaram a especular livremente – as chamadas empresas transnacionais. Estas já existiam, mas a partir daí ganharam um dínamo com a liberalização e a desregulamentação, configurando o que foi denominado globalização. Esta foi potencializada principalmente pela rápida multiplicação de redes de computadores, comunicações por satélite, cabos de fibras ópticas e mecanismos eletrônicos de transferência de dados e informações em alta velocidade, permitindo uma atividade especulativa sem precedentes.

Aliada a esses fatores evidencia-se a degeneração da classe operária organizada, que foi tecnologicamente sobrepujada pelos detentores de um conhecimento mais estratégico (tecnologia de informação, comunicação, *design*), constituindo uma nova e próspera classe, uma vez que contribuíram para a inversão dos fenômenos.

A indústria do entretenimento¹¹ foi extremamente potencializada pelas inovações tecnológicas, especialmente pelos implementos eletrônicos e, segundo Duarte (2000), “[...] ela se adensou tanto economicamente que pode ser incluída entre os setores de vanguarda do capitalismo mundial, não sendo mais dependente como afirmaram Adorno e Horkheimer”. (Duarte, 2000, p.261)

Um exemplo pertinente desse adensamento econômico, dentre muitos outros, pode ser constatado pela fusão recente de um conglomerado a *Allied Advanced Technologies (AA&T)*, maior empresa de telefonia do mundo, que se uniu ao líder do mercado de *videogames*, a *Nintendo*, indicando a força dos *games* na indústria cultural atual. Os empreendedores globais hoje não encontram nenhum contra-poder que seja limite à contínua expansão mundial, pois diametralmente oposta à sua expressiva robustez está o enfraquecimento das instâncias estatais, que no período de transição entre o capitalismo liberal e o globalizado exerceram uma significativa função organizadora e mediadora das sociedades, de sua política e de sua economia. Duarte (2000) destaca que para alguns autores, como Ulrich Beck, a globalização é um processo irrefutável e essa irrefutabilidade se deve a alguns fatores como

a extensão geográfica e crescente densidade do comércio internacional; a revolução permanente nas tecnologias de informação e comunicação; o avanço universal das pretensões aos direitos humanos; os “fluxos imagéticos” (*Bilder-Strome*) das indústrias culturais globais; a política pós-internacional policêntrica; as questões da pobreza global, as quais dizem respeito a todo mundo; a poluição global do meio-ambiente; os conflitos transculturais *in loco*. (BECK, apud DUARTE, 1998, p.252).

Esse autor não vê na “globalização cultural” uma pura e simples *McDonaldização* do mundo com padronização cultural e de estilos de vida, mas também uma oportunidade de se chegar a uma simbiose positiva entre o local e o global. No entanto, isso não significa que exista uma liberdade total no tocante à “escolha” de opções que a indústria cultural apresenta, pois

¹¹ A indústria do entretenimento denominada nos EUA de mercado das “emoções baratas” foi constituída assim: “[...] o rápido processo de industrialização gerou processos de crescimento e concentração urbana, ensejando o surgimento de metrópoles. A forte organização dos trabalhadores e suas lutas constantes pela melhoria das condições de vida e de trabalho acabaram se convertendo (especialmente depois das grandes greves e agitações revolucionárias entre fins do século XIX e inícios do século XX) em ganhos salariais, redução de jornada de trabalho, folgas semanais e férias. Formaram-se assim os grandes contingentes com algum recurso para gastar e algum tempo livre. Como a ópera, o teatro e os salões de belas-artes eram luxos reservados aos abastados, alguns empresários vislumbraram a oportunidade de investir nas duas formas baratas de lazer possibilitadas pelo desenvolvimento da eletricidade: o cinema e os parques de diversões”. (Sevcenko, 2001, p.73)

os conglomerados que objetivam o domínio do mercado na fabricação de símbolos culturais universais usam a seu modo o mundo ilimitado das tecnologias de informação, os satélites permitem ultrapassar fronteiras nacionais e de classe e plantar o brilhante mundo cuidadosamente inventado da América branca nos corações das pessoas de todos os cantos do mundo. (BECK apud DUARTE, 1998, p.253)

O fato de muitas pessoas incorporarem os signos hegemônicos veiculados pela potência da atual indústria cultural é considerado pelo autor; no entanto, em sua visão haveria também uma dimensão de expansão de possibilidades subjetivas nessas redes.

Com a produção simbólica das indústrias culturais globais, a equação de Estado, sociedade e identidade é superada, tal como, antes de tudo, mostra Appadurai: a imaginação de vidas possíveis não é, há muito, nacional ou étnica ou de acordo com a oposição pobre-ricos, mas apenas compreensível em termos da sociedade mundial. Aquilo com que as pessoas sonham, querem ser, suas utopias cotidianas de felicidade não se atem, há muito, ao espaço geopolítico e às suas identidades culturais. (BECK apud DUARTE, 2000, p.254)

Duarte (2000) expõe outros fatores que Beck considera relevantes acerca das possibilidades técnicas inauguradas pelo aparecimento das redes telemáticas mundiais, e que estas não comportam apenas o risco de uma menoridade ainda mais profunda do gênero humano, mas também a possibilidade de realização de uma forma inédita de liberdade.

A crítica a essa concepção fetichizada de confiabilidade nas possibilidades científico-tecnológicas é um eixo pelo qual os teóricos de Frankfurt construíram os argumentos da dialética do esclarecimento, partindo da constatação de que a sociedade industrial não havia realizado as promessas do iluminismo humanista. O desenvolvimento da técnica e da ciência não trouxe um acréscimo de felicidade e liberdade para o ser humano no momento em que as forças produtivas alcançaram tal nível de desenvolvimento que estavam criadas as possibilidades para isso.

Essa crítica imanente à cultura contemporânea contribui para a compreensão das maneiras pelas quais a sociedade tecnológica mediatizada – cujas formas de entretenimento, especificamente o “*ethos dos games de guerras*”, são tributárias da racionalidade instrumental – opera no campo da produção simbólica. A televisão (a cabo ou via satélite), o rádio e os aparelhos de vídeo também corroboram com os fenômenos de exclusão das classes menos favorecidas, por estas não estarem entre os manipuladores da informação, mas entre os receptores de símbolos e imagens. Constata-se uma disparidade entre a apropriação de

capacidades de processamento de símbolos e o acesso ao fluxo de símbolos na estrutura de informação; entre o acesso ao envio de símbolos e a sua recepção/comunicação, contendo esses elementos um potencial para uma crítica cultural fundante. Duarte (2000) ressalta que

o grau de mediação das mercadorias culturais é estabelecido por Lasch em termos da maior proximidade ao puro “sinal” característica da programação mais empobrecida (e com menor potencial de refletividade) dos meios de comunicação de massa, mas algumas vezes com forte poder de motivação junto ao público. (DUARTE, 2000, p.255)

O sinal é a forma de significação menos mediada e potencialmente mais motivadora. Duarte (2000) afirma que a indústria cultural atual, especialmente a televisão, tem utilizado crescentemente a forma de sinal. O sinal pode ser caracterizado como o excesso de “motivação” de que necessitam os produtos culturais para se fazerem atraentes, emitindo estímulos cada vez mais intensificados, suscitando um tipo de consumidor cultural que carece da absorção de pequenos choques, ou seja, de um *quantum* cada vez maior de estímulos para que produtos culturais possam ser percebidos por eles, uma vez que se encontram de tal forma dessensibilizados.

A essa característica somam-se fatores tecnológicos inovadores, introduzidos pela indústria cultural, os quais contam com inúmeros efeitos potencializadores de estímulos destinados à administração da sensorialidade. Como resultado dessa lógica no que diz respeito ao usuário de jogos de guerra, parece haver uma adesão quase natural a esse contexto de instrumentalidade e competição, na medida em que se inscrevem na corrida pelas novidades (*gadgets*) e em que se fixam de forma atomizada em campeonatos nacionais e regionais, inscrevendo-se por meio de pagamento de inscrição e concorrendo a premiações geralmente irrelevantes, embora a promessa dos grandes campeonatos com grandes premiações possam ocorrer para um número reduzido de jovens.

Estes campeonatos são organizados por uma Associação Brasileira de *Lan Houses* (ABLH), que oferece o *ticket* para o ingresso e a permanência dos jovens nesse circuito. Tendo que usar seus próprios equipamentos, mais de três milhões de jogadores, no Brasil, ficam “plugados”, passando dias e noites em claro, de acordo com dados de pesquisas realizadas e publicadas em jornais e revistas.

É importante ressaltar que o jovem se “pluga” de forma permanente nessa estrutura, seja nas *Lan Houses* ou no âmbito doméstico, podendo chegar a até 15 horas diárias, segundo pesquisa realizada pelo jornal “Folha de S. Paulo”. Nessa reportagem, o psiquiatra Haim

Grunspun afirma que “é cada vez mais comum ver casos de jogos patológicos entre jovens” e que “a compulsão por *games* é tamanha que configura uma doença”. (Absolvidos de todo o Mal, F. São Paulo, *Folhateen*, 16 de junho de 2003).

Acrescenta-se a análise da dinâmica psíquica imanente aos processos compulsivos e dessubjetivantes, indagando a respeito dos “processos formativos” dos jovens e seus modos de constituição identitária. Para tanto se faz necessário olhar para algumas instituições que tradicionalmente estavam encarregadas da formação dos jovens, ou seja, a família e a escola, procurar entender as formas pelas quais essas instituições estão conduzindo seus papéis bem como analisar as inter-relações no que se refere aos novos processos que estão se alinhando a estes, que carecem de mensuração e interpretação para informar se de fato atestam uma invasão por parte da indústria cultural que estaria supostamente promovendo alterações substantivas na formação psíquica dos indivíduos.

Os jovens, ao desenvolverem seus signos de diferenciação social, cujos ícones da moda são seus representantes prototípicos, parecem evidenciar com seus pequenos símbolos de recusa o desequilíbrio das esferas que anteriormente se propunham como agências socializadoras (a família e a escola), acirrando a crescente unidimensionalização da realidade.¹² De forma contraditória, nesse sintoma determinado do jovem atrelado a condutas compulsivas, pode-se ler o abrigo de um impulso humano de resistência a uma ordem em que se desacredita e, ao mesmo tempo, uma adesão incondicional e irrefletida.

No interior das novas prerrogativas do capitalismo dentre as práticas cotidianas dos jovens estão, muitas vezes, a de estabelecer com seus pares uma identidade grupal (tribos, gangues, etc.). A mentalidade *in group* está presente com seus símbolos, elencando ícones e estilos. No processo de expansão contínua da globalização e da tecnologia, que se dá ultrapassando as fronteiras, etnias geográficas, etárias e outros, a internet, a televisão a cabo e via satélite, o rádio e os aparelhos de vídeo contribuíram para que fosse forjado um processo de exclusão crônica nos chamados terceiro e quarto mundos.

Segundo Rodrigo Duarte, no artigo “A Indústria Cultural global e sua crítica” (2000), como saldo desse processo de exclusão formou-se um hiato entre os manipuladores de informação e os receptadores de símbolos e imagens, o que criou uma disparidade

¹² Segundo Herbert Marcuse, em *A Ideologia da Sociedade Industrial: o homem unidimensional de 1969*, “os produtos doutrina e manipulam; promovem uma falsa consciência que é imune à sua falsidade. [...] Surge assim um padrão de pensamento e comportamento unidimensionais no qual as idéias as aspirações e os objetivos que por seu conteúdo transcendem o universo estabelecido da palavra e da ação são repelidos ou reduzidos a termos desse universo. São redefinidos pela racionalidade do sistema dado e de sua extensão quantitativa.” (p. 32)

significativa entre o acesso ao fluxo simbólico nas estruturas de informação e a apropriação das capacidades de processamento de símbolos. O indivíduo, não conseguindo acesso à formação de símbolos e não podendo desenvolver a capacidade de entendê-los, encontra-se à deriva do fluxo de informação e, por ensaio e erro, tenta processar o imenso volume de estímulos, procurando localizar-se dentro da massa informacional. Logo a exclusão econômica é sinônima de exclusão digital significando ainda que

A conquista dos quatro cantos do mundo por imagens padronizadas, transmitidas pela Indústria Cultural global não representa apenas a pura e simples dominação ideológica transnacional das massas, mas demonstra a existência de um novo fator de constituição de identidade cultural, que não passa pelos operadores tradicionais como a raça, a nacionalidade, a classe etc. (DUARTE, 2000, p.128)

Esse fator de constituição de identidade global possui imbricadas em si algumas versões, dentre as quais:

A) a concepção de valor, até certo ponto positivo, é a de *ethnoscapes*, que são “fluxos imagéticos irradiados via satélite em escala mundial, que, a despeito da situação de maior miséria possível, auxiliam as pessoas de todos os países a manterem viva sua capacidade de sonhar”.

B) uma outra versão diz respeito à suposta liberdade total preconizada pelas redes informacionais, no tocante à opção de sintonizar uma cultura específica ou culturas locais. Essa falsa ideia de trânsito fácil a qualquer cultura apresenta o potencial de manipulação ideológica das culturas dominantes, que irradiam sobre as outras culturas suas determinações, simples unificação por cima (via satélite) e em escala mundial, de formas simbólicas, significando um perigo na globalização cultural.

Diante dessas considerações quanto à presença das novas tecnologias de informação e, em particular, da inserção dos *videogames* no cotidiano de crianças, jovens e adultos, é interessante contextualizar primeiramente a criação e o apogeu dos *games* para, a seguir, observarmos a crescente pauperização das práticas culturais presentes no universo infantil, como os jogos tradicionais e brincadeiras as quais vêm esmaecendo de forma avassaladora, cedendo, assim, espaço para a parafernália *high tech*, tendo nos *games* um dos principais *standards* da indústria cultural.

1.1 HISTÓRIA DOS JOGOS: UM OLHAR PRELIMINAR SOBRE OS JOGOS/GAMES E SUA CRIAÇÃO

[...] os talentos pertencem à indústria muito antes que esta os apresente; ou não se adaptariam tão prontamente. (ADORNO, 2002, p.10)

O primeiro projeto de *videogame*¹³, embora na época não se tivesse uma dimensão deste universo, foi “OXO”, desenvolvido em 1952 por Alexander Sandy Douglas, na Universidade de Cambridge.

Os *games*¹⁴, no entanto, são antes de tudo os “filhos” da indústria nuclear e uma espécie de esboço analógico das poderosas máquinas de entretenimento; foram feitos para divertir visitantes e admiradores do poderio bélico da terra do Tio Sam que desfilavam pelas instalações do *Brookhaven National Laboratories*, em Nova Iorque.

Willy Higinbotham foi o criador da necessidade da propaganda bélica e, tendo falecido em 1995, não chegou perto de colocar seus olhos na fortuna astronômica da sofisticação tecnológica aliada ao seu invento. Por outro lado, são os *designers* da *Microsoft* que estão começando a brincar de viajar nas esferas estratosféricas dos lucros advindos de *softwares*.

Na realidade, foi no *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) que Steve Russell, com auxílio de seus colegas – os precursores dos *geeks* ou *nerds*, jovens de óculos, estudiosos que brincam nos computadores –, criou o primeiro *videogame*, o *Spacewar*, inspirado nos livros de ficção científica do autor *E.E. “Doc” Smith*. A ideia era “transportar a ficção científica da literatura para uma outra mídia”.

O referido jogo deveria demonstrar e publicizar as potencialidades tecnológicas do computador, como memória, velocidade, mídias acopladas – som, telas, manipuladores. Ele deveria envolver o jogador de forma interativa, sedutora, atrativa e prazerosa. Assim, o *Spacewar* foi finalizado em 1962, ocupando apenas 2KB; embora naquele momento não tenha dado retorno financeiro aos seus idealizadores, possibilitou visibilidade pública ao poderio tecnológico-científico norte-americano.

¹³ NESTERIUK Sérgio, Tutorial: a cultura dos games, esta ilustre desconhecida. In Rua Revista Universitária Audiovisual .<http://www.ufscar.br/rua/site/?p=2306>

¹⁴ Disponível em: <http://outerspace.terra.com.br/retrospace/materiais/consoles/historiadosconsoles.htm>.

Esse poderio tecnológico e, portanto, bélico, eclodido especialmente no contexto da guerra fria, serviu também para aquecer o mercado com novos produtos. O mercado, que nos anos 1960 já estava aquecido com os “filhos” do *Baby Boom* dos anos pós-guerra, gravitava em torno da indústria fonográfica, da moda, da alimentação, e sofreu todo um inchaço que redundou na construção de uma subjetividade reificada, calcada na produção de falsas necessidades¹⁵, perspectivando uma explosão mercadológica com fins consumistas. Nesse processo de fortalecimento totalizante da indústria cultural, circulavam ícones como Elvis Presley, James Dean, Big Mac ou a Coca-Cola, o *jeans*, o carro popular, consolidando o *american way of life*.

A patente do *videogame* acabou ficando com o alemão Ralph Baer, que, com medo das ideias de Hitler, fugiu da Alemanha nazista em 1932, indo morar nos Estados Unidos. Em 1968, fez o texto oficial da patente do primeiro console de *videogame* em relação ao *Brown Box* que havia criado com amigos da *Sanders Associates*: uma caixa com acessórios de manipulação e uma pistola fotoelétrica para jogos com tiro. Esse protótipo foi mostrado para grandes empresas e a Magnavox, braço da *Phillips* holandesa, sofisticou-o para entrar no mercado. Como o primeiro console a ser lançado, conhecido por *Odissey 100* – o primeiro *videogame* adaptado à televisão –, houve uma tiragem razoável de 100 mil consoles e 20 mil rifles.

Mesmo assim, as vendas foram caindo, o público não se animava muito com a precariedade do sistema e a defasagem do jogo em relação à parafernália que o constituía. O povo norte-americano é ávido por conforto e asseio, mesmo nas suas “brincadeiras” mais cotidianas. Entra, então, em cena Nolan Bushnell, que tinha visto o *Spacewar* ainda como aluno *nerd* de engenharia eletrônica da Universidade de Utah. Desenvolveu com uma colega o que veio a se chamar a versão *arcade* (tipo fliperama) do *Spacewar*. Chamando-o de *Comuter Space*, o primeiro fliperama da história foi lançado em 1971, um ano antes, portanto, do lançamento do *Odissey 100*, aquele tipo console já citado, mas o custo foi proibitivo e não logrou o êxito esperado.

Bushnell não desistiu e fundou, com o amigo Ted Dabney, uma empresa específica para jogos eletrônicos. Surgia, assim, a famosa e global *Atari*, que era a palavra que o jogador dizia ao encurralar o oponente no tido como obscuro jogo milenar japonês de tabuleiro

¹⁵ Para Debord (1997), a mercadoria abundante aí está como a ruptura absoluta do desenvolvimento orgânico das necessidades sociais. Sua acumulação automática libera um artificial iluminado, diante do qual o desejo vivo fica desarmado. A força cumulativa de um artificial independente provoca por toda parte a falsificação da vida social. (p.47)

chamado *Go*. Acabaram por desenvolver o *Pong*, *arcade* lançado em 1972, com grande sucesso de público e, em 1974, foi posta em prática sua versão em console chamado *Home Pong*.

Inicialmente, os empresários não acreditaram num console de um jogo só, devido ao fracasso comercial relativo ao *Odissey 100*, mas aí entrou um diferencial específico ao comércio, já em franca resolução e ascensão nos Estados Unidos. Com a ajuda da loja *Sears*, que utilizou toda uma estratégia de marketing, além da própria dinâmica de captura desse jogo, instaurou-se uma verdadeira Pongmania, como o surgimento de dezenas de clones do original. Bushnell enriqueceu e iniciou-se a corrida bilionária dos mercados dos consoles caseiros e jogos eletrônicos.

Essa história evidencia o caráter eminentemente complementar da racionalidade técnica em sua repetição e voracidade, instaurando-se de tecnologia em tecnologia, de sofisticação em sofisticação, de *hardware* a *software*.

Só em 1976 foi lançado o primeiro *videogame* programável, com o qual o usuário pôde congelar o jogo e alterar seu tempo e velocidade. Naquela época, é importante mencionar, surgiram as primeiras críticas aos jogos violentos – uma tendência em espiral ascendente –, como as primeiras versões de *Death Race*, precursor do sanguinolento *Carmagedom*. Enfim, interpretações bastante insípidas em relação àquelas que iriam determinar o surgimento de interesses em estudos nessa área foram somente iniciadas na década de 1990.

Perto dos anos 1980, a *Warner Communications*, empresa de hipermídia, televisão, cinema, rádio, ligada a grandes investimentos bancários, comprou a *Atari*, de olho no promissor mercado norte-americano. O lançamento do *Atari VCS* catapultou a indústria *gamística*, transformando-se em um dos ícones culturais da época. As vendas não foram o que se esperava no começo, e os executivos da *Warner* chegaram a forçar os fabricantes de periféricos e *softhouses* – como a empresa de Bushnell – a inundar o mercado com centenas de novos jogos e acessórios de controle.

Tal a demanda febril do mercado norte-americano em torno da “facilidade” de se programar um jogo indica a dimensão já compulsiva de seu funcionamento e de como ele poderia ser desenvolvido. O jovem usuário foi se inserindo cada vez mais avidamente nesse mercado. O começo dos anos 1980 viveu o *boom* dos lucros relacionados à “jogatina eletrônica”. Jogos como “ladão de supermercado”, *jungle hunt*, *combat*, enduro, *pole-*

position ou *raiders of the lost ark*, baseados na filmografia atuante, satisfaziam a demanda compelindo os jovens e adultos a buscá-los e a intervir em seu funcionamento.

Concomitantemente à facilidade de dar ideias em relação ao funcionamento dos jogos, surgiram, então, os primeiros problemas institucionais relativos aos fabricantes e pessoas envolvidas em sua criação. Assim, a *Atari* instituiu uma política de não dar crédito aos criadores dos jogos em prol do poderio da indústria, o que fez criar “segredos” em torno da “engenharia” relativa aos *games*. Esses segredos, que davam o *start* de certos *games*, foram a maneira que as indústrias encontraram para não perder lucros para empresas menores, garantindo que seus consoles fossem utilizados com cartuchos da própria empresa. Da mesma forma a *Microsoft* procedeu com a abertura ou não de seu *software* em relação aos outros modelos de microcomputador.

No começo dos anos 1980, dissidentes da *Atari* fundam a *Activision*, primeira *softhouse* da história, agora com todos os trabalhos recebendo créditos individuais e, ainda, com os *designers* dos jogos dando palpites para a melhor receptividade dos produtos no mercado. Naquele tempo de intrigas foi criado o *Battlezone*, primeiro jogo 3D – três dimensões – em primeira pessoa. Tratava-se de um desafio no qual se utilizavam tanques de guerra em um cenário bélico; logo depois, o governo norte-americano encomendou uma versão melhorada e a utilizou para propósitos militares, o que seria o começo do imaginário do que se define hoje em dia como estratégia militar, como “guerra cirúrgica” ou, em termos análogos, a “guerra do erro médico” – aqueles que dizem que estão fazendo a coisa certa ainda que errem ao fazê-lo.

Naquele início dos anos 1980 ainda surgiu o famigerado *Pac Man*, inspirado em uma pizza de sete fatias, tempo em que a *Nintendo* abria uma filial em Nova Iorque e, depois de vários fracassos, o artista Shigeru Miyamoto criou o jogo *Donkey Kong*, que fez sucesso proporcional ao *Pong*, de Bushnell. Tanta belicosidade ainda coincidiu com o primeiro óbito, a primeira fatalidade da história do *videogame*: um homem morreu de ataque cardíaco jogando *BerserK*¹⁶. Na própria história do *videogame*, do qual forneceu conteúdo para esse texto, apareceu logo depois do fato acima a notícia de que os rendimentos do *arcade* chegavam, já naquela época, a cinco bilhões de dólares – uma quantia irrepreensível em termos de se levar à morte “uns e outros”.

Mesmo assim, em 1984, a estagnação dos jogos sobre seus lucros estratosféricos não deixou passar um *crash* decisivo para a indústria *gamística* mundial. A *Warner* sofreu uma

¹⁶ Fonte: jogos.uol.com.br/reportagens/historia/1981.jhtm

decaída; já a *Atari* se elevou simultaneamente; as indústrias trocaram de mão. Só em 1990 é que o mercado se levantou definitivamente, com lançamentos de plataformas *Nintendo* e o *Super Mario 3*, o jogo mais vendido da história. No Brasil, a *Gradiente* e a *Estrela* formaram a *Playtronic*, *joint venture* que representa a *Nintendo* em território nacional. Todos os *hardwares* da empresa japonesa passaram a ser fabricados em Manaus; a *SNK* também montou filial no Brasil, a *Neo Geo Brasil*.

A violência de jogos como *Mortal Combat* e *Nigth Trap* abalou o senado norte-americano. Os senadores Joseph Lieberman e Herbert Kohl lançaram uma investigação para saber como a violência dos jogos interferia na vida dos usuários, mas a intenção era banir os jogos violentos. As outras empresas de *videogame* usaram a ocasião para atacar e criticar esses últimos lançamentos e, após a confusão, criaram um sistema de censura por faixa etária, alavancando o lançamento de jogos ainda mais violentos.

A *Sony* teve sua primeira investida no mercado e lançou um *CD-ROM*, o *Play Station*. O periférico melhoraria as capacidades gráficas e sonoras com o novo formato CD. Assim, perto do Natal de 1996, a *Sony* chegou a faturar 12 milhões de dólares por dia. Mesmo assim, o final da década de 1990 foi equilibrando o mercado e os produtos baixaram os seus preços para garantir as vendas. O *arcade Virtua Figther 3*, um *show* de tecnologia, foi lançado pela *Sega*, empresa no mercado desde 1982, e o primeiro *Street Figther* da *Capcom* chegou às lojas.

Em mais um momento de declínio dos *arcades*, os jogos de simulação de *ski*, *snowboard* e *jet ski*, começavam a ganhar popularidade. E, para impulsionar as vendas do *Sega CD*, a *Sega* norte-americana concentrou esforços nos “cinemas interativos”, como o *Nigth Trap*, nos quais atores ofereciam seus corpos e vozes para jogos de aventura e violência, conformando um acordo das mídias.

Para obtermos uma ideia da “importância” desses jogos na atualidade, verifica-se que algumas universidades estão criando cursos sobre *games*¹⁷ e alguns jogos famosos têm agora programas especiais na televisão, nos quais seus lances surpreendentes são discutidos, e suas implementações são debatidas em feiras e encontros internacionais; os mais “espertos” e “centrados” nas estratégias desses jogos, seja de qual lado estiverem das empresas ou dos usuários, incrementam a engrenagem “à luz do espelho de cristal líquido” – cria-se um *ethos*

¹⁷Disponível em: <http://blogxdltda.blogspot.com/2009/09/cursos-de-games-no-brasil.html>

no qual a suposta liberdade e autonomia se consubstanciam em decidir por uma ou outra estratégia.

Assim, um jogador de *videogame*, utilizando-se dos recursos acessíveis aos usuários, pode se transformar num *lead designer* por parametrizar suas ideias em relação ao jogo, desde as possibilidades infindáveis de estímulos gráficos, sonoros, modos de vida, estratégias de *hacker*, que podem ser associados a qualquer jogo, como *Shawn Lord*, que se tornou artista chefe das atualizações do *Everquest*¹⁸ aos 28 anos de idade, quando aos 23 era apenas um jogador no Alabama. Ele se distinguiu por estar atento ao meio jovem como leitor de *Clive Barker* e fã de rock gótico, as tribos que, enfim, estão ligadas aos usuários contumazes de jogos de *videogames*, frequentadores das *Lan Houses*.

É preciso frisar que apenas alguns, em números inexpressivos, entre milhares ou milhões, são alçados a um lugar diferente ou mais significativo do que àquele lugar legado aos milhares de outros que, avidamente, contribuem para girar a roda da fortuna de tal indústria. Nesse sentido torna-se necessário entender as formas pelas quais o brincar/jogar vem se modificando através dos diferentes contextos históricos.

1.2 BRINCAR/ JOGAR – A CAPTURA DA AUTONOMIA

Considerando que os *games* são oriundos da racionalidade instrumental que anima as formas de brincar da contemporaneidade, e que estas sofreram modificações substanciais pela presença da tecnologia, alterando substancialmente a experiência do jogar e do brincar, constata-se que os jogos e brincadeiras migraram do âmbito doméstico – onde se jogava e brincava com familiares, vizinhos, amigos – para lugares mais amplos e impessoais, como parques temáticos, *shopping centers* e *Lan Houses*.

Compreende-se a existência de uma sociedade hoje intensamente mediada pelas tecnologias de comunicação, que parece ser capaz de produzir modelos que substituem figuras parentais e até responder pela formação secundária. A posição subjetiva no momento presente é marcada pelo individualismo e espetacularização, refletindo-se nas vias de transmissão educacional e formativa. Concebendo o brincar como um processo formativo que produz

¹⁸ Um dos grandes *games on-line* mais populares do planeta, com cerca de 500 mil assinantes que pagam US\$12 por mês para poder jogar com gente de todo mundo, conectados – muitas vezes, 300 mil ao mesmo tempo – via internet aos computadores-servidores da Sony Online Entertainment (SOE). (VIANA, 2004, p.04).

subjetividades, observa-se nas crianças e adolescentes um esmaecimento da capacidade de criação lúdica pela presença da tecnologia direcionando a brincadeira.

O ato de jogar é um ato humano que evoluiu junto com a evolução humana. Nos primórdios da civilização, antes mesmo de terem sido estabelecidas as normas e regras formais de convivência, pode-se identificar o jogo nos rituais de caça e guerra que possuíam caráter lúdico, de entretenimento, força e poder. Segundo Huizinga (2001, p.3), o jogo constitui uma atividade universal encontrada anteriormente à organização societária mais formalizada, e também identificável em atividades lúdicas entre os animais.

O jogar possui significado mais amplo que uma atividade física ou psicobiológica. Há sempre um sentido que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação, o algo a mais que “está em jogo”.

Huizinga (2001, pp.11-13) apresenta cinco características do jogo como um elemento cultural na medida em que foram criadas regras às quais os sujeitos se adaptam:

- 1- O jogo sempre é livre, é escolha lúdica dos jogadores em momento de lazer.
- 2- É uma evasão da vida ‘real’, um intervalo da vida cotidiana, e os envolvidos se entregam com seriedade ao jogo, cientes dessa característica.
- 3- Possui lugar e duração, assim como possui uma fronteira espacial entre si e a vida ‘real’.
- 4- Organiza-se pela tensão, pelo equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião. A menor desobediência a essa ordem desconfigura o jogo. O impulso de criar formas ordenadas destaca uma tendência do jogo a ser belo. *“O jogo lança sobre nós um feitiço: é ‘fascinante’, ‘cativante’. Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia”*.
- 5- O engajamento é gerado pela tensão que, por sua vez, é causada pela incerteza, pela imprevisibilidade e pelo acaso. Tal engajamento só é possível através de regras que definem o que é possível e permitido fazer. Toda contrariedade a essa premissa coloca em cheque a existência da comunidade dos jogadores. Daí vem a atração dos jogos sobre os indivíduos.

Para a psicanálise, o jogar tem potencial catártico, que desencadeia processos de *repetição, recordação e elaboração*. O jogar/brincar possibilita elaborar angústias e conflitos. Para Freud,

[...] em suas brincadeiras as crianças repetem tudo que lhes causou uma grande impressão na vida real, e assim procedendo, ab-reagem à intensidade da impressão, tornando-se, por assim dizer, senhora da situação. Por outro lado, porém, é obvio que todas as suas brincadeiras são influenciadas por um desejo que as domina o tempo todo: o desejo de crescer e poder fazer o que as pessoas crescidas fazem. Pode-se também observar que a natureza desagradável de uma experiência nem sempre a torna inapropriada para a brincadeira [...] podemos estar inteiramente certos de que [as] assustadoras experiências serão tema da próxima brincadeira, contudo não devemos, quanto a isso, desprezar o fato de existir uma produção de prazer provinda de outra fonte. “Quando a criança passa da passividade da experiência para a atividade do jogo, transfere a experiência desagradável para um de seus companheiros de brincadeiras e, dessa maneira, vinga-se num substituto”. (FREUD, 1998, p. 28-29)

A repetição é o fundamento do brincar, na medida em que reviver a ação lúdica é uma forma de ressignificar e elaborar sentimentos e emoções, por meio da imitação da vida cotidiana. Podemos considerar os seus escritos acerca dessas ações lúdicas da criança (1920, p.25) como precursoras da técnica do brincar, instituídas por Melanie Klein. A partir de suas observações de uma criança brincando com um carretel, provocando o afastamento e retorno desse objeto, Freud (1998) compreendeu os mecanismos psicológicos da atividade lúdica. Na cena da criança e seu carretel observada pelo autor estavam contidos os sentidos simbólicos do brincar infantil. Trata-se de uma brincadeira que permitiu elaborar a angústia de perdas ou angústias relacionadas aos próprios impulsos hostis. A essência do jogo é percebida como uma repetição de algum fato marcante: a brincadeira é linguagem. No brincar compartilhado, a criança tenta contemporizar sua experiência para uma cena em que os companheiros poderão funcionar como coadjuvantes da cena imaginária que a criança tenta expressar. Assim, na condução da brincadeira, a criança elabora a adaptação a situações análogas presentes no cotidiano. Para esse autor, ao brincar, para além do prazer da brincadeira, a criança também é impelida a repetir situações dolorosas na tentativa de elaborá-las.

Para Benjamin (1994c),

[...] a grande lei que, além de todas as regras e ritmos individuais, rege o mundo da brincadeira em sua totalidade: a lei da repetição. Sabemos que a repetição é para a criança a alma do jogo, que nada lhe dá tanto prazer como “brincar outra vez” [...] Com efeito, toda experiência profunda deseja, insaciavelmente, até o fim de todas as coisas, repetição e retorno, restauração de uma situação original, que foi seu ponto de partida. “Tudo seria perfeito se pudéssemos fazer duas vezes as coisas”: a criança age segundo essas palavras de Goethe. Somente, ela não quer fazer a mesma coisa apenas duas vezes, mas sempre de novo, cem e mil vezes. Não se trata apenas de

assenhorear-se de experiências terríveis e primordiais pelo amortecimento gradual, pela invocação maliciosa, pela paródia; trata-se também de saborear repetidamente, de modo mais intenso as mesmas vitórias e triunfos. (BENJAMIN, 1994c, pp. 252-253)

Nessa passagem, ele evoca o duplo sentido da palavra jogos (*speele*, na língua alemã): repetir o mesmo seria o elemento verdadeiramente comum. A essência do brincar não é “fazer como se”, mas em “fazer sempre de novo”, transformação da experiência mais comovente em hábito. (BENJAMIN, 1984, p.64)

Conforme o autor, as crianças querem conhecer e elaborar o mundo adulto a partir de jogos que permitam tal elaboração através da repetição lúdica. É o prazer da incorporação. O adulto percorre esse caminho em sentido inverso, porque no brincar está a origem do seu gestual cotidiano. Os nossos hábitos, diz Benjamin, são “formas petrificadas da nossa primeira felicidade, do nosso primeiro terror”.

1.3 O BRINQUEDO

Desde o princípio, o brinquedo foi condicionado pela cultura econômica e pela técnica que capturaram a ideia de mundo infantil. Não são as crianças que, movidas pelas suas necessidades, determinam os brinquedos, mas sim os adultos que, diante da necessidade de administrar pedagogicamente o mundo das crianças, inserem jogos e brinquedos que as adaptam ao próprio mundo adulto.

Os brinquedos, de maneira geral, documentam como os adultos se colocam diante do mundo das crianças. Para Benjamin (1984) isso não significa que o mundo do adulto se oponha em bloco em relação ao mundo infantil, mas trata-se de conhecer, através dos brinquedos, o jeito de o adulto dialogar com as crianças.

Nas comunidades naturais, o brinquedo era produto de atividades dos adultos que transformavam materiais em elaboradas significações do provável “mundo infantil”.

Segundo Benjamin (1984), o perfeccionismo de expressões adultas nas bonecas, por exemplo, eram buscas de satisfação das necessidades pueris dos adultos. Nesses casos os brinquedos eram impostos pelos adultos, como expressão de uma nostalgia sentimental e da falta de diálogo real com as crianças.

A criança quer brincar. O imaginário infantil proporciona o conteúdo da brincadeira: os restos e destroços que surgem das construções de jardins, do alfaiate e do marceneiro tornam-se objetos lúdicos. Para Benjamin (1984),

Nestes restos elas estão menos empenhadas em imitar as obras dos adultos do que estabelecer entre os mais diferentes materiais, através daquilo que criam em suas brincadeiras, uma nova e incoerente relação. Com isso, as crianças formam seu próprio mundo de coisas, mundo pequeno, inserido em um maior. Dever-se-ia ter sempre em mente as novas deste pequeno mundo quando se deseja criar premeditadamente para crianças e não se prefere deixar que a própria atividade – com todos os seus requisitos e instrumentos – encontre por si mesmo o caminho até elas. (BENJAMIN, 1984, p.77)

Benjamin (1984) é esclarecedor ao qualificar perfeitamente as conformações do brincar moderno. Quanto mais atraentes – no sentido corrente – forem os brinquedos, mais distantes estão de seu valor como “instrumentos” de brincar; quanto mais ilimitadamente a imitação neles se anuncia, tanto mais se desviam da brincadeira viva.

Este autor, ao discutir o uso de cores nas gravuras dos livros infantis, mostra que quanto menos completa e determinada for uma imagem, maiores os vãos pelos quais pode transitar a fantasia da criança: “Ao contrário de toda superfície colorida, a dessas ilustrações é apenas sugerida e, por isso, dá asas à imaginação da criança. Esta projeta então sua fantasia no jogo” (p. 56).

Numa espécie de memorial do brincar e dos brinquedos, o autor compõe um mosaico das nuances nas formas do brincar através da evolução do capitalismo, uma vez que os brinquedos trazem em sua configuração as marcas da cultura em que se inscrevem. Da mesma maneira, identifica a massificação pela qual essas formas antigas do brincar, dos brinquedos e dos jogos e seus significados passaram, e destaca o apagamento que sofreram em face do avanço dos processos de industrialização. Em sua análise das formas de brincar, vai inventariando origens, fornecendo vestígios para pensarmos a infância contemporânea e em alguns de seus traços que nos remetem àquilo que se encontra hoje apagado no brincar.

Ariès (1981) afirma que as brincadeiras infantis são extensões de atividades adultas, que se transformaram em atividades reservadas às crianças. Seriam manifestações coletivas abandonadas pela sociedade dos adultos.

Segundo o autor, o capitalismo trata de institucionalizar a educação das crianças. Na Idade Média, a própria família era responsável pela educação de seus filhos e a convivência

possibilitava uma educação ampla que envolvia atividades artísticas e sociais. Isso permitia à criança não apenas aprender regras de etiqueta e frequentar o teatro com os adultos, mas também participar de seus jogos, brincadeiras e festas.

Porém, no século XVII, os jogos e brincadeiras começam a individualizar as crianças e a separá-las dos adultos. As brincadeiras das crianças tornam-se extensão de desejos infantis dos adultos, que, envolvidos com o trabalho administrado, precisam também controlar o tempo de lazer e diversão.

O autor enfatiza que os adultos se identificam com as brincadeiras e jogos infantis e tal identificação pode ser percebida, como por exemplo, no culto aos *bibelôs*, miniaturas de objetos que se tornam *brinquedos de adultos*, ou mesmo os manequins de plástico que demonstram a racionalização infantil das bonecas, transposta para o universo adulto como forma de servir ao consumo.

Segundo Zanolla (2007), o caráter ambíguo e maniqueísta do jogo está diretamente ligado à necessidade de regular a diversão ao tempo justo de repouso, ao mesmo tempo em que se controla seu conteúdo. Assim como existem as férias justas pelo tempo de serviço dos pais, o período livre da criança é o tempo permitido pela administração de sua vida. (pp.131-132)

Para Ariès, no século XVIII, a reorganização familiar em torno da criança ergueu, entre ela mesma e a sociedade, o muro da vida privada, o que redimensionou o tempo: “A família moderna retirou da vida comum não apenas as crianças, mas uma grande parte do tempo e da preocupação dos adultos”. (ARIÈS, 2007, p.278)

Adorno (2003) chama a atenção para o perigo de tornar o jogo uma atividade abstrata. O jogo é elemento da cultura e simboliza um momento lúdico da arte como cópia de uma práxis, um grau muito mais elevado do que cópia da aparência.

Para o autor, no jogo, o fazer é uma práxis sem conteúdo em relação aos fins, mas consolidada, no entanto, segundo a forma e a própria execução.

O momento de repetição no jogo é a cópia de um trabalho não-livre, da mesma maneira que o desporto, forma dominante do jogo extra-artístico, lembra ocupações práticas e cumpre a função de habituar continuamente os homens às exigências da práxis, sobretudo através de transformação reativa do desprazer físico em prazer secundário, sem que eles se apercebam do contrabando da práxis. (ADORNO, 2003 apud ZANOLLA, 2007, p.1332)

Como Walter Benjamin (1984) observou, ao examinarmos as formas de desintegração de uma ordenação social ou mesmo de uma época histórica, encontraremos nos elementos mais sutis – ele se referia aos velhos livros infantis – formas em que subsistem aspectos nobres e delicados que expressam as subjetividades examinadas.

Segundo o autor, é nessas camadas mais baixas, menos prestigiadas que outros elementos mais nobres que, “aos olhos do observador atento”, habitam os resíduos do que é revelador do caráter de uma cultura. Nesse sentido, a análise dos jogos e brincadeiras através dos tempos e as modificações operadas na própria dinâmica da experiência do brincar poderão trazer luzes e contribuição às novas formas de entretenimento da contemporaneidade.

Atualmente, o “brincar” foi capturado pelo mercado, estando agora ligado à lógica da administração técnica, programada. Isso se verifica nas programações dirigidas especialmente através da televisão às crianças, que apresentam, como em um cardápio, uma série interminável de brinquedos e objetos de consumo “a serem desejados”, prometendo-lhe o acesso a um gozo sem fim.

Benjamin (1984), ao tematizar sobre o universo infantil através de seus escritos sobre os velhos livros infantis e sobre os brinquedos, apresentou-nos suas origens, singularidades, cenários em que esses “objetos” se alteram e ganham com o desenvolvimento da técnica outras vocações e outros significados ou são mesmo esquecidos. Remete-nos aos velhos brinquedos que tinham na Alemanha um berço espiritual e um acervo dos mais primorosos, como a casa de bonecas de Munique e o soldadinho de chumbo de Nuremberg.

Nos primórdios, os brinquedos não foram criações de fabricantes especializados: eram criações secundárias de entalhadores de madeiras e fundidores de estanho, que criavam peças primorosamente, pois, restringidos por interesses corporativos, só podiam fabricar produtos que competiam ao seu ramo.

Quando, no decorrer do século XVIII, começaram a aflorar os primórdios de uma fabricação especializada, as indústrias chocaram-se por toda a parte contra as restrições da corporação. Estas impediram o marceneiro de pintar, ele próprio, suas bonequinhas; e para a preparação de brinquedos de diferentes materiais obrigavam várias indústrias a dividir entre si os trabalhos mais simples, o que encarecia sobremaneira a mercadoria. (BENJAMIN, 1984, p. 67)

Sob os auspícios do capitalismo industrial, a fabricação de brinquedos sofreu também um processo de fragmentação. Os pequenos brinquedos, artesanais, as miniaturas que eram feitas com esmero, devido à mudança de ramo que os artistas da Idade Média tiveram que efetuar, passaram por um processo de massificação. A produção artesanal começou a sofrer acentuada decadência após o século XIX.

Aliada à presença da técnica, o material com que são feitos os brinquedos também sofreu um processo de modificação. Os materiais naturalmente mais adequados às crianças são aqueles mais heterogêneos: pedras, madeira, papel, ossos, tecido, argila, todos utilizados em tempos patriarcais, quando o brinquedo significava ainda uma peça de produção que ligava pais e filhos. Mais tarde, vieram os metais, vidro, papel e mesmo o alabastro, que, conforme Benjamin era anseio dos artífices que traduziam na boneca o que os poetas ensejavam com “peito de alabastro” das donzelas.

As exposições detalhadas de Benjamin (1984) acerca do que indiciariamente o brinquedo reflete vão para uma indagação filosófica sobre o que é o brinquedo e o que ele significa. Segundo o autor, “enquanto vigorava um rígido materialismo não havia nenhuma perspectiva de valer o verdadeiro rosto da criança que brinca”.

Roland Barthes (2003), referindo-se aos brinquedos franceses de sua época (década de 1950), descreve que estes já remetiam a um excesso de significações. Essas significações, por sua vez, consubstanciavam os mitos e técnicas da vida moderna adulta: o exército, o rádio, o correio, a medicina (estojo em miniatura, instrumentos médicos, sala de operação para bonecas), a escola, o penteado artístico (secadores, bobs), a aviação, para-quedistas, os transportes, trens, Citroëns, lambretas, postos de gasolina, a ciência, brinquedos marcianos. Em sua concepção,

[...] os brinquedos pré-figuraram de forma ampla o universo das funções adultas, e prepararam para a aceitação destas sem reflexão como uma “natureza”, onde desde que o mundo é mundo criaram-se soldados, empregados do correio e lambretas. O brinquedo fornece-nos assim o catálogo de tudo aquilo que não espanta o adulto: a guerra, a burocracia, a fealdade, os marcianos etc. (BARTHES, 2003, p.60)

Para este autor, não é a imitação que constitui o significado da abdicação, mas sim a literalidade da imitação, sua função de condicionamento em papéis pré-figurados. A criança que brinca dessa forma não encontra lugar para a criação, não inventa o mundo.

Os adultos preparam-lhe gestos sem aventura, sem espanto e sem alegria. Transformam-na num pequeno proprietário aburguesado que nem sequer tem que inventar os mecanismos da causalidade adulta, pois já lhe são fornecidos prontos; ela só tem de utilizá-los nunca havendo nenhum caminho a percorrer [...] Trata-se de um brinquedo de imitação que pretende formar crianças utentes e não crianças criadoras. (BARTHES, 2003, p.60)

Dos soldadinhos de chumbo aos *videogames*, a história dos brinquedos se desenrola na contemporaneidade, tendendo a ser “homogênea, globalizada, apagando e gestando esquecimentos ali onde se inscreveria a singularidade”. (MEIRA, 2003, p.14).

A memória do brincar foi apagada pelo excesso de estímulos oferecidos incessantemente, em um ritmo veloz e instantâneo¹⁹. Segundo a autora, “a exaltação do objeto eleva minúsculos brinquedos à extrema potência, para dali a alguns dias serem substituídos por outros, novas versões tecno mais avançados”.

Assim como outras vias de artificialização da existência, o excesso de publicidade suscita um quadro de estimulação constante, gerando uma fragilização no próprio tecido do brincar, pois este passa a se compor de minúsculas cenas, rápidas, velozes, nas quais as crianças ensaiam metáforas incipientes: “A fragilização da narrativa revela-se nas novas configurações do brincar, marcados pela novidade incessante e pelas constantes rupturas que se operam em função dos imperativos do consumo.” (MEIRA, 2003, p.33)

Pode-se constatar que uma longa história perfaz o caminho dos jogos e brinquedos até chegar aos *videogames*. Talvez ela sintetize uma crônica da razão ocidental, pois, como tentaremos mostrar as lógicas, racionalidades, imaginários, enfim, as concepções e modos de agir de cada época estão também singularizadas nas formas lúdicas das brincadeiras e dos jogos.

O que se denomina “declínio da experiência” é um processo amplamente inventariado na obra de Benjamin. Esse autor analisou diversas formas em que a experiência sofre um arrefecimento diante das forças sociais capitalistas, e da técnica avançada como na análise do declínio da narrativa e da obra de arte diante da reprodutibilidade técnica.

¹⁹ Segundo Meira (2003), podemos encontrar no trabalho de Freud sobre os sonhos uma afirmação que é reveladora dos efeitos dos sobre-estímulos sensoriais: “Em igual sentido atual ao despertar o total apagamento da atenção pelo mundo sensorial, que com seu poder destrói quase a totalidade das imagens oníricas, que fogem ante as impressões do novo dia, como ante a luz do sol e resplendor das estrelas”. (p.375) Em A Literatura Científica sobre os problemas oníricos, a interpretação dos sonhos, cap. I, Obras completas, Vol. I. Madrid, Ed. Biblioteca Nueva, 1973.

A característica acentuada da indústria cultural ligada ao entretenimento da criança é extinguir a ambiguidade – do limite, da frustração, do sofrimento, da experientiação – necessária à formação do “ego”, só prevalecendo “o consentimento amoroso” que leva a uma estruturação precária deste mesmo “ego”. A sociedade cria, então, as condições para o ego regredir desde a socialização primária. Logicamente, esse processo social não é homogêneo, levando-se em conta particularidades culturais, históricas e familiares. Mas também não há como negar que a lógica mercadológica que anima o tecido social se inscreveu no brincar infantil.

Meira (2003) indica que a perda da experiência do brincar dos nossos dias se deve à transformação do brinquedo através da evolução industrial que o inscreveu em uma dimensão homogeneizada, “o brinquedo em série”. O avanço do capital sob o campo da infância já delimitando seus contornos e apontando para um apagamento da imaginação, criação e volúpia, surpresa e encantamento das formas de brincar, são processos que Benjamin já evidenciara em 1928.

Essa autora indica que a polissemia própria da palavra brincar também ocorre na língua inglesa: *play* pode ter o sentido de jogar ou brincar. Para ela é necessário analisar esta dupla dimensão que é própria da intersecção entre o jogo e o brincar.

A autora indaga sobre o duplo sentido que opera em relação aos *videogames*, a partir da investigação acerca do próprio estatuto do brincar, pois, no caso destes jogos, evidencia-se que a dimensão virtual revela a substituição da relação da criança com o processo de criação e ensaios próprios do brincar por uma aderência a um cardápio de opções, e pelo fato de os *games* em seus processos estarem programados²⁰.

No entanto, a repetição forjada nos jogos de guerra parece ter um componente mimético que recalca sua origem: o que se imita é natureza morta. Cabe indagar se nos *games* interativos, nos quais os jogadores alteram o processo criativo – história aberta do RPG –, se subsiste o processo inventivo ou novas formas de narrativa.

A dimensão virtual, como indica Meira (2003), já era apontada como prenúncio por Benjamin, nas fronteiras dos brinquedos que iam surgindo no século XIV:

²⁰ O professor Akio Morita, da área de neurologia da Universidade de *Nipon* (Tóquio), desenvolveu uma pesquisa no Japão no período de 1999-2001, com 240 pessoas, entre seis e vinte e seis anos de idade, e concluiu que as pessoas que jogam entre duas a sete horas por dia não emitem ondas cerebrais beta, que medem a atividade do lóbulo frontal e servem para controlar as emoções e estimular a criatividade. (ALVES, 2005, p.83)

Ainda mais profundamente do que o teatro de marionete somos introduzidos nos mistérios do mundo lúdico pelas câmaras óticas, pelos dioramas, minoramas e panoramas, cujas imagens são confeccionadas em sua maioria na cidade de Ausburgo. “Já não se tem mais isto”, ouve-se com freqüência o adulto dizer aos brinquedos antigos. Na maior parte das vezes isso é mera impressão dele, já que se tornou indiferente a essas mesmas coisas que por todo canto chamam a atenção da criança, comenta o autor. (BENJAMIN, 1984, p.76)

Para a autora, os *games* virtuais não têm a mesma dimensão simbólica de uma brincadeira com carrinhos ou bonecas, pois prescindem da presença do outro e mesmo da materialidade do brinquedo, mas são formas que as crianças e jovens encontram de falar desse universo que as cerca, navegar nas vias eletrônicas, embora a automatização que rege os jogos virtuais apresente efeitos de apagamento do tecido social que se construiria em presença.

Nessa direção parece que as imagens da contemporaneidade são aceitas como um culto e quase não há forma de se resistir a elas. Há, no seu entender, uma grande resistência a análises críticas sobre os *videogames*, concedendo a eles uma autonomia ilusória, com a crença de que não produzem efeitos, como se fossem objetos assépticos em sua significação. Indica ainda que atualmente nos Estados Unidos já é constatado o efeito dos *games* sobre a atenção, pois a partir de pesquisas na área foi desenvolvido um aparelho, o *Attention Trainer*, visando a aperfeiçoar a atenção das crianças e jovens através da adaptação comportamental da criança à realidade virtual, sem que haja qualquer questão acerca das consequências subjetivas implícitas²¹. Realiza um controle da atividade cerebral da criança, adaptando-a ao jogo e a seus ritmos.

Isso indica que os jogos virtuais podem ser vistos pelo lado de serem tentativas de condicionar o brincar com ícones que são hegemônicos na sociedade de consumo. Nesse sentido, os conteúdos dos jogos também trazem um paroxismo a essas imagens hegemônicas, apresentando muitas vezes a forma do pastiche, ou seja, reinvenções empobrecidas de experiências que se acabaram há muito tempo.

Fredric Jameson (1998), ao analisar alguns filmes – como exemplo, Guerra nas Estrelas –, possuidores, a seu ver, dessa estética (pastiche), constata que essas formas depauperadas representam uma terrível incriminação à própria sociedade capitalista de

²¹ A autora chama a atenção para a hipótese de que os sintomas da hipercinesia recorrentes na infância contemporânea possam ter relação com o uso excessivo destes brinquedos artificiais, cuja velocidade é prerrogativa em seu funcionamento.

consumo, ou, em suas palavras, de um sintoma patológico de uma sociedade que se tornou incapaz de se relacionar com o tempo e a história “como se fôssemos incapazes de focalizar nosso próprio presente, como se tivéssemos nos tornados inaptos para elaborar representações estéticas de nossa própria existência corrente”. (JAMESON, 1998, p.21) Nessa perspectiva, ou seja, a estética hegemônica das formas de entretenimento, são aquelas cada vez mais infantilizadas, mais cheias de *frissons*, de vertigens, de correrias, tiros, bolas de fogo, etc.

A forma pastiche paradoxalmente pode ser encontrada nos *games* considerados mais “elaborados”, como o RPG *Everquest*; uma bricolagem de diversas mitologias, ou naqueles derivados da filmografia atual, como “Senhor dos Anéis”, no qual talvez possa haver alguma dimensão da fantasia. Outros, como *Carmagedom*, *Doom* ou *Counter Strike*, não se situam no contexto de uma história.

Se em Benjamin a presença da fantasia indica uma posição formadora do brincar, mesmo nas lutas, na destruição, já nos *games*, como assinala Meira (2003), além da travessia virtual, as lutas são narcísicas e miméticas por excelência.

Benjamin afirma que os jogos infantis são impregnados de compostos miméticos que não se limitam, de modo algum, à imitação de pessoas. A criança não deixa só de ser comerciante ou professor, mas também moinho de vento e trem. A questão importante, contudo, é saber qual a utilidade para a criança desse adestramento da atitude mimética.

Para Meira (2003),

a mimesis que se revela no brincar de “faz de conta” parece que tem uma dimensão diferente quando é realizada virtualmente, pois, o trabalho psíquico de inventar o personagem e de vesti-los imaginariamente com traços, palavras, gestos, encontram-se subtraídos no jogo virtual. (MEIRA, 2003, p.22)

A única escolha se dá entre as opções que o jogo oferece, cujo roteiro é predeterminado, revelando uma *mimesis* do processo de produção, em que a escolha de objetos determina as possibilidades de trajeto.

CAPÍTULO 2

GAMES DE GUERRA E OS PREJUÍZOS FORMATIVOS

2.1 O OBJETO DE ESTUDO: OS GAMES DE GUERRA

No contexto do envolvimento compulsivo dos jovens no *ethos* midiático proporcionado pelos jogos virtuais, constata-se uma predileção por jogos de guerra. Segundo Roberto Romano (2003), em um artigo publicado na Revista “Caros Amigos”, intitulado *Propaganda e Força Bruta*, os jogos de guerra (*war games*) reproduzem uma fórmula imperial que vem da Grécia antiga para os dias de hoje. Ao seu olhar, entre os meios de engodo subliminar aplicados em massa, após o segundo conflito mundial, e, sobretudo, durante a guerra fria, o *war game* ocupa lugar de destaque: “a história desse jogo sintetiza a crônica da razão ocidental”.

Segundo sua pesquisa, o *war game* foi utilizado desde o século XVII na Europa, com o objetivo de treinar militares em exercícios simulados de tática e de estratégia. Produziam lógicas e modelos de ação que ajudaram a racionalizar inclusive os Estados modernos, como no caso da Prússia, potência militar e industrial dirigida como se fosse um imenso jogo de guerra diplomático e físico, de Frederick II até Bismark.

Esse tipo de jogo, segundo Romano²², justifica a luta contra o terror no exato instante em que ensina o terror estatal possuindo uso e sentidos múltiplos: simulam batalhas no treino de oficiais militares e servem também para dissimular práticas genocidas com a adesão de milhões.

A tônica da indústria cultural de se apropriar e de expor, também no campo televisivo, os conflitos bélicos atuais na forma de *games* e os próprios conteúdos desses jogos mostram similaridade, indicando a linha tênue fronteira entre o real e o fictício em nossa sociedade atual.

²² Segundo Romano (2003), de 1978 a 1983 foram vendidos 1.573.627 jogos de guerra nos EUA e mais de 10 milhões foram exportados para o exterior: Assim as mentes das crianças e de adultos foram adestradas, quando ainda os norte-americanos não tinham controle único do planeta, para enxergar apenas o aspecto “inocente” da guerra. O noticiário nos conflitos do Kosovo, do Iraque, aparece de forma lúdica. (ROMANO, 2003, p.21)

Adorno, no estudo *As Estrelas descem à Terra*, recentemente publicado no Brasil, chama a atenção para a relação entre o fenômeno da astrologia e da indústria cultural, na medida em que o caráter pré-digerido da astrologia produz uma aparência de normalidade e de aceitação social, e tende a obliterar a linha divisória entre o racional e o irracional, que é geralmente estabelecida com vistas ao sonho e à vigília. A função do sonho, em termos psicanalíticos, objetiva a proteção do sono, realizando desejos conscientes e inconscientes que a vida em vigília é incapaz de gratificar por meio de imagens alucinatórias. Assim, podemos dizer que os sonhos não somente protegem o sono, como também o estado de vigília, uma vez que a “psicose noturna do normal” previne o indivíduo contra o comportamento psicótico em sua lida com a realidade.

Entretanto, quando os sonhos não são produzidos pelo próprio indivíduo, mas “fabricados” externamente, como no caso dos *games*, esse expediente assume a função não de estabelecer o equilíbrio psíquico, mas de gerar artificialmente uma dependência psicológica que venha ao encontro dos interesses ideológicos do sistema econômico.

A nosso ver, essa irracionalidade preparada e pré-digerida encontrada tanto na astrologia quanto nos *games* convergem para o caráter “alienado” de coisa “pronta” advertido por Adorno. Entretanto, tal caráter de ambas as relações não devem ser simplificados de forma que pareçam completamente alheias ao ego. *Ao contrário, são dispositivos psicológicos adotados pelos indivíduos [...] que aparentemente canaliza, focaliza e absorve sua ansiedade flutuante em termos de objetos da realidade.* (ADORNO, 2008, p.61) Assim como na astrologia (como objeto real), os *games* são concebidos e construídos de modo a satisfazer as necessidades psicológicas supostamente necessárias aos seus consumidores.

Conforme Adorno, os ganhos psicológicos desses dispositivos são extremamente questionáveis, pois tendem a esconder as circunstâncias reais e a obstruir o verdadeiro reconhecimento e correção da sua condição, ou seja, tais dispositivos tendem a obliterar a capacidade dos indivíduos de reagir à imposição da autoridade destes dispositivos que contribui para a fragilização dos egos já debilitados e lima qualquer expressão pessoal. Nesse sentido, o interesse do indivíduo por esses dispositivos atua como um sistema fóbico capaz de absorver todos os objetos da angústia tornando-se, em última instância, um interesse obsessivo do indivíduo ou de grupos afligidos.

Na recente “Guerra contra o terrorismo”, com a invasão do Iraque pelos Estados Unidos, logo que as tropas norte-americanas e aliadas capturaram os filhos de Saddam Hussein, com impressionante rapidez e eficiência, foi lançado o jogo de guerra *Kuma War*.

Dentre outras missões recentes do exército norte-americano, reproduz com realismo a captura desses filhos oferecendo um arsenal militar de armas e estratégias que encenam a detenção de forma bastante fidedigna. Esse é apenas um episódio do jogo que é atualizado mensalmente de acordo com o desdobramento da guerra²³.

Essa lógica predatória e sistêmica do capitalismo – em que tudo pode ser transformado em mercadoria – ganhou um dínamo com a cultura imagética e de espetacularização, contribuindo ainda mais para dar um caráter ficcional à realidade.

As guerras atuais, em sua forma de divulgação/informação para o público, especialmente pela televisão, comportam um caráter ficcional muito semelhante à substância presente nos *games* de guerra, pois em ambos estão contidas relações altamente imagéticas, de espetacularização. Para Laymert Garcia dos Santos (1993), a primeira Guerra do Golfo, de 1990, demonstrou com clareza o poder da imagem no mundo contemporâneo. Essa guerra conduziu ao acirramento do poder da imagem que já fazia parte do cotidiano, encontrando a sua situação-limite nesse episódio de guerra, como uma experiência intensa que, em seguida, foi varrida sem deixar traços. Configurou-se como a primeira de uma nova ordem que acabava de se instaurar, ou seja, uma guerra posterior à dissolução do bloco leste-oeste, pós-derrocada do muro de Berlim, e que conformava uma nova ordem internacional em que discursivamente se apresentava como uma era de paz.

Em seu estudo, Santos (1993) destaca que Noam Chomsky analisa essa “nova” ordem constatando que esta não se inicia como uma era de paz, e sim uma continuidade da anterior, ancorando-se da mesma forma no poderio militar e nas ameaças que esse poder fazia pairar. O novo traço dessa ordem se deve à consolidação da supremacia tecnológica dos Estados Unidos, pois estes passam a exercer o poder de forma quase ilimitada porque agora utilizarão tecnologias – tanto militar como midiática – vetorizadas como arma, atraindo ainda a participação em tempo presente milhares de telespectadores do mundo inteiro.

A experiência norte-americana no Vietnã já havia fornecido as referências de como o *establishment* militar lidaria com as futuras guerras. As guerras televisionadas teriam que passar por censura, ou seja, houve um reconhecimento do imenso poder da geração da imagem e era necessário, diante do impacto negativo que a Guerra do Vietnã fomentou para a

²³ Folha de S. Paulo, 21 de abril de 2004, p. 4.

reputação norte-americana, que, diante de outros conflitos, essas imagens deveriam ser enquadradas, comentadas, administradas e, portanto, direcionadas em sua leitura.

Nesse sentido, pode-se traçar um paralelo de verossimilhança das guerras tratadas nos *videogames*, que apenas simulariam acontecimentos a-históricos e sem consequência para vida humana, com as coberturas dadas pelas televisões sobre as guerras “reais”, programando-as como em um jogo, um espetáculo.²⁴

O primeiro bombardeio sobre Bagdá televisionado em “tempo real” assemelhava-se a uma estreia de filme no qual cada cena emocionante “deveria ser acompanhada de pipocas” tal qual nos cinemas²⁵. Visualiza-se nesses episódios uma profunda banalização dos acontecimentos, da vida como um todo, pois aos telespectadores tudo se passa como em um *show*.

Que importa que a destruição tenha sido bárbara? Quem se incomoda com isso? A realidade da imagem que desfila na televisão - só importa o que mostra ali, no vídeo, a guerra é sem cadáveres, sem sofrimento, mas com muita emoção - um videogame. (SANTOS, 1993, p.159)

Para Ciro Marcondes Filho (1996), é por um esvaziamento no momento de elaboração dos produtos culturais que se pode assistir a cenas macabras sem problemas durante o *breakfast* ou almoço:

Trata-se de uma espetacularização mercadológica que infla cada vez mais o universo do excesso das mortes processadas pela construção sígnica e como tal, destina-se apenas a seduzir o imaginário das massas mediáticas, proporcionando um prazer paradoxal durante o tempo de recepção. (MARCONDES FILHO, 2000, p.369)

²⁴ Guy Debord refere-se à sociedade do espetáculo como uma visão de mundo que se objetivou, sendo também o sentido da prática total de uma formação econômico-social, o seu *emprego de tempo*. É o momento histórico que nos contém. (Debord, 1997, p.14,16)

²⁵ Para Zuin (2005), as delícias do prazer estético são observadas tanto na guerra convertida em espetáculo quanto no gozo dos produtos da atual indústria cultural.

Nesse quadro, justamente pelo sucesso dos produtos culturais de violência e espetacularização da morte, as imagens não deixam de informar sobre a existência de um componente sádico²⁶ no imaginário das massas, embora não sejam facilmente percebidas.

A consolidação desse ciclo indica também o quanto a questão da morte passou por um processo de “branqueamento”, de estetização cirúrgica, asséptica que lhe expurgou de todo traço inadmissível, a ponto de permitir a sua assimilação neutralizadora nas redes e no imaginário social. (MARCONDES FILHO, 2000, p.368)

Importante ressaltar que é a cultura midiática precisamente o lugar que pela espetacularização se efetiva a denegação da morte. O paradoxo apresentado na cobertura da Guerra do Golfo, segundo Santos (1993), foi sua “não-cobertura” transformar-se em espetáculo e na “maior das coberturas”. Através da criação de um imenso arsenal de propaganda que pudesse se transformar em informação contando com a alta tecnologia, e concomitantemente com um bloqueio redutor do trabalho dos jornalistas foi assegurado para as forças armadas norte-americanas o monopólio da informação, configurado nas palavras do autor por um duplo dispositivo, militar e midiático.

Dessa forma, ficou caracterizado que as imagens, ou seja, a cobertura da guerra é um ato próprio de guerra, da alçada dos militares. A guerra *hi-tech*, eletrônica, veloz, cirúrgica, fulminante, transforma-se em uma concepção construída, que deverá, através do fluxo de imagens, conduzir o telespectador a uma “linha de frente invisível, linha que militariza o mundo inteiro”. Nesse sentido,

O papel do telespectador é atender à convocação e dar uma força, ficando ligado; é acolher a irradiação que eles emitem, aprovar a intensidade e a frequência com que somos por eles alvejados. O papel do telespectador é entrar na mira da televisão, arma eletrônica. (SANTOS, 1993, p.161)

O papel dos consumidores de jogos de guerra também se inscreve nessa mesma lógica na medida em que aderem a todas as expansões e atualizações dos jogos avidamente. Dessa

²⁶ Na época de Homero, a humanidade oferecia-se em espetáculo aos deuses olímpicos; agora ela se transforma em espetáculo para si mesma. Sua autoalienação atingiu o ponto que lhe permite viver sua própria destruição como um prazer estético de primeira ordem. (BENJAMIN, 1994, p.196)

forma, banalização e espetacularização da morte são processos que se confundem, pois pela transformação da morte na televisão, no cinema, nos jornais e revistas, nos jogos eletrônicos e em outros produtos midiáticos é que justamente se configura, para Marcondes Filho (1996), o processo cultural pelo qual a produção da morte ganha valor de mercado, transformando-se na esfera da recepção, em objeto de consumo diário.

Santos (1993) constata que o poder das imagens tornou-se sinônimo de poder de fogo, e que o poderio militar encontrou uma maneira de atualizar sua potência assumindo o controle e divulgação da realidade. Torna-se, portanto, imperioso nestes tempos modernos midiáticos, tanto para os militares como para os terroristas, e assim por diante, serem mediadores do caráter teleótico do confronto, ou seja, trata-se de colocar em uma interatividade os parceiros de guerra, aqueles que fazem e aqueles que observam. A similaridade pode ser constatada novamente com os conteúdos dos *war games*, nos quais o jogador pode experimentar ser soldado ou terrorista, “do bem” ou “do mal”, contribuindo para esta lógica em que a indiferenciação é a tônica.

Constata-se, então, que a indústria cultural contemporânea colabora de forma contundente para a confusão entre o real e o fictício ao promover uma percepção deturpada dos acontecimentos, abstraindo sua historicidade ao suscitar um apagamento da memória dos indivíduos, ao denegar a morte por sua espetacularização. Entende-se que os *war games*, como componente exponencial da indústria cultural atual, possuem a mesma “arquitetura” do controle do imaginário, pois os elementos que visualizamos nesse contexto são neles ritualizados continuamente.

Susan Sontag (2003) verificou que se tornou um clichê a discussão cosmopolita em torno das imagens de atrocidades. Da mesma forma, conjecturou que elas produzem um efeito reduzido e que existe algo intrinsecamente cínico acerca da sua difusão. Para a autora, por mais que no momento se considerem importantes as imagens de guerra, isso não desfaz a desconfiança que paira em torno do interesse por essas imagens e das intenções de quem as produz.

Essa reação decorre, a seu ver, das duas extremidades: dos cínicos, que nunca estiveram perto de uma guerra, e dos esgotados pela guerra, que padecem as desgraças apresentadas. Nesse sentido, cidadãos da modernidade, consumidores da violência como espetáculo, adeptos da proximidade sem risco, aprendem a ser cínicos a respeito da possibilidade da sinceridade. Em suas palavras, “como é fácil, da sua poltrona, longe do perigo, reivindicar uma posição de superioridade”. Ridicularizar os esforços daqueles que

deram testemunho dos fatos em zonas de guerra tachando seu trabalho de “turismo de guerra” é, para essa autora, um ponto de vista tão recorrente que invadiu até o debate de fotografia de guerra como profissão. No entanto, a despeito disso, não podemos nos furtar a ideia de que muitas dessas atrocidades de guerra “são mais facilmente produzidas” se obtiverem repercussão midiática, principalmente se o lado interessado ansiar por estas imagens para produção de notícias, como muitas vezes podemos verificar nos conflitos da faixa de Gaza.

Para melhor compreender essa arquitetura, ou seja, os rumos que a guerra moderna assumiu, torna-se interessante recorrer a Frédéric Gros (2008), pois esse autor analisa exatamente o fim da guerra clássica e as suas conseqüentes figuras contemporâneas, realizando um exame significativo das mudanças ocorridas nesse objeto. Uma primeira constatação sua, anterior a essa questão diz respeito ao caráter violento inscrito no humano, o que considerou “essa parte sombria, essa porção selvagem e rebelde em face de qualquer progresso, aquilo que no homem, escapando à história, sempre nela ressurgue – sua natureza incontornável, sua trágica finitude.” (GROSS, 2008. p.217)

Nessa direção, em todos os tempos e lugares algo permanece imutável, ou seja, o mal que o homem faz aos semelhantes. O bárbaro é aquilo que ressurgue da natureza arcaica do homem sob o frágil verniz da cultura. Nesse sentido, o autor descreve que a história do mundo e dos povos é pontuada pelas guerras; foram elas que fizeram e desfizeram impérios, que traçaram as atuais fronteiras dos Estados. Os marcos históricos importantes são sempre datas de batalhas, testemunhas de rupturas, encerramento de uma época ou surgimento de uma nova era. Assim elas proveram um molde cultural histórico à violência, uma maneira de regulamentar entre os povos a troca da morte. Para esse autor, é essa a forma que os filósofos, de Maquiavel a Hegel, de Hobbes a Schmitt, problematizaram. Utilizando uma definição de guerra do tratado *De Jure Bello*, de 1598, de Alberico Gentili, Gross analisa que esse autor descreve em uma exposição admirável um conceito de que “a guerra é um conflito armado público e justo”. Ao dizer que esta é um conflito armado a distingue de conflitos de outra natureza (esportivos, jurídicos, econômicos, psicológicos), pois nesses casos pode-se obter a vitória sobre o adversário e mesmo aniquilá-lo, mas sem propriamente visar à sua eliminação física.

Em sua determinação clássica, a guerra era entendida como o confronto de dois exércitos identificáveis em um campo de batalha. Para isso se pressupõe a constituição de castas ou de grupo indivíduos especialmente dedicados ao exercício das armas. Assim os exércitos eram compostos de combatentes revestidos de armamentos específicos ou trajando

uniformes, compartilhando pela modelagem de seus treinamentos um código ético de comportamento, que incluía requisitos como fraternidade, socorro que, para além do seu grupo, poderia se estender aos inimigos.

Nesse contexto, a destruição do outro era perpetrada por princípios estabelecidos (donde provém a noção jurídica de crime de guerra) que arbitravam de certa forma a troca das mortes como se esta acabasse formando uma comunidade de violência com seus ritos de reconhecimento. Esse autor esmiúça os detalhes da guerra clássica, mas sua contribuição que nos interessa particularmente é a sua análise dos conflitos modernos. Se no dispositivo clássico o Estado soberano construía seu poder segundo um duplo processo de proteção e acumulação, a guerra, então, servia ao Estado para que este se expandisse por meio das conquistas ou para assegurar sua integridade territorial, fortalecendo suas fronteiras. Nesse sentido,

O processo acelerado de globalização, ao desencadear uma intensificação dos fluxos transnacionais, como a multiplicação do intercâmbio de mercadorias, a circulação acelerada e contínua de pessoas informações e imagens. Todas constata a crescente importância dos atores transnacionais: máfias, ONGs, multinacionais. (GROS, 2008, p.230)

Essas novas lógicas levaram a uma nova definição de potência, como capacidade de gerar e controlar os fluxos. O antigo princípio de conservação e acumulação impunha, então, uma declinação das violências em termos de guerra e paz. E operava segundo uma lógica de segurança e intervenção que se estruturam os atuais estados de intervenção. A lógica da garantia de paz consistia, no passado, na estanquidade das fronteiras, uma vez identificado um inimigo exterior. No contexto atual, a segurança se estrutura de outra forma: adotam-se meios para controlar os indivíduos durante todos os seus deslocamentos, fazendo assim surgir uma multidão de potenciais suspeitos, no lugar dos antigos inimigos. Ou seja, esse inimigo não é mais objetável.

Para Gros (2008), a segurança como processo generalizado de controle de fluxos de indivíduos e riquezas tende, assim, a substituir cada vez mais a paz entendida como uma proteção estática dos bens e das pessoas no interior de um território. De outro lado, o emprego das forças armadas contra um Estado soberano permite, hoje, a designação de “intervenção” em vez de guerra. Por isso se ouve muito sobre a “intervenção” norte-americana no Iraque. As potências ocidentais não fazem mais a guerra, elas intervêm.

Outro grande princípio que atua nos estados de violência é o de midiaticização. Por meio desse princípio é conferida grande importância à informação e, sobretudo, à imagem. A guerra vista como um “conflito justo” obtinha legitimidade pela causa justa ou pelo respeito às regras da guerra, configurando-se nas narrativas. As novas violências encontram uma nova fonte de legitimidade na imagem, particularmente na imagem televisiva. Os norte-americanos tiveram uma amarga experiência durante a Guerra do Vietnã devido à desastrosa repercussão de certas imagens para a opinião pública. Na experiência do *World Trade Center*, o comportamento diante do horror causado pela colisão dos aviões terrorista nas torres gêmeas teve outra conotação, como assinala Slavoj Žižek (2008), acerca dos ataques e sua repercussão:

[...] o que impressiona é ser tão pequena a quantidade de carnificina exibida – não se vêem corpos desmembrados, não há sangue, nem os rostos desesperados de pessoas agonizantes, num claro contraste com as catástrofes do Terceiro Mundo, em que se faz questão de mostrar a imagem de algum detalhe mórbido [...] (ŽIŽEK, 2008, pp. 27-28)

Ao contrário da Guerra do Vietnã e de outras imagens da violência atual, tais como somalis morrendo de inanição, mulheres bósnias violentadas, homens com a garganta cortada, essa assepsia das imagens se prestou ideologicamente à ocultação destas provocadas pelo terror (entre os mesmos pares). Nesse sentido, as imagens terríveis do resgate de centenas de corpos dos escombros do *WTC* foram censuradas. Esse fato parece demonstrar que, mesmo num momento trágico, persiste a distância que os separa do restante do mundo: o verdadeiro horror acontece lá, não aqui, como ressalta Žižek, analisando a questão.

Pensando nesta direção é curioso, observar que não se viu nenhum *game* sobre o episódio das torres gêmeas, mas, para prosseguir no raciocínio de Žižek, conceberam um *game* do episódio da execução dos filhos de Saddam Hussein como foi indicado anteriormente. No entanto, para o episódio do vírus “antraz” também criou-se um *game* (o *infected game*), talvez dentro do propósito dos estrategistas de atualizar ideologicamente a “linha do terror” propalada pelo governo norte-americano, modo de justificar as posteriores invasões ao Iraque e ao Afeganistão, também para os jovens. Outro detalhe importante acerca da leitura de Gros para os novos dispositivos de guerra nos parece que vão a par, com a produção dos *Videogames* de guerra atuais, relativos à unilateralidade aludida, pois, nos jogos

todos podem ser o inimigo e o jogador pode experimentar ser tanto terrorista quanto, soldado ou mesmo civil.

Essa lógica é tão plausível que potencia um tipo de funcionamento psicossocial, o qual muito mais do que podemos supor compõe cenas do modo de operar do imaginário norte-americano. Para Zizek (2008), o traço definitivo entre *Hollywood* e a “*guerra contra o terrorismo*” ocorreu quando o Pentágono decidiu convocar a colaboração da indústria cinematográfica: a imprensa noticiou que, no início de outubro de 2001, havia se estabelecido um grupo de autores e diretores, especialistas em filmes-catástrofe, com o incentivo do Pentágono, a fim de imaginar possíveis cenários de ataques terroristas e a forma de lutar contra eles. Esse episódio constitui para o autor prova empírica definitiva de que Hollywood opera como um “aparelho ideológico do Estado”.

Nesse sentido, para exemplificar situações em que os *games* são usados pelo Estado como “simulador educativo”, *games* como *Triage Trainer* ensinam até como agir em ataques terroristas: é o que acontece no título *Triage Training*, que foi desenvolvido pela *Blitz Games* em parceria com o SGI (*Serious Games Institute/ Instituto dos Jogos Sérios*), e simula uma explosão num centro comercial da forma mais realista possível. O objetivo do jogador em *Triage Training* é oferecer assistência às vítimas do atentado o mais rápido possível para evitar que elas morram. Mergulhado no clima de terror virtual, o usuário deve encarar pessoas cobertas por sangue e pisar em ruas cheias de estilhaços, lojas destruídas e barulhos de sirenes. Para aumentar o clima de tensão, a ação acontece em tempo real e cada segundo perdido pesa bastante na luta pela salvação dos feridos. Com *games* como o *Triage Training*, a SGI pretende colaborar com as equipes de resgate oferecendo soluções de treinamento virtual, que custam muito menos do que as simulações feitas no mundo real²⁷.

Nos *games* de guerra, em geral, o sangue e os cadáveres são bem-vindos na tela de forma explícita e, como exemplo, os jogos de maior sucesso dos *computer games* são aqueles que, nos chamados *hard softwares*, destilam elementos em que a violência é a regra e não a exceção. *Battlefield* e *Warcraft3* possuem enredos mais complexos: o primeiro ambientado na Primeira Guerra Mundial e o segundo um RPG com regras que permitem explorar novos ambientes. Jogos como *Counter Strike*, *Carmageddon*, *Grand Theft Auto*, *Phantasmagoria*, *Ripper*, *Duke Nukem*, entre outros, são carregados de histórias ou cenas de violência explícita,

²⁷ Site Terra games, 8 de julho de 2008.

sadismo e mortes. Em jogos como *Doom*, a violência é isolada e a história que envolve a ação não tem a menor importância.

Em *Doom II*, o jogo se inicia pela escolha do nível de violência em que vai ocorrer a ação. A cena se desenrola com o usuário sendo representado por uma mão armada – revólver, motosserra, escopeta, canhão, metralhadora, etc. O jogador caminha por corredores e labirintos à procura de monstros e soldados inimigos, que se confundem com pessoas comuns. A estimulação sensorial fica por conta de vários barulhos, gritos e grunhidos, portas rangendo e se abrindo, que ampliam os instantes de maior tensão do jogo, e que são justamente as formas de se prever o momento certo em que aparecerá um ser que pode matar o jogador ou ser morto por ele.

Novos gritos, contorções, sangue que se espalha pelo chão e outros detalhes que procuram apresentar realisticamente o confronto quando alguém é atingido. Elementos como a velocidade no ataque atingindo um maior número possível de inimigos virtuais é que decidirão a contagem de pontos. Deve-se evitar a morte de aliados e pessoas comuns, embora alguns usuários afirmem matar “pessoas do bem” só por diversão. O comportamento violento nesse jogo não só é personalizado, mas torna-se conseqüente às decisões e às ações do jogador, mecanizado e desumanizado pela situação criada pelo jogo.

Em *Carmageddon*, quanto mais violenta e cruel for a morte alheia – matar velhinhas aleijadas, por exemplo –, maior também será a pontuação. Em *Grand Theft Auto*, para roubar um número maior possível de carros, o jogador deverá atropelar muitas pessoas e até simular um encontro sexual com uma prostituta²⁸.

A chamada de um dos milhares de *sites* sobre *videogames* diz: “divirta-se voando em aviões militares ou pilotando tanques de guerra. Também é possível assumir a artilharia saltando de para-quedas, tentando eliminar o maior número de soldados das linhas inimigas!” *Battlefield*, *Warcraft3* e *Made for Speed*.

Marcondes Filho (1996) relata que a morte virtual é considerada normal pelos jogadores; são apenas “*pixels*²⁹ na tela” e não correspondem a catarses ou sentimentos ligados a situações da vida real. Segundo ele, o envolvimento multimidiático e a própria velocidade

²⁸ Segundo os noticiários, sob inspiração deste jogo, jovens norte-americanos promoveram um massacre nos EUA.

²⁹ *Pixels*: Abreviação de *Pictures Elements*: é a menor unidade de uma imagem eletrônica, seja ela digital ou analógica.

das reações exigidas pelo jogo não permitem pensar em outra coisa a não ser o instante da ação.

A morte às centenas, banalizada no game, não choca não perturba. Mesmo porque é possível recomeçar centenas de vezes, até cansar de matar e de ser morto pelos mesmos seres; ou alcançar o índice máximo e passar para um outro nível do mesmo jogo, ou descobrir um game mais violento. (MARCONDES FILHO, 2000, p.372)

Nesse sentido, entende-se que as atualizações nos jogos, cuja tecnologia está sempre em desenvolvimento do som, da imagem e de efeitos, precisam dar conta de retroalimentar a voracidade do usuário por novos desafios, *games* mais complexos num *continuum ad infinitum*. Quando o jogador descobre todas as senhas, os truques para chegar ao final do jogo, novas versões já estão sendo disponibilizados.

Encontrando rapidamente formas de lucro com a popularização da internet, seu emprego como domesticador das massas parece se tornar mais eficiente, não apenas no plano interno, mas internacional. “A indústria de *videogame* dos EUA é maior que a venda doméstica de ingressos para filmes de Hollywood e está se aproximando das vendas de música”, tendo ultrapassado US\$22 bilhões em vendas em 2008³⁰.

Apesar da visível degradação em seus conteúdos de elementos intrínsecos a aquisições culturais humanísticas, tais jogos, mesmo os violentos, encontram muitos defensores³¹, como atestam algumas reportagens sobre o assunto veiculadas em jornais, revistas e livros por educadores³², pedagogos, psicólogos, militares, etc., como, por exemplo, na análise do tenente-coronel Casey Wardynski, diretor do *Office of Economics and Manpower Analysis*, de *West Point*, manipulador emérito do *war game*, o “alvo principal” desses jogos é educacional: “[...] queremos mostrar às crianças que o exército as treina para o futuro sucesso”. (WARDYNKI, apud ROMANO, 2003, p.21)

A concepção de educação que perfaz esses processos está imbuída de elementos explicitamente regressivos de barbárie e desumanização, e nesse caso específico expressa o

³⁰A indústria de *videogames* dos Estados Unidos está caminhando para atingir o faturamento recorde de US\$ de 22 bilhões em 2008, já que as pessoas estão procurando divertimentos mais caseiros por conta da turbulência da economia. Antone Gonsalves/ *Information Wek* EUA 21/07/2008

³¹ Na reportagem da Folha de S. Paulo, de 16 de maio de 2004, intitulada “Licença para Matar”, pesquisador defende a ideia da necessidade de jogos de atirar no desenvolvimento das crianças (Ver p.112).

³²Em sua tese de doutorado “Game Over”, defendida na UFBA, Lynn Roselena Gama Alves defende a ideia de que tais jogos trazem um benefício para os jovens na medida em que promovem “catarses”, possibilitando aos jovens externar conteúdos reprimidos.

caldo cultural calcado na racionalidade instrumental que impregna a formação dos jovens norte-americanos, adaptando-os e conformando-os ao *status quo*.

As possibilidades da formação cultural (*Bildung*) no âmbito de sua imanência, ambiguidade e historicidade propiciaram um percurso para a emancipação humana, mas também transformaram-se em seu contrário, como observamos na conformação ora evidenciada: a formação cultural indigna, danificada, que permite e amplia a barbárie. É através desse segundo momento que a cultura danificada dirige a subjetividade dos indivíduos, produzindo necessidades que lhes são alheias e supérfluas, ou até mesmo contrárias.

2.2 IMAGENS DE SÍNTESE: AS INSÓLITAS PAISAGENS DOS VIDEOGAMES

“O que nos parece natural é unicamente o habitual do há muito adquirido, que fez esquecer o inabitual, donde provém”

Martin Heidegger, em “A origem da obra de arte”

Há quem acredite³³ que sob um *ethos* cultural midiático, especialmente através dos *videogames*, é que se darão os futuros encontros emocionais, ou seja, esses jogos propiciarão a criação de signos para serem compartilhados mundialmente pelas pessoas, da mesma forma que a música ocupa esse lugar atualmente e também ocupou nas décadas anteriores. No entanto, com o esfacelamento da indústria fonográfica pela fragmentação mundial do consumo musical planetário via internet, supõe-se que as futuras conexões emocionais como as referências de bandas, cantores, etc., “os pontos de encontro imaginários” serão fornecidos pelas paisagens insólitas dos *videogames*.

Embora possa haver exagero nessa afirmação, ou uma supervalorização das qualidades intrínsecas desses jogos e mesmo um questionamento acerca da “qualidade” dessas conexões emocionais, não se pode ignorar que os dispositivos contidos nos *videogames* representam de forma exemplar os ícones contemporâneos.

³³ Ver reportagem “O jogo da Vida”, Folha de S. Paulo, 18 de janeiro de 2004 (p.114).

Torna-se relevante indicar como esses dispositivos midiáticos permitiram deslocamentos de tempo e de espaço e vieram ressignificar e até comprometer a ideia de experiência, na perspectiva de que a produção imagética e o fluxo simbólico permitem acidentalmente ao campo sensorio abstrair representações que não são reais.

A simulação³⁴ através da descoberta da imagem de síntese no computador permitiu, segundo Philippe Quéau (1993), que pela primeira vez formalismos abstratos produzissem imagens. Em sua perspectiva, trata-se de uma profunda revolução da escrita que modificará os nossos métodos de representação, hábitos visuais, modos de trabalhar e criar, ressaltando que sua natureza não nasceu da interação da luz real com as superfícies fotossensíveis; portanto, não são inicialmente imagens e, sim, linguagem que são remetidas inicialmente ao seu modelo. Para compreender a essência da imagem de síntese é necessário compreender o modelo que as engendra.

A moderna ciência da computação denomina modelo um sistema matemático que procura colocar em operação propriedades de um sistema representado. O modelo é, portanto uma abstração formal e, como tal, passível de ser manipulado, transformado e recomposto em infinitas combinações, que visa funcionar como a réplica computacional da estrutura, do comportamento ou de propriedades de um fenômeno real ou imaginário. A simulação, por sua vez, consiste basicamente numa “experimentação simbólica” do modelo. (MACHADO apud SANTAELLA & NÖTH, 1997, p.167)

É possível, então, engendrar imagens alternativas ao modelo, explorando a bel-prazer seus “espaços de fases”, e, segundo Quéau (1993), dimensionar todos os espaços possíveis desse modelo, variando os parâmetros acessíveis. Para ele, alguns símbolos digitais num teclado são suficientes para criar universos de formas e de cores em constantes metamorfoses, ou dar vida a paisagens virtuais.

Santaella e Nöth (1998), no entanto, observam que, embora a tela permita visualizar imagens altamente icônicas e sensíveis, circunvoluções de formas, fosforescências e luminescências, tudo que antecede o processo é radicalmente abstrato. Esses autores constatarem que o que pré-existe ao *pixel* são programas e números, e o que está implícito no

³⁴ Para Baudrillard, o processo de simulação vem evoluindo desde as sociedades primitivas nas quais o real e o signo estavam perfeitamente relacionados, passando para sua representação como um significado determinado pela classe, prestígio e *status*. Posteriormente, no período marcado pela revolução industrial, os signos são produzidos sem referência direta, mas baseados na lei de valor comercial. E finalmente na sociedade contemporânea, os signos já são pura simulação como nas tecnologias da informação e na genética. (BAUDRILLARD, 1991, p.89)

programa é o referido modelo. Ou seja, o ponto de partida da imagem sintética já é uma abstração, não existindo a presença do real empírico em nenhum momento do processo.

Daí ela ser uma imagem que busca simular o real em toda sua complexidade, segundo leis racionais que o descrevem e o explicam, que buscam recriar uma realidade virtual autônoma, em sua profundidade estrutural funcional. (COUCHOT apud SANTAELLA & NÖTH, 1998, p.167)

A infografia³⁵, como filha pródiga do universo lógico-matemático segundo Santaella & Nöth (1998), está tão-somente interessada nos funcionamentos, nos comportamentos que garantam a eficiência das intervenções, das ações dos humanos sobre o mundo, e não mais na aparência nem no rastro dos objetos deste mundo. Sua programação do ponto de vista do produtor representa o pensamento lógico experimental; antecipa o mundo – como imagem-experimento – para melhor controlá-lo:

[...] antes de ser uma imagem visualizável, a imagem infográfica é uma realidade numérica e só poderá aparecer sob a forma visual na tela de vídeo porque esta é composta de pequenos fragmentos discretos ou pontos elementares chamados pixels, cada um deles correspondendo a valores numéricos que permitem ao computador dar a eles uma posição precisa no espaço bidimensional da tela no interior de um sistema de coordenadas geralmente cartesianas. A essas coordenadas se juntam coordenadas cromáticas. Os valores numéricos fazem de cada fragmento um elemento inteiramente descontínuo e quantificado, distinto dos outros elementos, sobre o qual se exerce um controle total. (SANTAELLA & NÖTH, 1998, p.166)

Para Quéau (1993), a natureza, simultaneamente linguística e potencial, da imagem de síntese é que explica sua riqueza de aplicação. Considera ainda bem-vindo o fato de a imagem de síntese escapar da esfera das metáforas para entrar no mundo dos modelos, pois não se pode explorar sistematicamente uma metáfora como modelo científico. É interessante constatar a natureza abstrata dessa imagem e sua faculdade eminentemente de tocar os sentidos do espectador e criar uma impressão física envolvente. O que é revolucionária na visão desse autor, dentre as possibilidades das técnicas infográficas, é a sua capacidade de interação com o espectador, notadamente sua possibilidade de inclusão em tempo real, que resulta em um sentimento de “imersão” na imagem.

³⁵ Termo de origem francesa que tem sido empregado mais recentemente no lugar da computação gráfica.

Segundo Santaella & Nöth (1998), foi a necessidade de controlar essas imagens na medida mesma em que elas eram criadas que obrigou os especialistas a organizar um modo de programação que torna tão rápida quanto possível a resposta do receptor a instruções e comandos. Para esses autores, o caráter preponderante delas está na interatividade que elimina qualquer distância, produzindo um mergulho, navegação do usuário nas circunvoluções da imagem.

Imediatamente transformáveis ao apertar de teclas e mouses, essas imagens estabelecem com o receptor uma relação quase orgânica, numa interface corpórea e mental imediata, suave complementar, até o ponto de o receptor não saber mais se ele é que olha para imagem ou a imagem para ele. (SANTAELLA & NÖTH, 1998, p.174)

Embora haja um prenúncio de indiferenciação bastante acentuado nesse quadro, Quéau (1993) visualiza que novas perspectivas são oferecidas, no plano pedagógico, pelas ligações operacionais entre o caráter abstrato dos modelos e a sua tradução em imagem tridimensional, sua simulação concreta. O corpo também pode experimentar fisicamente modulações e sensações que representam ideias teóricas. A simulação utilizada, por exemplo, na formação de pilotos de voo apresenta resultados cuja eficácia torna-se maior do que os exercícios feitos a partir da realidade, por possibilitar inúmeras combinações e testar possibilidades mais vastas, sendo por isso amplamente utilizada.

Quéau prognostica que

[...] novos sentidos vão desenvolver-se na base de combinatórias complexas entre níveis diferenciados de imagens, pondo em cena diferentes tipos de hibridação entre o real e o virtual, entre o sintético e o natural. Metamorfozes contínuas poderão encadear-se entre essas representações. Os “espaços virtuais” equivalendo a campo de dados no qual cada ponto pode ser considerado como porta de entrada para um campo de dados, em direção a um novo campo virtual, ele mesmo conduzindo a outros espaços de dados. (QUÉAU, 1993, p.96)

Novas formas de navegação mental serão necessárias, segundo o autor, para um reencontro nos labirintos informacionais em constante regeneração.

Entendendo que essas “imagens” representam uma reviravolta nas linguagens, e embora sejam inúmeros os exemplos de sua utilidade, evidencia-se também a necessidade de

refletir sobre os cuidados inerentes a essa configuração, que segundo o autor estão sujeitas a manipulações e trucagens.

As fronteiras entre o verdadeiro e o falso tornar-se-ão mais impalpáveis e as balizas que permitem distinguir os diversos níveis de representação e a avaliação de sua credibilidade tornam-se cada vez mais difíceis de avaliar. (QUÉAU, 1993, p.96)

Nesse texto, especificamente, o autor não está falando dos jogos eletrônicos que têm sua constituição derivada dessa tecnologia, mas é possível perfeitamente transportar suas análises para esse contexto. Pelo fato de os mundos virtuais nos quais se pode navegar e mergulhar oferecerem um aspecto palpável, crível e até mesmo tangível a qualquer tipo de simulação, torna-se necessário construir critérios, situar os campos de expressão, os lugares de onde se fala, pois, no entender do autor, quanto mais se estiver imerso na imagem mais se deve aprender a desconfiar dela e evitar se deixar absorver pela pseudoevidência dos sentidos.

O autor afirma, ainda, que novas questões sobre as capacidades pessoais de apreensão da realidade, e sobre o impacto dos métodos utilizados do ponto de vista filosófico ou epistemológico, são apresentadas diante do realismo crescente das técnicas do virtual e da simulação. “Quanto mais se desenvolverem os instrumentos de mediação cognitiva, mais eles têm a tendência a se substituírem à realidade que deveriam ajudar-nos a perceber melhor”. (QUÉAU, 1993, p.97)

Há uma disposição de fornecer uma pseudorrealidade mais plástica, mais complacente, expressiva, lúdica do que a própria realidade; no entanto, o perigo é acreditar tanto nos simulacros e acabar tomando-os pelo real. Quéau (1993) indica que formas diversas de solipsismo e esquizofrenia poderiam sancionar um gosto extremado pelas criaturas virtuais.

[...] a fuga do verdadeiro real e o refúgio num real de síntese vão sem dúvida permitir às nossas sociedades invadidas por um desemprego estrutural fornecer a milhões de ociosos forçados alucinações virtuais, drogas visuais capazes de ocupar espíritos e corpos, ao mesmo tempo em que desenvolverão novos mercados, mas também sem dúvida novas formas de controle social. (QUÉAU, 1993, p. 97)

Um perigo seria acabar considerando o real uma extensão dos mundos virtuais³⁶, ou seja, manifestar no mundo real a mesma despreocupação que se tem no virtual, os mesmos métodos e procedimentos. Um exemplo disso se refere ao piloto que treina em simuladores e posteriormente parte para uma situação real com a despreocupação que tem nos treinos.

Para Quéau (1993), entretanto, é necessário inquietar-se também com as consequências psicológicas que um exagerado consumo de universos virtuais cria, pois uma tendência de desrealização se apropria de pessoas que se apegam intensamente à perfeição limpa da matemática ou ao rigor lúdico da informática. Nesse sentido, adverte o autor, as tecnologias da simulação virtual reforçam esse quadro ao dar um caráter pseudoconcreto e pseudopalpável a entidades imaginárias. O perigo da sedução se dá também pelo seu funcionamento ideal, facilitando o esquecimento do mundo real pelas facilidades e flexibilidades que esses meios fomentam.

Quéau (1993) indica também que essas tecnologias podem perverter a relação com o próprio corpo humano, pois os lugares virtuais nos quais seremos cada vez mais levados a evoluir modificarão a percepção deste; como exemplo, a hibridação íntima do corpo que habitamos desde a infância será afetada pelos formalismos abstratos mais tangíveis, também com as escalas de tempo e curvaturas de espaços arbitrários, podendo levar a uma desapropriação dos hábitos humanos mais interiorizados.

O autor afirma que quanto mais nos servimos da simulação como meio de escrita e de invenção do mundo, mais corremos o risco de confundir o mundo com as representações que fazemos dele. O envolvimento dos jogadores nos megaconcursos, como o encontro de Chicago, que será mencionado adiante, e mesmo a quantidade de horas imersos no “mundo de Norrath ou no mundo de Tibia”³⁷ ilustram bem esse quadro, pois, se pensarmos nos *videogames* com suas imagens tridimensionalizadas, poderemos imaginar a dificuldade de resistir à sensação enganadora de estar no lugar desenhado.

Embora Adorno (1978) não tenha conhecido as imagens de síntese, já havia avaliado os efeitos de uma cultura imagética quando evidenciou que a linguagem das imagens, por dispensarem a mediação conceitual, são mais primitivas do que as palavras

³⁶ Baudrillard (1991) já identificara uma tendência na sociedade atual de virtualização da realidade quando afirmou que o território já não precede o mapa nem lhe sobrevive; é agora o mapa que precede o território numa precessão de simulacros.

³⁷ RPG (sigla de *Roleplaying Game*): jogo de representação que exige a leitura de um livro de regras cuja publicação tem conquistado espaços cada vez mais significativos no mercado editorial.

A vontade daquele que dispõe do meio dissolve-se nessa linguagem imagem à qual apraz apresentar-se como sendo aquela dos que a recebem. Enquanto figura, a linguagem imagem é meio de uma regressão, em que o produtor e o consumidor se encontram; enquanto crítica ela põe as imagens arcaicas à disposição dos modernos. Encantos desencantados, as imagens não transmitem qualquer segredo, mas são modelos de um comportamento, que corresponde tanto à gravitação do sistema total quanto a vontade dos controladores. (ADORNO, 1978, p.352)

Conclui-se que, pela mediação das assépticas e virtuais paisagens dos *videogames* às futuras “conexões emocionais”, poderão estar tão sujeitas ao cálculo e racionalidade tecnológica quanto às matrizes que as engendraram³⁸.

³⁸ [...] a produção de sentido que é própria da imagem induz ao sujeito a um modo de funcionamento psíquico que prescinde do pensamento. Cada imagem apresentada proporciona ao espectador um micro fragmento de gozo; e a cada gozo, o pensamento cessa. (KEHL, 2004, pp.89-90)

CAPÍTULO 3

A CONDIÇÃO JOVEM MEDIANTE O DECLÍNIO DAS INSTÂNCIAS FORMATIVAS E O ENCAPSULAMENTO DO INDIVÍDUO

Este capítulo preocupa-se em interrogar se o *ethos* dos jogos virtuais pode estar contribuindo para uma alteração substancial da economia psíquica dos jovens. Para isso, precisamos entender como vem se ressignificando o conceito de juventude; em que condições os adolescentes e jovens estão organizando suas dinâmicas sem perder de vista as possibilidades formativas que lhes estão sendo oferecidas na conjuntura atual.

3.1 A RESSIGNIFICAÇÃO DO CONCEITO DE JUVENTUDE

Nas concepções das sociedades clássicas greco-romanas, a juventude se referia a uma idade entre os 22 e os 40 anos. *Juvenis* vêm de *aeoum*, cujo significado etimológico é “aquele que está em plena força da idade”. Naquela cultura, a deusa grega *Juventa* era evocada justamente nas cerimônias do dia em que os mancebos (adolescentes) trocavam a roupa simples pela toga, tornando-se cidadãos de pleno direito.

Oficialmente, hoje de acordo com a maioria dos organismos internacionais, considera-se jovem a faixa de 15 a 24 anos, embora outras idades já são propostas em abordagens acadêmicas, na dinâmica da vida política e na mídia. Portanto, podemos dizer sem espanto que ser jovem aos 40 ou aos 50 anos no mundo contemporâneo é algo normal, observando obviamente que essa normalidade advém do estímulo positivo que adquire a noção de juventude na nossa sociedade.

Mas para além do tempo cronológico inevitável que marca nossas vidas com o passar dos anos, o que significa ser jovem hoje? Nessa perspectiva, vejamos como a categoria juventude vem se delineando e como seu significado modificou-se no percurso da história, considerando que as concepções de juventude de outrora atualmente sobrevivem apenas no nosso imaginário.

Assim, pensar a condição jovem, bem como a adolescência, suscita muitas questões que se iniciam com a compreensão dessa terminologia. Ainda pode-se inferir que a juventude como categoria gera na contemporaneidade uma amálgama intrínseca de ressignificações das condições objetivas e subjetivas do indivíduo, consubstanciada em novos formatos distintos de sociabilidade que permeiam as relações nas diferentes dimensões sociais. Entender os seus significados ao longo do tempo, portanto, pode esclarecer seus encaminhamentos atuais.

Para Bourdieu (1983), o conceito de juventude e as divisões entre idades seriam discriminatórias, pois “somos sempre o jovem ou o velho de alguém” (1983, p.113). Em sua percepção, os cortes em classes de idade ou mesmo os geracionais teriam uma alteração interna fomentando um aspecto de manipulação. Nesse sentido, a juventude, para esse autor, bem como a velhice não são categorias dadas, e sim construções provenientes da contraposição entre jovens e velhos. Assim, pode-se depreender de suas ideias a compreensão dessa categoria dentro de um critério etário que não pode ser considerado isoladamente, e sim por meio da contraposição mencionada.

Para adensar os pressupostos apresentados nos valem de uma passagem destacada por Max Horkheimer (1980) quando discute a diferença entre o pensamento tradicional e o pensamento crítico, que pode iluminar, embora fale mais da criança, a questão da dialeticidade dentre as fases do indivíduo.

Dizer este ser humano é agora uma criança e depois será um adulto implica para essa lógica afirmar que existe um único núcleo imutável; “este ser humano”; ambas as qualidades de ser criança e ser adulto são grampeadas nele, uma após a outra. Segundo o positivismo, não permanece nada idêntico; ao contrário, primeiro existe uma criança, depois um adulto, ambos constituem dois complexos de fato diferentes. Esta lógica não está em condições de compreender que se o homem se transforma e apesar disso permanece idêntico a si mesmo. (HORKHEIMER, 1980. p.245)

Nessa concepção as fases não podem ser entendidas como compartimentos estanques que se sucedem com substituição ou eliminação das características anteriores. A psicanálise foi a primeira corrente psicológica a atribuir aos primeiros anos de vida uma importância basilar na estruturação da personalidade. Freud³⁹ em muitos momentos assinalou a importância da infância, escrevendo que “a psicanálise foi obrigada a atribuir a origem da vida mental dos adultos à vida criança e teve que levar a sério o velho ditado de que a criança

³⁹ Freud é o grande iconoclasta da infância ingênua e inocente. A sexualidade humana é, em sua origem, infantil, perversa e polimorfa.

é o pai do homem” (FREUD, 1996, p.138), apregoando que é nesse período que o homem adulto é forjado. Nesse sentido poderíamos inferir que a juventude é uma categoria que não é meramente uma transição entre infância e a fase adulta.

Spósito (1997) e Dayrel (2003) compartilham essa ideia. Por meio dessa concepção compreende-se esse período da vida como acúmulo do passado, vivência do presente e momento de prospecção, ou seja, projeção do futuro. Se a juventude passa, ela ainda permanece como biografia como lembrança, como acúmulo de experiências. Dayrel (2003) avalia que a categoria juventude não pode ser analisada por meio de critérios rígidos, porque ela se constitui em um processo global e totalizante, envolvendo o conjunto das experiências vivenciadas pelos indivíduos no seu meio social. Esse autor indica que no nosso cotidiano deparamos com uma série de imagens da juventude que interferem na maneira de compreender os jovens. Uma das mais arraigadas para ele é a que enxerga a juventude na sua condição de transitoriedade, na qual o jovem é sempre “um vir a ser”, tendo no futuro, na passagem para a vida adulta, a confirmação do sentido para suas ações do presente. Sob essa perspectiva existe uma tendência de enxergar a juventude em sua negatividade, “o que não chegou a ser”. Por isso é importante manter uma especificidade nessa fase, pois não se trata apenas uma “sala de espera” ou moratória, ela é um momento singular, específico em si mesmo, inscrito em uma inserção social. Nesse sentido, essa categoria porta uma plasticidade na medida em que é influenciada pelo meio social e pelas trocas que este proporciona; desse modo, em sua visão há muitas maneiras, formas diferentes de “ser jovem”.

Corroborando com essa ideia, Maria Rita Kehl (2004) chama atenção para a dificuldade de se precisar o que é ser jovem devido ao conceito de juventude na nossa sociedade ter adquirido um caráter de elasticidade. Conforme a autora,

A juventude é estado de espírito, é um jeito de corpo, é um sinal de saúde e disposição, um perfil do consumidor, uma fatia do mercado onde todos querem se incluir. Parece humilhante deixar de ser jovem e ingressar naquele período da vida em que os mais complacentes nos olham com piedade e simpatia e, para não utilizar a palavra ofensiva - velhice -, preferem o eufemismo “terceira idade”. Passamos de uma longa, longuíssima juventude, direto para a velhice, deixando vazio o lugar que deveria ser ocupado pelo adulto. (KEHL, 2004, pp.90-91)

Essa tendência de juventude perene, na qual vivemos hoje, tem origem e história que coincidem com a modernidade e a industrialização. Com o aumento progressivo do período

de formação escolar, a alta competitividade do mercado de trabalho nos países capitalistas e, mais recentemente, a escassez de empregos obrigam os jovens adultos a viver cada vez mais tempo na condição de “adolescentes”, dependentes da família, apartados das decisões e responsabilidades da vida pública; em suma, incapazes de decidir seus destinos. É conveniente destacar que, para essa configuração de juventude, ficar na casa dos pais não significa viver com eles. Embora esse jovem conviva com seus pais e queira segurança, ele não abre mão de sua liberdade. Essa juventude “perpétua” implica desvencilhar-se do peso de tudo que tende a repousar sobre si, ou seja, esse jovem goza de todas as liberdades da vida adulta, no entanto é poupado de quase todas as responsabilidades.

Para Massimo Canevacci (2006), as tradicionais distinções em faixas se abrem, a ideia de juventude se dilata virando do avesso as categorias que fixavam faixas etárias e claras passagens geracionais. Canevacci usa o termo “jovens intermináveis” para designar a ideia vigente no mundo contemporâneo de que a juventude pode não acabar. O autor sublinha que

Cada jovem, ou melhor, cada ser humano, cada indivíduo pode perceber sua própria condição de jovem como não-terminada e inclusive como não terminável. Por isso, assiste-se um conjunto de atitudes que caracterizam de modo absolutamente único nossa era: *as dilatações juvenis*. O dilatar-se da autopercepção enquanto jovem sem limites de idade definidos e objetivos dissolve as barreiras tradicionais, tanto sociológicas quanto biológicas. Morrem as faixas etárias, morre o trabalho, morre o corpo natural, desmorona a demografia, multiplicam-se as identidades móveis e nômades [...] (CANEVACCI, 2005, p.29)

Nessa direção, para a compreensão de como este tema amadurece e se materializa no Brasil, torna-se importante esboçar um painel dos aspectos sócio-históricos sobre a juventude brasileira e dos movimentos sociais a que esta se engajou, sobretudo, a partir da década de 1960, e ainda como esses movimentos no decorrer do tempo se modificaram e deram lugar a outras utopias, que se manifestam na atualidade sob a forma de possíveis reinvenções nos espaços de atuação da juventude contemporânea.

Helena Abramo (1994) considera fator importante perceber qual a singularidade do tema juventude e sua emergência na atualidade, pois o debate sobre o assunto, bem como o das políticas públicas para esse segmento vem ganhando grande visibilidade. Essa emergência se expressa pela diversidade de atores para esta questão; ONGs, fundações empresariais organismos internacionais, acadêmicos, parlamentares, gestores municipais de organismos de juventude e uma multiplicidade de organizações, movimentos e grupos juvenis. É importante

ressaltar que a juventude, como tema político, passa a existir de forma mais efetiva após o processo de redemocratização da sociedade brasileira, depois do debate mais intenso sobre a consolidação dos direitos de cidadania, que ganhou corpo no processo da Constituinte no final da década de 1980. Os sujeitos sociais desse processo foram os movimentos sociais que se articularam na década de 1960, e principalmente a partir dos anos 1970, especialmente pela retomada da democracia e pela constituição de políticas setoriais como educação, saúde, trabalho entre outras. No âmbito dessa efervescência⁴⁰ também se compunham os chamados “novos movimentos sociais” com as suas demandas singulares, como o dos negros, mulheres, homossexuais. Nesse momento é que também insurge a pauta dos direitos da criança e do adolescente. Por meio desse trajeto de reconstituição histórico-cultural podemos obter indícios e compreender a condição do jovem na sociedade hodierna.

A juventude, como uma categoria de pesquisa das ciências sociais, não obteve grande desenvolvimento no Brasil; foram realizados apenas alguns estudos esparsos durante as décadas de 1960 e 1970, e que, na sua maioria, referem-se a análises sobre estudantes, principalmente os universitários (ABRAMO, 1994). A pouca visibilidade desse tema se deve também ao fato de naquele momento não existirem sujeitos políticos mobilizados reivindicando políticas ou ações específicas para os jovens. Dayrell [2003] também indica que em um balanço de estudos acerca dessa temática que as reflexões acadêmicas não se dedicaram, a saber, como os jovens vivem e elaboram suas situações de vida. Dessa forma, no Brasil, ao contrário da literatura européia e norte-americana, até os anos 1980, com raras exceções, muito pouca importância foi dada à vivência juvenil no campo do lazer, da cultura, do comportamento e da formulação de estilos e movimentos culturais. Os estudos, principalmente da sociologia, recaíram sempre sobre o papel da juventude como agente político, sobre sua capacidade de desenvolver uma postura crítica e transformadora da ordem vigente. (Abramo, 1994, p.22).

Questões acerca da juventude em outros âmbitos para além da atuação política emergiram como preocupação a partir do processo de modernização desencadeado nos anos 1950. Pode-se dizer que a configuração da condição juvenil está vinculada ao processo de

⁴⁰ Segundo Abramo (1994), boa parte dos conselhos mais consolidados no domínio do governo federal resulta da articulação e da consolidação destes movimentos e de suas reivindicações na esfera pública. No entanto, para ela a juventude não se colocou neste momento, como questão política, como tema para direitos e para as políticas públicas. Ficaram, segundo ela, como “tema fora do processo”, embora muitos jovens e organizações juvenis tenham nessa época se engajado em pautas de outras lutas, e participado ativamente no processo de redemocratização. Nessa direção, a delimitação do período a partir da década de 1960 deve-se ao fato de este ter sido um momento, como mencionado anteriormente, em que houve transformações significativas na vida política, econômica e social do Brasil, tendo a juventude como ator principal dessas mudanças.

modernização social ocorrido no ciclo de transformações estruturais desencadeados no período posterior à Segunda Guerra Mundial.

Pode-se observar, inicialmente, que a juventude se organiza a partir dos movimentos políticos, e só posteriormente, com o pós-guerra, o universo juvenil esboça mudanças significativas na configuração e problematização de sua condição, centradas na sua ampliação e vinculação aos espaços de lazer, à indústria cultural e aos meios de comunicação.

Conforme Abramo (1994), de modo geral, historiadores e sociólogos concordam em apontar as mudanças ocorridas no pós-guerra – principalmente àquelas vinculadas ao novo ciclo de desenvolvimento industrial e às medidas sociais do *welfare state* –, como fatores que criaram possibilidades para uma nova configuração da condição juvenil.

O que se percebe com esse novo período de desenvolvimento industrial, localizado no pós-guerra, é que houve uma diversificação da produção e pleno emprego, e os benefícios obtidos pelo *welfare state* promoveram uma fase de afluência e incrementos crescentes no consumo, cujas possibilidades foram grandemente ampliadas pela criação de novos bens e pelo crescimento da importância dos meios de comunicação. Passa-se nesse período a ter maior valorização social do tempo livre, vinculada à redução da jornada de trabalho, que se traduz na ampliação e na diversificação dos bens de entretenimento e de cultura de massas.

Dessa forma, a juventude norte-americana, principalmente, a partir dos anos 1950 passa a receber uma atenção exacerbada ao adquirir a condição de consumidor em potencial. Essa condição inaugurada nos Estados Unidos, do jovem como fatia privilegiada do mercado e difundida no mundo capitalista, trouxe alguns benefícios e novas contradições. Como afirma Kehl (2004),

Por um lado, a associação entre juventude e consumo favoreceu um florescimento de uma cultura adolescente altamente hedonista. O adolescente das últimas décadas do século XX deixou de ser a criança grande, desajeitada e inibida, de pele ruim e hábitos anti-sociais, para se transformar no modelo de beleza, liberdade e sensualidade para todas as faixas etárias [...] (KEHL, 2004, p.93).

Kehl não limita o foco de sua análise em adolescentes da elite, como pode parecer. E sublinha ainda que

Na sociedade pautada pela indústria cultural, as identificações se constituem por meio das imagens industrializadas. Poucos são aqueles capazes de consumir todos os produtos que se oferecem ao adolescente contemporâneo - mas a *imagem* do adolescente consumidor, difundida pela publicidade e pela televisão, oferece-se à identificação de todas as classes sociais. (KEHL, 2004, p.93)

Portanto, o que prevalece nessa lógica de consumo é o ideal de juventude apregoado pela publicidade que não impõe barreiras sociais, mas permeia no imaginário o jovem hedonista, livre, sensual e belo. O que não deixa, evidentemente, de trazer à tona reações violentas daqueles que se sentem incluídos pela via da imagem, mas excluídos das possibilidades de consumo.

Mas quais as consequências dessa cultura jovem para as gerações futuras? Ao passo que somos todos convocados a sermos jovens perenes, ninguém quer ocupar o lugar de autoridade. Essa é a lacuna que a “cultura jovem” abriu. Nesse contexto, a juventude torna-se um sintoma da cultura que provoca fenômenos recentes, a exemplo da “adullescência”, que é a permanência em um estado de adolescência perpétua, em que o adulto se espelha em ideais *teen* e se sente desconfortável ante a responsabilidade de tirar suas próprias conclusões sobre a vida e passá-las a seus descendentes.

Mas tanta liberdade cobra seu preço em desamparo tanto de crianças como de jovens. Hannah Arendt (2001) expressa bem essa crise da autoridade no seio da família moderna nos dizendo que

O sintoma mais significativo da crise a indicar sua profundidade e seriedade, é ter ela se espalhado em áreas pré-políticas tais como a criação dos filhos e a educação, onde a autoridade no sentido mais lato sempre fora aceita como uma necessidade natural, requerida obviamente tanto por necessidades naturais, o desamparo da criança, como por necessidade política, a continuidade de uma civilização estabelecida que *somente pode ser garantida* se os que são recém-chegados por nascimento forem guiados através de um mundo preestabelecido no qual nasceram como estrangeiros. (ARENDR, 2001, p.128, grifo nosso)

Não é nosso intuito nos alongarmos sobre a crise da autoridade, mas para entendermos o atual processo da crise da educação faz-se necessário tangenciar essas questões, pois estão imbricadas e recorrentemente vêm à tona quando falamos de formação humana.

Conforme constatou Gilles Lipovetsky (1994) em seu livro “Crepúsculo do Dever”, as nossas sociedades se eletrizavam com a ideia da libertação individual coletiva, sendo a moral associada ao fariseísmo, bem como a repressão burguesa. Para o autor essa fase já passou: enquanto à ética, uma questão que a seu ver no final do século passado congregou os espíritos e animou os corações reencontrando o seu caráter nobre, fazia emergir uma nova cultura que apenas sustentava o culto da eficácia e da ponderação, do sucesso e da proteção moral. Nessa direção, para ele não existe outra utopia senão a moral, o século XXI será ético ou não será de todos. Nesse sentido, isto não impede que ao mesmo tempo se veja eternizado, na sequência de uma vasta perpetuação secular, um discurso alarmista, estigmatizador da falência dos valores, o individualismo cínico e o fim de toda a moral. Oscilando entre os dois extremos, as sociedades contemporâneas cultivam dois discursos aparentemente contraditórios: de um lado:

O da revivescência da moral, do outro, o do precipício decadentista ilustrado pela escalada da delinquência, pelos *ghettos* onde seviciam violência, droga, analfabetismo, pela nova grande pobreza, pela proliferação de crimes financeiros, pelos progressos da corrupção na vida política e econômica. (LIPOVESTSKY, 1994, p.14).

Nessa conjuntura verifica-se ainda que as realidades são eloquentes para o segundo extremo, incluindo ainda a exclusão profissional e social que tende a tornar-se um mecanismo estrutural da sociedade, proliferando os números de refugiados, desabrigados e favelizados, multiplicando as famílias sem pai, os *gang members*, que provocam o retrocesso da qualidade de vida, a gangrena do narcotráfico e da drogadização, a violência entre os jovens, o aumento das violações e assassinios. Outros tantos fenômenos cuja culpabilidade é preciso atribuir às políticas neoliberais, mas ao mesmo tempo à obsolescência das instâncias tradicionais do controle social (Igreja, sindicato, família, escola), bem como uma cultura exaltatória imediata dos desejos.

Corroborando tal situação, Mônica do Amaral (2005) observa que vivemos em uma sociedade de “homens feitos às pressas”, cujas relações são orientadas por objetivos em curto prazo, em que predominam a estimulação dos sentidos e as sensações imediatas. Aludindo às constatações de Lipovetsky salienta que estamos na era do hedonismo *cool*, que em detrimento do hedonismo *hot* dos anos 1960, e substitui o prazer erótico pela vigilância do corpo, produzindo uma sociedade sem cor, sem vínculos, ou no mínimo marcada pela ausência de traços profundos. (AMARAL, 1995, p.15) Somente por meio da observância

dessas tendências é que poderemos começar a compreender a nova “classe de jovens” mencionadas por autores contemporâneos.

Estudiosos das problemáticas juvenis, Jeammet e Corcos (2005) analisam as condições de emergência de uma classe de “jovens” e o contexto de seu desenvolvimento atual, como o fato sociológico e o fato psicopatológico. Esses pesquisadores trabalham em atendimento clínico do Hospital Dia de Paris, e dedicam-se ao atendimento de adolescentes que sofrem do que denominaram “patologias do agir”. Estas abrangem desde a toxicomania, o alcoolismo, a dependência de medicamentos, as perturbações alimentares, como a bulimia e anorexia, os cortes na pele e as tentativas de suicídio entre outras. Todas elas, independentemente da estrutura psicopatológica, representam tentativas desesperadas de se dar contornos ou impor um limite corpóreo a uma vida sem limites, sem regras, carregada de contradições e arbitrariedades do ponto de vista moral e psicológico. No entanto, se encontramos nessas condutas extremadas o lado sombrio de alguns jovens, Amaral (2005) nos adverte que esses estudiosos também consideram que há jovens que fazem de sua fragilidade narcísica o motor de uma vida criativa e saudável.

Mesmo assim algo é certo: é necessária uma verdadeira transformação do meio ambiente em que vive o jovem, uma vez que consideram fundamental o tipo de ressonância que ele pode ter no campo psíquico, podendo conduzir tanto à valorização de suas potencialidades como à autodestruição. Mesmo havendo níveis de gradações de comportamentos que podem se exprimir desde aqueles que batem portas e não suportam, por exemplo, ver adultos comendo, a chamada geração *bof* (saco cheio) que se recusa a todo e qualquer intercâmbio com o mundo entediante do adulto. E mesmo aqueles que partem para agressão diante de atitudes as quais possam pôr em risco sua frágil tentativa de se constituírem como sujeitos. O problema

é que diante da impossibilidade de se construir um espaço de intimidade e de segredo, tão necessário na puberdade - em uma sociedade em que tudo é suspeito, em que a barreira entre as gerações não apenas foi transposta como produziu uma proximidade com o mundo adulto, assustadora aos olhos dos jovens - está ficando cada vez mais difícil para ele construir sua autonomia e manter um intercâmbio enriquecedor com os representantes desse mundo adulto, tão atraente e tão assustador, sejam eles pais, educadores, ou mesmo médicos ou terapeutas. (AMARAL, 2005, p.17)

Nesse sentido, para Amaral (2005) é preciso explicitar que o grande paradoxo vivido pelo adolescente: uma vez que a fragilidade narcísica reforça sua necessidade de objetos amados, ao mesmo tempo os faz sentir aproximação e a dependência destes como uma ameaça à sua autonomia. Essa sensação só poderá ser vivificada por ele com menor angústia ou com menor desprezo, quando predomina a ideia do “tô nem aí”, que para ela só pode ser superada se levarmos a sério a demanda de co-responsabilização por seu longo percurso de construção de si.

Segundo Jeammet e Corcos (2005), esse contexto é o da adolescência das crianças do *baby-boom* do pós-guerra, com a emergência de uma “classe de jovens”: os *teenagers*. Concomitante à explosão demográfica mencionada, observou-se nessas últimas décadas um alargamento do tempo da adolescência e a uma crescente dissociação do tempo fisiológico da puberdade. Nesse raciocínio, se é fácil fixar o início da adolescência, na medida em que suas primeiras manifestações encontram ancoragem no corpo, é bem mais delicado determinar um fim para esse período. Nesse sentido,

Não há mais “como para puberdade” simultaneidade de fenômenos fisiológicos, psicológicos e sociais, que confere a ela seu incrível potencial mutativo. Se esta se anuncia sempre como uma crise, ao menos como pressão indutora de uma inegável mudança, inversamente o fim da adolescência será uma imperceptível dissolução da problemática adolescente, enquanto se afirmam progressivamente, a exemplo dos traços físicos, os traços de caráter e as bases afetivas e profissionais. (JEAMMET e CORCOS, 2005, pp.21-22)

Aí se localiza uma inversão: verifica-se o prolongamento da adolescência, de um lado, com a puberdade tornando-se cada vez mais precoce⁴¹, e de outro, com um final indeterminado para a adolescência. Devido à liberdade de costumes, muitos jovens têm acesso às atividades sexuais cada vez mais precocemente, assim como a conhecimentos e uma abertura para o mundo que potencialmente poderiam desenvolver seu espírito crítico.

No entanto, podem estar mais avançados que seus pais nesses aspectos, enquanto no plano material e também afetivo permanecem muito dependentes de suas famílias. Constatam-se comportamentos pseudoadolescentes nos jovens pré-púberes, portando atitudes que imitam os mais velhos. Tais atitudes parecem favorecidas pelas imagens televisivas que, por meio da potência mimética do banho de imagens e de estimulações a que são submetidos

⁴¹ E evolução secular da média de idade de aparecimento da primeira menstruação; 16,5 – 17 anos na metade do século XIX; 14 – 15 anos em 1930; 12,5 – 13 anos atualmente. Jeammet e Corcos, 2005, pp. 28

os mais jovens, desencadearia mais cedo comportamentos adolescentomorfos, independentemente da puberdade, cujo desencadeamento seria mesmo suscetível de induzir. E no outro extremo verifica-se que a adolescência teria forte propensão a se alongar numa pós-adolescência, que indevidamente prolongaria essa moratória entre a independência da criança e os engajamentos do adulto.

Para além da tendência do prolongamento da escolaridade, da demora para se profissionalizarem, ou estabelecerem laços maritais, “o fator mais determinante parece ser a moratória imposta de algum modo às identificações pela fluidez e indeterminação quanto a qual será o futuro do adolescente.” O prolongamento, portanto, da adolescência conduziria a uma crescente dissociação entre a puberdade, etapa fisiológica da maturação somática e esse fenómeno psicossocial que seria a adolescência propriamente dita. Os autores consideram que a importância da primeira se relativiza em benefício da segunda. E também indicam que simultaneamente a relação pais-filhos muda intensamente e assiste-se um enfraquecimento das barreiras intergeracionais. Relaciona-se nessa perspectiva:

a maior liberdade de costumes, a fragilização dos limites, a diluição dos valores conjugando seus efeitos com o aumento das exigências de êxito individual, para expor narcisicamente o adolescente, e para impedi-lo de encontrar, na submissão às pressões ou na adesão aos valores da sociedade, uma via completamente traçada de expressão das suas necessidades de dependência que vão por este motivo se expressar às claras, na sua crueza. (JEAMMET e CORCOS, 2005, p.23)

No nível familiar reencontra-se o mesmo enfraquecimento das interdições e dos limites em benefício das exigências narcísicas. Nesse sentido, a fuga de conflitos, os danos da intercessão que o consenso social representaria sobre as normas de vida, beneficiam a criação de uma pseudomutualidade familiar e o emaranhado entre as gerações.

A criança está mais que nas gerações precedentes em contato com a vida privada de seus pais, bem como, dos seus estados afetivos. Não raro tendo se tornado adolescentes participam dessa vida afetiva dos pais e, num esforço de transparência, colocam-se a par das eventualidades, intimidades, abolindo assim a diferença entre as gerações.

Nesse contexto verifica-se, em alguns casos, certa paternização das crianças, transformadas em pais de seus pais⁴² e sua utilização com o fim de reassuramento afetivo.

⁴² A celebração da adolescência forma contraste marcante com a maneira como são representados os adultos. Nos últimos anos a televisão introduziu uma nova "estirpe" de adultos imaturos e disfuncionais, que precisam

Essa busca compensatória dos pais para suas dificuldades profissionais, amorosas ou familiares contribui para fortalecer uma situação de osmose emocional entre a criança e seus pais, o que reforça na visão desses especialistas uma dependência afetiva da criança sem que qualquer limite venha a interpor, facilitando a natureza narcísica de seu investimento.

O enfraquecimento das mediações sociais e o fortalecimento da proximidade e até da confusão de desejos e da dependência narcísica que ele facilita, evidenciam-se como mais importantes para dar conta da evolução das relações pais-filhos do que para colocar em destaque o enfraquecimento do papel do pai. Não é porque houve mudanças das transformações dos papéis sociais tradicionais ligados ao sexo que estes papéis não são diferenciados pelas crianças. Estas sabem diferenciar muito bem pai e mãe, mesmo estando fisicamente e nos costumes semelhantes. Em contrapartida, o intermediário social encontra obstáculos para assegurar sua função de mediação entre pais e a criança e ajudá-la a sair da rede e das tentações regressivas da dependência narcísica.

Assim, em uma imbricada nova configuração, a criança sustenta os pais, e estes a criança, junto à dependência, adquirindo em clima de cumplicidade um caráter incestuoso, que intensifica o medo do conflito que tem propensão a generalizar conduzindo a uma fuga de todo confronto. “Diz-se tudo, compartilha-se tudo, o que é enriquecedor para as crianças em certos aspectos, mas não facilitam sua diferenciação.” (JEAMMET e CORCOS, 2005, p.24)

Dessa forma, para Jeammet e Corcos (2005), a problemática do conflito pulsional, atrelada a interditos fortes e próprios às sociedades com princípios transacionais rigorosos, é substituída por uma problemática do vínculo em relação à qual a distancia relacional não pode ser mais modular pelo viés dos limites e das diferenças declaradamente afirmadas. Verificam que a manutenção do vínculo torna-se intensa, necessária quanto mais carregada de expectativas narcísicas mútuas, e mais imperiosa quanto mais convenha para contrainvestir, uma agressividade cuja falta de oportunidade obriga a reprimir. A intolerância ao vínculo se afirma na medida de sua necessidade, ambos se reforçando mutuamente e, nas palavras dos

receber ajuda e conselhos de adolescentes. No seriado norte-americano *cult Dawson's Creek*, são os adolescentes sérios e sábios que dão rumo à vida dos adultos imaturos. A comédia britânica *Absolutely Fabulous* oferece um contraste bem-humorado entre a mãe juvenil e libertina e sua filha séria, amadurecida antes do tempo. As *Teachers*, do *Channel 4*, alternam-se continuamente entre pessoas adultas e juvenis e mais do que se equiparam a seus alunos em termos de imaturidade. O seriado norte-americano *The Drew Carey Show* mostra o cotidiano de quatro amigos adultos imaturos que não têm ideia de como amadurecer. *Buffy, the Vampire Slayer* traz os adultos como figuras repressoras, amalucadas ou adolescentes crescidos. Muitos dos seriados cômicos de maior sucesso -*Frasier*, *Friends*, *Ellen*- trazem homens e mulheres adultos que vivem uma vida de adolescência prolongada. *Franch Fured* é professor de sociologia na Universidade de Kent, em Canterbury (Reino Unido). É autor de *Cultura da Terapia - Cultivando a Vulnerabilidade numa Era de Ansiedade*, ed. Routledge. Este texto foi publicado originalmente na Folha de São Paulo, 25 de julho de 2004.

autores, “num movimento de nó corredio” que termina ameaçando a própria identidade do sujeito e que, em todo caso, contribui para organizar a personalidade deste.

Importante ressaltar que esses autores destacam o desaparecimento progressivo de tudo que poderia ter valor de ritos de passagem. Tudo aquilo que as sociedades ritualizadas, ditas primitivas, fizeram num tempo importante na vida social, “no qual seria preciso precaver-se dos perigos da desintegração social ligado aos períodos de flutuação e de passagem, organizando-os sob a forma de ritos, garantindo a inserção firme e definitiva da ex-criança no mundo dos adultos reduzindo tempo da adolescência ao rito de passagem.” (p.25).

Para Neil Postman (2005), o período de 1850 a 1950 representa a preamar da infância, período que se moldou o estereótipo da família moderna, reverberando em cuidados com a escolarização, vestuário, literatura, mobiliário, seus próprios jogos; etc. “Foi o período em que os pais adquiriram os mecanismos psíquicos que deixam espaço para um alto grau de empatia, ternura e responsabilidade em relação aos seus filhos.” (p.81) A subsistência da infância dependia dos princípios da informação controlada e da aprendizagem sequencial que o letramento proporcionava. Esses ritos foram sendo corroídos por outros meios de informação; nos dizeres de Postman (2005), “iniciou-se com isso o processo de extorquir do lar e da escola o controle da informação”. Dessa forma ocorre uma alteração do tipo de informação a que as crianças podiam ter acesso, sua qualidade e quantidade, sua sequência e as circunstâncias em que seria vivenciada. Ainda segundo o autor, a televisão é o mecanismo que vem diluindo a fronteira entre o que é ser adulto e o que é ser criança. Como consequência, a curiosidade é substituída pelo cinismo, ou pior ainda, pela arrogância. Restam-nos, então, crianças que confiam não na autoridade do adulto, mas em notícias vindas de parte nenhuma. (p.104)

Esse abrandamento atual das fronteiras no que concerne ao desaparecimento de todo obstáculo que forneça a função de rito permite ao adolescente abrir novas perspectivas identificatórias. E, no entanto, também faz com que corra o risco de evitar todo o choque com o mundo adulto, na direção da qual poderia tomar sua medida e exorcizar sua angústia de castração. A falta de confronto, nessa perspectiva, arrisca deixá-lo com um profundo sentimento de solidão e desvalorização. Sobre essa questão é necessário salientar o desprestígio acerca da importância das crises existenciais tão peculiares aos adolescentes e seus desdobramentos na atualidade no que se refere à sua constituição como indivíduo em formação. Para Kehl (2008), isso se deve muito ao fato de

A popular crise de adolescência perdeu seu antigo prestígio. A adolescência, transição entre a infância e a vida adulta criada pelas condições sociais da modernidade, sempre foi um período difícil de enfrentar. A crise adolescente é motivada pela dificuldade de substituir as referências da infância por novas referências significativas; daí a pergunta angustiada: “quem sou eu?”, que meninos e meninas fazem a partir dos 14, 15 anos. Angústia, sentimento de inutilidade e de vazio, desânimo, falta de amor-próprio etc. eram considerados, até pelo menos os anos 1970, características normais da passagem pela adolescência. O adolescente tinha o direito a esta crise, e sentia certo orgulho em compartilhá-la com os amigos. Passar por uma crise, sentir angústia, ficar na “fossa” eram entendidos como sinais de maturidade. A infelicidade que o adolescente compartilhava com os amigos era prova de sua sensibilidade, de seu espírito crítico em relação ao mundo adulto, de seus ideais elevados. O adolescente que se deprimia não se desesperava, nem se isolava de seus companheiros, que sabiam escutá-lo e valorizar sua crise. Podiam se identificar com ele; ainda não viviam sob as ordens da sociedade do espetáculo. (KEHL, 2008, p.300)

No entanto, hoje atualmente esse fenômeno ainda é agravado pelo fato de que os pais dos adolescentes também são confrontados com a crise da meia idade, levando-os muitas vezes a tentar superar sua própria depressão transferindo seus conflitos para os do adolescente, esforçando-se para vivê-lo como um prolongamento de si próprio ou um representante parental. Nessas circunstâncias, esses pais recusam-se cada vez mais em conflitos com os adolescentes e querem encontrar neles apoio e confirmação que são bons pais. Essa posição impede que o adolescente maneje sua agressividade e se veja privado da sua própria adolescência, impedindo a sua busca, às vezes violenta, no entanto, necessária, de autonomia e de um mundo dele diferenciado do dos pais. No interesse dirigido a adolescentes se oculta frequentemente “o olhar nostálgico” do adulto que busca reencontrar sua própria juventude e até viver suas pulsões usando o adolescente para este fim e assim pervertendo sua relação com ele.

A esse respeito Kehl (2008) aponta a seguinte condição do adolescente contemporâneo.

[...] situados precariamente entre a infância e a vida adulta, os adolescentes são muito mais dependentes das limitações e fantasias dos pais do que eles próprios conseguem perceber; ao mesmo tempo, convidados a ocupar espaço no teatro do mundo, potentes sexualmente e impotentes como sujeitos da ação política, os adolescentes sofrem de falta de referências, tanto éticas quanto identitárias. (KEHL, 2008, p.303)

O fato é que a dificuldade da existência, no sentido desta nossa breve passagem pelo planeta, está posta para todos em todas as fases da vida, embora esperemos uma responsabilidade maior por parte dos pais quanto aos cuidados na educação de seus filhos, não podemos perder de vista sua parcela de desamparo, como assinala Kehl:

A rigor, o eu que nos sustenta é uma construção fictícia, depende da memória e também do olhar do outro para se reconhecer como uma unidade estável ao longo do tempo. Nesse sentido, a rigor, não existe um Ser superior que nos proteja que se preocupe com nossas desgraças e nos salve de nossos tropeços. Não existe nenhum Deus que nos forneça uma bula em que se leia: “vida, modo de usar⁴³”. Ninguém, a não ser pai e mãe – dois pobres-diabos tão confusos e desamparados quanto nós mesmos –, espera nada de nós, ao longo dessa breve passagem pelo mundo. (KEHL, 2008, p.296)

Essa ressalva, embora pertinente por nos lembrar o sofrimento que também aflige os pais em níveis diferenciados dos de seus filhos, não nos permite deixar de denunciar que a liberdade com que as relações entre jovens e seus pais tendencialmente vem se estabelecendo seria até saudável se, em vez de tolerância e compreensão, não revelasse uma grande omissão em oferecer parâmetros mínimos para orientar seus filhos. Dessa forma, o lugar que deveria impor a lei encontra-se vago e “a rede de proteção imaginária constituída pelo que o Outro sabe se desfaz, e a própria experiência perde a significação.” (KEHL, 2008, p. 302)

Acerca dessa tormenta entre a relação pais e filhos na concepção de Mônica do Amaral (2003), têm-se levantado cada vez mais, na atualidade, obstáculos efetivos à subjetivação, cujas consequências nefastas se fazem sentir, sobretudo entre os jovens, cujos contornos de si veem “borrados” por falta absoluta de um lugar social em que possam se sentir partícipes de um projeto, o que não se restringe de modo algum ao âmbito familiar, visto que sua delimitação depende de um projeto de modernidade global.

Nessa perspectiva, não deixa de ser sintomático que hoje pessoas de 40 ou 50 anos continuem a se interessar apaixonadamente pela política enquanto adolescentes parecem conformados em fazer da luta pela cidadania mera afirmação dos direitos do consumidor.

De forma similar, o psicanalista Contardo Caligaris, em artigo para o jornal Folha de São Paulo de 11 de janeiro 2007, interpretou uma pesquisa sobre o descaso escolar por parte

⁴³ Alusão ao título do livro de Georges Perec.

dos jovens⁴⁴, afirmando como contraponto a esta que sua experiência em nível de atendimento psicoterápico com os jovens (principalmente os da classe média) o habilita a afirmar que estes “sonham pequeno”. O autor justifica sua afirmação pontuando que estes são sabedores de que sua origem não fecha seu destino: sua vida não tem que acontecer necessariamente no lugar que nasceram e nem sua profissão tem que ser igual a dos pais. Pelo acesso a uma extraordinária proliferação de informações, “eles conhecem uma pluralidade de vidas possíveis”. Mas mesmo assim, em regra, têm devaneios bastante semelhantes ao cotidiano que regula a vida adulta, ou seja, eles sonham, nas palavras de Caligaris, “com um dia a dia que, para nós adultos, não é sonho algum, mas resultado mais ou menos resignado de compromissos e frustrações.” A exemplo disso, o autor relata que todos os jovens sabem que o *Greenpeace* é uma ONG que pratica ações duras e aventureiras em defesa do meio ambiente. Alguns acham “muito legal” assistir no noticiário à intrépida abordagem de um baleeiro por um barco inflável de ativistas. Mas o autor, até com certa ironia, discorre que entre os jovens (até os de 12 ou 13 anos) nenhum tem como sonho ser militante do *Greenpeace*. Depreende-se disso, em sua conclusão, o quanto que estes “são razoáveis”, seu sonho é um ajuste entre as aspirações heróico-ecológicas e as “necessidades” concretas como segurança do emprego, plano de saúde, aposentadoria.

Sendo assim, o indivíduo é lançado na ciranda da mundialização da cultura e do avanço desenfreado tecnológico, o que lhe abre inúmeras possibilidades virtuais de subjetivação, que se assentam, entretanto, sobre o que Herrmann (1994)⁴⁵ denominou “perda de substancialidade” da comunidade, sobre a qual se apoia a ação individual. (AMARAL, 2003, p.198). Percebe-se nessa conjuntura algo que o filósofo Walter Benjamin anteviu em seu artigo *Experiência e Pobreza* (1993), ou ainda em *O narrador* (1980), nos quais salienta a particular dialética que se estabelece no mundo contemporâneo, entre a redução da experiência coletiva (*Erfahrung*) e o empobrecimento da arte de narrar e, conseqüentemente, da própria dimensão privada da experiência (*Erlebnis*).

⁴⁴ Esta fala do autor baseia-se em artigo publicado pelo jornal Folha de São Paulo, de autoria de Antônio Goes e Luciana Constantino de 4/01/2007, acerca dos dados de uma pesquisa do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais afirmando que, em 2005, 16% dos adolescentes entre 15 e 17 anos de idade não frequentaram a escola. Trata-se de 1,7 milhões de jovens. *Alguns desistiram por falta de meios, de vagas, ou de falta de transporte escolar, outros adoeceram, mas em sua maioria (40,4%), eles abandonaram os estudos por falta de interesse. Como disse a entrevista os professores eram “muito chatos”.* Segundo os autores, os comentadores da própria reportagem acusam a pouca qualificação ou motivação dos professores e um sistema de avaliação que produz repetências.

⁴⁵ HERRMANN, F. Mal-estar na cultura e a psicanálise de fim de século. In: JUNQUEIRA, F.I.C.U. (Org.). *Perturbador mundo novo*. São Paulo: Escuta 1994, p. 303.

3.2 AS INSTÂNCIAS FORMATIVAS E O ENCAPSULAMENTO DO INDIVÍDUO

Newton Ramos-de-Oliveira (2001), em seu artigo “Do ato de ensinar numa sociedade administrada”, sublinha questões para a reflexão acerca da formação humana na atual conjuntura da sociedade no seu mais alto grau de administração da cultura. Considera que o ato de ensinar nunca foi fácil, no entanto, em nenhum tempo como no atual estágio do capitalismo essa tarefa se encontra tão ameaçada, pelo menos numa perspectiva de emancipação:

Cada época trará novos conteúdos e novos contornos a esta dificuldade que caracteriza o ensino, a educação, a formação do ser humano e de sua sociedade. A Igreja na Idade Média, o conflito entre seitas do cristianismo, após a reforma, o aparecimento do absolutismo no século XVII, o totalitarismo que dominou povos e territórios no século que acaba, são alguns exemplos das prisões que cercaram o ato de ensinar através dos tempos. Mas nem um regime teve a força do capital. O capital, puro como mercadoria e mercado, tem moldado, constituído e integrado o ensino, às vezes com estardalhaço e outras, as ocasiões talvez mais perigosas, subterraneamente, imperceptivelmente. Exerce um encanto e uma sedução que tudo invade. (RAMOS-DE-OLIVEIRA, 2001, p.20)

Nesse sentido, os dilemas para a educação na sua amplitude são complexos, ainda mais diante do que se presencia hoje na relação pais e filhos que se encontra fragilizada pela ausência da autoridade, estendendo-se para outras instâncias de formação como a escola, comprometendo de forma significativa o processo educativo. Sabe-se que nesse domínio é necessária uma hierarquia entre professores e alunos, que enfraquece na medida em que, no âmbito familiar, dividem-se vários aspectos da vida que outrora dizia respeito apenas aos pais, apagando a linha divisória dos papéis que pertencem a cada indivíduo na estrutura, sobretudo familiar.

Considerando a educação um processo de troca, um ato de comunicação entre as pessoas é uma via de mão única ou dupla, mas não pressupõe obrigatoriedade de que tais unidades se fixem.

Entende que existem vários intercâmbios entre as pessoas e a educação pressupõe um dos mais importantes: a comunicação real, a troca que enriquece e se fixa não como um elemento estático, mas como um germe, um ponto potencialmente explosivo. Essa é a comunicação educativa, um ato que transforma, modifica, persiste atuante. Bem se vê que esta ação cala, entra, penetra. Tem como uma de suas características o estímulo, o ferrão

que estimula respostas imediatas e mediatas. É também resultado de uma expressão, algo que sai de uma pessoa com ênfase e autenticidade. É colorida e densa, profunda e larga. É o verdadeiro ato educativo. É formação. (RAMOS-DE-OLIVEIRA, 2001, p.21)

Para existir a formação autêntica é necessária a troca. E é justamente essa permuta que se encontra comprometida. Não se respeita mais o tempo para se formar os sujeitos e sem a sua decantação, como bem lembra o autor, a formação não se estabelece (RAMOS-DE-OLIVEIRA, 2001, p.22).

A questão da experiência tem intrínseca relação com a formação das gerações mais jovens, que como já discurremos anteriormente caminha de mãos dadas com o desamparo. A tensão necessária entre as gerações tem de acontecer para que haja a possibilidade de o sujeito alcançar uma transcendência da sua condição rumo à autonomia.

Destacamos o pensamento que, de certo modo, avaliza essa afirmativa, conforme vaticinou Kant e reafirmou Adorno: a educação tem como “telos” a conquista da autonomia, da emancipação. Essa conquista coloca o aluno numa posição sempre instável, mutável, em que tem de aprender com os outros para compreender a si mesmo e a sua situação, apoiando-se e libertando-se da heteronomia. Esse potencial demanda trabalho autêntico:

[...] a necessidade de conjugar pontas contraditórias, em constante tensão. A adaptação conjugada à transcendência. Uma ação que obriga a aprender para poder aceitar o que deve ser aceito e a mudar o que pode e deve ser mudado. Sem essas duas pontas, a formação não se consolida. Pelo menos numa dimensão humana autêntica. (RAMOS-DE-OLIVEIRA, 2001, p.22)

Responsável pelo que chamamos de “socialização primária”, no âmbito da educação informal, a família está submetida aos efeitos da dinâmica duplamente social e, segundo Adorno e Horkheimer,

Por um lado, a crescente socialização – “racionalização”, “integração”, de todas as relações humanas na sociedade de troca plenamente desenvolvida – tende a comprimir e negar ao máximo o elemento irracional e natural – espontâneo, desde o ponto de vista da sociedade, no ordenamento familiar. Por outro lado, o desequilíbrio entre o indivíduo e as forças totalitárias da sociedade intensifica-se de tal modo que, com frequência, o indivíduo é coagido a procurar uma espécie de refúgio, recolhendo-se em microgrupos do tipo da família, cuja persistência autônoma parece incompatível com o desenvolvimento geral. A tendência de desenvolvimento que se põe em dúvida à família parece dar ao indivíduo, pelo menos temporariamente, novo

apoio. Mas, ao mesmo tempo, a família é atacada em seu interior. (ADORNO & HORKHEIMER, 1976, p.133)

A história recente da família e seus novos modos de configuração, bem como as formas atuais de convivência familiar, explicitam mudanças nas formas de conceber suas funções. Para Elizabeth Roudinesco (2003), na época moderna a família deixou de ser conceitualizada como paradigma de um vigor divino ou do Estado. Retraída pelas debilidades de um sujeito em sofrimento, foi sendo dessacralizada, embora permanecendo de forma paradoxal a instituição humana mais sólida da sociedade. Atualmente desorientada pela liberalização dos costumes, pela perda da autoridade do pai, pela irrupção do feminino, pela precariedade própria da economia moderna e sob outros formatos – monoparental, homoparental, recomposta, desconstruída, clonada, gerada artificialmente, atacada em seu interior por pretensos negadores da diferença entre os sexos –, a autora indaga: seria ela ainda capaz de transmitir seus próprios valores? (ROUDINESCO, 2003.p.10)

Partindo desse movimento complexo em que a família se inscreve na atualidade, indicamos como alguns autores concebem o campo da socialização. Nessa conjuntura pode-se considerar a família a partir de duas perspectivas: a primeira, do âmbito do psicológico, a família como espaço de relações identitárias e de identificação afetiva e moral (BERGER; LUCKMANN, 1983). Por meio desse enfoque é possível observar as relações de autoridade, as hierarquias internas tendo em vista os modelos geracionais ou de gênero. É nesse contexto de convivência sanguínea e afetiva que se modela uma subjetividade que toma contato com as primeiras formas simbólicas de integração social. Inicialmente assimilados como absolutos são os mais permanentes em todo o processo de socialização.

A família também pode ser considerada responsável pela transmissão de um patrimônio econômico e cultural (BORDIEU, 1998, 1999). Nela a identidade social do indivíduo é forjada. Oriunda de classes privilegiadas ou das camadas médias ou desfavorecidas, a família transmite para seus descendentes um nome, uma cultura, um estilo de vida moral, ético e religioso. Para além destes cada família vive os volumes desses recursos de forma particular.

No Brasil as pesquisas sobre a família têm mostrado a diversidade na sua organização tanto no que se refere à composição quanto no que diz respeito às formas de sociabilidade em seu interior. (ROMANELLI, 1995, p.74) A diversidade na composição da instituição doméstica e em suas relações internas não elimina o predomínio da família nuclear,

constituída por marido, esposa, filhos – adotivos ou biológicos – que, em 1987, correspondia a 71% dos arranjos domésticos no Brasil (BILAC, 1991). Junto a essa organização há um registro de um aumento considerável das famílias matrifocais, constituídas por uma mulher, seus filhos, resultantes de uma ou mais uniões, e um companheiro, permanente ou ocasional. Para se compreender especificamente alguns vínculos entre a organização das famílias das camadas médias e a maneira como essa organização atua na constituição dos filhos em sujeitos sociais, Romanelli (1995) explicita que deve-se examinar alguns aspectos da vida doméstica em particular, as relações de autoridade e de poder nessas unidades.

Atualmente as mães de camadas médias permanecem como interlocutoras privilegiadas dos filhos. A posição inferior da mãe na estrutura familiar, aliada às representações sobre essa inferioridade, fez com que ela aprendesse a usar comando sobre os filhos de modo difuso e indireto. Esses recursos, embora apareçam explícitos nas relações domésticas, tornam difícil mensurar a extensão da autoridade e mesmo do poder materno. No curso de um processo de mudanças⁴⁶, ocorre o declínio da autoridade do chefe de família e da capacidade de este exercer seu poder sobre a prole, deslocando o centro “da autoridade patriarcal para a afeição materna.” (ROMANELLI, 1995)

Nessa perspectiva, a vida doméstica tende a se democratizar, criando condições para a emergência e a concretização de interesses individuais. Como consequência, o familismo tende a ser deslocado para o individualismo. Essa situação, cada vez mais presente nas famílias das camadas médias, cria as condições de os filhos se tornarem cada vez mais “sujeitos do direito” dentro e fora da vida doméstica, relegando para o segundo plano a condição de “sujeitos dos deveres” (ROMANELLI, 1995). Tomando essa direção em sua perspectiva, a ação socializadora das famílias de camadas média, fruto das mudanças estruturais, concorre para que o individualismo dos filhos prevaleça sobre as aspirações do coletivo.

Freud (1974) já em sua época, ao teorizar sobre a gênese do narcisismo, observou que pais muito afetuosos com os filhos – revivescência de seu próprio narcisismo – tendem a atribuir toda uma perfeição a eles e ocultar todas as suas deficiências, além de suspender, em favor da criança, todas as aquisições culturais que seu próprio narcisismo foi obrigado a

⁴⁶ Uma das mais significativas transformações na vida doméstica e que redundam em mudanças na dinâmica familiar é a crescente participação do sexo feminino na força de trabalho, em consequência das dificuldades econômicas enfrentadas pelas famílias (ROMANELLI, 2003, p.77). Além destas, as mudanças no Código Civil, os movimentos feministas e a difusão e vulgarização do conhecimento produzido por correntes da psicologia e da psicanálise tiveram larga influência nas representações acerca do masculino e dos vínculos entre pais e filhos.

respeitar, e a renovar em nome dela as reivindicações e os privilégios há muito por eles abandonados. Dessa maneira,

A criança terá mais divertimentos que seus pais; ela não ficará sujeita as necessidades que eles reconheceram como supremas na vida. A doença, a morte, a renúncia ao prazer, restrições à sua vontade não a atingirão; as leis da natureza e da sociedade serão ab-rogadas em seu favor; ela será mais uma vez o centro da criação. (FREUD, 1974, p.108)

Esse quadro descrito pelo autor tem semelhanças com a relação exercida pelos *games* na medida em que a indústria cultural, como nova agência socializadora, age como “mãe narcísica”, não impondo restrições aos indivíduos, não oferecendo padrões de diferenciação, suspendendo as aquisições culturais mais amplas, alimentando a libido, incitando ao gozo, não sujeitando o indivíduo a frustrações.

Mas, como contrapartida a essa visão, os jovens também na contemporaneidade caracterizam-se pela busca de outros referenciais para a construção de sua identidade fora da família, como parte de seu processo de afirmação individual e social.

Necessitam falar de si no plural, recriando "famílias" (como construção de "nós"), fora de seu âmbito familiar de origem, através dos vários grupos de pares seja em torno de música (rock, rap), outras atividades culturais, esportivas ou outras formas de expressão dos jovens no espaço público. (SARTI, 2004).

Segundo Sarti (2004), fazendo referência a Agnes Heller, a sensação de "estar em casa", no mundo moderno, prescinde da experiência espacial da casa, o que permite aos filhos em conflito com os pais que se sintam mais "em casa" com seu grupo de pares do que com sua família, vista como "estranha". Essa experiência será evidentemente social e culturalmente diferenciada, de acordo com os recursos disponíveis para cada família

Nesse sentido, visualiza-se a necessidade de reflexão acerca das determinações atuais que transformam e recrudescem a formação de modo geral e, em especial, no âmbito escolar brasileiro (como uma das instituições responsáveis pelos modelos identificadores).

Hannah Arendt (2000), no livro “Entre o passado e o futuro” analisava já em 1968 a crise educativa que se abateu sobre a sociedade norte-americana, cujos elementos constitutivos têm semelhanças com a crise da educação brasileira.

Ela alinhou alguns dos pressupostos básicos que ensejaram tal crise, dentre os quais: as pedagogias sem conteúdo fixo e com ênfase na construção do conhecimento, que decretaram a falência da formação cultural; a perda da autoridade do professor que gerou uma impotência do adulto diante da criança individual, levando ainda à perda do contato com ela e instaurando a tirania do grupo; o pragmatismo que tem como pressuposto substituir o aprendizado pelo fazer, ou seja, só é possível conhecer e compreender aquilo que nós mesmos fizemos; a substituição do trabalho da aprendizagem pelo espírito lúdico do aprender brincando, tornando aquilo que deveria preparar, por excelência, a criança para o mundo dos adultos, o hábito de trabalhar e não de brincar, extinto em favor da autonomia do mundo da infância.

Nesse sentido, segundo Mattei (2002), com a intempestividade assumida, essa autora denunciava a “ilusão do *pathos* da novidade” e a falência dos métodos modernos da educação. Para o autor, essa crítica foi contestada como severa, e foi desqualificada por muitos que invocaram os resultados dos exames e dos concursos, e diziam que “finalmente, as coisas não iam tão mal: as escolas abrem as portas todos os dias, as Universidades aperfeiçoam o ensino e as sociedades recebem seus lotes previsíveis de diplomados.” (MATTEI, 2002, p 184). Esse autor sugere que na atualidade a resposta cínica à pergunta de Arendt aos seus críticos deslocaria do “por que o pequeno John não sabe ler?” para “por que o pequeno Kip Kintel, quinze anos, foi abatido a tiros na lanchonete do seu colégio?” Dentro dessa perspectiva a indagação da filósofa, quarenta anos depois, teria uma formulação bastante diferente, embora aterradora.

Para Mattei (2000), uma das causas possíveis para tais fatos é que no tempo presente a imagem é a primeira a tomar a palavra. Muito antes de a criança se inscrever no espaço real da escola, que se diz e que se proclama aberto, este é precedido pelo espaço virtual da televisão, fechado em si mesmo, autocrático e autorreferenciado como indica o autor, e é nesse fogo cruzado que os satélites propagam através das televisões, as cenas de violência, armas destrutivas de toda natureza, reportagens, filmes, *videogames*, desenhos animados apresentados de forma obsessiva no mundo inteiro. Assim, parece haver uma naturalização dos elementos irracionais, pois o sujeito e principalmente a criança, em função de seu desamparo subjetivo, não se veem sem a mediação direta do todo, e isso pode ser atribuído,

como indica Kehl (2004), também ao fato de “que na atualidade a indústria cultural perdeu seus contornos, pois a mercadoria abarcou todo o campo de imagens e com isso tornou-se capaz de ocupar toda a vida social”.

Ao arrefecimento da experiência formativa corresponde uma dificuldade do indivíduo em discernir os limites e as interações entre suas percepções internas ou externas, chegando a não mais refletir sobre si e sobre os objetos. O indivíduo resultante de tal conformação, na qual se evidencia uma fratura entre imagens e experiências humanas, perde-se de suas referências simbólicas, ficando à mercê dessas imagens que o representam para si próprio. Mergulhado na cultura do espetáculo, confirma sua existência por essa via, assim como dela se utiliza para a orientação em meio aos semelhantes. De acordo com esses pressupostos, pode-se constatar que tornam-se fatores constitutivos da semiformação, evidenciando os efeitos da totalidade social que incidem sobre a escola, tornando-a quase inoperante ante o seu lugar de efetuar a transição entre a infância e o mundo adulto, transmitir conhecimentos, desenvolver nos indivíduos os processos reflexivos que os levem a uma autonomia e a uma consciência emancipatória.

As mesmas forças sociais que atuam sobre as relações humanas promovendo uma usurpação sobre o particular parecem, no que diz respeito à escola, efetuar um apagamento em sua expressão específica, assim como parecem nela imprimir a sua lógica, ou seja, o indiferenciado, a confusão de papéis, a ausência de fronteiras, a racionalidade técnica, entre outros, assim como a perda da própria autoridade do professor no sentido de proporcionar uma mediação entre o conhecimento e a sua elaboração por parte do aluno. Nesse sentido, o educando, além de não ter o referencial familiar, perde também o referencial pedagógico na figura do professor. Adorno (1996) esclarece a importância dessa esfera: “[...] a autoridade é um conceito psicossocial que ocupa papel central na consolidação de egos consistentes, e, conseqüentemente na formação de pessoas emancipadas.” (ADORNO, 1996, p.397)

Pode-se aferir que a ausência dessa autoridade, conforme indica a teoria da semicultura, pode constituir indivíduos cuja estrutura de personalidade pode ser efetivada com traços patológicos. Ainda como resultado da minimização dessa autoridade, o professor passou a ser aquele capaz de ensinar qualquer coisa, uma vez que sua formação também danificada o habilita apenas a ser um profissional facilitador da aprendizagem do aluno, e não um indivíduo que tenha um sólido domínio do assunto ensinado.

Dessa forma, perdendo o conteúdo, também passa a perder a autoridade – uma vez que esta vinha deste domínio –, vindo muitas vezes a usar o autoritarismo para se compensar. Na

esteira também deste processo, instala-se a semiformação que não se caracteriza apenas como um déficit de cultura ou uma formação que necessita de conteúdos culturais para resolver seus problemas formativos. Ao contrário, a semiformação é aquela que apresenta um significado formativo danificado, distorcido, falsificado. Ela é derivada de uma má formação, de más experiências com a cultura e a realidade. Por fim não pode ser caracterizada como uma formação ainda não satisfatória, precursora da “boa” formação, mas como produto de experiências pouco significativas do ponto de vista humanístico, da má experiência, da experiência prejudicada.

Nessa direção, pode-se dizer que a escola, no âmbito da semiformação, está associada aos meandros de uma sociedade regressiva, que adultera em sua psicodinâmica o espírito, a corporeidade, a cognição, o sensorio dos indivíduos. Além do mais, na esteira desse vazio deixado pela perda da autoridade, a tecnologia erigida muitas vezes como agente formador demanda uma linguagem própria à lógica instrumental, codificada, fragmentária e objetivada, colocando o pensamento em categoriais binárias, levando o aluno e o professor a uma percepção acrítica das funções da escola e acerca de uma suposta neutralidade da técnica.

Ramos-de-Oliveira (1998) traça um amplo panorama da educação no Brasil, desde sua constituição, marcada pelo elitismo, reformas mirabolantes e interesses obscuros. Dessa forma, alerta ele, como saldo fica sempre um debate, uma irresolução, um conflito de gerações:

Os tempos mudam, os grupos de pares das novas gerações se auto-influenciam na procura de afirmação. Há uma certa consciência clara de “que muitas coisas estão erradas e o jovem, descomprometido, denuncia e recusa. (RAMOS-DE-OLIVEIRA In PUCCI, 1998, p.13)

O autor relaciona a fase de burburinhos, angústias, tensões que todo jovem atravessa e parece dizer ou diz; o que os esperam:

Vida danificada, um mundo adulto, cujas fronteiras estão em vias de total esgarçamento, tal a confusão entre infância, adolescência e o tal mundo adulto existe, ou estamos cada vez mais condenados a uma minoridade tal qual temia Kant. (RAMOS-DE-OLIVEIRA In PUCCI, 1998, p.13)

A escola, esse mundo paradoxal, depositária de esperanças, instrumento de desigualdades, e, como atesta o autor, desde seu início marcado pelo signo da diferença social e econômica.

As contínuas reformas corroboraram com o dilaceramento da antiga autoridade, enfraquecendo, por um lado, os vínculos constitutivos identificatórios formadores do indivíduo; por outro, em nome de uma suposta liberalização, redundando em indivíduos menos aptos a resistir às contradições diante da expansão da massificação na qual a sociedade atual está mergulhada. Sendo assim, tanto a família quanto a escola apresentam um colapso em suas funções tradicionais que possibilitariam a criança e ao jovem um discernimento crítico acerca de sua inserção no mundo em que vive. Por isso, quando se nota a presença avassaladora da tecnologia ocupando o lugar da antiga autoridade, percebe-se um esvaziamento da posição subjetiva do jovem. Encontrando-se à deriva, como constatou Richard Sennett (1999), entregam-se aos objetos culturais indiscriminadamente.

Para entendermos o esvaziamento formativo da escola, parte-se desse cenário de políticas obscuras, descontínuas e autoritárias da educação. Alguns objetivos destas tornam-se mais visíveis a partir da década de 1960 no contexto brasileiro, que, através do regime autoritário, da internacionalização do mercado nacional, atrela a educação a uma pedagogia tecnicista associada à tendência econômica que vai se preocupar doravante, principalmente, com a qualificação de mão-de-obra, deixando a antiga função formadora em plano secundário. A escola, ao aproximar seu conteúdo à “didática”, aos processos produtivos, institui para si a lógica uniformizada e fragmentada do trabalho alienado. Nessa direção, José Leon Crochik (1998) indica:

[...] o processo crescente de racionalização social descrito por Adorno e Horkheimer como um deslocamento geológico da infra-estrutura para a superestrutura social. As diversas esferas sociais passam a ser medidas pelas mesmas categorias que regem a produção material, tais como a uniformização e a fragmentação, que visam ao máximo de eficiência com um mínimo de dispêndio. (CROCHIK, 1998, p.17)

Para esse autor, se essa esfera de racionalidade é desejável para o âmbito da administração e autoconservação da humanidade, ela suscita questões importantes quando diz respeito ao aspecto da Educação, ou seja, às esferas da subjetivação da cultura e da individuação. Para o autor, na medida em que a escola adquire como função produzir e

reproduzir mão-de-obra, tem diminuído o seu interesse pela formação individual e colabora com a limitação da possibilidade de formar alunos que possam refletir sobre as condições atuais de vida. (CROCHIK, 1998, p. 17)

Os elementos dessa racionalidade tecnológica são calcados na produção em série que

[...] uniformiza os produtores e os produtos através da uniformização da produção. A produção é estabelecida, separando a elaboração da execução, cabendo aos elaboradores a operacionalização dos objetivos a serem transmitidos e de forma indireta, no caso da educação, os métodos e a avaliação. (CROCHIK, 1998, p.70)

Assim, tanto quanto a família, a escola entra em crise com o avanço desenfreado do capitalismo e das tecnologias, não permitindo que experiências enriquecedoras sejam alcançadas. A aprendizagem significativa de que tanto falam os pedagogos e psicólogos, diante da sociedade da informação, é diluída. A sociedade da pressa, do momentâneo, cada vez se radicaliza na direção do movimento do choque e da excitação. Os jovens, os indivíduos tomam sua formação pelo fragmentado. Nas palavras de Adorno, através dessa experiência destruída, “o semiculto transforma, como que por encanto, tudo que é mediado em imediato”. (ADORNO, 1998, p.407).

A sociedade administrada tem seus reflexos também na escola, onde se estimula cada vez mais a obtenção de informação, que não é apropriação do conhecimento, e assim induzindo a obsessiva necessidade pelo novo, que vem negar a memória, impedindo a formação expressiva. Os jovens do mundo contemporâneo, insatisfeitos, tornam-se quase incapazes de promover experiências interessantes, pois estas requerem criação, demora, paciência, o que a escola, também despossuída desses elementos, não pode oferecer diante do imediatismo e da fruição do gozo imediato que demanda esse tipo de conformação juvenil.

Nesse processo, os objetivos da escola se relacionam com os objetivos do todo de forma confinante:

E para a uniformização requerida há a necessidade exata, de um lado um sistema de ensino, e de outros conteúdos “massificados” e massificantes. Com isso a “indústria do ensino” aproxima-se da indústria cultural. (CROCHIK, 1998, p.71)

Adorno (1996) considera que essa invasão da racionalidade técnica na esfera da cultura criou a indústria cultural e a semiformação, e ambas expressam a deterioração da cultura e da educação integral. A semiformação é também, no dizer de Adorno, a educação deturpada e transformada em mercadoria, portanto submetida tal qual os produtos industriais às leis do mercado. Alicerça-se na cultura que nega a si própria, desestimulando a reflexão sobre a aparência do saber imediato, ao mesmo tempo em que evita compreender as mediações históricas e, portanto, humanas de tal saber. Esse processo empobrecido vai a par com a decadência do ensino, o despreparo dos profissionais que trabalham na educação sem domínio dos conhecimentos, a confusão de papéis que se expressa no ensino em geral.

O indivíduo resultante desse processo tem dificuldades de perceber dentro do seu cotidiano os elementos irracionais que o constitui, o que evidencia um estilhaçamento entre imagens e experiências humanas, perdendo-se de suas referências simbólicas, ficando à mercê dessas imagens que o representam para si próprio. Ao arrefecimento da experiência formativa corresponde uma dificuldade do indivíduo em discernir os limites e as interações entre suas percepções internas ou externas, chegando a não mais refletir sobre si e sobre os objetos. De tal modo, Zuin (2004) constata que

[...] é nesse momento que se desenvolvem as condições favoráveis para a produção do pensamento estereotipado e da personalização, as principais características da mentalidade do *ticket*. E tal mentalidade torna-se o sustentáculo que fornece a falsa sensação de segurança na sociedade, cujos produtos da indústria cultural emanam estímulos cada vez mais agressivos. (ZUIN, 2004, p.8)

Nesse sentido, para sensibilizar o que está cada vez mais dessensibilizado, os produtos têm que emanar estímulos cada vez mais poderosos, pois se não chocam, não serão percebidos.

Sendo assim, alguns traços antes considerados anômalos presentes na “cultura” da sociedade atual são naturalizados. Zuin (2004) suspeita de que, no contexto da indústria cultural contemporânea, existam compulsões⁴⁷, como, por exemplo, a de ver e ser visto, de tal modo, que o conceito da paranóia tende a deixar de ser considerado uma patologia para se transformar numa “aprazível” forma de conduta numa sociedade não menos doentia.

⁴⁷ A revista Istoé nº 1766, de 06 de agosto de 2003, na seção de Medicina e Bem-Estar, estampou uma matéria chamada “Traídos pelo desejo”, na qual indica que as atrações da vida moderna fazem surgir novas modalidades de compulsão. Entre as mais expressivas estão as obsessões pela internet, compras, jogos, sexo virtual e exercícios físicos.

Adorno (1978), em um ensaio sobre as relações entre consciência, televisão e indústria cultural, já indicava que a “proximidade” aparente que a televisão fomenta – membros da família e amigos reunidos – poderia identificá-la como um aparelho que possuía um efeito supostamente comunitário, mas que mascara a ausência de diálogo e a solidão em que as pessoas estão mergulhadas em nossa sociedade⁴⁸. Para ele,

Não só satisfaz um desejo diante do qual nada de espiritual se pode manter que não se transforme em propriedade, como ainda obscurece a distância real entre as pessoas e coisas. Ela se torna o sucedâneo de uma imediatização social que é vedada aos homens. Eles confundem aquilo que é totalmente mediatizado e ilusoriamente planejado com a solidariedade pela qual anseiam. (ADORNO, 1978, p.348)

Este tipo de entretenimento em que “a experiência em tempo real” – com adesão de milhares proporcionada pelos *games on-line*, em megaconcursos ou no âmbito doméstico, evidencia e intensifica uma falsa proximidade⁴⁹ (cada um em seu isolamento, mediados pelas máquinas) – não podendo ser equiparada ou mesmo considerada na esfera da verdadeira experiência digna (*Erfahrung*) “como um conhecimento obtido através de uma experiência que se cria que se prolonga, num processo formativo progressivo e emancipador” (PUCCI, 1998, p.111), torna-se (*Erlebnis*) a experiência danificada que, por sua vez, desestimula a reflexão, prejudica o entendimento dos fenômenos, deforma a interação social, recalca a memória, possibilita uma relação ingênua e condescendente com a vida transformada em barbárie.

Além desse contexto degradado, tem como natural a superficialidade com que a vida é vivenciada, na qual a ideologia – a falsa ideia dos fenômenos – coloca-se como primeira e última instância de visibilidade dos indivíduos e a essência das coisas, as configurações internas dos fenômenos são descartadas, subtraídas; não há tempo nem condições humanas

⁴⁸ O sistema econômico fundado no isolamento é uma produção circular do isolamento. O isolamento fundamenta a técnica: reciprocamente o processo técnico isola. Do automóvel à televisão, todos os bens selecionados pelo sistema espetacular são também suas armas para o reforço constante das condições de isolamento das “multidões solitárias”. O espetáculo encontra sempre mais, e de modo mais concreto, suas próprias preposições. (DEBORD, 1997, p.23)

⁴⁹ Para Eugênio Bucci (1996), estar ilhado do convívio social é um requisito para usufruir os meios eletrônicos. O isolamento é uma premissa da interatividade de que tanto se fala. Mesmo quando dá ao espectador a abertura para o que se chama de interatividade eletrônica, ocorre algo mais na direção de um aprofundamento do que uma ruptura da condição de espectador, o que se verifica é a troca de informações, mas não a troca de vivências e experiências. Nas portas e janelas da interatividade eletrônica, o sujeito não se compromete fisicamente, ele mal se identifica como ser social; identifica-se apenas virtualmente. Não há inter-relações; há uma espécie estranha de interalienação ou interalienações. O efeito ilha não se desfaz. (BUCCI, 1996, p.347)

suficientes para estabelecer uma relação enriquecedora com a dinâmica social, de modo a compreendê-la e não “passando” por ela velozmente. Para ilustrar essa modalidade de experiência⁵⁰ na qual supostamente “todos interagem com todos⁵¹” evidenciada pela matéria assinada, Adorno indica que

[...] os sistemas delirantes coletivos da semiformação cultural conciliam o incompatível; pronunciam a alienação e a sancionam como se fosse um obscuro mistério e compõem um substituto da experiência, falso e aparentemente próximo, em lugar da experiência destruída. (ADORNO, 1998, p. 407)

De acordo com Adorno (1998), o poder da totalidade sobre o indivíduo prosperou em uma proporção tal que reproduz um contínuo vazio de forma; portanto, para ele, os sujeitos encontram-se tão destituídos de liberdade que sua vida conjunta não se articula como verdadeira, pois lhes falta o necessário apoio em si próprios. Sendo assim, autonomia e liberdade não podem ser preservadas pela ausência de uma totalidade justa ou reconciliada com o particular.

⁵⁰ Em um artigo intitulado “O jogo da vida”, Hermano Viana emite comentários e constrói argumentos bastante positivos acerca dos jogos, inclusive listando algumas lições que a interação de jovens e *games* fornecem para outros setores, como o da música. O *game* por ele analisado é o *Everquest*. Esse *game on-line* é um descendente do RPG, assim constituindo, segundo o autor, um mundo à parte caracterizado por uma bricolagem de várias mitologias de procedências diversas. Folha de S. Paulo, de 18 de janeiro de 2004, Caderno Mais, p. 4.

⁵¹ Essa matéria será debatida com mais detalhes no quinto capítulo.

CAPÍTULO 4

DINÂMICAS PSÍQUICAS ENGENDRADAS NO CAPITALISMO TARDIO

4.1 OS PROCESSOS DE REIFICAÇÃO DO EU

Como foi visto nos capítulos anteriores, o sistema tecnológico da sociedade contemporânea, envolvido pela dinâmica compulsória do capitalismo tardio, apresenta em suas formas de entretenimento os *war games*, um aparato de formação danificada. Os meios tecnológicos mobilizam a regressão do indivíduo, mobilizando a objetivação de sua dimensão subjetiva por meio da estimulação e controle de seus sistemas sensorio, psíquico e cognitivo. Os jovens cada vez mais ficam empobrecidos criativamente diante de uma sociedade objetivada, que apresenta um roteiro a ser seguido, subscrito a uma anterioridade moldada e formatada que, falaciosamente, aparece como demanda espontânea.

Dessa maneira, cada vez menos encontram agentes mediadores que promovam sua formação crítica. A família e também a escola, que poderiam ser os modelos identificadores para os indivíduos, têm seu papel danificado, como vimos, perdendo a autoridade, sendo tragadas pelos ditames socioeconômicos. A perspectiva de mediação, que deveria ser feita por esses modelos, encontra-se agora em grande parte entregue às mídias. Nesse sentido, este capítulo pretende analisar os processos psíquicos que operavam à época do capitalismo concorrencial e as alterações desses processos que vieram no bojo das mudanças, fomentadas pelo capitalismo tardio.

4.2 A PSICANÁLISE: A CONSTITUIÇÃO DO EGO NA TÓPICA FREUDIANA

Como foi constatado, as possibilidades para formação de indivíduos autônomos, autodeterminados e imaginativos estão diminuídas. Estamos sob a vigência de uma cultura que incentiva as características narcísicas da personalidade e, por isso, mais próxima da irracionalidade e da utilização de mecanismos de defesa infantis.

É a manifestação de um ego regredido que cada vez mais se confunde com o todo e não consegue exercer sua função de forma efetiva. Na direção dessa regressão, as crianças, os jovens, de modo muito facilitado, são envolvidos pelos meios tecnológicos, no caso os jogos virtuais de guerra, que propiciam uma espécie de *ethos* identificador, e a eles se entregam de forma compulsiva. Adorno (1998) utilizou uma expressão que se aplica a esse quadro: “o semiculto dedica-se à conservação de si mesmo sem si mesmo”. Esta conservação gera as pseudoindividualidades, que exprimem a subjetividade industrializada que é consumida avidamente, no dizer de Kehl (2004), de modo a preencher o vazio da vida interior da qual se abriu mão por força da “paixão de segurança”.

A referida autora explicita essa paixão como aquela de pertencer à massa, identificar-se com ela nos termos propostos do espetáculo. Faz-se necessário especificar que não se trata de uma “massa” indiferenciada apenas, mas uma massa estandardizada por níveis de consumo. Nessa direção, como indicou Adorno (1995), o sujeito se vê empobrecido, pois se situa em uma sociedade que favorece a pulsão de morte, a destrutividade, o ensimesmamento e a não diferenciação à regressão. É nessa linha de raciocínio que pretendemos iniciar uma breve explanação psicanalítica sobre a formação psíquica e superegóica dos indivíduos contextualizados na época do capitalismo concorrencial, a fim de iluminarmos o posterior aparecimento de “psiquismos frágeis e compulsivos”. Para este caso, far-se-á um breve histórico da constituição do ego a partir de Freud.

É através da relação familiar edipiana, típica da família burguesa, que Freud investigou e formulou sua teoria sobre ego e superego, assim como a constituição da criança como sujeito através de um processo inicial de relação objetal e, posteriormente, através das identificações.

O texto “O ego e o id”⁵² que utilizaremos foi escrito em 1921 e introduz mudanças na concepção de ego e na teoria do narcisismo, da mesma maneira que altera as formulações da segunda tópica – id, ego, superego – e apresenta o último formato da teoria das pulsões.

Ao nascimento, o id compreende a totalidade do aparelho psíquico e o ego e o superego são originariamente partes do id que se diferenciam bastante no decorrer do desenvolvimento da criança. De acordo com Freud, o ego é aquela parte do id que foi modificada pela influência direta do mundo externo, por intermédio dos Pcs (pré-consciente) – Cs (consciente). Chamado de extensão da diferenciação de superfície ou projeção de uma

⁵² As citações daqui para frente não receberão indicações de autor por serem curtas e por se referirem ao texto freudiano O ego e o id, de Sigmund Freud.

superfície, procura aplicar a influência do mundo externo ao id e às tendências deste, esforçando-se por substituir o princípio do prazer pelo princípio de realidade.

O corpo, nesse processo, possui importância significativa para o ego, uma vez que as representações psíquicas do corpo, as lembranças e idéias a ele ligadas, com suas catexias de energia impulsiva, são provavelmente a parte mais importante do desenvolvimento do ego em sua mais tenra idade. Freud (1923) expressou esse fato ao dizer que o ego é, antes de tudo, um ego corporal.

O ego, para a formação da noção de eu, vai se delimitando a partir da percepção de estímulos externos e investimentos de objeto – relações objetais. Após o nascimento e no decorrer da primeira infância, no contato do indivíduo com o mundo externo, ele vai se estruturando. O processo de escolha do objeto que a criança realiza vai sendo substituído pelas identificações. Ou seja, como Freud indica, “o ego é um precipitado de catexias⁵³ objetais abandonados que contêm as histórias dessas escolhas de objeto”.

Os resultados das primeiras identificações infantis são duradouros e dão origem ao ideal de ego: a identificação com o pai, direta e imediata, sendo mais primitivas ainda do que outras catexias de objeto. Freud indica que a dificuldade de compreensão desse contexto se deve a dois fatores: o caráter triangular da situação edipiana e a bissexualidade constitucional de cada indivíduo. A situação edipiana é instaurada na identificação do filho com o pai e na catexia objetal pela mãe, que com o decorrer do tempo se intensifica, enquanto o pai é sentido como impedimento vetor, obstáculo em sua posse da mãe e, a partir daí, estabelece-se uma relação de ambivalência identificação/hostilidade.

Com a dissolução do “complexo de Édipo”, a catexia objetal da mãe tem que ser abandonada e seu lugar pode ser preenchido por uma identificação com a mãe ou através de uma intensificação da identificação com o pai. Esta última costuma ser o caminho mais corriqueiro e permite que a relação com a mãe seja mantida. A intensidade das identificações refletirá a preponderância no indivíduo de uma de suas disposições sexuais; dessas identificações é que surge o superego, como Freud evidencia em seu texto:

O amplo resultado geral da fase sexual dominada pelo complexo de Édipo pode, portanto ser tomado como sendo a formação de um precipitado no ego,

⁵³ Catexia ou investimento: conceito econômico. O fato de uma determinada energia psíquica se encontrar ligada a uma representação, a uma parte do corpo, a um objeto, etc. (LAPLANCHE & PONTALIS, 2001, p.254)

consistente dessas duas identificações unidas uma com a outra de alguma maneira. Esta modificação do ego retém a sua posição especial; ela se confronta com os outros conteúdos do ego como um ideal o superego. (FREUD, 1997, p.36)

O superego é, dessa forma, resíduo das primitivas escolhas objetais do id, assim como representa uma formação reativa enérgica contra essas primitivas escolhas objetais. Também compreende a proibição, ao mesmo tempo em que se relaciona com o ego, designando o que seria ideal. Esse aspecto dúplice do ideal de ego deriva-se do fato de que este tem o objetivo de reprimir o complexo de Édipo: a criança reprime a realização dos desejos edipianos, fortalecendo o ego, edificando obstáculos externos, agora internamente:

O superego retém o culto ao pai, ao passo que quanto mais poderoso for o complexo de Édipo e mais rapidamente sucumbir à repressão (sob a influência da autoridade do ensino religioso, da educação escolar e da leitura), mais severa será posteriormente a dominação do superego sobre o ego, sob a forma de consciência ou talvez de um sentimento inconsciente de culpa. (FREUD, 1997, p.36)

Nesse sentido, quanto mais fortes os vínculos edipianos, mais severo o superego e mais poderosa a sua ação sobre o ego. E também, quanto menos dominado for o Édipo e quanto mais intensa as pulsões agressivas, mais exigentes as demandas superegóicas.

A diferenciação do superego a partir do ego representa a característica mais importante da espécie no desenvolvimento do indivíduo: a interrupção do desenvolvimento libidinoso pelo período de latência e, assim, ao início bifásico da vida sexual do homem. Esse fenômeno inerente ao homem constitui herança do desenvolvimento cultural tornado necessário pela época glacial. Nesse sentido, o Édipo não é o único solo do qual o superego deriva. Ele é também o resultado do desamparo e dependência da criança. O anseio pelo pai, que marca o movimento de constituição superegóica se relaciona estreitamente com o estado de desamparo, origem de todos os motivos morais, expressão que parece significar que a constituição do ego ideal, futuro lócus dos motivos morais e o lugar fundamental do outro se dão a partir do estado de dependência e desamparo originais.

O ideal do ego é herdeiro do complexo de Édipo e expressão dos mais poderosos impulsos libidinais do id: o ideal do ego foi erigido pelo ego para dominar o complexo de Édipo, mas com o preço da sujeição do ego ao id. “Enquanto o ego é fundamentalmente o representante do mundo externo, da realidade, o superego coloca-se em contraste com ele,

como representante do mundo interno do id”. Freud indica que o conflito entre o ego e o ideal reflete o contraste entre o que é real e o que é psíquico.

Então, a partir da primeira identificação com a instância parental reforçada pelas identificações secundárias, constitui como efeito da admiração e do temor uma formação psíquica que, ancorada no id, passa a ter como funções fundamentais auto-observação e consciência crítica, sendo que aquilo que pertence à parte mais baixa da vida mental é convertido, na forma do ideal, naquilo que é mais elevado na escala de valores. O ideal de ego responde a tudo que é esperado da mais alta natureza do homem.

Como já identificamos no início, a diferenciação operada pelo ego se dá a partir do id, como fruto de heranças. O ego é o representante do id para o mundo externo, uma parte diferenciada deste e as experiências só podem ser sofridas pelo id via ego.

Já as experiências do ego parecem estar perdidas para herança, mas devido repetirem-se com frequência em muitos indivíduos, transformam-se em experiências do id, preservadas por heranças; dessa forma, no id, que é capaz de ser herdado, acham-se abrigados resíduos das existências de incontáveis egos; e quando o ego forma o seu superego a partir do id, pode talvez estar revivendo formas de antigos egos e ressuscitando-as. Assim, o superego acha-se mais próximo do id e está mais distante da consciência. (FREUD, 1997, p.39)

Freud apresenta uma discussão sobre o sentimento de culpa presente em inúmeros casos de tratamento que não obtiveram melhora: o sentimento de culpa causa a doença e a pessoa obtém ganhos secundários permanecendo sob a punição dela; a atitude do ideal do ego é que determina a gravidade de uma doença neurótica.

O sentimento de culpa consciente, assim como os sentimentos de inferioridade, baseia-se no conflito entre o ego e o ideal do ego, sendo expressão de uma condenação do ego pela sua instância crítica.

O superego pode ser rigoroso ou mesmo cruel para com o ego, depois de ter se apossado do sadismo do indivíduo e por estar numa cultura que fomenta os instintos de morte. Os perigosos instintos de morte são tratados no indivíduo de diversas maneiras: em parte, são tornados inócuos por sua fusão com componentes críticos; em parte, são desviados para o mundo externo, sob a forma de agressividade; enquanto em grande parte continuam seu trabalho interno sem obstáculo.

Sob o aspecto da moralidade, é interessante observar que quanto mais um homem controla a sua agressividade para com o exterior, mais severo ele se torna em seu ideal do ego e este se torna mais inclinado a agir agressivamente contra o ego. No entanto, no senso comum, costuma-se pensar o contrário: que o modelo edificado pelo ideal do ego parece ser o motivo para a supressão da agressividade; mas mesmo a moralidade normal e comum possui uma qualidade severamente restritiva, cruelmente proibidora. Segundo Freud, é disso, em verdade, que surge a concepção de um ser superior que distribui castigos inexoravelmente.

Essa característica de severidade e crueldade é proveniente do processo de identificação com o pai, quando toda identificação desse tipo tem a natureza de uma dessexualização ou mesmo de uma sublimação. Ao mesmo tempo ocorre também uma desfusão instintual e, após a sublimação, o componente erótico não consegue manter unida a si toda a agressividade, e parte dela é liberada sob a forma de agressão e de destruição.

Freud, em um breve resumo sobre o ego, apresenta as seguintes características:

O ego tem forças e fraquezas e está encarregado de importantes funções; dá aos processos mentais uma ordem temporal e submete-os ao “teste da realidade”, devido a se relacionar com o sistema perceptivo; assegura um adiamento das descargas motoras e controla o acesso à motilidade através da interposição dos processos de pensamento – como um monarca que sanciona, mas necessita refletir sobre as medidas apresentadas pelo parlamento; todas as experiências da vida que se originam do exterior enriquecem o ego e o id é sua segunda fonte – que ele busca sujeitar; retira libido do id e transforma as catexias objetivas deste em estruturas do ego; com a ajuda do superego, ele se vale das experiências de épocas passadas armazenadas no id.

Os conteúdos do id podem penetrar no ego diretamente ou por intermédio do ideal do ego – a psicanálise é instrumento que capacita o ego a conseguir uma progressiva conquista do id. No movimento de evolução da percepção para o controle dos instintos, ou na obediência a eles visando à sua inibição, grande parte da energia dos instintos é tomada pelo ideal do ego, que seria uma formação reativa contra os instintos. Da mesma forma, o ego se submete a três senhores e é ameaçado por três perigos: o mundo externo, a libido do id e a severidade do superego.

“Como criatura fronteira, o ego tenta efetuar mediação entre o mundo e o id, tornar o id dócil ao mundo e, por meio de sua atividade muscular, fazer o mundo coincidir com os desejos do id”. Auxilia o id e submete-se a ele, tentando permanecer em bons termos com

este; veste as ordens do Ics do id com suas racionalizações Pcs e finge que o id obedece à realidade, mesmo quando ele continua inflexível, disfarçando esse conflito com a realidade e seus conflitos com o superego. Rende-se à tentação de se tornar um mentiroso e oportunista para manter seu lugar e favoritismo.

Com relação às duas classes de instintos, o ego procura ajudar os instintos de morte do id a obter controle sobre a libido, mas corre o risco de se tornar objeto desses instintos e de ele próprio perecer. Através da identificação e sublimação, o ego se torna representante de Eros – quer viver e ser amado – e gera uma defusão dos instintos e liberação da agressividade no superego, expondo-se aos perigos de maus tratos e morte.

O temor da morte é algo que ocorre entre o ego e o superego. O ego se abandona quando sente um perigo real excessivo e se acredita incapaz de superá-lo sozinho. Sente-se odiado e perseguido pelo superego: em vez de amado, deixa-se morrer.

O id não demonstra amor ou ódio ao ego por não ter alcançado uma vontade unificada. Os instintos estão em luta dentro dele e os poderosos instintos de morte o dominam, tentando fazer repousar Eros, aquele que promove movimento e desordem.

Essas reflexões são importantes para percebermos como o ego se constituía no âmbito do capitalismo concorrencial que, a partir de forças sociais avassaladoras, intensificaram a opressão sobre o indivíduo. Essas instâncias psíquicas configuradas por Freud sofrem o peso da totalidade social contemporânea como veremos em seguida, com o auxílio das categorias da falsa projeção e da falsa identificação.

4.3 PROCESSOS DE DISSOLUÇÃO DO EU – A FALSA IDENTIFICAÇÃO E A FALSA PROJEÇÃO

Para melhor compreendermos como os processos de formação do “eu” sofrem alterações diante das prerrogativas advindas da intensificação da dominação social inerente ao capitalismo tardio, iremos buscar elementos para fundamentar essas “alterações” em estudos de Sergio Paulo Rouanet acerca das formulações de Adorno & Horkheimer.

A perspectiva adotada por esses autores tem como enfoque verificar algumas características atuais da indústria cultural utilizando categorias psicanalíticas, pois o materialismo desses autores, uma vez que impedem a facilidade de deduções idealistas,

autorizam, em nome da dialética materialista do particular e do universal, a utilizar tais categorias para descrição da cultura.

Essa descrição pode trazer luzes sobre as formas pelas quais a cultura se impôs tão radicalmente aos indivíduos que não somente extinguiu qualquer resistência como até o conhecimento de que existe algo contra o que resistir.

Esses autores constataam a incoerência das sociedades contemporâneas: um movimento de consagração ao individualismo que resulta na demissão do sujeito. Por conseguinte, na perspectiva dos primeiros teóricos de Frankfurt, a própria existência do indivíduo como fora concebido, na gênese da sociedade moderna, passa a ser contestada. A constatação que porá em dúvida o indivíduo pode ser esclarecida pelos psicanalistas utilizando as categorias da identificação e projeção. A identificação:

[...] é um conceito central para a psicanálise e como vimos anteriormente, este designa o processo psicológico pelo qual um sujeito assimila um aspecto ou atributo de outro, e se transforma, total ou parcialmente, segundo o modelo deste último. A personalidade, portanto é uma síntese de identificações, desde as primeiras relações objetais, com a mãe até a demolição do Complexo de Édipo, e através ao longo da vida de outras identificações secundárias com outros indivíduos que substituem a imagem paterna: professores, autoridades, chefes. (ROUANET, 1989, p.123)

Freud também utiliza o conceito para explicitar o controle que a sociedade exerce sobre o indivíduo. Sendo que essa categoria que leva à introjeção do Pai, cria a instância do superego que filtra as normas “e investe as instâncias externas de dominação do prestígio e da autoridade associada à imagem paterna”. (p.123)

Em Adorno & Horkheimer, o conceito de identificação é utilizado de uma forma mais geral e mais diferenciada, segundo Rouanet. “A identificação é a alma absoluta da razão ilimitada, cujo objetivo é integrar todos os indivíduos no sistema, através de um processo de identificação direta ou mediatizada”. (ROUANET, 1989, p.123). O sujeito unifica-se com a cultura, transformando-se ele mesmo na cultura.

Se para Freud a identificação, ou seja, o ciclo das identificações sucessivas constituem a personalidade, fornecendo o processo de individuação, na ordem que representa o capitalismo tardio, direcionada ao controle e domínio, essa categoria torna-se mecanismo de desindividuação – processo pelo qual a individualidade tende à autodissolução. Nesse sentido,

Identidade, no sentido psicológico, acaba convergindo para identidade no sentido filosófico, isto é, estado terminal de um processo no qual o múltiplo tende à unidade – literalmente, um processo de identificação – transformação do idêntico ao não-idêntico, do diferenciado no indiferenciado, do sujeito em seu modelo. (ROUANET, 1989, p.123)

A diferença entre os processos de identificação como fator individualizante na concepção freudiana e de desaparecimento do particular diante da cultura, na concepção de Adorno & Horkheimer, reflete a diferença referente à passagem do capitalismo concorrencial ao monopolista.

O capitalismo concorrencial, referente ao “período burguês”, por intermédio de sua estrutura competitiva, necessitava de “personalidades autônomas” para o livre mercado; proporcionou um ajustamento ao social que se realiza no decorrer de um longo processo, sempre conflitivo, pelo qual as diversas instâncias do aparelho psíquico chegam a uma harmonia negociada, sob a hegemonia do ego. (ROUANET, 1989, p.124)

As identificações sucessivas levam à identificação com a ordem burguesa. A família reflete uma ambiguidade: por um lado, é agente para a produção de personalidades funcionais a serviço da ordem vigente; por outro, produz personalidades fortes para essa ordem, modeladas à imagem do pai autoritário, as quais, exatamente por fomentar essa força, podem ser incompatíveis com essa mesma ordem, o que não se coaduna com um excesso de autonomia.

No entanto, bem ou mal, nesse período a família conseguiu empreender a tarefa de produzir personalidades fortes que sustentassem o capitalismo concorrencial e, ao mesmo tempo, submissas para aceitar a autoridade do mercado.

Como também já pudemos constatar, a constituição egóica na tópica freudiana operava de forma a arbitrar os impulsos advindos do id e as demandas do superego, forma mediatizada da presença social. A função do ego instituiu uma mediação entre necessidades do indivíduo e os do sistema capitalista. O superego funcionava como agente de mediação entre o todo e o indivíduo, e, ainda abrindo mão de algumas de suas reivindicações, entra em entendimento com o id e ascende ao princípio de realidade, graças à mediação com o ego. Em sua etapa atual, o capitalismo tardio modifica essas configurações – não necessitando mais de indivíduos autônomos –, e prefere abolir as mediações; parece que confiar na harmonia é

arriscado e o id é aspirado diretamente pela gravitação do todo, que administra, sem intermediários, o aparelho psíquico. (ROUANET, 1989, p.125)

Dessa forma, o indivíduo não precisa mais recorrer a si mesmo para decidir o que fazer, numa dolorosa dialética interna de consciência moral, autoconservação e impulsos. Sua vida profissional é determinada pela hierarquia das organizações e pela administração pública e sua vida pelo esquema da indústria cultural. Se na época liberal, a individualização de parte da população era necessária para adaptar a sociedade em seu conjunto ao estado atingido pela técnica, hoje o funcionalismo do aparelho econômico exige uma administração das massas que não seja mais perturbada pela individualização. (ADORNO & HORKHEIMER apud ROUANET, 1989, p. 125)

Na atualidade, essa coesão depende da adesão do indivíduo ao sistema; mas, se no passado essa adesão era obtida pelo controle exercido sobre os impulsos do id pelo ego e pela província do ego que representa o social – superego; na atualidade, essa adesão é obtida não pela repressão do id, mas por sua liberação. O ego é deposto e o superego, mandatário pouco confiável, perde seus poderes de representação. (ROUANET, 1989, p.126)

Assim, o id está livre, mas com condição de obedecer à sociedade global. O indivíduo reduzido a seu id, identifica-se, sem dificuldade, com esse todo, que manipula de forma tão científica que a manipulação torna-se invisível. (ROUANET, 1989, p.126)

O sistema não quer correr o risco de ser contestado, por mais precária que seja a autonomia concedida ao ego, pois a censura é exercida diretamente pelo social e pela técnica de libertação aparente. Na etapa atual, os impulsos não são mais proibidos, são modelados antes mesmo que aflorem. A libido é administrada cuidadosamente e deixa de ser a força demoníaca vista, por Freud, como inimiga da cultura. (ROUANET, 1989, p.126)

A cultura de massa alimenta a libido em vez de recalá-la:

A indústria cultural defrauda continuamente os seus consumidores daquilo que continuamente lhe promete. A promissória sobre o prazer, emitida pelo enredo é prorrogada indefinidamente, maldosamente a promessa nunca é cumprida e o desejo nunca é satisfeito. A indústria cultural não sublima, mas reprime, apenas excita o prazer preliminar não sublimado que o hábito da renúncia há muito mutilou e reduziu ao masoquismo. (ADORNO & HORKHEIMER apud ROUANET, 1989, p.126)

Ao prometer e não cumprir, a indústria cultural inibe a crítica emancipatória que poderia levar a uma reflexão sobre o fracasso imposto ao desejo. Ao produzir objetos ambíguos, que gratificam sem realmente gratificar, a indústria cultural está desempenhando o papel que Freud atribuía à economia psíquica de produzir formações de compromisso entre o desejo e a instância recalcante: “O sonho, o sintoma, o lapso jogam o papel equívoco de iludir o desejo em vez de reprimi-lo ou satisfazê-lo”. (ROUANET, 1989, p.127) Essa tarefa é exercida não pelo psiquismo individual, mas pelos aparelhos externos, de forma organizada e administrada. A alteração da realidade patogênica, nos termos de Freud, levaria à realização e à dissolução da Psicologia.

O homem autônomo se emanciparia do jugo de um inconsciente cuja lei é a heteronomia. A autodissolução saudável para a psicologia significa a abolição do inconsciente através do controle social que perpetua a dependência. (ROUANET, 1989, p.127)

Rouanet evidencia que a psicanálise é parcialmente anacrônica desde sua origem, pois autores marxistas como Lênin, Rosa de Luxemburgo e Hilferding teorizavam sobre o capitalismo monopolista, que anuncia o fim do indivíduo, na mesma época em que Freud, teorizando o essencial de seu trabalho, exatamente supõe a existência do indivíduo. O poder anula a Psicologia para colocá-la a seu serviço. O capitalismo pós-competitivo arruína os proprietários individuais, não para abolir as propriedades, mas para monopolizá-la. Entre os mecanismos psicológicos ativados pelo poder para induzir a identificação, o existente, figura a própria identificação, que pode ser vista como objeto e instrumento. (ROUANET, 1989, p.128)

Freud autoriza essa dualidade, para quem a identificação é a última etapa do processo de socialização, permitindo ao indivíduo integrar-se no social, a categoria por meio da qual a integração se torna possível. O duplo uso do termo é recoberto pelo conceito frankfurtiano de *mímesis*.

Rouanet (1989) define *mímesis* a partir da poética de Aristóteles, como imitação, processo pelo qual a realidade é copiada pelo sujeito que tende a assimilar-se ao seu objeto. Na origem, apresenta-se como a única forma de relacionamento possível entre sujeito e objeto, desde a imitação do selvagem, traduzindo em seus ritmos, assim como a criança que imita nos gestos de falar e nos estilos de pensamento o modelo adulto.

Na *mimesis* controlada, conformada pelo capitalismo tardio, a fórmula toma lugar da imagem e o computador substitui a dança ritual. O progresso da civilização se funda na proscricção da *mimesis* originária.

Assim a cultura se configura como o exorcismo de tudo aquilo que a humanidade deixou de ser, de tudo que constitui a cultura: “O homem sobrevive à falsa *mimesis* assumindo as cores do meio ambiente ou fingindo-se de morto”. (ROUANET, 1989, p.129)

Nessa conformação social, entre outras, a sociedade usa técnicas miméticas que permitem ao indivíduo viver uma falsa *mimesis*, facilitando sua identificação com a ordem vigente; através da sociedade sem pai, há o impedimento da dissolução do complexo de Édipo por meio da identificação com a imago paterna, facilitando a identificação, por exemplo, com a figura de um líder carismático; a decadência da família patriarcal no capitalismo tardio possibilita o aparecimento de personalidades débeis expostas à sedução de um líder, midiático ou não.

Rouanet apresenta várias formas de legitimação da *mimesis* tais como: a *mimesis* organizada, administrada, nos gestos entonação de voz, vestimentas, risos, repetições monótonas. No contexto da cultura de massa, acontece que o líder carismático – como no caso dos líderes fascistas – é substituído por personagens célebres, figuras apócrifas. Para a indústria cultural não há idéias, mas indivíduos, no entanto esvaziados, que se inscrevem em uma realidade incessantemente duplicada.

Nessa lógica compulsiva da sociedade, cada vez mais o eu torna-se diluído, danificado e efetivamente enfraquecido. O indivíduo para a sociedade e para o sistema capitalista é uma peça cada vez mais fácil de ser manejável. Com sua estruturação psíquica enfraquecida, os jovens e as crianças numa sociedade cujas figuras parentais se encontram em obsolescência, sem autoridade ou referências devem se entregar pela ausência de poder simbolizar seus conflitos a processos ritualísticos regressivos, inserindo-se na dinâmica da compulsão, da repetição.

Se a identificação é a “arma absoluta” da razão iluminista, seu outro mecanismo fundamental é a projeção. No sentido psicanalítico, como indica Rouanet (1989), “é o mecanismo pelo qual o sujeito expulsa de si e localiza no exterior – pessoa ou coisa – qualidades, sentimentos, desejos que não aceita em si mesmo”. (ROUANET, 1989, p.140)

A projeção é um mecanismo de defesa que consiste na tendência de procurar no exterior a origem da sensação de desprazer. Freud caracteriza no organismo duas formas de

excitação causadoras de desprazer. “Aqueles que vêm do exterior e podem ser evitadas pela fuga, e as que vêm do interior, e contra as quais não existe uma proteção eficaz”.(ROUANET, 1989, p.140) A projeção aparece como defesa original contra excitações intensas; o sujeito desloca tais excitações para o exterior, o que permite defender-se pela fuga.

A tendência projetiva é positiva quando fornece motivos para traçar fronteira entre mundo interior e exterior; no entanto pode também se tornar fonte de ilusões e ainda se tornar patológica, como no sistema delirante da paranóia.

Rouanet (1987) identificou que tanto Adorno & Horkheimer, como Freud, estabelecem uma distinção entre a projeção patológica e a normal. Na projeção normal, o sujeito diferencia entre a própria contribuição e a do real na estrutura do objeto percebido. De outra maneira, toda percepção é uma projeção. O mundo dos objetos se constitui pela impressão advinda dos sentidos, acrescida de um trabalho de reflexão. Dessa forma,

Para refletir a coisa como é, o sujeito deve restituir mais que o que dela recebe. Recria o mundo fora de si, com base nos traços que ele deixa em seu aparelho sensorial; a unidade da coisa na variedade de suas propriedades e dos seus estados. E constitui assim, retrospectivamente, o ego, enquanto aprende a dar sua unidade sintética não somente às impressões externas, mas também às internas, que se separam pouco a pouco das primeiras. O ego idêntico é o último produto constante da projeção. (ADORNO & HORKHEIMER apud ROUANET, 1989, p.141)

Como Rouanet (1989) indica, o que se caracteriza como patológico, dando o exemplo do antissemitismo, é a ausência de reflexão; o indivíduo não consegue um trabalho reflexivo sobre as impressões originais da realidade, perde sua capacidade de diferenciação, é um mundo da projeção incontrolada. É o mundo da subjetividade irrefletida, do domínio pelo domínio:

Quando o sujeito não consegue mais restituir ao objeto o que dele recebeu, não se torna mais rico, mas mais pobre. Perde a reflexão em ambos os sentidos: não refletindo mais o objeto, cessa de refletir sobre si e perde a capacidade de diferenciação. Em vez de ouvir as vozes da consciência, ouve vozes; em vez de entrar em si mesmo para redigir o protocolo de seu próprio desejo de poder, atribui a outros os protocolos dos sábios de Sion. Exorbita e atrofia-se ao mesmo tempo. Atribui sem medida ao mundo exterior o que está nele; mas o que lhe atribui é o puro nada. (ADORNO & HORKHEIMER apud ROUANET, 1989, p.142)

Se, em sua origem, a projeção foi um mecanismo de autoconservação que permitiu aos homens explorar a realidade exterior, investigar as relações causais externas, evitar os riscos objetivos do meio, no fascismo, o sujeito vazio perdeu a capacidade de apreender o mundo externo e a capacidade de perceber a si mesmo. É estabelecida uma ordem dessubjetivada, tendo como o seu produto a paranóia de um delírio interpretativo, uma ordem privada de razão.

No entanto, para Remo Bodei (2003), entre razão e delírio não existe uma oposição tão diametral assim que nos conduza à consideração de que o delírio representa a irracionalidade mais completa, a absoluta falta de sentido. Mesmo de forma anômala, é possível, para esse autor, encontrar uma lógica no delírio, porém considerando variáveis individuais. A semiformação evidencia esta ambigüidade da “lógica delirante”, pois Adorno (1996) já havia constatado que sistemas delirantes coletivos da semiformação cultural conciliam aquilo que é incompatível; na medida em que pronunciam a alienação e a sancionam como se fosse um mistério, e compõem ainda um substituto da experiência falso e aparentemente próximo, no lugar da experiência destruída.

Nessa direção, a projeção, quando patológica, como no caso da paranoia, ao construir modelos delirantes permeados pela presença desta lógica não toda destituída de sentido – com um falso sentido tornado verdadeiro –, evidencia sua semelhança ao esquema da semicultura.

Rouanet esclarece que a verdadeira projeção consiste na estruturação da realidade externa a partir de processos psíquicos internos ao sujeito, processos que incluem capacidade de reflexão sobre informações externas.

O exterior é parcialmente modelado pelo interior que não é vazio, seus conteúdos vêm do mundo exterior, nem passivo, já que aqui os conteúdos são refletidos pelo sujeito. O que é posto no real é que o sujeito se inscreve no objeto não para aboli-lo, mas para interpretá-lo, cuja interpretação é modelada pela reflexão fornecida pelo próprio sujeito. (ROUANET, 1989, p. 143)

Por outro lado, a “projeção é falsa quando constrói o real a partir da cega produtividade do próprio sujeito, sem dispor de qualquer material recebido de fora, e é falsa quando recebe esse material, mas não o reflete e devolve ao mundo exterior os mesmos fatos

brutos transmitidos pelos sentidos”. Nos dois casos, a projeção constrói uma realidade delirante, que não permite a compreensão do objeto, mas seu cancelamento.

O sujeito onipotente substitui-se ao real, no primeiro caso, expulsando-o, no segundo; reduzindo as suas manifestações de superfície – mera aparência que se confunde com o que é percebido pelo sujeito. (ROUANET, 1989, p. 143)

O fenômeno, que não foi compreendido, volta sempre idêntico do mundo da cultura – é o retorno recalcado de Freud, é a introjeção do sempre idêntico. Assim, a falsa projeção é um mecanismo complementar da falsa identificação – a assimilação ao modelo funciona como instrumento de *mimesis*. Na verdadeira identificação, a assimilação do modelo funciona como instrumento de emancipação. O sujeito faz a cópia do modelo para melhor transcendê-lo. Assim como na família burguesa, durante o capitalismo competitivo, em que a identificação com o pai autoritário devia produzir personalidades dotadas de autonomia – que formava o ego.

Na identificação repressiva, o que existe é a desindividualização, que é a absorção total pelo modelo. Na falsa projeção, o que o sujeito inscreve no real é sua própria nulidade – em vez de modificá-lo ele só o confirma. Não mergulha no objeto para transformá-lo, mas devolve ao objeto sua própria impotência – a mesma mensagem que dele recebeu. (ROUANET, 1989, p.149)

Identificação e projeção apresentam-se aqui correlacionadas.

A primeira quando legítima, constitui a autonomia do indivíduo, e a segunda, quando normal, a realidade do mundo exterior. Pela primeira cria-se a interioridade autêntica, pela segunda a objetividade de um mundo exterior regido pela razão. Inversamente, a falsa identificação impede a formação do sujeito autônomo e a falsa projeção a percepção das estruturas latentes do real. (ROUANET, 1989, p.149)

Nesse processo, a personalidade reificada deixa de ser autônoma e a realidade, interpretada segundo categorias alheias à sua verdade profunda, torna-se “paranóica”.

As estruturas de interioridade e da exterioridade se interpenetraram, a subjetividade se coisifica, e a realidade se desrealiza. Os dois processos: a pseudoprojeção e a pseudo-identificação repousam em última análise no mesmo mecanismo, que é o confisco da psicologia individual. (ROUANET, 1989, p.149)

Na verdadeira projeção, o sujeito se inscreve no objeto de tal forma que este deixa de ser mera exterioridade, revelando a sua verdade. O ego debilitado não tem forças para realizar o trabalho de reflexão exigida pela projeção normal; o superego virtualmente abolido deixa de funcionar como anteparo entre o individual e o social, perdendo a capacidade de supervisionar as identidades do sujeito. “O indivíduo massificado identifica-se com o poder com seus representantes e projeta no real – os fantasmas sugeridos pelo próprio poder”. (ROUANET, 1989, p.149)

O indivíduo percebe o real já pronto e acabado, que é absolvido sem nenhuma refração e é devolvido sem ser transformado. O que a consciência projetiva põe no real é o que estava nele. O exterior impõe à consciência aquilo que será percebido, assim como os grandes conglomerados impõem ao mercado o que deve ser consumido. Dessa forma, constitui falsa projeção aquilo que o indivíduo não consegue fazer; distinção entre conteúdos próprios e alheios, e atribui ao real o que lhe pertence. O exterior impõe-se à consciência e dita como “quer ser visto”; o indivíduo absorve sensorialmente esse real e o devolve, como reconhecimento. Dessa maneira, o sujeito impotente torna-se programado pelo objeto, de modo a anulá-lo e a constituí-lo.

A atrofia da imaginação e da espontaneidade do consumidor cultural moderno não precisa ser reconduzida a mecanismos psicológicos. Os produtos mesmos a partir do mais típico, o filme falado, paralisam aquelas faculdades por sua própria constituição objetiva. São feitos de tal forma que sua compreensão adequada exige rapidez de reflexos, dotes de observação, competência específica, mas também a absoluta suspensão da atividade mental do espectador, se este não quer perder os fatos que se desenrolam diante dos seus olhos. O espectador não deve trabalhar com a própria cabeça: o produto prescreve todas as reações: não por seu contexto objetivo – este se esvai no momento em que é submetido ao pensamento – mas através de sinais. Toda conexão lógica que exige esforço intelectual é escrupulosamente evitada. (ADORNO & HORKHEIMER apud ROUANET, 1989, p.147)

Na perspectiva de Rouanet, o artifício utilizado pela indústria cultural, que não consegue eliminar o pensamento projetivo, é substituí-lo pela pseudoprojeção, em que o indivíduo retorna em estado bruto às impressões absorvidas. Como o ato reflexivo é suspenso, é afastado o risco de que o sujeito devolva ao real algo que não estivesse lá contido.

Como o indica o autor, esse sistema tem muito em comum com a compulsão à repetição descrita por Freud (1920), já que o sujeito repete muitas vezes sem se lembrar do protótipo, e tem a impressão de estar agindo de acordo com uma situação nova. Para Rouanet, a percepção pseudoprojetiva do indivíduo massificado é redutível em grande parte a esse mecanismo. “O sujeito percebe o imutável e julga que está percebendo o novo, e age segundo motivos enraizados no presente, quando na verdade sua ação é pré-moldada por um esquematismo arcaico”. (ROUANET, 1989, p.148)

O autor argumenta que, se é verdade que a compulsão à repetição se manifesta também na volta do recalado, no fenômeno pelo qual o que não foi compreendido retorna, o sempre idêntico do mundo da cultura é análogo ao sempre idêntico do inconsciente.

Nesse sentido, torna-se relevante traçar um percurso a respeito das categorias psicanalíticas utilizadas até o momento, dando maior ênfase à análise da compulsão à repetição.

4.4 A COMPULSÃO À REPETIÇÃO E PSIQUES DANIFICADAS

Encontram-se em toda parte, a todo o momento da vida, exemplos e manifestações de que algo retorna. A existência em muito depende disso. “O eterno retorno” em que a cultura está calcada indica que o princípio da repetição lhe é constitutivo, sua própria “natureza”. Embora não seja a intenção, aqui, inventariar acerca de tudo o que se repete incansavelmente na dinâmica civilizatória, como hábitos, costumes, tradições, etc., pode-se destacar em dois grandes sistemas do pensamento do século passado, algo que evidencia a repetição constitutiva de certos elementos da cultura. Um deles se refere à perspectiva de Freud (1997), presente no “Mal-Estar na Civilização”, evidenciando o fato de o processo civilizatório ter se constituído através de contínuas e repetidas renúncias pulsionais – cada indivíduo que se inscreve na cultura atualiza essa renúncia.

Assim como na perspectiva marxista expressada por Benjamin (1985), em suas “teses sobre a filosofia da história”, na qual constata que a trajetória dos oprimidos ensina que os “estados de exceção” em que viveram sempre foram a regra, perspectivando de tal modo a dinâmica da cultura uma repetitiva história de opressão “dos homens pelos homens”.

A cultura, dessa forma, traz em suas configurações históricas cadeias repetitivas que, sob os auspícios do sistema capitalista em seu modo tardio, ganharam “cores fetichizadas”,

pois, se tem a idéia corrente de que esse sistema permeado por constantes transformações em seus instrumentos de produção operam mudanças lineares, progressivas e substanciais na “vida como um todo” no plano político, econômico, social, psíquico e em seus sistemas de representação.

A fetichização mencionada, no entanto, refere-se a uma reveladora ambiguidade inerente ao sistema; ao mesmo tempo em que impõe a si e ao seu redor transformações contínuas, incessantes, evidencia também aspectos regressivos como os indicados por Adorno & Horkheimer (1985) acerca do retorno ao mito reeditado pela ciência moderna e em sua reflexão sobre a cultura contemporânea, conferindo a tudo um ar de semelhança, uma espécie de duplicação contínua. Türcke (1995), tratando sobre os fundamentalismos, explicita também esse fenômeno, observando que a transformação profunda operada pelo sistema nada mais é que do que a transformação organizada em permanência.

Ora, se tudo permanece o mesmo, ou melhor, se tudo tão-somente repete, a dinâmica da dominação constata-se que houve empobrecimento no que se refere aos “processos formativos” dos indivíduos da sociedade contemporânea. As forças sociais propiciaram um desenraizamento nas instituições responsáveis pela socialização primária e secundária, tais como a família e a escola, resultando em um arrefecimento substancial do “apoio psíquico” dado aos indivíduos, antes delegado a essas esferas. Pode-se, então, verificar que a indústria cultural contemporânea, com sua “luminescência” sedutora, vem ocupando de forma significativa e voraz o lugar de agência “formadora” de identidades. Ao apresentar um cardápio recheado de ‘novidades’, constrói aparatos de docilização, captura e disciplinarização, vindo a modelar os indivíduos desde a conformação de suas instâncias psíquicas até sua gestualidade mais corriqueira.

Ao naturalizar os seus “artificialismos”, torna a percepção individual obtusa e acrítica em relação ao todo social e a si própria. Os *videogames* de guerra, apenas constituem uma peça, uma expressão da indústria de entretenimento, mas também explicitam de forma vigorosa um tipo de funcionamento imaginário que elimina o trabalho do pensamento dos jogadores aficionados, na mesma proporção de outros objetos da indústria cultural. Se até agora foi identificada uma espécie de repetição intrínseca no sistema capitalista, ou seja, uma lógica sistêmica de se renovar apresentando o mesmo, fixando hábitos e ritualizando a dominação, o brincar/jogar atual, que neste estudo está singularizado nos jogos de guerra, parece evidenciar por meio da relação compulsiva de seus jogadores com suas máquinas algo sobre a natureza da economia psíquica subjacente aos mecanismos da indústria cultural.

O indivíduo resultante dessa configuração adere aos objetos culturais aprovados sem resistência, identificando-se com eles. Parece não discernir os conteúdos irracionais da sociedade, pois sua dinâmica psíquica, agora destituída de um ego forte, traz também à tona seus próprios conteúdos irracionais que podem se extravasar – até de forma compulsiva –, desde que junto dos objetos da indústria cultural. Dessa forma, percebe-se que a disciplina não arrefeceu, sendo agora imputada pela estrutura – no caso dos *games* pela máquina – que decreta um regramento endereçado ao sujeito, uma modelagem, em que se visualizam também elementos sadomasoquistas, pois o indivíduo, no caso dos jogadores de *war game*, submete-se docilmente, masoquisticamente às suas diretrizes para, em seguida, descarregar sadicamente na “matança” promovida pelos conteúdos dos jogos.

A partir dessa circularidade repetitiva na qual se inscrevem os *games* de guerra, algumas hipóteses⁵⁴ podem ser articuladas para a compreensão da posição sadomasoquista do jovem e de seus processos compulsivos.

Nessa direção, utilizamos alguns argumentos desenvolvidos por Mônica do Amaral (1997)⁵⁵, que, explicitando um questionamento de Adorno⁵⁶, indicam que a regressão observada no comportamento individual em meio à cultura contemporânea pode ser iluminada a partir das hipóteses freudianas sobre a identificação narcísica das massas:

[...] é preciso considerar que essa identificação ocorre em função da regressão psíquicas das massas a um estágio originário das relações com o outro, em que deve ter ocorrido, dependendo das circunstâncias, ou ruptura, ou uma espécie de insuficiência no processo tradutivo-repressivo das mensagens enigmáticas dos tempos originários. (AMARAL, 1997, p.156)

A autora⁵⁷ destaca que, para J. André, a mãe introduz os primeiros cuidados na criança por intermédio de seu próprio inconsciente, tendo a figura do pai por outro lado indicando;

⁵⁴ Amaral (1997) desenvolve um fértil estudo a partir das idéias de Freud e Adorno, sobre o masoquismo e o narcisismo originário e sua relação com a psicologia das massas fascistas. Tendo o fascismo uma relação análoga com a irracionalidade do sistema social presente, suas análises, fomentadas por uma rica interlocução com autores contemporâneos, podem iluminar a compreensão da posição subjetiva dos indivíduos na atualidade. (vide bibliografia)

⁵⁵ Dada a profundidade dos estudos empreendidos pela autora nos reportaremos aos seus textos utilizando somente alguns aspectos mais pertinentes a este estudo.

⁵⁶ Por que o Homem moderno retornou certos modelos de comportamento que contrariam de modo surpreendente seu próprio nível de racionalidade adquirido no presente estágio de esclarecimento da civilização tecnológica? (ADORNO apud AMARAL, 1997, p.155)

⁵⁷ No capítulo IV a autora usou como texto-base o estudo freudiano denominado Uma Criança é Espancada, de 1919, fomentando uma discussão deste com autores contemporâneos.

para esse autor, a posição passiva e seduzida da criança em relação à intrusão da sexualidade adulta. Esta intrusão é constitutiva não somente da posição feminina do sujeito, mas de toda a sexualidade humana. Através de um estudo sobre o “enigmático” desenvolvido por Laplanche, Amaral (1997) indica que este faz uma distinção entre mensagens e significantes enigmáticos. As primeiras serão parcialmente traduzidas e as últimas serão da alçada do enigmático, porque perderam a “referência”, deixando de ter o estatuto de representação, configurando os resíduos não traduzidos – as fantasias inconscientes.

O conceito de sedução originária nesse raciocínio seria uma espécie de confrontação entre o aparato somato-psíquico – frágil – da criança e o psiquismo adulto já caracterizado por uma clivagem em relação ao inconsciente. O adulto emitiria mensagens não-verbais à criança – primeiramente ligadas às necessidades básicas – que, no entanto, acabam se vinculando a outras mensagens cujo significado é sexual, perverso, inconsciente e, portanto, enigmático. Sujeitas tão-somente de forma parcial à simbolização, deixam atrás de si – no imaginário infantil – resíduos inconscientes não metabolizados, ou seja, os objetos fontes da pulsão.

Nesse estudo Amaral (1997), então, empreende uma análise a respeito desses resíduos da fantasia incestuosa no referido texto de Freud. Dessa forma, utilizaremos parte dessa análise para iluminar a hipótese do sadomasoquismo no nosso objeto. Partindo das ideias de Laplanche,

[...] a linguagem do adulto só é traumatizante na medida em que veicula algo que lhe é também ignorado, o que nos faz pensar que o que estaria em jogo na relação criança/adulto encontra-se determinado pelo inconsciente parental. (AMARAL, 1997, p.157)

Avançando mais na direção dessa hipótese e justapondo-a às análises de Adorno em relação ao líder fascista, considera que este também estaria submetido ao próprio inconsciente, o que por sua vez parece anunciar através de sua particularidade a irracionalidade do sistema social.

Nesse sentido, a autora descreve que J. André observa uma afinidade privilegiada entre o feminino e a passividade ou entre a feminilidade precoce indicada no texto freudiano *Uma Criança é Espancada* (1919) a respeito da posição originária da criança em relação ao adulto, “e de um modo mais amplo a posição do homem (genérico) face ao caráter traumático,

intrusivo, da sexualidade; com a ‘atitude’ do ego diante do ataque pulsional interno”. Dessa forma,

Considerando a hipótese levantada por J. André de que a posição feminina, enquanto metabolização primitiva da intrusão do outro, significa em última instância, uma tentativa de dominar aquilo que não se pode dominar, não poderíamos supor que a feminilidade das massas, em particular as fascistas, presente em sua posição masoquista, constitui uma forma de dominar (ou traduzir) a intromissão das mensagens enigmáticas do outro, no caso, do líder perverso e todo poderoso? (AMARAL, 1997, p.158)

Partindo dessas articulações, podemos aventar um caráter masoquista do jovem em relação à máquina – *videogames* –, indaga-se se a sua adesão⁵⁸ feminina⁵⁹, passiva a estes jogos poderia ser proveniente de uma insuficiência no seu processo tradutivo-repressivo, conduzindo-os a uma posição originária de sua relação com o outro, e assim reagindo passivamente como forma de metabolização primitiva diante das mensagens enigmáticas desse outro, agora consubstanciado pela tecnologia midiática erigida como toda poderosa. Uma vez que os comportamentos compulsivos ampliam-se em nossa sociedade, pode-se indagar se o recrudescimento do todo social sobre as massas não estaria indicando um adensamento dos resíduos inconscientes não simbolizados, ou seja, dos objetos-fonte das pulsões. Nessa direção, cabe perguntar se essas moções pulsionais estariam sendo ritualizadas masoquisticamente pela compulsão à repetição.

Adorno, embora estivesse atento à dimensão libidinal do feminino das massas – concepção freudiana –, associa-a à homossexualidade inconsciente destas, assim como a sua passividade diante dos líderes sem graduar acerca das nuances que podem haver entre os diferentes momentos de sua economia libidinal. Essa posição, no entender de Amaral, comporta algumas restrições quanto à interpretação de Adorno ao texto freudiano *Psicologia das Massas e Análise do Ego*. No entanto, podem ser lidas como recurso metafórico, compondo a ideia de que o autor associa o homossexualismo das massas à completa subsunção do sujeito ao todo social, particularmente expressa nos escritos da *Mínima Moralia*.

⁵⁸ Os episódios de junho de 2002 ilustram esta adesão, quando um jovem chinês de 17 anos morreu depois de ter jogado *Diablo (game)* por 10 horas consecutivas, e de ter trabalhado 8 horas na *Lan House* onde houve o incidente. E outro incidente no mesmo ano, na Coreia do Sul, onde dois jovens morreram após passar 86 horas (um deles) jogando sem parar e o outro, 32 horas.

⁵⁹ As imagens dos *videogames* são povoadas de personagens cuja excessiva virilidade (ícone militar) se mostra paradoxal diante da submissão imputada pela máquina aos jogadores, além de acharmos curioso o fato de que nas *Lan Houses* quase não se vê a presença de meninas.

Quanto ao caráter sádico das massas, Amaral (1997), seguindo a argumentação de Freud⁶⁰, descreve:

[...] que se poderia pensar em pares opostos - de um lado, amor/passividade das massas em relação ao líder, e, de outro, ódio/atividade para com os estrangeiros-como sendo aquilo que diz respeito ao nível mais primitivo do amor, mesmo “canibal” que pressupõe ou bem o fato de incorporar o outro ou bem o fato de devorar o outro. (AMARAL, 1997, p.158)

Amaral indica que Freud qualificou esse amor como “ambivalente porque se vê regulado pelos princípios do prazer e desprazer, de acordo com os quais devora-se tudo o que pode trazer prazer e se expulsa tudo o que se torna fonte de desprazer”. (AMARAL, 1997, p.158).

A ambivalência é concebida por Freud:

[...] como resultado da regressão da organização genital da libido ao estágio sádico-anal, ao mesmo tempo em que se observa o retorno do sadismo contra a própria pessoa sob forma de masoquismo, tornando-o de certa forma narcísico segundo idéias que o autor sustenta apoiando-se na suposição de um amor incestuoso. (AMARAL, 1997, p.158)

Essa dinâmica pode ilustrar a ambivalência do jovem no contexto analisado, pois, diante de uma torrente de estímulos, somada às dificuldades de estabelecer representações psíquicas que dominariam as fontes de excitação, principalmente de origem somática, acarretaria um estado de angústia que o impulsiona a se livrar da tensão, não antes de usufruí-la de forma masoquista – na medida em que se fixa à máquina de maneira atomizada –, para depois descarregá-la de forma sádica nos personagens dos jogos. Ao mesmo tempo parece que os faz entrar nessa compulsão é também a busca cega de heróis, e exatamente porque estes não preenchem suas necessidades identificatórias, continuam nessa busca infinita.

A partir daqui, esboça-se uma breve explanação da compulsão à repetição, partindo primeiramente de um estudo de Freud, de 1914, Recordar, repetir, elaborar, no qual o autor utiliza pela primeira vez a expressão, ali considerada um fenômeno clínico.

⁶⁰ Seguindo o argumento de Freud na obra Uma Criança é Espancada, de 1919.

Freud define o objetivo do tratamento psicanalítico: “descritivamente falando trata-se de preencher lacunas na memória, dinamicamente é superar as resistências devido à repressão.” O autor exprime a conduta do paciente em análise: O paciente muitas vezes não se recorda de coisa alguma do que esqueceu ou reprimiu, “[...], mas expressa-se pela atuação ou atua-o (*acts it out*). Ele o reproduz não como lembrança, mas como ação; repete-o, sem, naturalmente, saber que o está repetindo”. (FREUD, 1997, p.196). Ou seja, repete sem recordar o protótipo daquilo que o faz repetir. Enquanto estiver em tratamento, o paciente não pode fugir dessa compulsão e, ao final, entenderá que esta é a sua maneira de recordar.

A compulsão à repetição oferece um novo paradigma para a compreensão dos fenômenos clínicos, expandindo a concepção que se tem sobre o tratamento psicanalítico e o estado de enfermidade do paciente, evidenciando que essas atualizações, embora estejam referidas ao passado, devem ser entendidas como uma força atual. O método analítico nesse período da obra freudiana seria remontar ao passado as experiências reais e atuais que o paciente tem em relação ao tratamento e ao analista. Dessa maneira, a transferência, como atualização do material recalado, é uma repetição. Esse fenômeno se intensifica quanto maior for a resistência diante do recordar. O recordar, por sua vez, só é possível em estados nos quais as resistências tenham sido afrouxadas. Como Freud elucida, “Logo percebemos que a transferência é, ela própria, apenas um fragmento da repetição e que a repetição é uma transferência do passado esquecido [...]”. (FREUD, 1997, p.197). O autor se interroga sobre o que de fato repete ou atua. E esclarece:

[...] repete tudo o que já avançou a partir das fontes do reprimido, para a sua personalidade manifesta, suas inibições, suas atitudes inúteis seus traços patológicos. Repete também todos os seus sintomas no decurso do tratamento. (FREUD, 1997, p.198)

Uma observação importante indicada por Freud, ainda nesse texto, dirige-se às técnicas de tratamento que deveriam ter como objetivo – a despeito das dificuldades – tentar manter todos os impulsos na esfera psíquica que os pacientes gostariam de dirigir para a esfera motora. Dessa maneira, aquilo que o paciente gostaria de descarregar em ação possa ser utilizado no trabalho de recordar:

Se a ligação através da transferência transformou-se em algo utilizável, o tratamento é capaz de impedir o paciente de executar algumas das ações

repetitivas mais importantes e utilizar sua intenção de assim proceder, *in statu nascendi*, como material para o trabalho terapêutico. (FREUD, 1997, p.199)

Observa-se que a transformação de energias livres em energias vinculadas pelo trabalho terapêutico da recordação, com o intuito conformá-la à consciência, é diametralmente contrária ao que acontece com jogadores de *videogames* de guerra, que encontram onde escoar sua energia livre – descarregando por via da esfera motora – de forma organizada, no entanto, sem o trabalho de vinculá-las à consciência, ou seja, impedindo-os de se desvencilhar delas.

Até aquele momento, 1914, o princípio do prazer parecia irrevogável, e aquilo que na experiência aparecia como desagradável ainda não se configurava contrária a esse princípio. O que escapava de sua dominância poderia ser explicado por essas vias: a substituição do princípio do prazer pelo princípio de realidade que não descarta a obtenção do prazer, apenas exige o adiamento e a tolerância temporária do desprazer; ou por meio do conflito entre inconsciente e consciente, determinado pela resistência, em que prazer para uma instância pode se transformar em desprazer para outra.

Freud (1996), em Além do Princípio do Prazer de (1920), foi levado a formular a hipótese de uma lógica dispersa daquela do princípio de prazer, pois esta já não explicava certos fenômenos da repetição. Por que certas pessoas são compelidas a repetir infinitamente certos atos, certas cenas extremamente dolorosas, se tais repetições não lhes proporcionava prazer⁶¹? O processo psicanalítico não escapou à sensação de surpresa e incompletude que esses eventos produzem. Freud expressa isto, pois, naquele momento, a necessidade de impelir o paciente a recordar torna-se problemática, uma vez que o paciente “não pode recordar a totalidade do que nele se acha reprimido”. (FREUD, 1998, p.31)

Não sendo possível tornar o inconsciente consciente, conforme havia sido concebido em 1914, o paciente apresenta os conteúdos recalçados como se fossem atuais. Esses conteúdos têm como objeto parte da vida sexual infantil. Os pacientes repetem com o analista “situações indesejadas e emoções penosas, revivendo-as com a maior engenhosidade”. (FREUD, 1920, p.34)

Freud estava atento também à repetição que ocorre no brincar. Para o estudo deste, é necessário considerar a produção do prazer envolvida e, como o autor indica, investigar

⁶¹ Prazer autopunitivo, submetido ao superego arcaico/feroz.

primeiramente o motivo econômico. Nesse texto, desenvolve uma análise de uma brincadeira de uma criança de um ano e meio, que arremessava um carretel por entre uma cortina, fazendo-o desaparecer e puxando-o de volta pelo cordão. Denomina esse movimento a partir das expressões da criança, como *fort/da*, que significa saiu (*fort*) e voltou (*da*). A brincadeira completa era a do desaparecimento e retorno.

Essa análise identificou a renúncia à satisfação instintual da criança ao deparar com a ausência da mãe que a abandonava por algumas horas. A criança compensava-se no jogo, encenando o desaparecimento e volta dos objetos, saindo dessa forma de uma posição passiva, de quem estava dominada pela experiência, para uma posição ativa, na qual assumia o controle da situação.

Podia, dessa forma, dar vazão a um impulso suprimido na vida real, que era o de se vingar da mãe, renunciando, assim, ao seu objeto de prazer – a mãe – e obtendo um prazer substitutivo. Essa encenação tem como tema uma parte da vida sexual infantil, atualizando aquilo que foi reprimido, não compreendendo que se trata de uma lembrança de um passado. Dois componentes nessa observação podem ser destacados: um deles é a situação passiva, na qual a mãe saía de perto da criança e esta não protestava. No jogo, a criança repetia incessantemente a partida, sentida como desagradável, buscando por meio dessa repetição dominar o sentimento. Passava a uma situação ativa – o segundo componente –, desejando sadicamente a vingança. Freud estabelece algumas conjecturas a respeito:

Assim fica-se em dúvida quanto, a saber, se o impulso para elaborar na mente alguma experiência de dominação, de modo a tornar-se senhor dela, pode encontrar expressão como um evento primário e independente do princípio do prazer. (FREUD, 1998, p.38)

A produção mais direta de um prazer de outro tipo seria outra possibilidade. Para o autor, as crianças repetem em suas brincadeiras tudo aquilo que causou uma impressão forte na vida real, e ab-ream a intensidade da impressão assenhoreando-se dela. O desejo de crescer também é uma forte motivação; fazer o que os adultos fazem como as brincadeiras sexuais infantis, (como o brincar de médico) em que se encena em outro aquilo que foi vivenciado de maneira desagradável, vingando-se novamente em um substituto. Entretanto, existem experiências que jamais podiam ser tomadas como agradáveis em nenhuma época da vida, pois não traziam satisfação nem mesmo para moções pulsionais recalcadas havia muito

tempo. Exemplos disso são as explorações sexuais infantis fadadas ao fracasso, devido à realidade de sua condição desenvolvimental, como os afetos da criança com o genitor do sexo oposto que sucumbem à frustração de suas expectativas de satisfação.

É necessário que se vislumbre para estas outra lógica de funcionamento psíquico, um além do princípio do prazer, porque é impraticável sustentar que a repetição dessas experiências forneça algum ganho no registro do prazer. Essa compulsão, por engendrar uma coerência fora do esquema prazer/desprazer, desafia todo o funcionamento narcísico presente na psicanálise freudiana anterior a 1920. Freud encaminha essa problemática da seguinte forma:

[...] a compulsão à repetição também rememora do passado experiências que não incluem possibilidade alguma de prazer e que nunca, mesmo há longo tempo, trouxeram satisfação, mesmo para impulsos instintuais que desde então foram reprimidos. (FREUD, 1998, p.34)

Essa condição contraditória de os conteúdos recalçados regressarem à consciência causando desprazer, enquanto o aparelho psíquico busca, sem dúvida, a obtenção de prazer, deve-se aos mecanismos de defesa do ego. É preciso lembrar que o recalçado se esforça por todos os meios para aflorar à consciência, isto é, persiste. O ego, por sua vez, se esforça por impedir que essas lembranças recalçadas retornem, resistindo.

Anteriormente apresentamos o conceito de energia livre como a energia que busca ser descarregada e, paralelamente a ela, Freud desenvolveu o conceito de energia vinculada. Para a estruturação do ego e o fortalecimento do escudo protetor do organismo contra estímulos externos ameaçadores, faz-se necessário retirar parte da energia livre provinda do id e vinculá-la, conformá-la ao sistema psíquico consciente, vindo a gerar a consciência do organismo vivo. É preciso, então, dominar a energia livre, vinculando-a ao sistema psíquico e, assim, poder dela se desvencilhar.

Quanto maior for o investimento libidinal em um sistema, maior será a sua capacidade de receber influxos de energia nova e convertê-las em energia vinculada, conformada ao aparelho psíquico. Essa energia comporá os estratos mais elevados da vida mental.

Tal discussão sobre o movimento de vinculação de energia nos é interessante, devido ao fato de ser dessa forma que o ego vai sendo estruturado no indivíduo.

O ego, pois, é formado pela energia vinculada e pela exposição ao ambiente externo e, por isso, sua função está ligada às relações do indivíduo com seu ambiente e à obtenção de prazer pela gratificação ou descarga do id inconsciente.

Essa posição de contato com o mundo interno e o externo faz com que o ego se esforce em substituir o princípio de prazer pelo princípio de realidade, através da perlaboração, reflexão e temporização dos impulsos internos que exigem satisfação imediata.

Freud identifica os processos que envolvem a energia livre como os processos primários (princípio de prazer) e os processos que vinculam energia como os processos secundários (princípio de realidade).

Concebendo então a energia livre como uma quantidade de excitações não dominada pelo aparelho psíquico, ou seja, uma quantidade de energia maior do que o aparelho pode admitir, um trauma ou uma situação penosa qualquer necessitaria de um domínio dessa energia excessiva por parte do ego. Caberia a este último dominar a tensão desagradável causada por essa irrupção brusca, transformando-a em energia ligada e, dessa forma, permitindo um escoamento apropriado da energia. A compulsão à repetição nada mais seria do que uma tentativa, por parte do ego, de obter um domínio dessas situações desagradáveis, vinculando a energia. É por meio da repetição que o aparelho psíquico consegue o equilíbrio buscado pelo princípio do prazer. Através desse contexto, pode-se pensar na compulsão à repetição como um funcionamento que, embora não contrarie o princípio do prazer, parece funcionar na tarefa de dominação dos estímulos de forma autônoma e mais primitiva do que o intuito de obter prazer e evitar o desprazer.

Pode-se depreender um sentido para a compulsão aos jogos por meio desse esquema, uma vez que os produtos da indústria cultural emanam estímulos cada vez mais intensos, ou seja, gerando um acúmulo de energia que se aproxima de uma situação traumática, o ego⁶², na busca de um domínio, – diante dessa inundação, somadas as dificuldades de estabelecimento de representações psíquicas que conteriam as fontes de excitação – inscreve-se na dinâmica da compulsão à repetição como uma tentativa de vincular essas energias.

⁶² Ao ser bombardeado por tantos estímulos, o aparelho psíquico não consegue elaborar de imediato as poderosas excitações que lhe são impostas, ou seja, ele não tem sucesso em vinculá-las, em catexizá-las a determinadas representações que poderiam fornecer a sensação de efetivo controle sobre os estímulos. (ZUIN, 2005, p.10)

Sendo assim, a descarga das energias para o exterior passa a ser um imperativo que se metamorfoseia em compulsão. Um prazer substitutivo – um pré-prazer – evidencia-se nesse esquema da compulsão à repetição, pois Freud, ao analisar a brincadeira da criança, indica que um prazer substitutivo – ou, em suas palavras, de outra espécie – poderia ser alavancado. Talvez algo da ordem de um funcionamento pulsional mais regressivo, originário, como foi visto no esquema do narcisismo.

A compulsão à repetição, por seu caráter pulsional, evidencia a necessidade de mudanças teóricas profundas na psicanálise. A utilização desse conceito estabelece a necessidade de instaurar um novo dualismo pulsional, uma vez que a repetição indica que a pulsão é um impulso inerente à vida orgânica, a restaurar um estado anterior de coisas.

Perfilha-se, então, nas repetições examinadas por Freud como: a dos sonhos traumáticos, dos fenômenos transferenciais dos neuróticos em análise, dos jogos infantis e em outras formas de repetir experiências antigas um caráter conservador e regressivo. Este então evidencia a característica da pulsão de morte em oposição à pulsão de vida. Embora opostas, essas duas pulsões apareceriam sempre fusionadas produzindo as manifestações da vida, às quais no final se dirigem à morte.

A verificação de que a vida é precedida por um estado de não vida leva Freud a postular a finalidade da pulsão de morte como retorno ao inorgânico, que seria o estado anterior da vida. Ela se encontra conjugada à morte e sempre retorna a ela. A vida só quer morrer e só tarda pelos subterfúgios que Freud nomeia de elementos do mundo externo.

CAPÍTULO 5

VIDEOGAMES DE GUERRA E A FORMAÇÃO DANIFICADA

Como já constatamos nos capítulos anteriores, vivemos em um tempo cuja aceleração temporal e tecnológica incide de forma voraz na formação moral, cognitiva e psíquica das pessoas. Nessa direção, com o intuito de compreender esses fenômenos em seu contexto, busca-se por meio da empiria investigar se os *games* de guerra trazem ou não danos formativos aos jovens. Assim, retendo a produção do imaginário que escoa desse objeto, procura-se compor essa análise entendendo que tal tarefa seja, talvez por sua natureza camaleônica, avessa a uma síntese apressada. Este capítulo do trabalho torna-se essencial a nosso ver, uma vez que permite visualizar no contexto do objeto analisado, como as premissas elencadas teoricamente se configuram na realidade e são explicitadas nas relações interpessoais, impossibilitando, talvez uma relação dogmática com a teoria. Torna-se importante frisar que não se pretende aqui apregoar um retrocesso às tecnologias, bem como ao uso dos *videogames*. A questão é pensar, discutir esse objeto para que alguns de seus efeitos não passem em branco, como se fossem um dado da natureza humana, refletindo também suas estreitas relações com a concentração do capital.

Com a finalidade de tornar compreensível a realização deste trabalho, parte-se da metodologia, contendo a descrição dos participantes; dos procedimentos realizados e dos materiais utilizados; apresentam-se os resultados por meio de uma discussão conceitual sobre o que foi encontrado.

5.1 METODOLOGIA

Para Adorno (2001), é necessário distinguir entre as áreas da investigação social empírica desde o ponto de vista formal e a determinação de suas possíveis aplicações. Este autor considera que estas áreas podem ser divididas em duas categorias que pertencem a planos lógicos distintos e são desdobramentos daquilo que ele chama de pesquisas de mercado ou pesquisas de opinião. O primeiro grupo se refere à indagação de fatos objetivos e busca a média de suas ocorrências. O segundo grupo trata da indagação das características subjetivas de um coletivo determinado. Nesta tese foi utilizado o segundo grupo, pois a investigação das

características subjetivas envolve segundo o autor: opiniões conscientes e manifestas (podendo também considerar as motivações de tais opiniões e suas relações com as estruturas psicológicas e sociais subjacentes), atitudes, ou seja, valores, reações, posições, ideologias já sedimentadas e até certo ponto generalizadas, e comportamentos reais no plano do pensamento ou manifesto. Recorremos à entrevista que segundo o autor permite uma conversação entre o entrevistado e o entrevistador que persegue um objetivo determinado. Sua finalidade consiste em obter a maior quantidade possível de dados acerca do tema estudado. Nesse sentido, para realizar a empiria utilizamos os seguintes procedimentos:

- a. Foi realizada uma entrevista com dois jogadores, um híbrido de uma entrevista individual e de um grupo de discussão, contendo algumas indagações previamente estruturadas, mas com o cuidado de possibilitar também a correção imediata de possíveis mal entendidos a respeito das perguntas, requerendo mais explicações, aberta a formulações de novas perguntas complementares, caso necessário. Os dois jovens entrevistados juntos, os quais chamaremos de Participante 1 e Participante 2, frequentadores de *Lans*, são jogadores aficionados de dois jogos muito populares. Por meio do termo de livre consentimento livre e esclarecido, essa entrevista foi gravada, com auxílio de um gravador digital (cuja transcrição na íntegra encontra-se anexa, juntamente com as perguntas norteadoras). A entrevista foi gravada em uma sala reservada da *Lan*, pois consideramos que em seu ambiente sentir-se-iam mais à vontade. Para a análise, foram utilizadas algumas partes, porque a entrevista era muito extensa e com muitos conteúdos repetidos.
- b. Na segunda etapa recolhemos algumas falas referentes ao objeto pesquisado, advindas de especialistas que desenvolveram artigos, dissertações e teses acerca do assunto, podendo nos oferecer uma base comparativa, bem como alguns discursos apologéticos ou não colhidos em diversas mídias acerca dos *videogames*. Essas fontes são significativas porque permitem a constituição de um conjunto amplo de informações e opiniões dos especialistas, apologetas e aficionados as quais são necessárias também para compor a diagnose acerca do fenômeno em discussão.

Com esse percurso, o objetivo da empiria é procurar averiguar por meio de alguns eixos norteadores, tais como: a indução a comportamentos aditivos, o arrefecimento da capacidade de construir reflexões por meio de representações, a dessensibilização, a

administração da sensorialidade, entre outros, a procedência ou não da relação entre os *games* de guerra e os eixos elencados como condição da formação danificada.

5.2 OS AFICIONADOS: NA TRAMA DAS FALAS

O participante 1 é um aficionado do jogo *Counter Strike*⁶³ e por esse motivo nos contou, (de tanto gastar nas *Lans*) que montou uma *Lan House* em uma residência da sua família, na qual foi feita a entrevista. Tem 24 anos, faz faculdade de ciências da computação e disse que instalou e faz a manutenção das máquinas da sua *Lan*. Foi feito um contato por telefone, marcando um horário que lhe fosse apropriado. Lá chegando, soube pelo irmão e sócio que ele tinha esquecido o compromisso, mas logo apareceu e indicou, ao acaso, outro jogador, Participante 2, de 19 anos, para compor a entrevista. Este concluiu o segundo grau há um ano, é frequentador assíduo dessa *Lan* (inclusive atualmente tomando conta na ausência dos proprietários), autodenominou-se “viciado” no jogo *Tibia*⁶⁴, tendo uma participação bem mais ativa na entrevista. Para compor a ordenação das falas, foram selecionadas aquelas que versavam sobre conteúdos diferentes. Escolheu-se apresentar na forma de agrupamentos por assuntos similares, sem lhes fazer cortes. Esses jovens compartilharam suas experiências, permitindo-nos ter uma visão de alguns de seus hábitos cotidianos e das relações partilhadas nesse *ethos*. As análises foram feitas ao final de cada agrupamento.

Videogame, videogame eu jogo desde pequeno, desde os quatro, cinco anos, que eu tenho porque meu pai já jogava videogame antigos, Atari, essas coisas, então eu vi ele jogando e comecei a jogar, aí ele comprou pra mim e aí começou, eu fui jogando, saia videogame novo eu ia lá, comprava, jogava...(Participante 2)

⁶³ *Counter Strike* (CS), lançado em 2000, é um dos jogos de computador mais populares do planeta, e configura-se basicamente em um confronto entre dois grupos: o de Terroristas e o de Agentes contra-terroristas, ambos inspirados em grupos militares realmente existentes. Cada grupo tem no máximo 10 jogadores em rede. Os times enfrentam-se em um cenário escolhido por uma série de rounds. Vence a rodada a equipe que completar seu objetivo ou que eliminar todo o time adversário, fazendo uso de um extenso arsenal de armas de fogo, bombas e equipamento de segurança.

⁶⁴ *Tibia* é um jogo online com o sistema de RPG, *Role Playing Game*, que tem se tornando muito conhecido na Polônia, EUA e principalmente no Brasil. O jogo é uma plataforma onde você cria um personagem e controla as suas ações dentro de um mundo medieval. Um universo em que os jogadores da rede podem se comunicar e interagir, comprar e vender objetos e transpor obstáculos, criaturas, passando de level a level, ganhando força e se tornando um guerreiro nesse universo. Segundo o *Wikipédia*, principal fonte deste artigo, a primeira versão de *Tibia* foi lançada em janeiro de 1997, o que faz do jogo um dos mais antigos do gênero em atividade.

Olha na época, quando eu ganhei videogame mesmo, meu, foi um Datavision, acho que foi em 94, 95, por aí... Aí depois veio Super Nintendo, Playstation, que é o que tem hoje, né?

Então, foi quando, também, meu pai comprou um computador também, só que ele usava pra trabalho, só que, aí, eu comecei a ver que ele jogava algumas coisinhas lá também e eu fui jogar. Aí eu comecei a jogar computador, só que até então, não era interessante, né?, na época não tinha essa coisa de jogo on-line, né?, e se tinha pelo menos aqui no Brasil, a internet que a gente tinha não, não, dava certo. Aí depois começou que abriu a Lan House aqui em Piracicaba, né?, aí no caso, a primeira que eu fui foi o Tilt 2 e o Arena no shopping, e até então era época só do Counter Strike, aí lançou, pelo menos, o primeiro jogo on-line que eu joguei foi, primeiro jogo que apareceu lá Tilt on-line, aí eu comecei a jogar... (Participante 2)

Não é RPG também no caso, você vai pegando level⁶⁵, matando monstros, enfim, foi o primeiro jogo on-line que eu joguei. Aí, daí pra diante começou a vim muitos outros jogos novos, lançando, tal, e a cada jogo que saía eu ia experimentando, então eu joguei praticamente quase tudo. (Participante 2)

Pra mim, Counter... Counter pra mim é muito a mesma coisa, sempre tem o mesmo objetivo, você vai, mata, volta, não muda, é uma coisa que pra mim, até hoje, é a mesma coisa... Eu vejo do mesmo jeito. RPG não, cada RPG que você joga é um mundo diferente. É lugar diferente pra você ver, lugar diferente pra você explorar, pessoas novas que você conhece, e tem um monte de coisa diferente pra fazer. O Counter não, é atirar, matar, morrer... (Participante 2)

O Tibia é viciante, porque o Tibia é um jogo que tem muita coisa pra fazer, muita, muita... (Participante 2)

São muitos mundos. (Participante 1)

Olha... (risos) Eu já cheguei a passar 3 dias sem dormir, jogando, na frente do computador, 3 dias inteiros, ininterruptos, só... Férias do colégio, nossa, chegava lá, ficava jogando e ia dormir, porque não aguentava mais... E você vai vê o tempo passando, você nem vê o tempo passando e fica lá jogando... (Participante 2)

⁶⁵ Terno que significa passar de um nível para outro no jogo.

O tempo passa voando até... (Participante1)

Por que é importante não ver o tempo passar? Jameson⁶⁶ (1997) indica que no texto de Adorno e Horkheimer acerca da indústria cultural a análise do prazer se dá dentro de um contexto histórico do processo de trabalho alienado, que foi prolongado por inúmeras discussões contemporâneas da mercadorização e da colonização do prazer. Nesta direção Adorno (2008) indica que as pessoas, diante do entorno social, tornaram-se tão condicionadas a ponto de serem incapazes de pensar ou conceber qualquer coisa que não seja semelhante ao existente, e ao mesmo tempo desejam fugir do existente. Nesse sentido, em íntima relação com o tédio está o sentimento, justificado ou neurótico, de impotência. O autor adverte: “Tédio é o desespero objetivo”. (ADORNO, 2002, p.120).

Era bem assim, era... Porque eu não tinha muito tempo pra jogar, eu tava na época do colégio, né?, porque saía, não dava tempo. Aí chegava férias e não tinha nada pra fazer, só saía de final de semana, dia da semana não me agradava, não dava vontade de sair, não tinha porque sair também, né?... Então eu ficava jogando, então eu ficava lá no computador... E você vai jogando, vai passando, vai passando, chega de manhã, aí você tá com vontade de continuar jogando, porque tá empolgando no jogo quer pegar mais level, quer ficar mais forte, aí vai, vai, quando você vê que o sono bate forte mesmo, você passou dias jogando já... e você tá fazendo o que você gosta... Então se você tá fazendo o que você gosta você não tá perdendo tempo... tô lá curtindo, você perde tempo curtindo? Sendo feliz?
(Participante 2)

Adorno e Horkheimer separaram em sua análise da indústria cultural, o prazer da felicidade, segundo Jameson (1997) ao mesmo tempo, esses autores negaram a possibilidade de ambas, seja como plena experiência ou como plenitude no sentido da palavra. O prazer torna-se um alívio natural evanescente, que não se mantém jamais: *divertir significa sempre não pensar sobre qualquer coisa, esquecendo o sofrimento mesmo onde ele é mostrado. A impotência é a sua própria base. É na verdade uma fuga, mas não como se afirma de uma realidade ruim, mas da última idéia de resistência que essa realidade ainda deixa subsistir* (p.193). Remetendo essa análise aos recônditos do pensar filosófico, Aristóteles, em sua concepção de felicidade, acreditava que esta se baseava na excelência, e os atributos desta são sempre intelectuais e morais. Segundo ele: “O homem feliz, portanto, deverá possuir o

⁶⁶ Cultura de Massa Como um Grande Negócio, capítulo 4. pp.192.

atributo em questão e será feliz por toda a sua vida [...] porque ele estará engajado na prática ou na contemplação do que é, conforme a excelência”. (ARISTÓTELES, 2001, p 29)

Depreende-se dessa acepção de felicidade que, na distração, na ausência do pensamento, não há lugar para a ela. “A psique feliz na atualidade⁶⁷ é a psique adaptada e estruturada mediante um processo de projeção e identificação com modelos de conduta que evitam o doloroso exercício da reflexão e do inconformismo”. (ZUIN, 1998, p 121).

Muita Coca-Cola e lanche, viu?E vontade de jogar, o vício em si, né? Agora eu acho que não consigo mais, ficar nesse pega, de ficar três dias jogando... Mas antes eu conseguia porque eu gostava muito de jogo, eu era muito viciado, aí eu ficava lá... Dava o sono, batia o sono e tomava uma coca, um café, comia, e ia lá, voltava e ficava jogando, jogando, conversando, conversando com os amigos, por exemplo, assim, na hora que um ia dormir, o outro já acordava, jogava, e sempre tinha gente conversando... (Participante 2)

Ah, agora que eu to parado, sem fazer nada, eu jogo. Eu venho aqui, na Lan deles, quando abre, e saio quando fecha. Nem sempre to jogando também, a maioria jogando, ou fico no MSN, no Orkut, conversando... (Participante 2)

Ah, ultimamente, é vir pra Lan House, eu durmo, vou embora, chego, durmo, venho pra cá, final de semana tenho alguma coisa pra fazer, vou vivendo, mas tipo assim, eu não troco, o que eu nunca troquei por causa do jogo foi uma saída pra ficar jogando. Por exemplo, alguém liga pra mim: “viu, churrasco aqui em casa, vamos?”, vamos. Deixar o jogo na hora e vamo. Se eu não tivesse nada programado pra fazer eu ficava jogando, se tivesse alguma coisa programada eu saia. (Participante2)

É muita amizade, né? (Participante 1)

Essa ritualização à exaustão na imersão dos jogos contrapõe-se ao apelo indubitavelmente humano expressado, da necessidade de companhia, da presença partilhada, pois, no mundo da frieza e do alheamento, os aparatos tecnológicos aparecem como substitutos da experiência danificada. Percebe-se pelas falas que se lhes fossem abertas outras opções, poderiam ter experimentações mais diversificadas. Pois, nos gestos continuamente repetidos, pode-se ler nesse *continuum* incessante uma busca de heróis ou de sentido evidenciando o processo de compulsão à repetição descrito no capítulo anterior. A

⁶⁷ Acréscimo meu.

necessidade de ter amigos, de estar junto, partilhar uma experiência, obter reconhecimento nós dá a idéia da solidão e isolamento que afeta todos na era da cotidianidade alienada, no mundo da pseudoconcreticidade. A família e a escola, que poderiam oferecer apoio psíquico por meios dos suportes indentificatórios, têm suas funções obliteradas.

(...) Mas foi uma época que ele tava, né?, porque ele ficou preocupado, meio ausente, mas nessa época que eu tava muito viciado em jogo... Foi uma época que eu morei com ele, porque meus pais são separados. (Participante 2)

Eu tava morando com meu pai, eu pegava 30 reais por dia e dava pra Lan House. Todo dia, todo dia. Gastei um monte com Lan House,(...) pelo fato de ele não ser não ser presente, ele queria que eu me divertisse, que eu curtisse, e ele sempre soube que eu gostava de Lan House, então eu falava: “pai to indo pra Lan House”... É porque ele fala: melhor você estar numa Lan House do que fazendo besteira na rua, né?... Eu acho que muitos pais pensam assim, porque é melhor o filho enfiado num jogo, parado, pelo menos dentro de um lugar que ele sabe onde ele tá do que ele na rua, fazendo coisa que ele não sabe o que tá fazendo... Meu pai sempre pensou assim, prefiro meu filho numa Lan House do que se ele pedisse dinheiro pra ir num bar beber... (Participante 2)

Ele preferia que eu falasse: “vou fazer um corujão numa Lan House...” que é ficar a noite lá... (Participante 2)

De certa forma tá no conforto pra ele... (Participante 1)

Minha mãe já é um caso à parte, porque minha mãe, no caso, nunca dei muita oportunidade, pra, no caso, ela falar: “não vai”, porque eu ia. Ela falava “não vai”. Ah, tá, eu abria a porta e ia embora, acabou... Nunca dei muita oportunidade pra ela botar o pé no meio... Aí meu pai, é aquele pai assim né, você nunca vê, mas quando você vê você fala: “porra, tudo eu, né?”, alguma coisa eu fiz, é aquele lá que não tá lá, mas se ele aparece, é porque mamãe ligou e falou... (Participante 2)

Nossa teve uma vez que ele queria reduzir minha jornada diária de computador pra 6 horas, e eu achava ridículo, e ele devia achar muito... Fiquei muito puto. Porque eu tava estudando à noite, então eu acordava 8 da manhã quando ele saia pra trabalhar, por causa do barulho, jogava até as 6, ia pro colégio, voltava às 11, chegava em casa, meia-noite, ia pro jogo, era 4 horas da manhã que eu saia e acordava às 8...Chegou mês, meses, que eu dormia 3 horas por dia.... (Participante2)

Esses fragmentos nos remetem a algumas das considerações feitas no terceiro capítulo, no qual mencionamos algumas características da relação entre os jovens e seus pais na atualidade. Pensando nessas relações contemporâneas, parece-nos relevante priorizá-las, de modo que, a partir delas, possamos refletir a respeito das bases de subjetivação que estão sendo oferecidas, para além da família, ao adolescente hoje.

Nesse sentido, para um adolescente que experimenta a transitoriedade da vida em toda a sua radicalidade, como condição, aliás, de crescimento, depara com um ambiente familiar, como define Amaral (2003),

sem contornos, sem projetos, cuja vida fantasmática se vê prejudicada pela pouca delimitação de seus eus, cujos laços familiares se encontram depauperados por estarem mergulhados em uma sociedade calcada em princípios autoritários alienantes, cuja única saída consiste em um “viver nos outros”, pode-se aferir que esta conjuntura desfavorável - social e familiar – não acabaria promovendo no jovem, como estratégia de sobrevivência um funcionamento – limite⁶⁸. (AMARAL, 2003, p.201).

Assim, a problemática dos “jovens sem limites” parece inserir-se nos contextos das tendências à desagregação, que segundo Adorno (2003) encontra-se bastante desenvolvida, logo abaixo da vida civilizada e ordenada. Esse autor postula com uma antevisão espantosa acerca das tendências que ora se apresentam como a sensação de claustrofobia das pessoas no mundo administrado, “sentimento de encontrar-se enclausurado numa situação cada vez mais socializada, como uma rede densamente conectada”. (ADORNO, 2003. P.122) Nesse sentido, indica que, quanto mais densa é a rede, mais se procura escapar – ao mesmo tempo a sua densidade impede a saída. Essa acepção tange impecavelmente a questão da repetição interminável dos jovens atrelados as máquinas, que parecem estar a serviço de catalisar⁶⁹ a violência atávica, irracional, intrínseca⁷⁰ à nossa sociedade.

⁶⁸ Termo usado por Catherine Chabert (1999) o qual Amaral (2003) indica como adequado para exprimir o “grito”, na maioria das vezes, abafado, mas que vem explodindo em determinadas situações-limite com uma violência sem igual no campo histórico-social como na intimidade da vida psíquica individual. Amaral (2003. p.206)

⁶⁹ A indústria cultural sabe manipular a seu favor, com maestria, os efeitos da totalidade social que incide nos indivíduos.

⁷⁰ Para Adorno (2003) a tese de Freud acerca do mal estar na cultura é ainda mais abrangente do que ele supunha; sobretudo porque entrementes, a pressão civilizatória observada por ele multiplicou-se em uma escala insuportável. Por esta via as tendências à explosão a que ele atentara atingiriam uma violência que ele dificilmente poderia imaginar. (ADORNO, 2003.p.122).

É, porque, por exemplo, primeiro, tem outra coisa, tem muito jogo, quer dizer, tem muito jogador, então no caso, o que eles fazem, eles deixam uma carta, aí na carta tá o nome do cara lá, ele coloca next, né?, que é o próximo, aí você coloca o seu nome, aí o cara sai, e você vai jogar, só que no Tibia⁷¹ se você prende (..) lá, você fica umas 8 horas jogando, porque é difícil chegar, pra você achar aquele lugar vago, pra você jogar, porque é muita gente no jogo, então, agora, quando você manda no seu corpo, eu jogo 500, porque, porque eu era bom ... Assim, o mundo inteiro odeia brasileiro, porque brasileiro não presta pra jogar, ele abusa muito, é muito folgado, e eu era folgado também... (Participante 2)

Counter você tem que ter um controle mental... Eu tenho um controle mental, calma, tranquilo, mas foi por causa do jogo também... Que eu fui capitão né, ser capitão de time você tem que aguentar, eu, por exemplo, o cara fazia uma coisa errada, eu não pegava e ia gritar com ele, eu falava com calma, no final do jogo eu dava bronca, depois que acabou então tem tudo isso... (Participante 1)

Audição é muito, muito, absurdo... É porque você tá esperando o inimigo chegar, você já sabe que ele vai chegar... (Participante 1)

É no caso a gente compra um fone caro pra (sic), eu tenho fone de 500 reais, de equipamento de jogo eu tenho mil reais, mas eu ganhei tudo, então... (Participante1)

Mas o que ele falou de ser calmo, ele é um bom capitão por ser calmo, agora, teve um campeonato grande aqui, relativamente grande, né?, que fizemos, que o pessoal veio aqui, aí o que acontece se o capitão fala coisa errada, grita muito, faz coisa errada, ele ganha advertência, ou pro time, tem que saber controlar o time dele porque senão vai advertência, eu cheguei atrás do cara e eu falei, cara tava xingando Piracicaba absurdo, o pessoal de

⁷¹ *Estes trechos foram retirados de um site informativo das regras do jogo: Tibia é um role playing game (RPG) online onde milhares de jogadores de todo o mundo se encontram todos os dias. Para garantir que este jogo seja divertido para todos, a empresa CipSoft espera que todos os jogadores se comportem de maneira razoável e amigável. A CipSoft escolhe "gamemasters" (GMs) que têm o poder de deter comportamento destrutivo no jogo ou no fórum oficial, penalizando, banindo ou deletando personagens e accounts. Uma grande comunidade como a de Tibia precisa de um código de conduta básico para prevenir o caos e comportamento injusto entre seus jogadores. Este código de conduta é listado e explicado nas Regras do Tibia, incluindo alguns exemplos para deixar mais claro o que se espera do comportamento de cada um dos jogadores, e quais ações ou situações você sempre deverá evitar. Entretanto, por favor, note que as Regras de Tibia não são limitadas apenas a esses exemplos. Acima de tudo, você deve tratar os outros jogadores amigavelmente e com respeito, assim como você gostaria de ser tratado. Se comportamento agressivo e destrutivo contra os outros o faz sentir bem, este não é o lugar para você, porque esta atitude não vai levá-lo a lugar nenhum a não ser a um banimento. Com o poder vem a responsabilidade, e você não deve abusar dos seus poderes para oprimir os outros e forçá-los a jogar pelas suas próprias regras (power abusing). Ajude os outros ao invés de persegui-los, você sempre parecerá superior se estiver amparando alguém nos seus ombros. E, às vezes, é muito útil lembrar-se que Tibia é apenas um jogo.*

Santos, pega na enxada, vai pegar pamonha, aí eu falei, uma advertência, na próxima acabou. (Participante2)

Mas eu tento, porque assim, eu não consigo pegar um jogo, eu gosto de jogar sério, eu não gosto de pegar o jogo pela metade, no Diablo eu tava jogando 8 horas por dia aqui na Lan House e consegui tudo que eu queria. Consegui! E parei de jogar e to voltando a jogar de novo. Agora... (Participante2)

A Guerra mais longa que eu lutei durou quatro meses de Guerra... (Participante2)

Passou o tempo de ficar e se eu viciar de novo, eu tenho medo de voltar a jogar gostar absurdamente de novo e ficar naquela neura de jogar 8 horas por dia, dois dias, entendeu, medo tenho... (Participante2)

A maioria dos jogos busca mecanismos de fixar os indivíduos, tornando-os atomizados, como vimos anteriormente. A sensação de obter poder, de ser forte, de estar no comando, ser eficiente, sério de se submeter às regras⁷² dos jogos, como vimos na maioria das vezes, são acatadas docilmente⁷³, mesmo muitas vezes tentando burlar as regras (o modo brasileiro de jogar expresso pelo entrevistado⁷⁴) o que não acontece muitas vezes no âmbito da família. Outra característica é que os sentidos, visão audição e coordenação motora devem estar funcionando no limite senão o jogador é eliminado⁷⁵.

Adorno (2008) dá indícios de como operam esses mecanismos quando constatou que há um grau de “divisão de trabalho” também entre os diversos meios de comunicação de massa, principalmente com respeito aos diversos tipos de público que cada meio tenta capturar. Adorno indica que, permeando as imagens veiculadas pelos principais meios da indústria cultural, subjaz uma escrita velada que tem exatamente a forma de comando (DUARTE, 2008. p. 17) Para que essa captura se efetive, a indústria cultural conta com determinadas características desse público-alvo; sendo assim, remetendo ao nosso objeto, aventamos alguns pressupostos, que se assemelham com os cotejados por esse autor no exame dos mecanismos de captura do objeto analisado por ele (no caso, a astrologia). Adorno (2008) situa a intencional exploração da fraqueza do ego (dos leitores da coluna astrológica), em

⁷² Tais regras são criadas pelos *server*, servidores bem como, também pelas empresas responsáveis pelos jogos.

⁶⁹ Mesmo havendo xingamentos nas *Lans* e nos fóruns, se não seguirem as regras, não entram em times, clãs, equipes. Estas características são bastante elogiadas por alguns pesquisadores dos *games*.

⁷⁴ Os jogadores indisciplinados sofrem a suspensão ou o banimento quando desrespeitam as regras que o servidor ou a empresa dona do jogo estabelece.

⁷⁵ “Se parar para pensar você morre”: eficiência e pragmatismo na prática de jogos de computador. É o nome da tese de mestrado de Luis Guilherme Coelho, indicada na bibliografia.

correspondência com uma situação de fragilidade social e econômica real, que se tornou a segunda natureza das camadas mais amplas das sociedades capitalistas tardias. O autor indica

que o tipo de regressão característica das pessoas que não sentem mais como se fossem sujeitos capazes de determinar seu próprio destino é concomitante com uma atitude fetichista às mesmas condições que tendem desumanizá-las. Quanto mais elas são gradualmente transformadas em coisas, mais investem as coisas com uma aura humana. Ao mesmo tempo, a libidinização das bugigangas é indiretamente narcisista, na medida em que alimenta o controle da natureza pelo ego: esses aparelhos proporcionam ao sujeito lembranças de sentimentos primitivos de onipotência. (ADORNO, 2008, p. 103)

Essas passagens guardam muitas semelhanças com o entorno dos jogos, bem como com seus muitos *gadgets*⁷⁶.

Também, o legal também é jogar com os amigos, tal, junta uma galerinha, matar um cara lá, falar: “viu, vamos matar aquele lá? Vamos”! Vamos “caçar tal bicho”? “Vamos”. Vamos fazer no caso missões, “vamos”. Juntar o povo e ir... Eu jogava bem Tibia por causa das guerras... Adorava guerra. Por exemplo, tem jogos que você interage com, sei lá, o cara tem um dragão, o cara é muito forte, o cara... O mundo do jogo em si, por exemplo, é atirar, matar, é brincar, é tática, é tudo... O RPG pra mim é, (sic), é conhecer um mundo novo, né? Cada lugar que eu vou, você pega uns amigos e eles dizem: “viu vamos num lugar que a gente nunca foi?” e aí chegava e ia num lugar que a gente nunca tinha ido... (Participante 2)

Não... É que assim... É, a gente jogava com bastante amigos, tem um projeto que chama Teen Speak⁷⁷ que é pra conversa, né?, eles entram lá e fica todo mundo conversando, tal... Aí o que acontecia, eu tava lá jogando, sozinho, assim, tava lá, aí conversando com o pessoal, distrai né, o tempo passa... Aí quando o outro fala: “viu?, to dormindo”. Beleza passava dez minutos já entrava aquela hora que eu tava indo dormir, “eu vou jogar também e tal” e ficava conversando... E você vai vê o tempo passando, você nem vê o tempo passando e fica lá jogando... (Participante 2)

⁷⁶ Alguns jogos necessitam de uma potencia específica do computador, mouse especial, fone de ouvidos, entre outras parafernalias eletrônicas.

⁷⁷ Um aspecto interessante é o da aprendizagem de línguas estrangeiras, pois as equipes são formadas com indivíduos de vários países, além das regras que vem em inglês na maioria das vezes.

Lan House, eu conheci muitas pessoas por causa disso, povo que jogava junto, “vamo sair de final de semana? Vamos, vamo pra um barzinho, vamo”, tudo povo de Lan House... ninguém fica só nesse pega de jogo, jogo, jogo... Sempre, fds, ultimamente a gente tava indo no paintball, também no caso fui umas duas vezes só, mas o povo vai, sempre arrumam, o povo da Lan House faz programas juntos... Ninguém fica só no jogo. O povo se reúne, quando tá jogando junto também só risada. (Participante2)

Curioso constatar que as *Lan Houses* vêm se tornando cada vez mais anacrônicas⁷⁸, estão sendo substituídas (até pelo aumento dos computadores nas residências) pelo jogar individual, em rede. Essas são mais interessantes na medida em que possibilitam encontros como o mencionado, formando um espaço de sociabilidade real, pois a dinâmica social dos *videogames* os faz ainda mais viciante. *Quanto mais você joga, mais amigos você consegue, mais a sua vida social se torna on-line e mais pressão você sente para voltar ao jogo*⁷⁹. Além disso, jogar contra um grupo enorme de pessoas é muito mais desafiador do que enfrentar um programa de computador. Nesse sentido as *Lans* transformam os amigos virtuais em reais, tornando a experiência de jogar mais significativa. Ao consultar alguns *blogs* de jovens que se dedicam aos jogos, em suas casas e não nas *lanhouses*, recolhemos este depoimento: *dediquei*⁸⁰ *(e ainda dedico) muitas noites de minha vida ao RPG, pois acho uma forma de jogo interessantíssima além de achar uma ótima ferramenta psicossocial. Sabe o legal também é que é um jeito de extravasar em opções reprimidas porque enquanto vivemos um personagem nos expressamos de forma diferente e temos mais liberdade.* Essa fala, contrária à do entrevistado, expressa um isolamento mais acentuado daqueles quem jogam em suas casas.

No caso, por exemplo, assim, eu tinha prova no dia seguinte, eu tinha que estudar, não estudava, jogava, chegava dormia e ia lá me (sic) na prova, ficava de recuperação, estudava, estudava, estudava, meio que no tranco assim. Quando eu via que a situação tava crítica, aí meu pai chegava lá: “não dá”, aí ele ameaçava, né?, “vou tirar o computador”. Pronto, como eu gostava muito daquilo, acabou já era... (Participante 2)

⁷⁸ No mundo da substituição tecnológica desenfreada, o processo de ficar anacrônico é recorrente.

⁷⁹ Afirma o psicólogo Simon Egenfeldt-Nielsen, da Universidade IT, em Copenhague, Dinamarca, criador do site de discussões teóricas sobre videogames *Game-research.com*. SUPERINTERESSANTE. Maio de 2003

⁸⁰ <http://eternasnoites.blogspot.com/2009/03/role-playing-game-rpg.html>

É totalmente diferente, não tem nem como fazer comparação entre escola e uma Lan House. Porque o que você aprende numa Lan House, ah, você tira coisas boas também, você aprende coisas de computador, aprende bastante com os amigos, eu trabalhei bastante em Lan House né?, então eu tinha que aprender e eles me ensinavam, quer ou não quer você tira coisas boas disso, mas não tem nem como comparar com escola, porque escola é outra coisa... É essencial. O que você vai aprender em Lan House é jogo. Você vai aprender a arte de jogar. Mas também você faz bastante amigos. Só que nada que você aprende na escola... Você não vai aprender de física, de biologia, nada, entendeu, não é uma coisa que acrescenta assim, tanto como o colégio mesmo, não tem nem comparação não tem nem como comparar uma coisa com a outra. (Participante2)

É essencial... (Participante 1)

A escola é vista como algo importante, no plano ideal, mas, por meio do conjunto do depoimento, não tanto, a ponto de exigir uma dedicação que se aproxime da “arte de jogar” Nesse sentido a escola é aquela que ensina “alguma biologia”, “alguma física”, algo que “acrescenta” e, no entanto, deixa-se lá. Como foi visto no terceiro capítulo, muitas são as razões que levaram a escola a ficar isolada, em uma espécie *apartheid* do mundo, cabendo aqui apenas constatar como isso se consubstancia na realidade. No entanto, para fazer frente a quadros como esses, Adorno (2003) já propunha em seu tempo como plataforma básica uma educação voltada à emancipação do homem, para alertá-lo contra toda submissão cega ao poder dos coletivos, fortalecendo a resistência contra eles, evitando, com isso, a inclinação arcaica pela violência, uma tendência da totalidade social em que se encontram os extratos sociais vulneráveis, sendo os jovens os mais afeitos às incidências de suas consequências destrutivas e desagregadoras. Um exemplo a ser retirado dessa fala, que diz respeito aos efeitos desagregadores que a família padece, pode ser evidenciado por meio da forma como os pais reagem ao tratar da escola, reforçando a ambiguidade de seus papéis, pois no lugar de mostrarem interesse, por meio de um acompanhamento atento dos seus filhos, monitorando os conteúdos aprendidos ou mesmo a eficiência da escola⁸¹, apenas ameaçam lhes tirar o “brinquedo”. Essa tarefa de exercer a autoridade em seu sentido norteador torna-se, no entanto, cada vez mais complexa na medida em que os próprios os adultos, pais e professores, sofrem os efeitos de restrições formativas. Para indicar uma das muitas faces dessas

⁸¹ Como professora de escola pública, por muitos anos pude constatar a dificuldade de reunir os pais nas reuniões periódicas de pais e mestres.

restrições, Contardo Caligaris⁸², em artigo recente, apresenta a idéia da infantilização dos adultos para fins do consumo, ou seja, o mercado opera colaborando para transformação de adultos em crianças, não como um acidente cultural momentâneo, mas como peça-chave do capitalismo na atualidade.

Dentro do âmbito da clínica psicanalista, o autor formula a hipótese daquilo que predispõe as pessoas a serem infantilizadas; sobretudo a partir da segunda metade do século XX, houve uma explosão de um tipo de amor dos pais pelos filhos, feito de esperanças e expectativas monstruosas (as crianças serão o que quisemos e não conseguimos ser). Esse tipo de amor parental cria consumidores ideais: por exemplo, indivíduos com pouquíssima tolerância a frustrações e alergia à própria idéia de que algo possa ser difícil ou mesmo impossível. E com uma imperiosa necessidade de satisfação imediata, que em suas palavras se configura com uma alergia a tudo o que posterga: preparação, estudo⁸³, reflexão, complexidade, poupança. Fica claro que em lugar da *via per aspera ad Astra*, que implica dificuldade e esforço, cada vez mais penetra a idéia do prêmio⁸⁴. Para, além disso, o amor parental, configurado na família, como vimos sofre pressões da totalidade social, como desempregos, desagregações, entre outros, pulverizando-se entre a promessa narcísica e a perda da capacidade anteriormente destinada a ele de postular a autoridade para que, por meio das identificações necessárias, os filhos possam se constituir.

Não, não gasto com jogo. Porque muita gente paga pra jogar essas coisas, eu no caso eu paguei uma vez, depois eu pagava com dinheiro do jogo, acabou, fazia lá, ficava lá o dia inteiro jogando fazia o meu dinheiro pagava com dinheiro do jogo... Eu pegava os gringo assim, eu precisava fazer alguma coisa... o Tíbia foi um jogo que eu ganhei muito dinheiro com isso. Porque, porque o Tíbia é um jogo que envolve muito dinheiro, tanto como outros jogos, são jogos que envolvem muito dinheiro, tanto que saiu na Veja, uma vez que eu tava lendo, um cara que fez 6 mil dólares com o jogo. Por exemplo, no Tíbia a moeda corrente lá é o dinheiro do jogo, cada milhão no jogo, na minha época, eu vendia ou a 300 reais ou a 150 dólares. Então, por exemplo, quando eu ia na Lan House, eu me mantinha lá com isso, eu

⁸² Contardo Caligaris faz alusão em seu artigo ao livro “Consumido” como o mercado corrompe crianças, infantiliza adultos e engole cidadãos de Benjamin Barber. Ilustrada, F. de São Paulo, quinta feira, 23 de novembro de 2009.

⁸³ Notícias como essa corroboram com esta visão: Depois de 50 minutos do começo da prova do Enade (Exame Nacional de Desempenho de Estudantes) 2009, os universitários cariocas já começavam a sair dos locais de prova. UOL educação de 8 /11 de 2009.

⁸⁴ ADORNO, Theodor. Indústria Cultural e sociedade. São Paulo: Ed. Paz e Terra, 2002. p. 17.

fazia mais ou menos em média, 1 cacá, que é um milhão no jogo por semana e vendia. Então, eu pegava 300 reais por semana, e ficava lá... (Participante2)

O negócio eu tenho um monte de gente no meu MSN, tem uma mulher de 50 anos, que ela joga Tíbia, chama Angel⁸⁵, ela veio pro Brasil duas vezes, pra conhecer, a gente... Veio duas vezes, já, aqui, veio com os filhos dela, os filhos dela também jogam, e só risadas, veio uma vez pro Rio de Janeiro e outra vez aqui em São Paulo... ela veio pra cá do país dela, outro país, pra deixar ela na mão, não pode né... E vai fazendo amizade, até hoje falo com ela entre outros, o paquistanês falo com ele até hoje, é amigo, de vez em quando ele fala: “viu, vamo joga pra brincar?”, vamos... Por exemplo, tem outro Server, que é outro server, é alternativo, que não é original... Aí ele cria um servidor de guerra online, junta todo mundo, das antigas assim, que a gente fala, pega o pessoal das antigas lá, vamo jogar, todo mundo combina o servidor de guerra, mata todo mundo depois.....

No Tíbia é que tem muito jogador velho...(Participante 1)

Como funciona, o Tíbia foi um jogo que eu ganhei muito dinheiro com isso. Porque, porque no Tíbia é um jogo que envolve muito dinheiro, tanto como outros jogos como X e Y (não entendi, nome de jogos: 15:48) são jogos que envolvem muito dinheiro, tanto que saiu na Veja, uma vez que eu tava lendo, sobre o X, um cara que fez 6 mil dólares com o jogo. Como funciona? Por exemplo, no Tíbia a moeda corrente lá é o dinheiro do jogo, cada milhão no jogo, na minha época, eu vendia ou a 300 reais ou a 150 dólares. Então, por exemplo, quando eu ia na Monkey, eu me mantinha lá com isso, eu fazia mais ou menos em média, 1 cacá, que é um milhão no jogo por semana e vendia. Então, eu pegava 300 reais por semana, e ficava lá... Gastava muito de ficar lá, ou sai, de boa, no caso eu não queria sair de lá... (Participante 2)

Explica o esquema de comércio... (Participante 1)

Você tem que se dedicar, e era uma coisa, por exemplo, o pessoal não dedica a vida ao trabalho? No caso pra mim meu trabalho era meu jogo, eu dedicava o meu tempo, procurava aprender mais e mais sobre o jogo, coisas novas que iam saindo, que iam fazendo novo ia lá, ia me dedicando, aprender pra ficar melhor, então eu conseguia fazer um milhão por semana e vender toda essa semana, e digamos assim que eu tinha até cliente, tinha umas 10 pessoas lá, então eu falava tenho um por semana, então o pessoal formava fila de espera. E até eu conheci um cara, que era cliente meu, no caso ele era diretor de um hospital em Salvador. Aí

⁸⁵ Nome modificado.

ele comprava de mim, tinha uma época, toda semana ele depositava 300 reais pra mim e eu ia lá e dava. Toda semana ele ficou comprando de mim. Aí que nem os gringos, no caso tinha uns amigos também ele comprava sempre, depositava 150 dólares pra mim e eu ia lá e vendia pra ele. Era um dinheiro que tinha pra me manter, porque rolava muito... (Participante2)

Essas informações são esclarecedoras, pois dão a dimensão de parte do embaralhado operado nas psiques das sociedades contemporâneas, que se configuram aqui no declínio da experiência do brincar, antecipado por Benjamin, na lógica da mercadoria dirigindo a brincadeira, indicada por Barthes, dos fenômenos regressivos que desmantelam o chamado mundo adulto, como Adorno e Horkheimer constataram. Nesse contexto, também parece ocorrer uma espécie de fuga do real por meio de uma paradoxal aproximação com este, tendo como consequência um arrefecimento brutal da capacidade de abstração⁸⁶, cuja expressão é a colagem a esse mesmo real de forma avassaladora e dificilmente digerida.

(...), é lugar novo que você descobre, bicho novo pra matar, question, missões novas, o que se passa num jogo, no caso, é missão, tem uma question do tigre 5, que nós fizemos, era muito tempo, foi quando saiu, agora o povo já sabe fica mais fácil, mas quando a gente fez, ficamos 14 horas na frente do computador fazendo a missão. E pense, 14 horas na frente de um computador com 80 pessoas. Todo mundo, no pique, 4 ou 5 coordenando, e as 80 pessoas, 14 horas seguidas, malemá pra ir no banheiro, pra completar aquilo. (Participante 2)

Um mês não chega a demorar porque tem pessoas, o (...) usa BOT, que que é BOT é um programa que ele paga, que o cara faz tudo pra você. Eu usei isso, por um tempo também e parei quando começou a não ficar prazeroso. Eu ligava o meu BOT, deixava meu computador dia inteiro em casa ligado, e ia pra aula. Quando voltava em casa já tinha pego level, já tinha feito grana, no final só falava: “viu, eu to com um milhão aqui, vai comprar? Vou”. Chegava lá, tirava, vendia pro cara ligava o BOT de novo e ia fazer outras coisas. Aí, pra mim, quando o cara começa a fazer isso é porque o cara não tem mais prazer no jogo. Ele já não se sente mais bem jogando o jogo, aí eu fazia, aí eu fazia só por comércio. Porque é um jogo que já tinha dado no saco, já tava parando, e era sempre ligando o computador e vendo aquilo, eu deixava o BOT e falava, ah não quero mais jogar...

Folgado o seguinte, o cara tá lá, o cara ficou até as 4 da manhã pra conseguir pegar aquele pra entrar, o cara tá desde as 10 da noite, esperou o outro sair às 4 da manhã e entrou. Aí é

⁸⁶ O acirramento dos aparatos audiovisuais são facilitadores para que essa colagem mencionada aconteça.

hora da gente mandar, o cara entrou as 4 e eu acordei lá as 5 sem fazer nada e vou jogar, e o cara tá no lugar que eu queria ficar, aí eu tenho o poder na mão, aí eu falo “viu?, sai agora”, “por quê?” “Porque se você não sair eu te mato”. O cara saía, ficava puto, perdeu todo aquele tempo que ele ficou esperando, e brasileiro faz muito isso, polonês não pode ver brasileiro... (Participante 2)

Chegava lá, por exemplo, eu tava pobre, eu não tinha um de nada, aí eu dava uma de brasileiro, eu via um cara caçando, porque se você pegar fama de brasileiro, não presta... O cara tava caçando sossegadinho dele, eu juntava, pegava dois amigos lá, qualquer um que tivesse lá no teenspeak na hora, “viu eu to sem nada, vamos mata alguém?” Porque, porque dropa... Só que eu não matava o cara, eu falava primeiro, “viu, dropa tudo que você tem”, dropar é dar tudo que ele tem, o cara com medo, eu falava, o (...) deixa o cara preocupado, o Tibia é legal porque ele é o único jogo, pelo menos que eu vi até agora, que tem esse sistema, onde o cara pode dominar o circo do outro e ele pode decidir se o outro joga ou não... Porque se eu falo pra um cara lá, eu to forte, eu falo: “viu, você não vai mais jogar, porque você fez isso, isso e isso” o cara não joga mais, porque se ele jogar, minha gangue inteira chega e mata ele, e no Tibia você pode jogar voltar até o level 1. Ai eu falava “dropa tudo” o cara dropava tudo, eu pegava as coisas dele matava ele, e ainda falava você tá rantder e ainda pagava 200 cacá, que é 200 mil. Quer dizer, eu fazia um ganho num dia só matando os outros, mas isso não é tudo que se faz... Tanto que nossa gangue tomou banida. Nós fomos banidos por um mês, por causa de abuso, por abuso de poder... (Participante2)

Falas como essa repetem-se constantemente nas revistas especializadas e nos sites, fóruns dos jogos e, longe de serem ocasionais ou secundários, encontram-se impecavelmente adelgaçadas com as produções da indústria cultural:

O prazer com a violência infligida ao personagem transforma-se em violência contra o espectador, a diversão em esforço. Ao olho cansado do espectador nada deve escapar daquilo que os especialistas excogitaram como estímulo; ninguém tem o direito de se mostrar estúpido diante da esperteza do espetáculo; é preciso acompanhar tudo e reagir com aquela presteza que o espetáculo exhibe e propaga. (ADORNO & HORKHEIMER, 1985, p.130)

Adorno, nesse excerto, estava se referindo ao cinema, mas a situação se aplica ao contexto dos games de forma exemplar. Se esse autor imaginasse que os personagens da tela

teriam futuramente a capacidade de, por meio dela, estabelecer um comércio próprio nos moldes em que opera o mercado, extorsão, constrangimento, certamente não ficaria perplexo, pois esse é um horizonte que seu pensamento contemplou. No entanto, no relato acima se observa que o mercado⁸⁷ de fato, ou seja, a empresa controladora do jogo, ou mesmo o servidor, estabelece regras, como o banimento para os “anarquistas”, pois, no plano econômico destas, as regras são claras, quem verdadeiramente lucra são as empresas proprietárias dos jogos. Assim, para deciframos o nosso tempo é preciso compreender que o projeto da modernidade forjado autoritariamente pelo processo da globalização tem aberto fendas que parecem incidir nas diversas esferas da vida em sociedade, atingindo tanto a qualidade das relações pessoais como as formas de comunicação interpessoal. Enfim, tem incidido na própria constituição do sujeito psíquico, pois estamos sob a vigência de uma cultura que incentiva as características narcísicas da personalidade e, por isso, mais próxima da irracionalidade e da utilização de mecanismos de defesa infantis.

A danificação da capacidade de construir representações é uma condição decisiva para a revitalização da mentalidade do *ticket* mencionada, e também da lógica binária que identifica o outro como amigo ou inimigo, como digno de ser respeitado ou de ser humilhado, ou mesmo morto. Nessa acepção o processo de elaboração das imagens, cuja força se baliza na necessidade de que o indivíduo devolva mais do que recebeu do objeto, estilha-se da mesma forma como a própria identidade do indivíduo se fragmenta com intensidade cada vez maior, por conta da atual ação dos chamados aparelhos de dispersão⁸⁸. Nesse contexto, pode-se entender por que os jovens precisam da mediação dos jogos, entre outras, e dos aparatos tecnológicos para estabelecer suas relações, pois talvez de outra maneira não se reconhecessem.

Então, a minha questão de leitura, por exemplo, eu gosto daquele livro que me prenda (...) No caso, saiu Harry Potter, eu fui lá e li tudo, eu gosto de ler, só que se for outra história depende, você não vai me prender num romance, você não vai me prender num policial, policial não gosto, eu gosto mais daquela coisa fantasiosa... (Participante2)

LOC2: O que eu li fora internet foi Bíblia só, li umas 4 vezes inteira... (Participante 1)

⁸⁷ Ao mesmo tempo em que os controladores, fomentam o comércio paralelo no interior do jogo, como mecanismos de captura, por meio das regras estabelecem um limite que não deve ser ultrapassado.

⁸⁸ Guia de estudos formulado por RIPA, Roselaine, ZUIN, Antônio A. S. para a disciplina de Filosofia da Educação da EaD, UAB, UFSCar, 2009.

Porque eu não gosto de jogar pra não ser nada, eu gosto de jogar pra ficar forte, ser alguém, ter um nome, e pra mim conseguir isso eu vou ter que me dedicar pelo menos 8 horas por dia da minha vida jogando. Sem dedicação você não vai e eu não gosto de ser um nada lá.

Jogando um do lado do outro, vê o outro morrer você dá risada da cara dele, dando risada... Ainda mais quando joga contra, né? O cara morre nossa, você chora de dar risada... Ou o cara faz uma (sic) lá você dá mais risada ainda... E aí a gente vai... (Participante 2)

Fiquei um ano sem jogar por causa da minha ex- namorada. Também, também... Tem toda essa frescura, né? Aí outra vez que eu tava lá, e que, o Tíbia é um jogo assim, ele é muito chato numa parte, porque, por exemplo, assim, eu jogo 12 horas, se eu morrer eu to a 24 horas jogando, então tinha que dedica aquilo, porque eu tava jogando, tava jogando, aí depois eu vou lá e ela fala "viu vem cá", não dá, porque o Tíbia assim, você tá no meio da caçada, você não pode sair por nada, porque Tíbia tem um respaldo de tempo pra você pode sair, e se você sair de dentro da caverna que você tá, quando você volta vai te um monte de bicho aí é perigoso você morrer, então eu falo, "viu, calma, tenho que sair", então demora 20 minutos pra você sair, né, porque Tíbia é muito grande, então tem lugar que você passa 20 minutos, porque fica passando uns bichos, tal, vai passando, aí eu tenho que chegar num lugar seguro, porque tem uns (...) um cara que te mata de bobeira... (Participante 2)

Então, a minha ex-namorada, namorei 4 anos, ela era viciada igualzinho eu, ela jogava Counter, ela gostava, ela tinha time, só que ela era bem mais estourada, então ela parou antes... O Counter você tem que ter um controle mental... Eu tenho um controle mental, calma, tranquilo, mas foi por causa do jogo também... Que eu fui capitão, né?, ser capitão de time você tem que aguentar, eu por exemplo, o cara fazia uma coisa errada, eu não pegava e ia gritar com ele, eu falava com calma, no final do jogo eu dava bronca, depois que acabou, então tem tudo isso... (Participante 1)

Nossa, quando eu namorava a menina queria assistir eu ia lá e dormia no cinema, né? Aí depois eu tomava ainda, mas eu não consigo, é uma coisa que não me prende, eu não consigo ficar prestando atenção, porque, você já sabe o cara fica com a mocinha, vai casar, feliz, acabou o filme, é tudo igual... Final feliz. Não adianta, a única coisa que muda é o começo, e as pessoas, e olhe lá....(Participante 2)

Na medida em que os limites e as fronteiras ficam difíceis de serem observados e vivenciados, o indivíduo tende a observar e compreender o mundo de acordo com os limites

que traçou, utilizando-se da própria imagem, ou então deseja fundir-se com o ambiente, de forma que todos os valores e crenças já estejam marcados de antemão. Na economia libidinal do sujeito subsumido, não há lugar para o outro⁸⁹, favorecendo a propagação do narcisismo coletivo, em função da identificação proveniente do reconhecimento coletivo da identidade, por exemplo, dos habitantes de *Tíbia*. O desejo de onipotência que o sujeito sente por fazer parte de um grupo obnubila uma situação social na qual comportamentos, experiências já estão previamente dispostos. Zuin (1998) indica que, nesse mecanismo projetivo patológico, as informações exteriores consideradas corretas são absorvidas e exteriorizadas novamente. Dificilmente ocorre algum tipo de reflexão que poderia conduzir a pessoa a questionar o seu comportamento e o da própria massa. Em vez da reflexão deparamos com a intolerância em relação ao “estranho” que não faz parte do coletivo [...] (ZUIN, 1998, p.128). Ao proteger as pessoas do perigo da investigação, ensina-as a se agarrarem a qualquer conjunto de regras de condutas prescritas em um dado momento em uma dada sociedade. (ARENDDT, 2002. p. 159). Para essa autora, as pessoas acostumam-se não tanto ao conteúdo das regras, cujo exame detido as levaria a perplexidade, mas sim à posse das regras, sob as quais podem subsumir particulares.

É gostoso, eu adorava matar os outros, né? Nossa, eu adorava, eu só curtia matar todo mundo, aí eu tava lá, tinha poder na mão, então eu matava todo mundo... (Participante 2)

Ah, então, era meio obvio assim, porque a gente matava 3, 4 por dia. Toda noite, não tinha o que fazer, vamos matar, vamos. Aí matava todo mundo... (...) eu dou tanta risada, quando eu mato os outros, todo mundo, brasileiro, morreu, eu choro de rir... O cara vem xingar, o cara xinga, xinga até em hebraico, o cara xinga. O cara começa, xinga mãe, pai, tia, avó, tataravó que morreu e fica bravo, aí você fala, vou te matar de novo. Pronto. Acabou a vida dele. Aí dou randt dele e você não joga mais. Já chegaram a ligar em casa implorando pra tirar o randt, o cara de Recife, não sei nem como que o cara conseguiu meu telefone, acho que o cara passou, ele ligou e eu falei: olha, 200 reais eu tiro seu randt e você joga a vontade... (Participante 2)

A falaciosa democratização da cultura, decorrente da facilidade de acesso aos produtos simbólicos no capitalismo contemporâneo, presentifica o conceito de indústria cultural. O resultado desse processo é a individualidade narcísica e a dessensibilização, pois o indivíduo

⁸⁹ O fato de não ter tempo para a namorada é porque está ocupado com o jogo.

torna-se impossibilitado de interferir de maneira reflexiva na sociedade e de constituir relações afetivas verdadeiras. Neste sentido algumas das falas recolhidas evidenciam o caráter coisificado manifestado nas relações interpessoais dentro do contexto dos jogos.

As particularidades e singularidades no âmbito pessoal tendem a serem suprimidas, pois sobre elas são sobrepostos os aparatos de entretenimento que ocultam as mesmas. Ter um *nickname* reconhecido, pertencer a um clã, compor um time, que o identifique, pode significar a própria sobrevivência.

5.3 VOZES RECOLHIDAS: VIDEOGAMES COMO EXPOENTE DA INDÚSTRIA CULTURAL CONTEMPORÂNEA

A indústria dos *videogames*, como vimos no primeiro capítulo, é um braço vigoroso da indústria cultural contemporânea a serviço da concentração do capital, pois grupos como *Microsoft*, entre outros de magnitude semelhante, investem no setor vertiginosamente. Essa indústria obteve um faturamento de 42 bilhões de dólares por ano em todo o mundo⁹⁰, sendo que somente a venda de equipamentos acessórios para os *videogames* foi de 1,35 bilhão em outubro de 2008⁹¹. Impulsionando esse crescimento estão os avanços em tecnologia para o setor, como indicados anteriormente, e para se tornarem mais dinâmicos atrelaram-se às universidades, pós-graduações, revistas especializadas, congressos, ainda fomentando pesquisas expansionistas que objetivam o incremento de ferramentas e animações mais vigorosas para esse desenvolvimento.

Uma das finalidades almejadas nesse campo é a intensificação da proximidade com o “real”, para proporcionar novas experiências e entretenimento multimídia segundo o editorial da Revista Universitária Audiovisual da UFSCar (RUA), que dedicou um número denominado “A era dos *games*”, cujo editorial⁹² afirma que: Atualmente somente no Brasil quinhentos e sessenta profissionais altamente capacitados são empregados por 42 empresas que produzem software para jogos eletrônicos, ou seja, os jogos ou parte deles. Somando-se *software* e *hardware*, o produto nacional bruto do setor de jogos é estimado em cerca de R\$87,5 milhões segundo estimativas da *ABRAGAMES*⁹³. Deste montante, 43% da produção

⁹⁰ Revista Veja de 04/03/2009

⁹¹ Época Negócios de 14/ 11/ 08).

⁹² Revista RUA # 5. Disponível em < http://www.ufscar.br/rua/site/?page_id=2284>. Acessado em 17/11/2009.

⁹³ Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos. www.abragames.org

nacional de *softwares* para jogos são destinadas às exportações, enquanto quase 100% do *hardware* fabricado no país estão voltados ao mercado interno. Segundo o *site Webinsider*⁹⁴, em 2005 havia no país 6 cursos superiores voltados à criação e desenvolvimento de *games*, além de matérias eletivas em outras instituições, como USP e Unicamp. Encerrando os números: o salário bruto médio no setor de jogos eletrônicos é R\$ 2.272,71. (Revista Rua, 2009). Esses dados corroboram a importância da capacitação de pessoas para a empregabilidade do setor. Constatamos também a presença de algumas teses e um enumerado de publicações, artigos, examinando os *videogames* e suas conclusões. Aqui discutiremos alguns de seus argumentos, de forma breve⁹⁵. Percebemos a relevância desses dados principalmente se considerarmos que estamos diante de uma juventude quase na sua totalidade se encontra em rede. Atualmente essa rede mundial congrega 1,5 bilhões de computadores de todos os tipos e tamanhos, telefones celulares e até alguns televisores e geladeiras⁹⁶.

5.4 VOZES RECOLHIDAS: O DEBATE SOBRE OS VIDEOGAMES

Torna-se também relevante estabelecermos um percurso de análise referente aos argumentos vinculados e veiculados nos discursos apologéticos, que veem no envolvimento das crianças e jovens com os jogos virtuais uma experiência significativa para o sucesso na cultura atual. Em um artigo intitulado “O jogo da vida”⁹⁷, Hermano Viana⁹⁸ emite comentários e constrói argumentos sobre a experiência nos *games*, em especial o *Everquest*. Esse *game on-line* é um descendente do RPG, assim constituindo, segundo o autor, um mundo à parte caracterizado por uma bricolagem de várias mitologias de procedências diversas. O jogador de *Everquest* vive no mundo de Norrath, que é dividido em três continentes habitados por 13 raças, entre elas os bárbaros, os ogros, os elfos e até os humanos. As diferentes raças têm diferentes classes ocupacionais: guerreiros, mágicos, druidas etc. “É

⁹⁴ Webinsider. <http://webinsider.uol.com.br/2005/08/10/games-seis-cursos-superiores-tem-vagas-agora/>

⁹⁵ Seria impossível examinar todas, nem este é o nosso objetivo

⁹⁶ A “nuvem” é um espaço de processamento e armazenamento de dados que não depende de nenhuma máquina específica para existir. Ela vai mudar a economia e o cotidiano – e permitir que qualquer objeto esteja ligado na internet. O Big Bang da internet Revista Veja de 12 de agosto de 2009.

⁹⁷ O artigo “O jogo da vida” refere-se há um encontro em Chicago dos fãs do jogo *Everquest* um dos mais populares do planeta segundo essa matéria. Folha de S. Paulo, de 18 de janeiro de 2004, Caderno Mais, p. 4. (Ver p.114)

⁹⁸ O cronista em questão (antropólogo) tem sido freqüentemente solicitado por diferentes mídias a descrever os fenômenos dos *games* e representa, a nosso ver, a visão apologética contemporânea sobre esse tema.

possível então escolher a que raça ou classe a que queremos pertencer. É assim que os outros jogadores vão nos ver quando nos encontrarem perambulando por Norrath”. A atividade principal dos habitantes de *Everquest* (função dos jogadores) é matar os *mobs*, “criaturas geradas pelo computador que contêm dinheiro e outros itens importantes para o andamento do jogo em seus corpos”.

A partir da descrição do jogo, Viana conclui: “Portanto, o mundo de *Everquest* foi desenhado, talvez como nosso mundo ‘real’, para incentivar a interação social e a comunicação entre os vários participantes, que formam clãs e outros grupos políticos de tendências bem surpreendentes”.

O autor destaca que participou, em Chicago, de um encontro internacional de fãs do referido jogo virtual considerado:

O game on-line mais popular do planeta com cerca de 500 mil assinantes que pagam US\$12 por mês para poder jogar com gente de todo mundo, conectados – muitas vezes, 300 mil ao mesmo tempo – via Internet aos computadores-servidores da Sony Online Entertainment (SOE). (VIANA, 2004, p.04).

Dentre as “lições” apreendidas e que o autor se propõe ensinar é que os *games on-line* serão modelos que salvarão a indústria fonográfica “se ela quiser, realmente, entender a cabeça da garotada cibernética e suas novas comunidades de interesse, diversão e invenção”. Para participar do jogo é preciso se conectar ao servidor e só ali é possível encontrar os outros jogadores, sendo um antídoto eficiente contra a pirataria.

Segundo o autor, o que o *Everquest* vende não é um produto armazenado em casa ou no computador, mas um serviço, “uma experiência em tempo real”, compartilhada naquele momento com milhares de outras pessoas.

Outra “lição” seria que o *game* é uma “obra de arte aberta”, uma criação coletiva de centenas de milhares de pessoas. O autor destaca com entusiasmo que os *designers* do *game* somente inventam o mundo e suas regras, mas não determinam o que cada jogador vai fazer ali dentro, pois cada participante produz novos personagens, lugares onde esses personagens vão morar, além de clãs e maneiras de fazer as coisas que não estão previstas nos manuais. Ele equipara a “autonomia” e a “liberdade” dos jogadores com o ouvinte de música: “É como se um ouvinte, ao comprar um disco de música, ganhasse o direito de recriar a música junto

com outros compradores. A música original só seria um pretexto para novas invenções e novas amizades”.

A terceira “lição” destacada pelo autor é que os jogadores encontram jeitinhos para burlar as regras do “Deus católico” (Sony), que dá o “livre-arbítrio” que possibilita o desenvolvimento, por exemplo, de um comércio paralelo que movimenta somas equivalentes ao produto interno bruto de países reais e pobres. Ou seja, essa “lição” consiste num apontamento para a indústria fonográfica (e para várias outras indústrias), como estabelecer um serviço que não trata o consumidor como entidade passiva, mas estabelece com ele uma relação de criação conjunta. É a participação ativa nos destinos do produto que gera a fidelidade de quem compra o serviço.

Viana (2004) entende que o espaço do encontro em Chicago constituiu-se numa experiência democrática e cidadã. Destaca que participou de vários debates entre os jogadores, consumidores e os *designers* do *game* (os artistas), nos quais as críticas eram anotadas e prometidamente incorporadas às próximas atualizações (*upgrades*). Nesse campo, o autor entende que não há uma fronteira rígida entre vendedores e consumidores, artistas e público, pois até um jogador de 28 anos que morava no estado do Alabama chegou ao cargo de *Shawn Lord*, o *lead designer* (artista-chefe) das últimas expansões do *Everquest*.

Como uma última “lição”, o autor enfatiza a criação de um campo de pesquisa novo que foi batizado de *games studies*, que já tem até facções cindidas: uma europeia (ludologistas) e uma norte-americana (narratologistas).

Partindo dessas lições, enfatizadas pelo autor como positivas, podem ser tecidas algumas considerações:

É necessário indicar primeiramente que, na análise do desenvolvimento do processo formativo, Adorno (1996), no texto “Teoria da Semicultura”, destacou aspectos que demonstram a fragmentação da experiência formativa e as características da semiformação cultural como contrapartida subjetiva da indústria cultural, indicando que “os sintomas de colapso da formação cultural se fazem observar em toda parte, mesmo no estrato de pessoas cultas”. (ADORNO, 1996, p.388)

A formação convertida em semiformação socializada traz em si a onipresença do espírito alienado. Como característica desse processo está, portanto, a geração de um desconhecimento progressivo nos homens que, aprisionados nas malhas da socialização,

prendem-se de maneira obstinada a elementos culturais aprovados⁹⁹. A adaptação é o resultado da dominação progressiva, ou seja, “a conformação ao real” leva os indivíduos a aceitar a ordenação da sociedade como uma segunda natureza, afastando as possibilidades de se contrapor ao existente.

Desde a primeira lição do cronista Viana, constata-se que não há um único movimento em seu discurso de interrogar a lógica da indústria dos *games on-line*, em sua racionalidade e instrumentação, indicando sua adaptação incondicional à conformação social, justificada em seu texto pela adesão de milhares de jovens aliada ao potencial de lucros obtidos. Quando argumenta que a indústria fonográfica deveria “entender a cabeça dos jovens” para retirar lições de sucesso da indústria de *games on-line*, desenvolve a visão ingênua de espontaneidade e sabedoria nessa demanda juvenil, evidenciando a ideia de um entorno social neutro, que não exerce influência sobre o indivíduo em suas escolhas.

Em nenhum momento interroga quem realmente é o vencedor desse jogo, interpretando como natural a relação diametralmente oposta entre oligopólios e jovens ou mesmo indicando, nessa relação, uma complementaridade “tranquila”. Ao seu olhar, o grande inimigo é a pirataria que ocorre e prejudica a indústria fonográfica. Posicionando-se, pois, de forma apologética, parece não perceber que essa tecnologia “tão assertiva”, em seu entendimento, simboliza a presença de uma técnica mais asséptica em relação aos resíduos e contradições que outros veículos não souberam solucionar, como o rádio, a indústria fonográfica ou mesmo o cinema.

Disso resulta uma concepção equivocada de que o caminho natural dos objetos culturais é a busca da melhor maneira de adaptação às demandas tecnológicas, não compreendendo que esse modo de operar eficiente dos *games on-line*, em que música, imagem 3D, serviços, ritmo, etc. significam que: “quanto mais elementos divergentes são integrados sob a vontade ditatorial, mais avança a desintegração, e tanto mais se esfacela aquilo que não se vincula por si próprio, mas apenas é somado a partir do exterior”. (ADORNO, 1978, p.348)

Se essa adaptação contar com o auxílio dos consumidores “mergulhados nas viciadoras marés de improbabilidades” (VIANA, 2004), tanto melhor porque agora eles se tornaram partícipes dos processos “pseudocriativos”. O que em nenhum momento o autor

⁹⁹ O espetáculo se apresenta como uma enorme positividade, indiscutível e inacessível. Não diz nada além de “o que aparece é bom o que é bom aparece”. A atitude que por princípio ele exige é a da aceitação passiva que, de fato, ele já obteve por seu modo de aparecer sem réplica, por seu monopólio da aparência. (Debord, 1997, p.17)

interroga é a conformação do potencial inventivo dos jovens a um sistema que os incita a uma mania ávida, e, como indica Adorno, regressiva, que só vem alimentar as geringonças pseudoculturais – pelo pagamento do acesso ao servidor, os equipamentos, os manuais e tudo que vem duplicado na esteira de um só produto – girando a “roda da fortuna” da *Sony* em uma espécie de “pão e circo modernos”. Em sua maioria¹⁰⁰, enquanto mergulham no mundo de *Norrath* criando bárbaros, elfos, ogros, ou seja, enquanto ensaiam de maneira virtual suas “potencialidades”, paradoxalmente estão sendo subtraídos de experiências reais de inserção em seus mundos e com seus pares.

À “pretensa” liberdade e autonomia entre os usuários dos *games on-line* entusiasticamente defendida por Viana de poder “criar e interferir”, o que qualificou como “obra de arte aberta” não se coaduna as formas e estruturas de uma sociedade desqualificada pelo opressivo princípio do valor de troca. De acordo com Adorno (1998), o poder da totalidade sobre o indivíduo prosperou em tal proporção que reproduz um contínuo vazio de forma; portanto, para ele, os sujeitos encontram-se tão destituídos de liberdade que sua vida conjunta não se articula como verdadeira, pois lhes falta o necessário apoio em si próprios. Sendo assim, autonomia e liberdade não podem ser preservadas pela ausência de uma totalidade justa ou reconciliada com o particular.

Aliadas a essas características da ação do entorno social, esvaziando o processo subjetivo dos indivíduos, outro fator segundo Sabbatini (1999), que não dá margem para o exercício da autonomia e da liberdade nesses jogos, consiste no fato de as mídias comportarem uma série de condições técnicas de produção que as obrigam a uma pragmática específica e incontornável, com elevados custos de realização, quer em termos de equipamentos técnicos quer ao capital humano, cujas estratégias econômicas de investimentos não podem abdicar do espírito de rentabilidade.

A produção dos *games* segundo esse autor segue esse esquematismo acrescentado ao caráter *sampleado*¹⁰¹ e transdisciplinar da cultura digital¹⁰². Nessa engrenagem, o espaço para criação e interferência nesses jogos é falacioso, pois sua repetição parece uma tônica

¹⁰⁰ Existem logicamente alguns jovens que se profissionalizam, e mesmo obtém lucros com os jogos, mas representam a regra

¹⁰¹ *Sampleado* é um derivativo de *sampler* que é um gravador/sintetizador que acumula e serve para capturar, distorcer, deslocar qualquer pedaço de som ou de música além de permitir a criação de músicas calcadas em sequências de fragmentação. O seu uso aportuguesado refere-se à colagem, montagem, justaposições possíveis de serem realizadas na cultura digital.

¹⁰² SABATINI, Renato. *A violência virtual*. Correio Popular. Campinas, 25 jun 1999.

aprimorada, em que o senso de realidade é produzido pelas engrenagens da indústria, com sua montagem, standardização e reprodução através de uma apropriação silenciosa – no momento do consumo há todo um processo de repetição de ordenação pré-existente. O indiferenciado se consubstancia na ausência de delimitação entre o que é indústria e o que é consumidor – no caso das elogiadas participações dos jogadores no destino dos jogos –, contribuindo para a confusão de papéis e a percepção acrítica da realidade.

Ainda segundo o autor, a compactação, serialização se volta para a estética, na qual há uma anterioridade do formato, ou seja, a lógica do sistema foi responsável pelo seu aparecimento. Cria-se uma falsa ilusão de que o indivíduo faz suas escolhas, enquanto estas são articuladas em uma anterioridade, hierarquizada.

Mola (2008), ao comparar os *videogames* com tecnologias como o cinema, defende que aquilo que chama de “participação ativa” reforça ainda mais a cumplicidade entre usuário e mídia, “uma vez que adiciona a essa identificação imaginária um movimento do corpo, um gesto. Esse gesto, que supostamente poderia modificar o rumo das situações que se desenrolam na tela, nada mais faz do que obrigar o sujeito a percorrer um caminho previamente traçado como se o fizesse por sua própria vontade.” O autor defende que “o gesto não é uma opção, é um imperativo ditado pela ação que se desenrola”, tendo o usuário pouca autonomia em sua criação. Nesses jogos, a repetição é a principal técnica, seja esta dos movimentos do jogador ou das fases dos jogos que se sucedem sem grandes alterações. Esse domínio do corpo manifesta também uma violência impressa na prática.

não é só no conteúdo dos jogos que a violência se manifesta; não só o pensamento e a fantasia devem obedecer ao enredo determinado, como também o corpo deve se submeter às exigências da máquina: “Durante o jogo, segure e aperte s, s, s; solte , segure - e aperte X, n; l; solte . A palavra Cheater aparecerá no alto da tela e você irá se mover mais rapidamente no jogo. O polivalente movimento das mãos acaba por ser reduzido a um limitado repertório determinado pela máquina. (MOLA, 2008).

Nessa direção podemos questionar autores como Lyn Alves¹⁰³ (2005) quando indica que a violência apresentada nesse suporte favorece um efeito terapêutico que possibilita aos

¹⁰³ Em sua tese de doutoramento intitulada *Game Over*, Liyn Alves quase uma pioneira nos estudos acadêmicos dos videogames no Brasil traz inúmeros dados elucidativos acerca dos videogames: Seu trabalho foi focado na hipótese dos jogos eletrônicos com conteúdos violentos gerarem ou não comportamentos violentos nos aficionados.

sujeitos uma catarse, na medida em que canaliza seus medos, desejos e frustrações para outro, ou seja, para os personagens que permeiam o universo das imagens dos *games*. A autora tem de fato razão nesse aspecto, mas talvez não tenha observado o adestramento tão intenso a que o corpo do jovem é submetido pelas intensidades e regulações sensoriais dos mecanismos dos jogos. Melhor dizendo, a violência não está apenas no conteúdo, que supostamente o jovem seria contaminado, mas sim nesse adestramento a que os corpos são submetidos à exaustão.

Nesse contexto, também para além dos conteúdos dos jogos, constata-se que parece haver uma tendência de apresentar a virtualidade não como estágio precursor do real, mas como o próprio real, pois os usos de algumas facilidades são apropriados para intensificação destes aspectos, tal como descreveu TÜRCKE:

A de sugerir o olho humano à tridimensionalidade de forma tão enganosa que ele não pode resistir à impressão de se encontrar afetivamente no espaço sugerido, ao invés de estar apenas diante de suas imagens. A de poder intervir no próprio espaço sugerido, reconfigurando a bel-prazer pressionando levemente a mão. O *cyberspace* é um espaço dirigido: um espaço, que o olho não sabe distinguir do espaço real e que ele não obstante pode arranjar em universo imagético próprio, em colaboração com a mão. (TÜRCKE, 1995, p.27)

Para esse autor, o ingresso nesse ambiente sujeita o ego a uma redução que pode chegar às bordas da disfunção, pois através desses aparatos tecnológicos recentes que incidem sobre o indivíduo há uma diminuição da consciência, conduzindo-a a um nível residual: “o artifício consiste em tocar no estado desperto do indivíduo e a despeito disso neutralizá-lo”. Um efeito sobre o órgão sensorial, por meio de um estímulo ao qual esse órgão não pode reagir senão à maneira de um reflexo. Tanto mais o ego desperto estiver distraído, fatigado ou cansado, dessa maneira os novos meios de comunicação – o autor trata aqui especialmente dos *cybers-uniformes* – propiciaram uma nova disposição estética que orienta a percepção:

[...] regula o olho tratando-o como em condições laboratoriais (o olho não pode desviar; não pode, como ainda diante da tela ou do monitor, lançar um olhar vesgo para além da moldura dos acontecimentos, certificar-se de que ele está assistindo apenas a um espetáculo). Os *cybers-uniformes* são produtos de uma ergonomia da percepção que submete o olho diretamente a uma atividade direcionada e lhe implanta por assim dizer as imagens tridimensionais passando ao largo da consciência de que se trata apenas de imagens. (TÜRCKE, 1995, p.28)

Se essa tecnologia referida tem com *games on-line* um parentesco estreito, podem ser aferidas consequências acerca da autonomia do indivíduo e de sua liberdade que diante dela tem obliterado o âmbito do sensorio humano. A dimensão da experiência encontra-se de antemão amputada, pois os atos de deslizar por cima das superfícies, correr, nadar, andar bem como as sensações corporais conexas não ocorrem, assim como a resistência física ou psíquica que elas devem vencer. Nesses novos espaços de vivências, toda dimensão do movimento, da tensão do corpo e do psiquismo humano foram subtraídos. Ocorre ainda que no nível do sensorio

Cada sentido individual deve a virulência da sua sensação ao deslocamento para um comportamento reflexivamente reativo e que todos os sentidos somente são desencadeados ao preço do isolamento e da regressão, da desvinculação do nexos que o ego interiormente produz entre eles de modo que possam representar-se, estimular-se, comunicar-se reciprocamente as suas qualidades, perceber sons como aveludados, cores como estridentes, olhares ociosos. (TÜRCKE, 1995, p.29)

De acordo com o autor, o nexos dos sentidos faz com que a visão, a audição, a sensação sejam mais do que apenas óptica, acústica ou tátil; através dele, os processos de percepção já tenham *per se* a qualidade do conhecimento, não reagindo apenas a estímulos, mas retrabalhando-os em representações internas. No entanto, se o nexos do aparelho sensorial for produzido exteriormente, passando à margem da consciência por aparelhagem que trata cada sentido ergonomicamente, estes virão a ser privados do solo nutriente do qual vive a interação com os outros sentidos. Ou seja, o nexos dos sentidos se desvincula do ego, torna-se isolado, não mais ativo, não mais se associando com outros em experiência de caráter verdadeiro, não ganhando significados, sendo passivizados até a letargia. Nessa busca desesperada por novas sensações que possam novamente excitar os sentidos dormentes, observar-se que:

Esta tendência de intensificação tem no *sensation seeking* seu correlato fisiológico. As sensações que agitadamente tomam o organismo, fazendo-se sentir em todas suas fibras, e que parecem dar-lhe de volta a percepção subtraída, o sentimento pleno de si, são precisamente aquelas que o anestesiaram. A quantidade de danos auditivos produzida em jovens nas discotecas ou por meio de fones de ouvido fala por si só. O bombardeio audiovisual faz os sentidos ficarem dormentes. Suas sensações criam a necessidade de outras mais fortes. A dose atual de imagens e sons de pessoas feridas, desfiguradas, aterrorizadas, fugindo de algo, sem roupa, as cenas de assassinato e de sexo, que já representam a normalidade no cenário dos programas, praticamente não mais pode ser percebida senão como uma preparatória para novas doses aumentadas de excitação. (TÜRCKE, 2002, 64).

Este contexto impulsiona o desenvolvimento de novos *software* e *hardware*. A *Microsoft* desenvolve o *Project Natal*, tecnologia para *Xbox 360* que promete dispensar o uso de qualquer tipo de controle para jogar, funcionando a partir da interação entre usuário e máquina¹⁰⁴. Alex Kipman é um dos responsáveis pelo *Project Natal*. Ao ser questionado sobre qual tipo de *game* gostaria jogar com este novo periférico, declara que

realmente adoraria jogar um *game* que borrasse os limites entre o mundo digital e o analógico. Um jogo que torne difícil diferenciar o que é virtual e o que é real. Ele seria concebido desde o começo para ser uma experiência imersiva e aproveitaria totalmente os recursos de controles com movimentos de todo o corpo, reconhecimento de voz e uma mecânica intuitiva e sociável. O *game* daria aos jogadores liberdade para sonhar, capturar a imaginação deles e vivenciar histórias de uma forma que nunca imaginaram ser possível.

Como se pode notar na visão dos apologetas, as metas para imersões mais profundas na tecnologia dos *games* apresenta-se como algo natural, uma segunda natureza desse contexto, pois não abordam os mecanismos que não se mostram de imediato e que incidem no próprio corpo dos sujeitos envolvidos, quer em nível do sensorio quer em nível do psiquismo ou na própria formação de hábitos.

O acirramento brutal dos mecanismos de captura pelos estímulos audiovisuais e imagéticos tem equiparação com afunilamento de conteúdos grotescos. Os temas de violência física, psíquica e moral são uma constante nesses jogos, como encontrados no jogo *RapeLay*¹⁰⁵, criado pela produtora japonesa *Illusion*¹⁰⁶, de *Yokohama*. Nesse *game*, o objetivo do jogador é estuprar uma mulher e suas duas filhas adolescentes, descritas como estudantes virgens, em uma estação do metrô. Quando convence uma das personagens ao aborto, o usuário ganha pontos. As lágrimas das garotas ajudam a formar uma atmosfera burlesca¹⁰⁷.

Se esse esquematismo constitutivo dos objetos tecnológicos oblitera a verdadeira experiência (*Erfahrung*), adultera a vida sensorial, Adorno (1998) apresenta a questão psicodinâmica de como o sujeito pode resistir à racionalidade que é, na verdade, irracional. Os conteúdos visivelmente ilógicos são aceitos e mesmo destacados como símbolo de

¹⁰⁴ <http://jogos.uol.com.br/reportagens/ultnot/2009/06/22/ult6846u7.jhtm>

¹⁰⁵ REVISTA VEJA. Barbarie é pouco. 04/03/2009. Edição 2102. Disponível em http://veja.abril.com.br/040309/p_100.shtml. Acessado em 06/04/2009

¹⁰⁶ No *game Biko 3*, de 2004, da mesma produtora, o personagem principal deveria conquistar uma garota. Se não conseguisse, poderia estuprá-la.

¹⁰⁷ Notícia de que uma britânica de 57 anos gastou dez mil libras esterlinas para ficar parecida com Jéssica Rabbit do filme uma cilada para Roger Rabbit dirigido em 1988 por Robert Zemeckis. UOL tablóide 8/01/2010

eficiência e de admiração na concepção dos apologetas, constatando-se a dificuldade dos sujeitos de perceber dentro do seu cotidiano os elementos irracionais que o constitui.

No entanto, para alguns pesquisadores os *videogames* trazem benefícios, tais como os econômicos, artísticos e do desenvolvimento do indivíduo, para a sua profissionalização e inserção na sociedade contemporânea informatizada. Moita entende que os *videogames* funcionam, em especial nas famílias menos favorecidas, como porta de entrada para esse mundo digital.

Para Greenfield (1988) “os videogames são o primeiro meio que combinam dinamismo visual com a participação ativa da criança”, trazendo benefícios sensório-motores, incrementos da coordenação viso-motora e de raciocínio. A autora defende também que “velocidade, criatividade e incremento na habilidade de interação de variáveis dinâmicas” são desenvolvidos a partir dos jogos, e essas qualidades do objeto poderiam ser utilizadas na educação.

Para Moita:

Os jogos eletrônicos permitem a organização de situações de aprendizagem, um espaço de aprender a aprender, onde se desenvolvem situações de aprendizagens diferenciadas e é estimulada a articulação entre saberes e competências. Isso permite afirmar que a aprendizagem, naquele espaço, constitui-se numa construção, cujo epicentro é o próprio jogador. Ou seja, um processo de desenvolvimento de habilidades, através dos conteúdos. Em vez de decorar conteúdos (exemplo: nomes de civilizações, verbos), ele aprende-os, exercitando habilidades, através das quais se dá a aquisição de grandes competências.

As falas das autoras¹⁰⁸ são significativas, no sentido de que a educação formal não acompanha o ritmo dos jovens; no entanto, é preciso elencar os aspectos que estão subjacentes às aquisições, competências citadas, tais como suspensão do pensamento crítico, muitas vezes o isolamento, a dessensibilização, os comportamentos aditivos que postergam a escolaridade, a experimentação de outras aquisições, entre outros que não foram considerados.

Assim nos parece que adequar a escola aos anseios do mercado traz conseqüências irreparáveis à formação dos indivíduos. A experiência formativa tende a ser substituída por um processo que se faz passar pela verdadeira condição de emancipação dos indivíduos quando, na realidade, contribui decisivamente para a reprodução da miséria espiritual e intensificação da barbárie social

¹⁰⁸ As autoras elencaram dentre outros jogos, o *Counter Strike* como um dos responsáveis pelo desenvolvimento das aquisições e as competências citadas.

Hannah Arendt já advertia há muito que o processo educativo deveria contemplar o esforço, a concentração, entre outros, criticando o “psicologismo” por incentivar a aprendizagem facilitadora. Na perspectiva apologética, esta fala da autora pode parecer anacrônica, pois os suportes estão aí, e talvez, autores contemporâneos pensem: bom, se não fizermos algo, o mercado certamente fará, ou melhor, está aí já consolidado. Mesmo assim, não acreditamos que a educação tenha que se modelar ou ter o mercado como referência por seus resultados ou sua velocidade. Acredita-se que no âmbito da educação outros valores e aquisições devam ser contemplados; não obstante, isto não significa que a educação não tenha que ser repensada, para fazer frente a tantas interferências advindas do que lhe é exterior.

Autores como Laymert, G dos Santos, (2003) enfatizam a necessidade de se politizar completamente o debate sobre a tecnologia e suas relações com a ciência e o capital, no lugar de deixar que ela continue sendo tratada no âmbito das políticas tecnológicas dos Estados ou das estratégias das empresas transnacionais, como quer o *establishment*. *As opções tecnológicas são sempre questões sócio-técnicas, e devem ser encaradas pela sociedade como interesse público* (p.11).

Já Nesteriuk, inserido no campo do desenvolvimento dessa ferramenta, prevê mudanças no mercado, no próprio desenvolvimento e características dos *games* a partir de sua recente inserção no espaço universitário, as quais se contrapõem ao anterior autodidatismo que havia no setor. Segundo o autor,

É no espaço acadêmico que alunos e professores encontram um ambiente mais propício à reflexão e à experimentação, algo que nem sempre podem encontrar no mercado de trabalho. Ademais, isso também poderá levá-los a desenvolverem seus jogos de forma independente, explorando novos nichos e padrões que, muitas vezes, são rejeitados pela necessidade de retorno financeiro em ampla escala das grandes marcas. (NESTERIUK, 2008)

Para esse autor, as recentes transformações culturais e tecnológicas foram responsáveis por uma nova “onda” da indústria dos *games*¹⁰⁹, possibilitando o entendimento dos jogos como mídia criativa. Assim, o aparecimento de equipamentos técnicos e financeiramente mais acessíveis possibilitam o aparecimento de desenvolvedores independentes, que se apropriaram e subverteram a lógica produtiva dos *games*, tornando possível o desenvolvimento de jogos extremamente segmentados e de baixo orçamento.

¹⁰⁹ Nesteriuk explica que nos anos 1980 a indústria de *games* passou pelo que ficou conhecido como “*crash dos games*”, cujo autor, embora saliente não existir consenso entre os estudiosos, credita principalmente ao esgotamento criativo de seus desenvolvedores. Essa quebra foi superada principalmente pela entrada do Japão nesse mercado, trazendo nova forma de se criar e pensar os *games*.

Assim, os três principais consoles comercializados atualmente (*Wii*, da *Nintendo*; *Xbox*, da *Microsoft* e *Playstation*, da *Sony*) permitem a compra *on-line* de jogos produzidos por *indies*, normalmente vendidos por preços reduzidos. (NESTERIUK, 2008)

Com o crescimento da indústria, surgem agora outros exemplos de utilização da linguagem dos *games*, destacando-se os “*serious games*” – termo amplo usado para designar *games* desenvolvidos como intenções “sérias”, como uso em treinamentos ou ensino¹¹⁰, e os *advergames*, *jogos usados como publicidade distribuídos gratuitamente na internet. Esta modalidade de divulgação, além de permitir a criação de um banco de dados dos jogadores e conseqüentemente possibilitar a criação de futuras estratégias de marketing mais direcionadas, sugere uma publicidade menos agressiva e mais “simpática”, uma vez que o jogador buscou o game espontaneamente.* Além disso, muitos *advergames* permitem a criação de banco de dados de seus jogadores, o que possibilita por sua vez um melhor direcionamento de campanhas e de publicidade. Nesteriuk (2008) cita também outras utilizações:

os *machinimas* (animações gravadas ou geradas em tempo real a partir de *games* ou de suas engines), os *MODs* (modificações de *games* geradas pelos próprios jogadores), *artgames* (dispositivos artísticos que utilizam a linguagem e/ou tecnologia dos *games*), *softwares toys* (*games* que estariam mais próximos da noção de “brincar” do que a de “jogar”), *games* políticos e ideológicos (*games* de partidos, campanhas políticas e de conscientização), *ARGs* (*Alternate Reality Games*, espécie de gincanas que misturam *games* e atividade *on-line* com outros jogos e atividades presenciais), *games* para fins médicos (no tratamento de pacientes com determinadas lesões ou deficiências), simuladores (que reproduzem em ambiente virtual o comportamento de certos sistemas), entre outras tantas variações que já existem e que poderão existir. (NESTERIUK, 2008)

A tecnologia virtual, em função do caráter descentralizado e das possibilidades de interação do agentes comunicantes, espregitam uma revolução de tendências de apropriação dos suportes pelos movimentos culturais e sociais, corroborando a fala de Nesteriuk. Esta esperança não obstante, não elimina práticas minimalistas neste campo, com

¹¹⁰ Segundo Nesteriuk, esses jogos são criados por encomenda por empresas especializadas. Para o autor, “o grande desafio dos *serious games* é, justamente, conciliar a seriedade com o entretenimento, isto é, aprender se divertindo. Quando jogados, dentro ou fora de seu contexto de origem, muitos *serious games* costumam ser considerados chatos - principalmente por jogadores *hardcore*, isto é, aqueles mais habituados aos *games* de jogabilidade mais difícil ou sofisticada.” (NESTERIUK, 2008)

comprometimento de linguagens e narrativas que acirram mais ainda a interpretação factual da realidade.

À educação, que se estabelece paralelamente com a mediação das tecnologias (de entretenimento, informações, comunicações), compete refletir sobre o significado da formação que, na sociedade industrial, tende a potencializar o saber científico para a dimensão operacional centrada no conhecimento especializado. Neste sentido para Costa (2006) torna-se educativo pensar o destino do progresso que gerou sociedades centradas na cultura da individualidade e respaldadas pelo etnocentrismo, com todas as implicações que se constata na configuração geopolítica contemporânea, marcada pela distinção entre as civilizações permeadas de “ilhas de excelência” em contraposição a aquelas marcadas pelo estigma da irracionalidade. Outra preocupação se refere à interpelação de sentidos, em uma pauperização e comprometimento do senso estético, pois, à forma como a indústria cultural propende a transformar entretenimento em mercadorias que, de forma planejada, se tornam obsoleto e se repetem em estruturas que aparentemente revelam novidades (Costa, 2006. P 155).

Constatamos assim, que o estudo crítico dos jogos eletrônicos podem se tornar uma ferramenta teórica com necessário sentido prático de mudança, uma vez que, a chamada Idade Mídia, segundo o autor supracitado, responde em grande medida, pela construção do imaginário, na formação de gostos, e na definição de ideais que amalgamam o senso de progresso material e espiritual desta sociedade

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A primeira figura da esperança é o medo, a primeira aparição do novo é o assombro.

Heiner Müller¹¹¹

A questão da formação se colocou como premissa para esta pesquisa, pois seu objetivo se confluía na investigação das perspectivas formativas que são apresentadas aos jovens na atualidade. Para tanto, foi elencado o ‘universo’ particular dos jovens aficionados aos *videogames* de guerra como necessidade de buscar, por meio de um objeto de análise, dentre tantos outros, que expressassem em seu movimento particular um pouco da dimensão que se buscava. Em uma época que educação, ciência e tecnologia (entre outras) se apresentam globalmente – segundo Maar (2003) como passaporte para o mundo moderno –, torna-se tarefa íngreme avaliar densamente os efeitos que essas instâncias suscitam na dinâmica social, bem como delimitar o âmbito de cada uma em se tratando da formação dos jovens. Nesse sentido, pensar o campo formativo na atualidade por meio do objeto analisado não se mostrou tarefa fácil, pois não era intenção convalidar, sem um impulso dialético imanente, o corpo conceitual teórico utilizado, as premissas já esboçadas. Nessa direção, o campo empírico trouxe um novo vigor para que a análise não esbarrasse no abstrato.

Primeiramente é preciso colocar as dificuldades pessoais para apreender esse espaço peculiar: dos jovens e seus jogos eletrônicos. Nesse ambiente há códigos próprios que permeiam as relações, agenciamentos sociotécnicos, regimentos, atitudes, enfim, uma dinâmica permeada por uma linguagem particular, muitas vezes indecifrável. Nele mesclam-se vínculos de amizade, parcerias, rivalidades, xingamentos, companheirismo, preconceitos, entre tantos outros, constantemente mediados pelos fluxos contínuos de informações multissensoriais e imerso nas possibilidades de simulação e interação que afetam a forma de apreensão de sentidos quanto aos mecanismos de produção do conhecimento.

Para sintetizar algumas ilações tanto do corpo conceitual quanto do campo empírico, este trabalho visualizou que um dos elementos simbólicos mais constantes em todos os aspectos estudados, em diferentes modalizações, referia-se à manipulação ideológica dos diferentes níveis do indiferenciado. Aquelas fronteiras que demarcaram o campo da infância dos séculos XVI e XVII para frente tornaram-se quase inoperantes na modernidade tardia. Os

¹¹¹ Citado Por Laymert G. dos Santos no livro: Politizar as novas tecnologias (2003, p.153).

war games são testemunhos dessa indiferenciação. Através da similaridade entre os jogos de guerra e as guerras reais e seus sistemas de divulgação/comunicação, o indiferenciado tornou-se uma tônica aprimorada das indústrias culturais globais. O sujeito se atrela ao indiferenciado constitutivo do tecido social de forma heterônoma, refletindo-o, ou seja, ocorre um acirramento à tendência de ausência de fronteiras entre o público e o privado, entre a infância e o campo adulto, entre o virtual e o real, entre a função formativa da escola e a sua apropriação pela Indústria Cultural.

As formas de mediatização através dos fluxos simbólicos informacionais, principalmente o dos jogos eletrônicos de guerra, em seu modo *hardcore* apresentam também uma redução da capacidade de recepção dos indivíduos, em muitos casos reduzindo-a quase ao puro sinal, ou seja, formas mais empobrecidas e menos reflexivas de apreensão da realidade. A esses padrões depauperados somam-se a banalização da vida, a estetização da realidade, a cultura imagética, a espetacularização do cotidiano e a denegação da morte, aferidas no percurso investigativo, e sua estreita relação com o objeto estudado, que apresenta em sua constituição todos esses componentes.

Diante dessas percepções, pode-se cotejar, na trajetória empreendida, principalmente diante dos discursos apologéticos divulgados, a atualidade e a necessidade de implementação reflexiva do conceito de semicultura desenvolvido por Adorno (1996). O *ethos* cultural midiático demonstra, em suas manifestações, elementos contundentes de semicultura como foi verificado. Nesse percurso também se delineou a necessidade de investigar a trajetória dos brinquedos e jogos para a compreensão daquilo que se encontra apagado atualmente nessa dimensão. O “lúdico” nos jogos atuais muitas vezes tornou-se sinônimo do grotesco, evidenciando a normatização e a tolerância deste como diversão. A história dos *videogames* é ela mesma um “jogo de guerra”, demonstrando que a lógica belicista presente em seus conteúdos é um paroxismo à lógica imputada aos seus meios de produção, assim como aos seus meios de divulgação, sendo a presença da tecnologia de ponta vetorizada como arma mercadológica, uma metáfora do imaginário desse *ethos*.

Os dispositivos midiáticos, como a simulação e a virtualidade, presentificam e intensificam os aspectos de indiferenciação e adestramento da sensorialidade, induzindo os jogadores a uma imersão tão profunda que pode conduzi-los muitas vezes às bordas de uma disfunção egóica, embora não parece ser o caso dos rapazes entrevistados

Para elucidar o enredamento compulsivo de muitos jovens no contexto desses jogos, recorreu-se a um estudo bibliográfico sobre a juventude na atualidade, bem como, as

instâncias responsáveis pela formação primária e secundária, verificando a complexidade das relações que ora se aparentam nesses âmbitos, compreendendo com isso que a totalidade social operou na família e na escola um esvaziamento substancial, assim como um esfriamento e isolamento de seus membros, tornando paulatinamente seus elementos identificadores inoperantes. A autoridade escolar, assim como o papel identificador do professor, sofreu um processo dilapidador em suas atribuições. Como vimos também, as condições em que se estruturavam o ego e a formação do superego ou ideal de ego supunham uma estrutura familiar estabelecida, contando com a hegemonia paterna, condições estas, cada vez menos presentes na atualidade.

A ausência desses componentes; também parece propiciar um contexto de um ego incipiente e de superego desatrelado, pois faltam-lhe parâmetros identificatórios no âmbito privado tal como foi dimensionado, e também no âmbito público, em que a situação parece não diferir, pois no mundo da globalização, do consumo, os suportes de identificação ideais mais parecem paródias de modelos identificadores ou mesmo simulacros fantasmáticos. Acrescenta-se que na sociedade do excesso, do desperdício, da tecnologia intrusiva, da obsolescência da escola, os indivíduos ficam na impossibilidade de armazenar e metabolizar todas as intensidades a que estão submetidos, pois estas excedem a sua capacidade psíquica.

Esse modo de operar parece apontar para algo da ordem de um trauma, ou seja, no sentido freudiano, aquilo cuja quantidade de excitação rompeu o escudo protetor, causando angústia e paralisação subjetiva. A indústria cultural, por sua vez, apropria-se dessa miséria subjetiva dos sujeitos esvaziados, empobrecidos e mal constituídos. Essa apropriação se consubstancia nos sujeitos, também pelos elementos psíquicos anteriormente dimensionados – a falsa identificação e a falsa projeção. A primeira, então, induzindo-os ao indiferenciado, levando-os à identificação direta e imediata com o todo social, e dessa forma subtraindo suas possibilidades de individuação; e a segunda, suspendendo a capacidade reflexiva, pois torna a realidade igual a si mesma por não ter uma percepção própria dela.

O produto dessa percepção equivocada da realidade é a semicultura, ou seja, o tipo de caráter propício à depauperação através da cultura de massa. Os indivíduos resultantes de tal conformação, mimetizando-se ao ambiente, parecem pôr em ação seus impulsos primitivos de autoconservação. Nessa direção estão mais próximos do inorgânico, ou seja, da pulsão de morte concebida por Freud, pois o que imitam também é natureza morta. Assim, a ritualização compulsiva, muitas vezes sadomasoquista, dos jovens envolvidos de forma viciosa nos jogos pode ser interpretada como uma tentativa de estabelecer um domínio sobre suas moções

pulsionais, ou seja, uma tentativa de vincular suas energias que, no entanto, faltando suportes, padrões identificatórios e modelos para que estes possam simbolizá-las, ligá-las a representações mentais e emocionais, uma vez que sua reflexividade também está comprometida, só lhes resta o enfadonho caminho da repetição.

A incapacidade para a identificação foi sem dúvida a condição psicológica de maior importância para a consolidação para experiências de barbárie em nossa sociedade. Por isso, a necessidade de uma educação que não reprima o medo, tal como Adorno (2003) destaca – tão contrárias ao postulado da educação para paz social ou como condição da cidadania tão enfatizadas atualmente –, torna-se fundamental, ou seja, uma educação que permita a expressão do medo tanto quanto a realidade exige. Isso para evitar, nas palavras desse autor, “os efeitos deletérios do medo inconsciente e reprimido”. Ficou claro, ainda, que a semicultura é também o resultado patológico da ausência de padrões de identificações e, como Adorno advertiu, as pessoas que se enquadram cegamente em coletivos convertem a si próprias em um valor material, dissolvendo-se como seres autodeterminados, como se vê no *ethos* dos jogos de guerra.

No entanto, ao tratar do impacto dos meios de comunicação de massa sobre o estado da consciência, esse autor, referindo-se à desbarbarização do campo, via no planejamento de transmissões de televisão que atendessem a pontos de nevrálgicos do estado de consciência da população um meio de fomentar os processos educacionais necessários àquela população.

Isso pode ser sugerido porque Adorno sustenta em seu artigo Sociologia e Psicologia, publicado pela *New Left Review*, em 1967/1968, que o psíquico não é um espelho fiel da totalidade social. Ele é no sentido estrito, uma mônada, representando a totalidade e suas contradições sem, entretanto, jamais ter consciência da totalidade. Mas, enquanto microcosmo contraditório, ele não se comunica (*Kommuniziert*) de maneira constante e contínua com a totalidade e não provém diretamente da experiência com a totalidade. (ADORNO, 1967, p.77).

Quer dizer, há no psíquico um tempo e uma forma de elaboração que não se coaduna inteiramente com o tempo histórico-social e tem relativa autonomia. Portanto, não se pode assimilar na teoria o que ainda mantém certo grau de tensão. Nesse sentido, pensando a propósito dessas filigranas que se tecem entre o psíquico e o social, seria preciso contemplar no campo teórico a não fetichização total e absoluta da cultura, como foi indicado nas passagens que tratam os processos de dissolução do eu.

No entanto, não se pode fugir da observação de elementos psicológicos danificados na constituição subjetiva inerente à modalização dos jogos de guerra. Esses elementos se referem aos aspectos regressivos que tais jogos podem promover – o que a empiria veio confirmar –, que intimamente se coadunam com as premissas estudadas relativas aos aspectos de dissolução da individuação na contemporaneidade. Tanto a falsa identificação como a falsa projeção muitas vezes se aplicam ao *ethos* dos jogos, na medida em que os jovens se perdem de suas referências, incorporando-se de forma compulsiva a campeonatos, gastando um número expressivo de suas horas imersas em mundo virtuais, ou mesmo tendo a falsa sensação de proteção e participação – a despeito do isolamento constitutivo desse *ethos* – que nem tanto as *Lan Houses*, mas sim a interatividade compulsiva emana.

Outros elementos psicológicos danificados podem ser verificados nessa conformação, como os padrões narcísicos de identificação, a ritualização sadomasoquista inerente a esse meio, que se efetivam em uma repetição, a qual se mostra intrigante, pois atravessa todos os níveis do elemento em questão, desde o mais amplo da estrutura capitalista, perpassando os ritos recorrentes da indústria cultural, a própria história dos *videogames*, até chegar ao indivíduo.

No entanto, tal como em outros meios, podemos dimensionar possibilidades mais “criativas” acerca do uso de *videogames* para os jovens, como se verificou no quinto capítulo, ou seja, mesmo tendo avaliado as formas de operar da cultura digital e o modelo da racionalidade tecnológica que as engendra, existem probabilidades de utilizar essa técnica para expansão das consciências e não tão-somente para sua reificação. Assim, essas reflexões acerca dos jogos eletrônicos, bem como o fato de existirem potencialidades educativas que escapam aos espaços formais, como a escola e a família, não significam, uma postura contrária a este meio, mas sim de aventar uma apropriação em condições menos desfavoráveis à humanização.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRAMO, Helena W. *Juventude: uma agenda nova no debate de políticas*. In: Conselho Nacional de juventude, FREITAS, Maria Virgínia de (org.) - Brasília, DF/São Paulo: CONJUVE. Fundação Friedrich Ebert. Ação Educativa 2007. pp.14-17

_____. *Cenas Juvenis: punks e darks no espetáculo urbano*. São Paulo: Editora Página Aberta, 1994. pp. 01-46

ADORNO, T.W. *As Estrelas descem à Terra: a coluna de astrologia do Los Angeles Times: um estudo sobre superstição secundária*. Trad. Pedro Rocha de Oliveira, São Paulo: Editora UNESP, 2008, 29-186

_____. *Teoria da Semicultura*. Tradução de Newton Ramos de Oliveira com a colaboração de Bruno Pucci e Cláudia de Moura Abreu. mimeo. 2003.

_____. *Indústria cultural e sociedade*. São Paulo: Ed. Paz e Terra, 2002.

_____. *Educação e Emancipação*. In: *Educação e Emancipação*. Tradução Wolfgang Leo Maar. São Paulo: Paz e Terra, 1995, pp.169-185.

_____. Theodor W. & HORKHEIMER, Max. *Dialética do Esclarecimento* Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

_____. *Comunicação e Indústria Cultural: leituras de análise dos meios de comunicação na sociedade contemporânea e das manifestações da opinião pública, propaganda e cultura de massa nessa sociedade*. São Paulo: Editora Nacional, 1978.

_____. *Temas básicos da sociologia*. COHN, Gabriel. São Paulo: Cultrix, 1976.

_____. (2001) *Epistemología y ciencias sociales* (V. Gómez, Trad.). Madrid, España: Frónesis Cátedra. (Original publicado em 1972-1980)

_____. *Sociology and Psychology*. New Left Review, vol.46.pp.67-80 1967.

AMARAL, Mônica do. *A adolescência na contemporaneidade - Reflexões sobre a vida danificada*. In: *Educação e Psicanálise: história, atualidade e perspectivas* (Org.) Maria Lúcia de Oliveira, Casa do psicólogo: Faculdade de Ciências e Letras Araraquara/ UNESP, 2003 pp. 195-215.

_____. *O Espectro de Narciso na Modernidade: de Freud a Adorno*. São Paulo: Estação Liberdade, 1997.

ARENDDT, Hannah A *Dignidade da Política*. Ensaios e Conferências. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002. p. 159.

_____. *Entre o passado e o futuro*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2000.

ARISTÓTELES. *ÉTICA A NICÔMACOS*. Trad. Mário da Gama Kury, Brasília: Editora Universidade de Brasília 2001.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulações*. Lisboa: Editora Relógio D'Água, 1991.

BAUMAN, Zygmunt. *Comunidade: a busca por segurança no mundo atual*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

BOURDIEU, Pierre. *Escritos de Educação* (Org.) NOGUEIRA, Maria Alice. e CATANI, Afrânio. 8. Ed. Petrópolis: Vozes, 1998. 249 p.

_____. *A juventude é apenas uma palavra*. In: *Questões de sociologia*. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983.

BENJAMIN, W. *Experiência e Pobreza*. In: BENJAMIN, W. *Magia e Técnica, Arte e Política: Ensaio sobre Literatura e História da Cultura. Obras Escolhidas. V. 1*. Trad. ROUANET, Sérgio Paulo. Prefácio de Jeanne Marie GAGNEBIN. São Paulo: Brasiliense, 1994. pp. 114-196

_____. W. *A obra de Arte na era de sua reprodutibilidade técnica* In: BENJAMIN, W. *Magia e Técnica, Arte e Política: Ensaio sobre Literatura e História da Cultura. Obras Escolhidas Vol. 1* Trad. de ROUANET, Sérgio Paulo. Prefácio de Jeanne Marie GAGNEBIN. São Paulo: 1994b, pp. 165-196.

_____. W. *Brinquedo e Brincadeira: observações sobre uma obra monumental* In: BENJAMIN, W. *Magia e Técnica, Arte e Política: Ensaio sobre Literatura e História da Cultura. Obras Escolhidas Vol. 1* Trad. de ROUANET, Sérgio Paulo. Prefácio de Jeanne Marie GAGNEBIN. São Paulo: Brasiliense, 1994c, pp.249-253.

_____. W. *Teses sobre a filosofia da história* In: BENJAMIN, W. *Sociologia*. KOTHE, R Flávio. (Org.) São Paulo: Ática, 1985.

_____. W. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. São Paulo: Summus Editorial, 1984.

BERGER, P; LUCKMANN, T. *A construção social da realidade*. Petrópolis: Vozes, 1999.

BILAC, E.D. *Convergências e Divergências nas Estruturas Familiares no Brasil*. Ciências Sociais Hoje. São Paulo: Vértice, 1991. pp. 70-94.

BUCCI, Eugênio. *Brasil em tempo de TV*. São Paulo: Boitempo Editorial, 2001.

_____. *O assédio eletrônico*. In: NOVAES, Adauto. (Org.) *Libertinos libertários*. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 1996.

CANEVACCI, Massimo. *Culturas Extremas: mutações juvenis nos corpos das metrópoles*. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2005.

_____. Massimo. *Dialética da Família: gênese, estrutura e dinâmica de uma instituição repressiva*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

COSTA, Belarmino C. G. *Educação dos sentidos: mediação tecnológica e os efeitos da estetização da realidade*. In PUCCI, B.; LASTÓRIA, L. A. C. N.; COSTA, B. C. G (Orgs.). *Tecnologia, Cultura e Formação...ainda Auschwitz*. São Paulo: Cortez Editora, 2003.

----- *Ambiente Tecnológico e formação: dilemas educacionais contemporâneos*. In: MÍDIA, educação e cultura. (Org) HERNES, D.Chapecó, ARGOS, editora universitária, 2006

CROCHIK, José Leon. *O Computador no Ensino e a Limitação da Consciência*. In: *Psicologia e Educação*. Coleção dirigida por Lino de Macedo. Casa do Psicólogo, 1998.

DAIYRELL, Juarez Tarcisio. O jovem como sujeito social. *Revista Brasileira de Educação*, S. Paulo. N. 24, PP. 40-52, set-out/ nov-dez 2003.

DEBORD, Guy. *A Sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DUARTE, Rodrigo. A indústria cultural global e sua crítica. *Revista Kartasis*. Belo Horizonte: UFMG, 2000.

FREUD, Sigmund. *Além do princípio do prazer*. Rio de Janeiro: In: *Coleção Standard das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud*. Rio de Janeiro. Imago, 1998.

_____. *Recordar, repetir, elaborar*. Rio de Janeiro: In: *Coleção Standard das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud*. Rio de Janeiro, Imago 1997.

_____. *O Ego e o Id*. Rio de Janeiro: In: *Coleção Standard das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud*. Rio de Janeiro, Imago 1997.

_____. *Mal Estar na Civilização*. Rio de Janeiro: In: *Coleção Standard das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud*. Rio de Janeiro, Imago 1997.

_____. *Interesse Científico da Psicanálise*. In: *Coleção Standard das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud*. Rio de Janeiro. Imago, 1996.

_____. *Sobre o Narcisismo: uma introdução*. Rio de Janeiro: Imago, 1974.

GREENFIELD, P.M. *O Desenvolvimento do Raciocínio na Era da Eletrônica*. São Paulo: Summus, 1988.

GROS, Frédéric. *Fim da guerra clássica* In: NOVAES, A. (Org.) *Mutações: ensaios sobre as novas configurações do mundo*. Edições: SESCSP, 2008. pp.217-234.

HORKHEIMER, Max. *História da Psicologia*. In: *Teoria Crítica I*. São Paulo: Edusp, 1990

_____. *Teoria Tradicional e Teoria Crítica*. In: BENJAMIN, Walter, et al. *Textos Escolhidos*. Tradução de José Lino Grünnewald et al. *Coleção Os Pensadores* São Paulo: Abril Cultural, 1980. pp. 117- 154.

IANNI, Octavio. *A era do globalismo*. 6. Ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001. P.256 .

JAMESON, Fredric *O marxismo Tardio: Adorno ou a persistência da dialética*. Tradução de Luiz Paulo Rouanet. São Paulo: Editora da Unesp/ Editora Boitempo, 1997 .p191 a 203

JAMESON, Fredric. Pós-modernidade e sociedade de consumo In *Novos estudos* n.12, junho de 1998.

JEAMMET, Philippe & CORCOS, Maurice. *Novas problemáticas da adolescência: evolução e manejo da dependência*. Organização da tradução brasileira, Mônica do Amaral. São Paulo: Casa do psicólogo, 2005. pp. 142-153.

KEHL, Maria Rita. *Depressão e imagem do novo mundo* In: Mutações: ensaios sobre as novas configurações do mundo. NOVAES, A. (Org.) Edições: SESCSP, 2008. pp. 295-320.

_____. *Juventude como sintoma da cultura*. In: Juventude e sociedade: Trabalho, Educação, Cultura e Participação. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2004a. pp.89-114.

_____. *Com que corpo Eu vou? Videologias: ensaios sobre televisão*. Eugênio Bucci e Maria Rita Kehl. São Paulo: Boitempo, 2004b, pp. 174-179.

LAPLANCHE, J. PONTALIS, J.B. *Vocabulário da Psicanálise*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

LIPOVETISKY, Gilles. *O crepúsculo do Dever: a ética indolor dos novos tempos democráticos*. Trad. Fátima Gaspar e Carlos Gaspar. Publicações Dom Quixote, 1994, 320p.

_____. *A Era do Vazio*. Lisboa: Relógio D'Água, 1983.

MAAR, Wolfgang, Leo. Prefácio à Indústria Cultural Hoje. DURÃO, Fábio A. ZUIN, A. VAZ, ALEXANDRE F. (Orgs.). São Paulo: Boitempo Editorial, 2008. p. 9.

_____. À Guisa de introdução: Adorno e a Experiência Formativa. In: Educação e Emancipação. São Paulo: Editora Paz e Terra S/A, 2003. p. 11.

MARCONDES FILHO, Ciro (Org.). *Pensar- Pulsar: Cultura comunicacional. Tecnologias, Velocidade*. São Paulo: NTC, 1996.

MATTÉI, Jean-François. *Ensaio sobre o i-mundo moderno* Trad. LOUREIRO Maria I. São Paulo: Editora UNESP, 2002 pp.183-230

MELMAN, Charles. *O homem sem gravidade: Gozar a qualquer preço*. Rio de Janeiro: Companhia de Freud, 2003. 211p.

MEIRA, Ana Marta. *Benjamin, os brinquedos e a infância contemporânea*. Psicologia Social. v. 15, n. 2. Porto Alegre, Jul-Dez 2003.

MOITA, Maria Filomena. Jogos Eletrônicos: contexto cultural curricular juvenil de "Saber de Experiência Feito". Disponível em: < www.anped.org.br/reunioes/30ra/trabalhos/GT06-3253-Int.pdf> Acesso em 17/11/2009.

MOLA, Luis Guilherme Coelho. Se você parar para pensar você morre: eficiência e pragmatismo na prática de jogos de computador. *RUA - Revista Universitária do Audiovisual*. dez/2008. Disponível em < <http://www.ufscar.br/rua/site/?p=1367>>. Acesso em 17/11/2009.

NESTERIUK Sérgio. Tutorial: a cultura dos games, esta ilustre desconhecida. *RUA - Revista Universitária do Audiovisual*. dez/2008. Disponível em:
<<http://www.ufscar.br/rua/site/?p=2306>>. Acesso em 20/11/2009.

POSTMAN, Neil. *O desaparecimento da infância*. Rio de Janeiro: Grafhia editorial, 2005, pp. 81-133.

PUCCI, Bruno; ZUIN, A. A. S.; OLIVEIRA, N. R. de (Orgs.). *A educação danificada: contribuições à teoria crítica da educação*. Petrópolis: Vozes, 1998.

QUÉAU, Philippe. *O tempo do virtual*. In: Imagem máquina. São Paulo: Editora 34, 1993.

RAMOS-DE-OLIVEIRA, Newton (Org.). *Reflexões sobre a Educação danificada*. In *A educação danificada - contribuições à teoria crítica da educação*. Petrópolis - RJ: Vozes; São Carlos - SP: UFSC, 1998.

RAMOS-DE-OLIVEIRA, Newton. Do ato de ensinar em uma sociedade administrada. *Caderno Cedes*, Ano XXI. N. 54. ago/2001.

RAMOS DE OLIVEIRA, Paula. *Filosofia e infância: entre o imprevisto e a criação*. In: BORBA, Siomara, KOHAN, Walter (Orgs.). *Filosofia, aprendizagem, experiência*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2008. p.245.

REVISTA SUPERINTERESSANTE. Armas de diversão em massa. jun/2003. Ed. 189. Disponível em <http://super.abril.com.br/superarquivo/2003/conteudo_284329.shtm> Acesso em 20/11/2009.

REVISTA VEJA. Barbárie é pouco. 04/03/2009. Edição 2102. Disponível em <http://veja.abril.com.br/040309/p_100.shtml> Acesso em 06/04/2009.

ROMANELLI, Geraldo. *Autoridade e Poder na família*. In: CARVALHO, Maria do Carmo Brat (Org.) *A família Contemporânea em Debate*. Editora Cortez. 6. Ed.1995. pp. 74-88.

ROUANET, Sérgio Paulo. Prefácio de Jeanne Marie GAGNEBIN. São Paulo: Editora Brasileira 6ª edição, 1994a, pp.114-196.

_____. *Teoria Crítica e Psicanálise*. 4. Ed. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1989. pp. 122-149.

_____. *O olhar iluminista*. In: ADAUTO, N. (Org.) *O Olhar*. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 1988. pp. 125-148.

ROUDINESCO, Elizabeth. *A família em Desordem*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003 199p.

ROMANO Roberto. Propaganda e Força Bruta: Criança, o alvo do Jogo de Guerra. *Revista Caros Amigos*. N. 17. São Paulo. jun/2003.

RUA – Revista Universitária do Audiovisual. set/09. Disponível em: <http://www.ufscar.br/rua/site/?page_id=2284>. Acesso em 17/11/2009.

SANTAELLA, Lucia; WINFRIED, Noth. *Imagem, cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras, 1998.

SANTOS, Laymert G. dos. *Humano, pós-humano, transumano*. In: NOVAES, A. (Org.). *Mutações: ensaios sobre as novas configurações do mundo*. Edições SESCSP, 2008. pp.45-64.

_____. *Poltizar as novas tecnologias*. 1. Ed. São Paulo: Editora 34, 2003.

_____. *A televisão e a guerra do golfo*. In: *Imagem máquina*. PARENTE, André. (Org.). São Paulo: Editora 34, 1993.

SARTI, Cyntia. *A Família e Individualidade: um problema moderno*. In: CARVALHO, Maria do Carmo Brant (Org.). *A Família Contemporânea em Debate*. São Paulo: Educ/Cortez, 1995.

SENNETT, Richard. *A corrosão do caráter*. São Paulo: Record, 1999.

SEVECENKO, Nicolau. *A corrida para o século XXI*. No loop da montanha-russa. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 2001.

SONTAG, Susan. *Diante da dor dos outros*. Trad. FIGUEIREDO, Rubens. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 2003. 107 p.

SOUZA, Janice T. Ponte de. *Reinvenções da utopia: a militância política de jovens nos anos 90*. São Paulo: Hacker Editores, 1999. 202 p.

SPOSITO, Marília Pontes. Estudos sobre Juventude e Escolarização. In: *Juventude e Contemporaneidade. Revista Edição Especial*. 1997.

TÜRCKE, Christopher. *Fisio-teologia da sensação: Neuroses traumáticas e neuro-sistema*. Textos traduzidos pelo arquivo da teoria crítica. Mimeo. Piracicaba: UNIMEP, 2004

_____. *Erregte Gesellschaft: Philosophie der Sensation*. München: Verlag C.H.Beck, 2002.

_____. *Pré-prazer-virtualidade, desapropriação – Indústria cultural hoje*. Textos traduzidos pelo arquivo da teoria crítica. Mimeo. Piracicaba: UNIMEP, 1995.

UOL JOGOS. Com Natal, brasileiro muda jeito de jogar. 22/06/2009. Disponível em <<http://jogos.uol.com.br/reportagens/ultnot/2009/06/22/ult6846u7.jhtm>>. Acesso em 20/11/2009.

VIANA, Hermano. *O jogo da vida*. Caderno Mais. F. de São Paulo, 18 fevereiro de 2004.

WEBINSIDER. *Games: seis cursos superiores têm vagas agora*. Disponível em: <<http://webinsider.uol.com.br/2005/08/10/games-seis-cursos-superiores-tem-vagas-agora/>>. Acesso em 09/01/2010.

ZANOLLA, Silvia R. S. Indústria Cultural e Infância: estudo sobre formação de valores em crianças no universo eletrônico. *Educação e Sociedade*. V. 28. N. 101. Campinas. pp. 1329-1350. set./dez. 2007.

ZIZEK, Slavoj. *Bem-vindo ao deserto do real: Cinco ensaios sobre o 11 de setembro e datas relacionadas*. São Paulo: Boitempo, 2008. *Estado de sítio*. 191 p.

ZUIN, A S, *A indústria cultural e as consciências felizes: Psiques reificadas em escala global*
In: PUCCI, Bruno; ZUIN, A. A. S.; OLIVEIRA, N. R. de (Orgs.). *A educação danificada: contribuições à teoria crítica da educação*. Petrópolis: Vozes, 1998.

ZUIN, A S; PUCCI, B; RAMOS DE OLIVEIRA, N. (Orgs.). *Ensaio frankfurtiano*. São Paulo: Cortez, 2004.

ANEXOS

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO
(Decreto nº 93.933 de 14/01/87; Resolução CNS nº 196/96)

Você participará de uma pesquisa que objetiva identificar o cotidiano dos aficionados por videogames de guerra. O objetivo deste projeto é identificar e avaliar preferências, habilidades e valores individuais dos jogadores para compor uma análise desta forma de entretenimento contemporânea.

A formação na linha de fogo: videogames de guerra e a psique danificada é o título do projeto de pesquisa desenvolvido para obtenção do grau de doutor, na área de *Fundamentos da Educação*, sob orientação do Professor Antônio Álvaro Soares Zuin e originou-se de uma indagação a respeito do que faz com que uma parcela dos jovens, oriundos das escolas públicas bem como das escolas particulares se desinteressem pelos bancos escolares e os troquem pelos bancos das *Lans Houses*. Partindo desta indagação buscaremos alguns elementos da cultura atual – aqui especialmente singularizados pelo uso compulsivo dos videogames de guerra – que parecem estar promovendo mudanças na constituição identitária e subjetiva dos jovens incitando-os a comportamentos compulsivos e aditivos. Para desenvolver este argumento tem-se presente que para refletir a particularidade da socialização e da construção de identidades dos sujeitos no mundo contemporâneo esta análise pretende se apoiar na idéia de que as instâncias tradicionais da educação - família e escola tem partilhado com as instituições midiáticas uma responsabilidade pedagógica. Identificando assim uma nova estruturação no campo da socialização, busca-se uma perspectiva relacional de análise entre essas instâncias a fim de apreender a especificidade do processo de construção de identidade dos sujeitos na atualidade. A análise empírica se constitui de entrevistas semi estruturadas, além de expressões da indústria cultural – revistas, jornais, filmes e vídeos – editados e publicados a partir dos anos 2000 e, mais precisamente, no período de 2005 a 2009 que abordam o tema desta Tese. No intuito de que possam nos auxiliar na construção da diagnose, do processo formativo dos jovens no mundo contemporâneo.

Embora não haja nenhum risco aos sujeitos participantes deste estudo, se alguém sofrer algum dano relacionado à sua participação será INDENIZADO pela pesquisadora.

A partir desses esclarecimentos,

eu: _____

RG nº _____, nascido em __/__/____, na cidade de _____,

residente a _____, aceito participar VOLUNTARIAMENTE como sujeito na pesquisa A escola na linha de fogo: videogames de guerra e a educação danificada realizada pela pesquisadora Maria Luiza Oliveira Guimaro (maluguimaro@uol.com.br) doutoranda do Programa de Pós Graduação Em Educação – Fundamentos da Educação da UFSCar sob orientação do Dr. Antonio Álvaro Soares Zuin.

Minha participação se dará sob a forma de entrevista, desde que seja garantido o anonimato que assegure minha privacidade quanto aos dados confidenciais emitidos na oportunidade, conforme esclarecido acima.

Local:

Data:

Assinatura

Pesquisadora responsável e assinatura:

Maria Luiza Oliveira Guimaro Tel. 19 34225617

ENTREVISTA - 16/11/2009

ENTREVISTADORA: pesquisadora Maria Luiza Oliveira Guimaro

PARTICIPANTE 1: Dono da Lan House, 24 anos, concluiu o curso de Ciências da Computação.

PARTICIPANTE 2: entrevistado principal, 19 anos. Concluiu o Ensino Médio há 1 ano.

ENTREVISTADORA: Então, esta é uma pesquisa que relaciona a questão do game com a questão da escolaridade, da escola, mas também não só isso.. Também com a questão dos hábitos, do seu cotidiano, do que você faz todos os dias. E é importante você ser assim, você falar tudo o que você faz mesmo, como explicaria para um colega (Risos)

ENTREVISTADORA: Fale exatamente o que você faz...

PARTICIPANTE 2: Rato de lanhouse... (Risos) Basicamente isso.

ENTREVISTADORA: É, mas isso é muito interessante pra mim, exatamente isso, esse perfil que eu estou...

PARTICIPANTE 2: O vício na minha vida... (Risos)

ENTREVISTADORA: Você tem 18 anos?

PARTICIPANTE 2: 19.

ENTREVISTADORA: A gente vai te chamar como você quiser...O que é um game pra você?

PARTICIPANTE 2: Uma diversão, um passatempo... Uma coisa pra passar o momento também, com os amigos também....

ENTREVISTADORA: E acaba sendo uma forma de interação também?

PARTICIPANTE 2: Também né, porque jogo online é outra coisa, não é um jogo que você joga sozinho, só você e o jogo, você joga com seus amigos, o PARTICIPANTE 1 no caso, todo mundo joga junto e se diverte junto e acaba conhecendo pessoas novas e se divertindo com os amigos...

ENTREVISTADORA: Então como que foi o seu envolvimento? Quando começou o seu envolvimento com o videogame?

PARTICIPANTE 2: Videogame, videogame eu jogo desde pequeno, desde os quatro, cinco anos, que eu tenho, porque meu pai já jogava vídeos-game antigos, Atari, essas coisas, então eu vi ele jogando e comecei a jogar, aí ele comprou pra mim e aí começou, eu fui jogando, saia videogame novo eu ia lá, comprava, jogava...

ENTREVISTADORA: E qual que era o ...

PARTICIPANTE 2: Olha na época, quando eu ganhei videogame mesmo, meu, foi um DataVision acho que foi em 94, 95, por aí... Aí depois veio Super Nintendo, Playstation, que é o que tem hoje né...

ENTREVISTADORA: E daí depois, como que foi pra você passar do videogame pro...

PARTICIPANTE 2: Computador?

ENTREVISTADORA: É...

PARTICIPANTE 2: Então, foi quando, também, meu pai comprou um computador também, só que ele usava pra trabalho, só que, aí, eu comecei a ver que ele jogava algumas coisinhas lá também e eu fui jogar. Aí eu comecei a jogar computador, só que até então, não era interessante né, na época não tinha essa coisa de jogo online né, e se tinha pelo menos aqui no Brasil, a internet que a gente tinha não, não, dava certo. Aí depois começou que abriu a Lan house aqui em Piracicaba, né, aí no caso, a primeira que eu fui foi o Tilt 2 e o Arena no shopping, e até então era época só do Counter Strike, aí lançou, pelo menos, o primeiro jogo online que eu joguei foi , primeiro jogo que apareceu lá Tilt online, aí eu comecei a jogar...

ENTREVISTADORA: É de guerra esse jogo?

PARTICIPANTE 2: Não é RPG também no caso, você vai pegando level, matando monstros, enfim, foi o primeiro jogo online que eu joguei. Aí, daí pra diante começou a vim muitos outros jogos novos, lançando, tal, e a cada jogo que saia eu ia experimentando, então eu joguei praticamente quase tudo.

ENTREVISTADORA: Você pegou a febre do Counter?

PARTICIPANTE 2: Não, do Counter não, eu nunca gostei. Eu jogo por diversão, com eles aqui, pra completar time, pra zuar, mas eu não peguei a febre do Counter.

ENTREVISTADORA: Você nem gosta muito...

PARTICIPANTE 2: É, eu não gostava daquela coisa, de jogo de tiro, essas coisas assim, então nunca peguei pra jogar, também nunca tive muita habilidade com isso aí, pra mim... Aí tem os RPG junto, que era os jogos online, eu comecei a jogar isso, gostei, e fiquei nisso...

ENTREVISTADORA: E o que é mais interessante do RPG pro Counter, pra você?

PARTICIPANTE 2: Pra mim, Counter... Counter pra mim é muito a mesma coisa, sempre tem o mesmo objetivo, você vai, mata, volta, não muda, é uma coisa que pra mim, até hoje, é a mesma coisa... Eu vejo do mesmo jeito. RPG não, cada RPG que você joga é um mundo diferente. É lugar diferente pra você ver, lugar diferente pra você explorar, pessoas novas que você conhece, e tem um monte de coisa diferente pra fazer. O Counter não, é atirar, matar, morrer...

ENTREVISTADORA: E o Everquest você nunca jogou?

PARTICIPANTE 2: Não, Everquest eu nunca joguei, não, eu já ouvi falar, também, mas não é todos que dá pra você jogar também né, tem um monte. Aí quando você tá jogando, tá focado naquele jogo, dificilmente você sai dele pra mudar pra outro. Aí nesses intervalos, eu no caso, quando parava de jogar um jogo, pq tinha cansado, que eu experimentar outros, aí experimentava 3, 4, 5, pegava um e continuava jogando.

ENTREVISTADORA: Ah tá, e joga bastante... Quanto tempo, assim, em seguida você já chegou...

PARTICIPANTE 2: Olha... (risos)

ENTREVISTADORA: Pode falar...

PARTICIPANTE 2: Não, eu já cheguei a passar 3 dias sem dormir, jogando, na frente do computador, 3 dias inteiros, ininterruptos, só... Férias do colégio, nossa, chegava lá, ficava jogando e ia dormir, porque não agüentava mais...

ENTREVISTADORA: Campeonato?

PARTICIPANTE 2: Não, jogava RPG, no caso jogava bastante Tibia...

ENTREVISTADORA: Ah tá, o Tibia...

PARTICIPANTE 2: É... Aí eu ficava lá, caçando, lá, não tinha nada pra fazer...

ENTREVISTADORA: O Tibia não é mata-mata, como que é o Tibia?

PARTICIPANTE 2: Não, o Tibia é RPG também...

ENTREVISTADORA: Ah, é aquele que vai...

PARTICIPANTE 2: É, RPG, no caso, a maioria dos jogos são todos passar levels, vai passando, jogando todo mundo. Mata-mata no caso...

ENTREVISTADORA: O Tibia dizem que é muito viciante...

PARTICIPANTE 2: O Tibia é viciante, porque o Tibia é um jogo que tem muita coisa pra fazer, muita, muita...

PARTICIPANTE 1: São muitos mundos.

ENTREVISTADORA: É...

PARTICIPANTE 2: Muitas pessoas ridicularizam o jogo pelo fato que o gráfico dele, a imagem dele ser ridícula, né? Porque parece jogo de Atari. Mas... Aí tem, só que a jogabilidade é boa né, aí a galera vicia e joga...

ENTREVISTADORA: E qual que é a graça da jogatina, é o poder que tá você pegando lá, o level...

PARTICIPANTE 2: Também, o legal também é jogar com os amigos, tal, junta uma galerinha e matar um cara lá, falar: “ viu, vamos matar aquele lá? Vamos! Vamos caçar tal bicho? Vamos. Vamos fazer no caso missões, vamos”. Juntar o povo e ir... Eu jogava bem Tíbia por causa das guerras... Adorava guerra.

ENTREVISTADORA: É tem estratégia...

PARTICIPANTE 2: Tem, tem, porque assim, o Tíbia dá pra você mandar no servidor. Como que funciona isso? O cara pede uma guild, pede amigos, amigos mais amigos, e formam um clã. E tem o outro, o outro é o contra, quem ganhar domina o lugar. Então era isso que eu gostava, gostava de encarar a guerra, jogar, matar, morrer...

ENTREVISTADORA: Sei... E como que é isso, de você passar vários dias jogando...

PARTICIPANTE 2: Era bem assim, era... Porque eu não tinha muito tempo pra jogar, eu tava na época do colégio né, porque saia, não dava tempo. Aí chegava férias e não tinha nada pra fazer, só saia de final de semana, dia da semana não me agradava, não dava vontade de sair, não tinha porque sair também né... Então eu ficava jogando, então eu ficava lá no computador... E você vai jogando, vai passando, vai passando, chega de manhã, aí você tá com vontade de continuar jogando, porque tá empolgando no jogo quer pegar mais level, quer ficar mais forte, aí vai, vai, quando você vê que o sono bate forte mesmo, você passou dias jogando já...

ENTREVISTADORA: E o corpo nisso?

PARTICIPANTE 2: O corpo vai, você liga, lanche, por favor, traz aqui... (risos) Por favor, em casa, você dá o endereço, traz...

ENTREVISTADORA: E pra ficar acordadão, o que faz?

PARTICIPANTE 2: Olha... Muita coca-cola e lanche, viu... E vontade de jogar, o vício em si né... Agora eu acho que não consigo mais, ficar nesse pega, de ficar três dias jogando... Mas antes eu conseguia porque eu gostava muito de jogo, eu era muito viciado, aí eu ficava lá... Dava o sono, batia o sono e tomava uma coca, um café, comia, e ia lá, voltava e ficava jogando, jogando, conversando, conversando com os amigos, por exemplo, assim, na hora que um ia dormir, o outro já acordava, jogava, e sempre tinha gente conversando...

ENTREVISTADORA: Vocês jogavam em grupo então?

PARTICIPANTE 2: Não... É que assim... É, a gente jogava com bastante amigos, tem um projeto que chama Teen Speak que é pra conversa né, eles entram lá e fica todo mundo conversando, tal... Aí o que acontecia, eu tava lá jogando, sozinho, assim, tava lá, aí conversando com o pessoal, distrai né, o tempo passa... Aí quando o outro fala: “viu, to dormindo”. Beleza, passava dez minutos já entrava aquela hora que eu tava indo dormir, “eu vou jogar também e tal” e ficava conversando... E você vai vê o tempo passando, você nem vê o tempo passando e fica lá jogando...

PARTICIPANTE 1: O tempo passa voando até...

PARTICIPANTE 2: Nossa quando você for ver, mais de 5 horas no computador jogando...

ENTREVISTADORA: 5 anos??

LOC1: Não, 5 horas...

ENTREVISTADORA: Ah, 5 horas... Mas também 5 anos né..

PARTICIPANTE 2: Que eu jogo? Ah, eu jogo RPG desde os 13... Faz 6 anos que eu jogo MMO, que é jogo online...

ENTREVISTADORA: E você mantém esse ritmo?

PARTICIPANTE 2: Todo esse tempo aí?

ENTREVISTADORA: Mais ou menos...

PARTICIPANTE 2: Como assim? De jogar?

ENTREVISTADORA: É... de jogar hoje.

PARTICIPANTE 2: Ah, agora que eu to parado, sem fazer nada, eu jogo. Eu venho aqui, na lan deles, quando abre, e saio quando fecha. Nem sempre to jogando também, a maioria jogando, ou fico no msn, no Orkut, conversando...

ENTREVISTADORA: Em casa, você joga também?

PARTICIPANTE 2: Não gosto! Sempre tive computador em casa, mas, sempre gostei do pega da lan house. Porque, é eu não gosto de jogar quieto, eu não conseguia muito, e aí depois parei e comecei ir pra lan house, e na lan house lá é todo mundo junto...

ENTREVISTADORA: A graça da lan house é essa não é, integração...

PARTICIPANTE 2: É, é essa...

PARTICIPANTE 1: Você tem os seus amigos perto, tals..

PARTICIPANTE 2: O amigo por perto, nossa, você fica lá jogando o tempo passa muito mais rápido ainda...

ENTREVISTADORA: Mas, em casa então, você acha que, tem muita gente que gosta de jogar em casa, né...

PARTICIPANTE 2: Tem. Eu já não gosto muito, se eu fico lá duas horas, deixo o computador ligado e vou dormir, vou fazer alguma coisa, não consigo ficar muito naquele pega...De ficar só no computador...

ENTREVISTADORA: A lan house pra você é interação então?

PARTICIPANTE 2: É... Lan house, curtir com os amigos, dando risada...

PARTICIPANTE 1: Conversa muito, a gente não tempo todo no computador, a gente sai lá fora, conversa, troca idéia, fora de computador, de vida...

PARTICIPANTE 2: É, fica lá conversando sobre tudo e depois volta...

PARTICIPANTE 1: É muita amizade né...

PARTICIPANTE 2: Lan house, eu conheci muitas pessoas por causa disso, povo que jogava junto, “vamo sair de final de semana? Vamos, vamo pra um barzinho, vamo”, tudo povo de lan house...

ENTREVISTADORA: Então vocês diversificam a saída, vocês não ficam só aqui... Vocês fazem programações fora de jogo...

PARTICIPANTE 2: Claro que faz, todo mundo que vai na lan house, esses amigos, a gente sai, sai direto...

PARTICIPANTE 1: Tomar um lanche, dar uma passeada...

PARTICIPANTE 2: Sai meu, ninguém fica só nesse pega de jogo, jogo, jogo... Sempre, fds, ultimamente a gente tava indo no paintball, também no caso fui umas duas vezes só, mas o povo vai, sempre arrumam, o povo da lan house faz programas juntos... Ninguém fica só no jogo. O povo se reúne, quando tá jogando junto também só risada, tá jogando um do lado do outro, vê o outro morrer você dá risada da cara dele, dando risada...

ENTREVISTADORA: É uma coisa meio de disputa?

LOC1: Também, também...

PARTICIPANTE 1: Tem disputa...

PARTICIPANTE 2: Ainda mais quando joga contra né? O cara morre nossa, você chora de dar risada... Ou o cara faz uma cagada lá você dá mais risada ainda... E aí a gente vai...

ENTREVISTADORA: Eu ia perguntar uma coisa pra você, você acha que alguma medida, é isso daí tem a ver com a escola, o hábito de jogar te atrapalhou na escola?

PARTICIPANTE 2: Atrapalhou, atrapalhou.

ENTREVISTADORA: Bastante?

PARTICIPANTE 2: Ah, não bastante porque depois que eu tomei um pega do meu pai que depois nunca mais...

ENTREVISTADORA: Mas o que, você perdeu o ano?

PARTICIPANTE 2: Não, não perdi, mas eu tava perdendo. No caso, por exemplo, assim, eu tinha prova no dia seguinte, eu tinha que estudar, não estudava, jogava, chegava dormia e ia lá

me fudia na prova, ficava de recuperação, estudava, estudava, estudava, meio que no tranco assim. Quando eu via que a situação tava crítica, aí meu pai chegava lá: “não dá”, aí ele ameaçava né, “vou tirar o computador”. Pronto, como eu gostava muito daquilo, acabou já era...

ENTREVISTADORA: Teu pai é presente na sua vida?

PARTICIPANTE 2: Não. Não. Mas foi uma época que ele tava, né, porque ele ficou preocupado, meio ausente, mas nessa época que eu tava muito viciado em jogo... Foi uma época que eu morei com ele, porque meus pais são separados.

ENTREVISTADORA: Ah, tá.

PARTICIPANTE 2: Aí ficou presente, eu morando com ele, ele viu qual que era meu pega em relação ao jogo...

ENTREVISTADORA: Ah, entendi...

PARTICIPANTE 2: Nossa teve uma vez que ele queria reduzir minha jornada diária de computador pra 6 horas, e eu achava ridículo, e ele devia achar muito... Fiquei muito puto.

ENTREVISTADORA: De 6 pra... Porque era quanto?

PARTICIPANTE 2: Não, assim, porque eu tava estudando a noite, então eu acordava 8 da manhã quando ele saía pra trabalhar, por causa do barulho, jogava até as 6, ia pro colégio, voltava as 11, chegava em casa, meia noite, ia pro jogo, era 4 horas da manhã que eu saía e acordava as 8... Chegou mês, meses, que eu dormia 3 horas por dia...

ENTREVISTADORA: E aí o que acontecia com a escola não era legal?

PARTICIPANTE 2: Nem tanto, porque você já tava pilhadão, você queria voltar pra casa, porque você num... Não tinha essa coisa de dormir... Uma vez ou outra eu sempre dormia né...

ENTREVISTADORA: O ritmo da escola você acha chato, por exemplo, perto do que você aprende numa lan house, do que você, que você interage. É diferente...

PARTICIPANTE 2: É totalmente diferente, não tem nem como fazer comparação entre escola e uma lan house. Porque o que você aprende numa lan house, ah, você tira coisas boas também, você aprende coisas de computador, aprende bastante com os amigos, eu trabalhei bastante em lan house né, então eu tinha que aprender e eles me ensinavam, quer ou não quer você tira coisas boas disso, mas não tem nem como comparar com escola, porque escola é outra coisa...

PARTICIPANTE 1: É essencial...

PARTICIPANTE 2: É essencial. O que você vai aprender em lan house é jogo. Você vai aprender a arte de jogar. Mas também você faz bastante amigos. Só que nada que você aprende na escola... Você não vai aprender de física, de biologia, nada, entendeu, não é uma coisa que acrescenta assim, tanto como o colégio mesmo, não tem nem comparação não tem nem como comparar uma coisa com a outra.

ENTREVISTADORA: E agora você tá que altura da sua escolaridade?

PARTICIPANTE 2: Eu to parado, mas eu quero fazer faculdade o ano que vem tudo, mas eu to parado. Tem hora que não dá vontade, mas...

ENTREVISTADORA: Você sabe mais ou menos o que você quer fazer, ou você tá meio indeciso...

PARTICIPANTE 2: Não, eu sei, eu quero fazer direito. Só que aí, eu não tava querendo fazer aqui, né... Aí, tem que ver um monte de coisa, e por enquanto como não tá nada resolvido eu venho pra cá, curto...

ENTREVISTADORA: Certo, vai tocando a vida...

PARTICIPANTE 2: É, saio, vou curtindo...

ENTREVISTADORA: Vocês têm idéia de quantas horas vocês jogam por dia, hoje?

PARTICIPANTE 2: Hoje? Olha jogar, jogar, jogar, é que assim, tem diferença entre você jogar e você ficar na lan house, como ele disse, a gente fica muito lá fora, trocando idéia, conversando... Jogar, eu jogo bastante, quase 5 horas de jogo direto... No caso aqui quando eu

pego pra trabalhar de noite, eu fico das 7 as 11, esse tempo eu to jogando, ou se eu to aqui mais cedo, se tem alguma coisa pra fazer... Porque assim....

ENTREVISTADORA: Você também trabalha aqui?

PARTICIPANTE 2: Dou uma força pra eles aqui, trabalho aqui de noite, tem um estúdio no fundo...

PARTICIPANTE 1: Trabalha com música também...

ENTREVISTADORA: Ah, legal...

PARTICIPANTE 2: É, tem uma banda deles, tudo, tem um estúdio né... Daí quando vai ensaiar eu fico. Aí no caso, eu to jogando, mas assim RPG, no caso, pra mim jogar, tempo de jogo, eu to no msn, aí chega um amigo do jogo, fala: “viu você ta fazendo alguma coisa?” “Não” ” vamos jogar?” “vamos”. Aí eu começo a jogar com eles, aí se eles me chamarem 3 horas da tarde pra jogar e ficar até as 11 e eu não tiver nada pra fazer, eu fico. Só que tem vez que eu fico lá, parado, no msn, Orkut, só... Conversando, aí chega alguém e fala: “vamos jogar?”, vamos... Agora é mais assim.

ENTREVISTADORA: E isso daí não te dá nenhuma sensação de, to perdendo tempo, não...

PARTICIPANTE 2: Não, de forma alguma...

ENTREVISTADORA: De forma alguma?

PARTICIPANTE 2: Claro que não, to lá curtindo, você perde tempo curtindo? Sendo feliz?

ENTREVISTADORA: Então tá legal mesmo?

PARTICIPANTE 2: Tá legal, pra mim isso não é perder tempo...

ENTREVISTADORA: Entendi isso é interessante...

PARTICIPANTE 2: Não é você tá perdendo tempo, você tá fazendo o que você gosta... Então se você tá fazendo o que você gosta você não tá perdendo tempo...

ENTREVISTADORA: Exatamente... E você tem idéia, não sei você tem gasto?

PARTICIPANTE 2: Tem muito! Eu chegava, tem a Monkey, eu tava morando com meu pai, eu pegava 30 reais por dia e dava pra Monkey. Todo dia, todo dia. Gastei um monte com lan house.

ENTREVISTADORA: E seu pai se incomodava com isso?

PARTICIPANTE 2: Não assim, pelo fato de ele não ser não ser presente, ele queria que eu me divertisse, que eu curtisse, e ele sempre soube que eu gostava de lan house, então eu falava: “pai to indo pra lan house”...

ENTREVISTADORA: De certa maneira ele achava que você tava seguro lá, né?

PARTICIPANTE 2: É porque ele fala: melhor você estar numa lan house do que fazendo besteira na rua, né...

ENTREVISTADORA: Ah... Tá...

PARTICIPANTE 2: Eu acho que muitos pais pensam assim, porque é melhor o filho enfiado num jogo, parado, pelo menos dentro de um lugar que ele sabe onde ele tá do que ele na rua, fazendo coisa que ele não sabe o que tá fazendo... Meu pai sempre pensou assim, prefiro meu filho numa lan house do que se ele pedisse dinheiro pra ir num bar beber...

ENTREVISTADORA: Entendi...

PARTICIPANTE 2: Ele preferia que eu falasse: “vou fazer um corujão numa lan house...” que é ficar a noite lá...

ENTREVISTADORA: Ah, sei... Corujão é ficar a noite inteira?

PARTICIPANTE 2: É. Começa as 11 e termina as 6...Ele ia me levar, me buscava, ele sabia que eu tava lá dentro.

ENTREVISTADORA: Exatamente.

LOC1: De certa forma tá no conforto pra ele...

ENTREVISTADORA: E a sua mãe também pensa assim, ou você...?

PARTICIPANTE 2: É, minha mãe já é um caso a parte, porque minha mãe, no caso, nunca dei muita oportunidade, pra, no caso, ela falar: “não vai”, porque eu ia. Ela falava “não vai”.

Ah, tá, eu abria a porta e ia embora, acabou... Nunca dei muita oportunidade pra ela botar o pé no meio... Aí meu pai, é aquele pai assim né, você nunca vê, mas quando você vê você fala: “porra, tudo eu né”, alguma coisa eu fiz, é aquele lá que não tá lá, mas se ele aparece, é porque mamãe ligou e falou...

ENTREVISTADORA: Sei, a coisa tá grave...

PARTICIPANTE 2: É mais ou menos assim. Quando ele fala, “viu filho, preciso conversar”. Pronto, já fico com medo, já falo...

ENTREVISTADORA: Você tem irmãos?

PARTICIPANTE 2: Tenho por parte de pai...

ENTREVISTADORA: Quantos?

PARTICIPANTE 2: Um.

ENTREVISTADORA: Que idade?

PARTICIPANTE 2: 15.

ENTREVISTADORA: Ah...

PARTICIPANTE 2: Mas ele já é outro pega, ele não gosta muito, de computador, ele já é mais sussegadão...

ENTREVISTADORA: Certo... Mas me fala mais do gasto com dinheiro hoje em dia...

PARTICIPANTE 2: Não, não gasto com jogo. Porque muita gente paga pra jogar essas coisas, eu no caso eu paguei uma vez, depois eu pagava com dinheiro no jogo, acabou, fazia lá, ficava lá o dia inteiro jogando fazia o meu dinheiro pagava com dinheiro do jogo... Eu pegava os gringo assim, eu precisava fazer alguma coisa...

PARTICIPANTE 1: Explica o esquema de comércio...

ENTREVISTADORA: É... Explica...

PARTICIPANTE 2: Como funciona, o Tíbia foi um jogo que eu ganhei muito dinheiro com isso. Porque, porque no Tíbia é um jogo que envolve muito dinheiro, tanto como outros jogos como X e Y (não entendi, nome de jogos: 15:48) são jogos que envolvem muito dinheiro, tanto que saiu na Veja, uma vez que eu tava lendo, sobre o X, um cara que fez 6 mil dólares com o jogo. Como funciona? Por exemplo, no Tíbia a moeda corrente lá é o dinheiro do jogo, cada milhão no jogo, na minha época, eu vendia ou a 300 reais ou a 150 dólares. Então, por exemplo, quando eu ia na Monkey, eu me mantinha lá com isso, eu fazia mais ou menos em média, 1 cacá, que é um milhão no jogo por semana e vendia. Então, eu pegava 300 reais por semana, e ficava lá... Gastava muito de ficar lá, ou sai, de boa, no caso eu não queria sair de lá...

ENTREVISTADORA: Então você se mantinha...

PARTICIPANTE 2: Muito tempo eu me mantinha com o jogo...

ENTREVISTADORA: Porque você era bom...

PARTICIPANTE 2: Porque eu tinha tempo, vamos dizer assim, mas bom também, né, porque você tem que saber... Você tem que se dedicar, e era uma coisa, por exemplo, o pessoal não dedica a vida ao trabalho? No caso pra mim meu trabalho era meu jogo, eu dedicava o meu tempo, procurava aprender mais e mais sobre o jogo, coisas novas que iam saindo, que iam fazendo novo ia lá, ia me dedicando, aprender pra ficar melhor, então eu conseguia fazer um milhão por semana e vender toda essa semana, e digamos assim que eu tinha até cliente, tinha umas 10 pessoas lá, então eu falava tenho um por semana, então o pessoal formava fila de espera. E até eu conheci um cara, que era cliente meu, no caso ele era diretor de um hospital em Salvador.

ENTREVISTADORA: Mais velho?

PARTICIPANTE 2: Era velho, ele tinha 40, 50 anos...

PARTICIPANTE 1: O negócio do Tíbia é que tem muito jogador velho...

PARTICIPANTE 2: Aí ele comprava de mim, tinha uma época, toda semana ele depositava 300 reais pra mim e eu ia lá e dava. Toda semana ele ficou comprando de mim. Aí que nem os

gringos, no caso tinha uns amigos também ele comprava sempre, depositava 150 dólares pra mim e eu ia lá e vendia pra ele. Era um dinheiro que ele tinha pra me manter, porque rolava muito...

ENTREVISTADORA: Rola dinheiro né...

PARTICIPANTE 2: Hoje em dia não sei como tá, mas rola muito dinheiro, porque, no caso assim, no Tibia tem o account é o cara que paga pra jogar, aí tem pessoas que não tem dinheiro pra gastar, é pai que não quer dar, dar 20 euros pro filho chegar lá e pagar alguma coisa, ou 50 reais. Ele junta dinheiro dele no jogo, dá pro cara, o cara vai lá e bate pra ele. Entendeu? Tem todo esse comércio no jogo, por isso que eu falo que eu paguei, no caso paguei account no jogo, paguei uma vez. Foi a primeira vez, depois só com dinheiro no jogo, fui crescendo, fui crescendo, fui crescendo, comecei a vender o meu dinheiro, é... Até hoje tem isso. Só que hoje, neste jogo, to parado.

PARTICIPANTE 1: Existem fóruns com vendas...

ENTREVISTADORA: E por que você parou?

PARTICIPANTE 2: Porque eu não conseguia mais jogar! Eu joguei tantos anos esse jogo que eu não conseguia mais jogar, eu joguei muito tempo!

ENTREVISTADORA: Você esgotou?

PARTICIPANTE 2: Ah, eu não tinha mais saco, não tenho mais o pega...

ENTREVISTADORA: Era prazeroso você jogar?

PARTICIPANTE 2: Era, era. Não, assim...

ENTREVISTADORA: Quando ficou muito comercial você esgotou?

PARTICIPANTE 2: Não é nem questão de ficar comercial, é questão que assim, eu comecei a jogar com uma galera, aí no caso, o povo todo foi enjoando, e foi saindo, e só eu ficando... Por mais que rolasse dinheiro, se eu ficasse até hoje eu tava fazendo dinheiro até hoje, só que aí não a questão nem pelo dinheiro, a questão é com quem eu to jogando...

ENTREVISTADORA: Você perdeu a turma, é isso?

PARTICIPANTE 2: Digamos assim, tanto migraram de jogo ou pararam realmente de jogar, falaram: “viu deu no saco, não quero mais jogar isso aqui, acabou”. Aí o pessoal vai parando e eu fui parando também. Fui lá, vendi tudo que eu tinha, meus personagens, vendi tudo...

PARTICIPANTE 1: Chega uma hora que você chega num level tão alto, que se você pegar um level você leva um mês...

PARTICIPANTE 2: Um mês não chega a demorar porque tem pessoas, o (...) usa BOT, que que é BOT é um programa que ele paga, que o cara faz tudo pra você. Eu usei isso, por um tempo também e parei quando começou a não ficar prazeroso. Eu ligava o meu BOT, deixava meu computador dia inteiro em casa ligado, e ia pra aula. Quando voltava em casa já tinha pego level, já tinha feito grana, no final só falava: “viu, eu to com um milhão aqui, vai comprar? Vou”. Chegava lá, tirava, vendia pro cara ligava o BOT de novo e ia fazer outras coisas. Aí, pra mim, quando o cara começa a fazer isso é porque o cara não tem mais prazer no jogo. Ele já não se sente mais bem jogando o jogo, aí eu fazia, aí eu fazia só por comércio. Porque é um jogo que já tinha dado no saco, já tava parando, e era sempre ligando o computador e vendo aquilo, eu deixava o BOT e falava, ah não quero mais jogar...

ENTREVISTADORA: O que fascinava no jogo?

PARTICIPANTE 2: Olha o mundo do jogo em si né? Por exemplo, tem jogos que você interage com, sei lá, o cara tem um dragão, o cara é muito forte, o cara... O mundo do jogo em si, por exemplo, é atirar, matar, é brincar, é tática, é tudo... O RPG pra mim, é, porra, é conhecer um mundo novo, né... Cada lugar que eu vou, você pega uns amigos e eles dizem: “viu vamos num lugar que a gente nunca foi?” e aí chegava e ia num lugar que a gente nunca tinha ido...

ENTREVISTADORA: E aprende o que nesses lugares?

PARTICIPANTE 2: Não, é lugar novo que você descobre, bicho novo pra matar, question, missões novas, o que se passa num jogo, no caso, é missão, tem uma question do tigre 5, que nós fizemos, era muito tempo, foi quando saiu, agora o povo já sabe fica mais fácil, mas quando a gente fez, ficamos 14 horas na frente do computador fazendo a missão. E pense, 14 horas na frente de um computador com 80 pessoas. Todo mundo, no pique, 4 ou 5 coordenando, e as 80 pessoas, 14 horas seguidas, malemá pra ir no banheiro, pra completar aquilo.

ENTREVISTADORA: Ninguém sai? Não pode parar?

PARTICIPANTE 2: Não, não pode parar, porque depende do time fazer aquilo, porque são bichos muito fortes que um não agüenta, então vai, 5,6,7, aí fica esses 80, só que tem um comércio nisso daí também, porque numa missão dessa daí precisa de 30, que é da guild principal, no caso que é quem manda no mundo principal, no servidor, eles organizam, colocam num fórum do site do jogo, coloca assim: “estamos rosteando tal dia. Pagamento até tal dia.” Todo mundo paga pro cara, e esse time principal vai.

ENTREVISTADORA: Paga em dinheiro?

PARTICIPANTE 2: Depende, depende do... Do esquema que o cara faz. Ou cara pode escolher pagar em jogo ou dinheiro de verdade. E o que acontece, esses 30 sozinhos dão conta os outros 80 são pagantes que não conseguem fazer. Mas, vale a pena pagar pelo item que ele vai ter no final, pela recompensa final.

ENTREVISTADORA: Entendi, entendi, ele vai ter essa missão cumprida.

PARTICIPANTE 2: É no caso ele vai ganhar os itens né, que ajuda. Porque, o RPG é muito de item. Por exemplo, tem um item que faz tal coisa que é muito bom, caro, e só consegue nessa question, os 30 da guild só podem, montam, e monta lá para as pessoas que querem fazer, quem quer fazer vai paga tal dia tanto, se quiser não vai porque pra gente, na época que a gente foi fazer, não interessava se eles iam ou não, porque todo mundo era rico suficiente pra bancar a question, quem quiser ir vinha, mas como a gente é um grupo fechado a gente cobra, não vai deixar, porque, a gente tá gastando absurdo pra fazer isso daí, não vai deixar ninguém jogar de graça, não existe isso, como diz a lenda né, de graça mesmo só injeção na testa. Então, o que a gente fazia, cobrava e o pessoal ia atrás, quer, não quer não vai.

ENTREVISTADORA: E você dedica outro tempo, além do tempo que você tá no jogo, tem outras horas do seu dia que você dedica as coisas de jogos, a leitura..?

PARTICIPANTE 2: Não, não, de jogos eu só o tempo que eu to jogando, fora dos jogos eu faço outras coisas, porque o tempo que eu to jogando é ali, acabou, fora disso não vou levar pra casa, porque o meu momento do jogo é ali, fora o que eu vou fazer o que? Vou comentar de jogo pra que? Não to jogando!

ENTREVISTADORA: Certo. E como é o seu cotidiano?

PARTICIPANTE 2: Ah, ultimamente, é vir pra lan house, eu durmo, vou embora, chego, durmo, venho pra cá, final de semana tenho alguma coisa pra fazer, vou vivendo, mas tipo assim, eu não troco, o que eu nunca troquei por causa do jogo foi uma saída pra ficar jogando. Por exemplo, alguém liga pra mim: “viu, churrasco aqui em casa, vamos?”, vamos. Deixar o jogo na hora e vamo. Se eu não tivesse nada programado pra fazer eu ficava jogando, se tivesse alguma coisa programada eu saia.

ENTREVISTADORA: Entendi, então é um pouco também, as vezes você joga também porque não tem o que fazer?

PARTICIPANTE 1: Com tempo é uma coisa que você se diverte...

PARTICIPANTE 2: É... Praticamente isso. Você se diverte, passa o tempo ocioso que tem sem fazer nada...

PARTICIPANTE 1: Não gasta dinheiro né...

PARTICIPANTE 2: Entre aspas né...

PARTICIPANTE 1: Se você tiver na sua casa você não vai gastar...

PARTICIPANTE 2: É... Eu sempre trabalhei em lan house, por exemplo, quando eu trabalho aqui eu não gasto, nas outras lan house a mesma coisa, aprendi um monte de coisa, trabalhava lá e não gastava, então pra mim é maravilhoso trabalhar na lan house, eu sempre gostei, eu trabalho, fico com os amigos, e era um ambiente que eu gostava de trabalhar, e melhor coisa trabalhar trabalhar naquilo que você gosta, jogos né, lan house na época que eu trabalhei era só voltada pra jogo, então o povo sabia, o povo perguntava e eu sabia, o povo vamos lá, vamos jogar junto... Era aquela galerinha de 15, 20 pessoas na lan house jogando a mesma coisa, se divertindo ...

ENTREVISTADORA: Eu tava querendo saber, cinema, você gosta de cinema?

PARTICIPANTE 2: Gosto...

ENTREVISTADORA: Tem alguma relação disso com os jogos?

PARTICIPANTE 2: Nenhuma.

ENTREVISTADORA: Nenhuma, que tipo de filme você gosta?

PARTICIPANTE 2: Ah, assisto tudo cara, só não me venha com romance, o resto...

ENTREVISTADORA: Mas você gosta de filme de ação, terror?

PARTICIPANTE 2: Gosto tudo...

ENTREVISTADORA: Que que você gosta mais?

PARTICIPANTE 2: Tudo, não tem preferência assim, se o filme é bom eu assisto, independente do gênero, se for um bom suspense eu assisto, se o filme melhor é terror eu assisto, se for ficção...

ENTREVISTADORA: Entendi...

PARTICIPANTE 2: Gosto de coisa boa, não de...

ENTREVISTADORA: Romance não?

PARTICIPANTE 2: Romance não, não gosto...

ENTREVISTADORA: Você namora, por falar em romance?

PARTICIPANTE 2: Não. Nossa, quando eu namorava a menina queria assistir eu ia lá e dormia no cinema né... Aí depois eu tomava ainda, mas eu não consigo, é uma coisa que não me prende, eu não consigo ficar prestando atenção, porque, você já sabe o cara fica com a mocinha, vai casar, feliz, acabou o filme, é tudo igual... Final feliz. Não adianta, a única coisa que muda é o começo, e as pessoas, e olhe lá....

ENTREVISTADORA: Normalmente são as mesmas também, né...

PARTICIPANTE 2: É também, é a mesma cara, mesma pessoa...

ENTREVISTADORA: E sua namorada, quando você namorava ela gostava que você jogava?

PARTICIPANTE 2: Não. Fiquei um ano sem jogar por causa dela...

ENTREVISTADORA: Porque?

PARTICIPANTE 2: Porque, não gostava...

PARTICIPANTE 1: Porque não dava atenção suficiente pra ela...

PARTICIPANTE 2: Também, também... Tem toda essa frescura, né? Aí outra vez que eu tava lá, e que, Tibia é um jogo assim, ele é muito chato numa parte, porque por exemplo assim, eu jogo 12 horas, se eu morrer eu to a 24 horas jogando, então tinha que dedica aquilo, porque eu tava jogando, tava jogando, aí depois eu vou lá e ela fala "viu vem cá", não dá, porque o Tibia assim, você tá no meio da rush, da caçada, você não pode sair por nada, porque Tibia tem um respaldo de tempo pra você pode sair, e se você sair de dentro da caverna que você tá, quando você volta vai te um monte de bicho aí é perigoso você morrer, então eu falo, "viu, calma, tenho que sair", então demora 20 minutos pra você sair, né, porque Tibia é muito grande, então tem lugar que você passa 20 minutos, porque fica passando uns bichos, tal, vai passando, aí eu tenho que chegar num lugar seguro, porque tem uns playerkill (algo parecido), um cara que te mata de bobeira...

ENTREVISTADORA: Então tem uma coisa, o Tibia é assim, se você não jogar bastante você não pega esse jogo? É isso?

PARTICIPANTE 2: Não vale a pena porque você não é nada...

ENTREVISTADORA: Aí você fica de boqueira?

PARTICIPANTE 2: É.

ENTREVISTADORA: Ele tem uma estrutura que já captura o sujeito pra jogar?

PARTICIPANTE 2: É isso. Ele tem tanta coisa, você precisa ser tão forte, e as vezes você precisa ficar tanto tempo, por exemplo, assim, no Tíbia, no caso, por exemplo, tem um amigo nosso aqui, que ele tem uns 159, né, ele precisa, o que? De 12 horas, pra mais, pra pegar um level, só que se ele morrer ele perde 2, então ele perde 12 horas pra pegar um, morreu, perdeu 2, tá fora..

ENTREVISTADORA: 24 horas...

PARTICIPANTE 2: Ele perde 24 horas de jogo, então é uma coisa que num rola... Tíbia tem que se dedicar, você não pode morrer...

ENTREVISTADORA: Então você não pode, também, parar de jogar, né... Ele te prende, de uma certa forma...

PARTICIPANTE 2: Não...

PARTICIPANTE 1: A partir do momento que você começou a jogar, se você foi naquela hant você não pode parar...

PARTICIPANTE 2: É, porque por exemplo, primeiro, tem outra coisa, tem muito jogo, quer dizer, tem muito jogador, então no caso, o que que eles fazem, eles deixam uma carta, aí na carta tá o nome do cara lá, ele coloca next né, que é o próximo, aí você coloca o seu nome, aí o cara sai, e você vai jogar, só que a Tíbia se você prende hanter lá, você fica umas 8 horas jogando, porque é difícil chegar, pra você achar aquele lugar vago, pra você jogar, porque é muita gente no jogo, então, agora, quando você manda no seu corpo, eu jogo 500, porque, porque eu era ... Assim, o mundo inteiro odeia brasileiro, porque brasileiro não presta pra jogar, ele abusa muito, é muito folgado, e eu era folgado também...

ENTREVISTADORA: E quem é folgado?

PARTICIPANTE 2: Folgado o seguinte, o cara tá lá, o cara ficou até as 4 da manhã pra conseguir pegar aquele pra entrar, o cara tá desde as 10 da noite, esperou o outro sair as 4 da manhã e entrou. Aí é hora da gente mandar, o cara entrou as 4 e eu acordei lá as 5 sem fazer nada e vou jogar, e o cara tá no lugar que eu queria ficar, aí eu tenho o poder na mão, aí eu falo “viu, sai agora”, “porque?” “Porque se você não sair eu te mato”. O cara saia, ficava puto, perdeu todo aquele tempo que ele ficou esperando, e brasileiro faz muito isso, polonês não pode ver brasileiro...

ENTREVISTADORA: Vocês jogam muito com quem? Polonês, coreano, quem que é...

PARTICIPANTE 2: Coreano não, costuma japonês as vez... Eu, na época... Quando eu jogava o líder do nosso clero era paquistanês, aí tinha pessoal do Canadá, dos Estados Unidos, mesmo, e até brasileiro...

ENTREVISTADORA: E vocês precisam falar inglês...

PARTICIPANTE 2: Precisa, só que aprende bastante com o jogo também né...

ENTREVISTADORA: Aprende também?

PARTICIPANTE 2: Aprende, aprende... Se você não sabe, você aprende. O Tíbia é um jogo que você aprende na brasa, não é nem o Tíbia em sim, é o jogo online, porque tem que ter muitas pessoas lá e a língua mais falada é o inglês.

ENTREVISTADORA: Então você manja bem de inglês?

PARTICIPANTE 2: Manjo bastante pra poder me virar lá, converso com todo mundo, a gente pegar o programa de voz, conversava...

ENTREVISTADORA: É porque principalmente tem alguns comandos, que vocês repetem, não é isso?

PARTICIPANTE 2: Na pior das hipóteses tem o Google

ENTREVISTADORA: Ah, é...

PARTICIPANTE 2: Na pior delas tem o Google, se você não sabe tem o Google...

ENTREVISTADORA: Vai numa ferramenta...

PARTICIPANTE 2: É, na ferramenta...

(conversas paralelas)

PARTICIPANTE 2: (...) A internet ultimamente aqui, tá meio, ela oscila demais...Então, tem hora que se da legging, legging no caso é que fica travando, ele anda atrasa, se trava tudo e cai a conexão no meio do lugar que tá cheio de bicho, ele morre. Então, ele não arrisca... Mas voltando, eu jogava com todo mundo, todo esse povo, aí tinha os brasileiros, todo mundo, tinha os gringos, jogava junto, jogava todo mundo junto, e se divertindo junto, você vai aprendendo inglês, porque ou você aprende ou você não é ninguém também...

ENTREVISTADORA: Então você faz as aulas com os amigos fora, também...

PARTICIPANTE 2: Eu tenho um monte de gente no meu msn, tem uma mulher de 50 anos, que ela joga Tibia, chama AI, ela veio pro Brasil duas vezes, pra conhecer, a gente...

ENTREVISTADORA: E de onde que ela é?

PARTICIPANTE 2: New Orleans.

ENTREVISTADORA: Ah, americana...

PARTICIPANTE 2: É, ela veio duas vezes já pro Brasil, conhecer a gente, ela adora o Brasil...

ENTREVISTADORA: 50 anos? Risos.

PARTICIPANTE 2: Veio duas vezes, já, aqui, veio com os filhos dela, os filhos dela também jogam, e só risadas, veio uma vez pro Rio de Janeiro e outra vez aqui em São Paulo...

ENTREVISTADORA: E vocês foram conhecer?

PARTICIPANTE 2: Ô, ela veio pra cá do país dela, outro país, pra deixar ela na mão, não pode né... E vai fazendo amizade, até hoje falo com ela entre outros, o paquistanês falo com ele até hoje, é amigo, de vez em quando ele fala: “viu, vamo joga pra brincar?”, vamos... Por exemplo, tem outro Server, que que é outro server, é alternativo, que não é original... Aí ele cria um servidor de guerra online, junta todo mundo, das antigas assim, que a gente fala, pega o pessoal das antigas lá, vamo jogar, todo mundo combina o servidor de guerra, mata todo mundo depois sai...

ENTREVISTADORA: O Tibia também você paga...

PARTICIPANTE 2: Pra jogar?

ENTREVISTADORA: Da primeira vez...

PARTICIPANTE 2: Então, não é a questão da primeira vez, é que a minha eu só paguei uma vez, porque funciona assim, o Tibia é um fremer de RPG, então qualquer um pode jogar, a questão que você sendo premiumaccount você tem regalias, você tem mais oportunidades, por exemplo, você assinou o Tibia pra você, tem que pagar, porque tem lugares que só premiumaccount vão, coisas que só eles podem fazer...

ENTREVISTADORA: O premiumaccount é o...

PARTICIPANTE 2: O cara que paga... O premium. Aí no caso ele tem magias, lugares que só ele vai, transportes, aí no caso...

ENTREVISTADORA: Entendi...

PARTICIPANTE 1: Eles fazem o free, pra pessoa começar a jogar, viciar, ai ele fala, não tem como jogar mais no free...

PARTICIPANTE 2: É porque, porque é muito cheio o free, e por exemplo, você perde muita coisa se você morrer free, Premium não, então tem muitas regalias, que nem o PARTICIPANTE 1 falou, você entra no jogo, o cara deixa você testar, aí ele vê que o Premium tem aquilo, aquilo...

PARTICIPANTE 1: Se você gostar você vai lá e paga...

PARTICIPANTE 2: Vai lá e paga, cartão de crédito, é simples, agora tem boleto também, e tem um site brasileiro do Tibia que tem há muitos anos...

ENTREVISTADORA: Esse jogo não é da Valve?

PARTICIPANTE 2: Não o Tíbia é da Shift Soft, da Alemanha....

PARTICIPANTE 1: A Valve é do Counter né...

ENTREVISTADORA: E como você se sente, quando você joga?

PARTICIPANTE 2: Nossa, só do risada, nossa eu me divirto absurdo, eu me divirto muito...

ENTREVISTADORA: E quando você ganha muito?

PARTICIPANTE 2: Nossa, eu choro de dar, eu do risada... Eu falo, porra...

ENTREVISTADORA: É um prazer?

PARTICIPANTE 2: É gostoso, eu adorava matar os outros, né... Nossa, eu adorava, eu só curtia matar todo mundo, aí eu tava lá, tinha poder na mão, então eu matava todo mundo... Chegava lá, por exemplo, eu tava pobre, eu não tinha um de nada, aí eu dava uma de brasileiro, eu via um cara caçando, porque se você pegar fama de brasileiro, não presta... O cara tava caçando sossegadinho dele, eu juntava, pegava dois amigos lá, qualquer um que tivesse lá no teenspeak na hora, “viu eu to sem nada, vamos mata alguém?” Porque, porque dropa... Só que eu não matava o cara, eu falava primeiro, “viu, dropa tudo que você tem”, dropar é dar tudo que ele tem, o cara com medo, eu falava, o hanter, que que é rantder, deixa o cara procurado, e o Tíbia é legal porque ele é o único jogo, pelo menos que eu vi até agora, que tem esse sistema, onde o cara pode dominar o circo do outro e ele pode decidir se o outro joga ou não... Porque se eu falo pra um cara lá, eu to forte, eu falo: “viu, você não vai mais jogar, porque você fez isso, isso e isso” o cara não joga mais, porque se ele jogar, minha gangue inteira chega e mata ele, e no Tíbia você pode jogar voltar até o level 1. Ai eu falava “dropa tudo” o cara dropava tudo, eu pegava as coisas dele matava ele, e ainda falava vc tá rantder e ainda pagava 200 cacá, que é 200 mil. Quer dizer, eu fazia um ganho num dia só matando os outros, mas isso não é tudo que se faz...

ENTREVISTADORA: Entendi.

PARTICIPANTE 2: Tanto que nossa gangue tomou ban

ENTREVISTADORA: Que que é ban?

PARTICIPANTE 2: Ban é banimento...

ENTREVISTADORA: Vocês foram banidos?

PARTICIPANTE 2: Nós fomos banidos por um mês, por causa de abuso, por abuso de poder...

ENTREVISTADORA: E quem que manda?

PARTICIPANTE 2: É a companhia Shift Soft ... Porque eles reportam....

ENTREVISTADORA: E como eles te localizam no jogo?

LOC1: No jogo? Só eles olharem assim, por que assim, no Tíbia tem estatística, mostra tudo, se eu coloco o nome do meu personagem, mostra tudo, o sexo do personagem, que cidade ele reside, os homens que eu quero colocar lá e pra quem que ele morreu... Aí no caso, se ele começar a ver o povo lá que foram mortos, todos pela nossa gild, po, essa gild tá matando todo mundo... Deram ban geral, deletaram o personagem do líder, já de cara...

ENTREVISTADORA: Porque isso daí, que que prejudica...

PARTICIPANTE 2: Prejudica, assim, perde grana, perde personagem, porque o Tíbia, assim, é o único que você volta level, você sobe e volta, porque nos outros jogos, você assim, você passa o level, é, no caso você tá no 1 vai pro 2. No Tíbia você pode voltar pro 1. Nos outros não, você passou pro 2, você pega experiência, que é a porcentagem sua, você zera essa experiência, só que você não volta o level anterior, o Tíbia não, o Tíbia você pode tá lá com 400 e voltar pro 1, então acaba com o jogo né...

ENTREVISTADORA: Ah, entendi...

PARTICIPANTE 2: Imagina, 40, 60 pessoas fazendo isso... Aí você falava, quem vai querer se meter com a gente? Ninguém... E quem vai querer jogar nos servidores...

PARTICIPANTE 1: Por que assim, eu to com 20 e tem o cara com level 100... Aí to lá, maior tempo, caçando pra juntar um dinheiro, o cara vai lá dropa tudo... Vira um abuso de poder.

PARTICIPANTE 2: Aí ele reporta, ele aperta control R, que tem um canal de report, aí ele fala, teve abuso com tal personagem, ele vai querer conferir aonde foi o abuso, aí começa a te olhar, a te espionar, aí você cola as mensagens pro GM...

ENTREVISTADORA: E vocês sabiam que você tava sendo olhado?

PARTICIPANTE 2: Ah, então, era meio obvio assim, porque a gente matava 3, 4 por dia. Toda noite, não tinha o que fazer, vamos matar, vamos. Aí matava todo mundo...

ENTREVISTADORA: Aí receberam a pena...

PARTICIPANTE 2: É, então, um mês sem jogar e o nosso líder tomou um delete sem aviso prévio né. Tíbia no caso são três bancos pra você tomar delete. Ele tomou sem avisar. Ele chegou lá, tomou.

ENTREVISTADORA: E daí?

PARTICIPANTE 2: Criaram por causa da gente essa nova banca, chamada (não entendi – 37:55)... Foi por nossa causa, que criaram essa ban, que é a única ban que bania a gild inteira...Aí o que aconteceu, ficamos um mês sem jogar, aí os inimigos da gild derrotada aproveitou para caçar, fizeram dinheiro e quando a gente voltou a gente não podia matar porque a próxima ban a gente tomava delete, todo mundo da gild tomava delete.. Aí a gente ficou meio sussegado, paramos de matar...

ENTREVISTADORA: E por isso que perdeu um pouco a graça do jogo?

PARTICIPANTE 2: Não, não, porque passou um mês, zera tudo, e pode matar de novo... Isso não importava, importava matar, e o legal era todo mundo com o mesmo gosto em comum né... Gostava de pegar level, ficar forte, e matar os outros... É o que eu sempre gostei.

ENTREVISTADORA: Qual que é a graça, de matar os outros? Esse matar os outros tem alguma...

PARTICIPANTE 2: Minha querida, eu dou tanta risada, quando eu mato os outros, todo mundo, brasileiro, morreu, eu choro de rir... O cara vem xingar, o cara xinga, xinga até em hebraico, o cara xinga. O cara começa, xinga mãe, pai, tia, avó, tataravó que morreu e fica bravo, aí você fala, vou te matar de novo. Pronto. Acabou a vida dele. Aí dou randt dele e você não joga mais. Já chegaram a ligar em casa implorando pra tirar o randt, o cara de Recife, não sei nem como que o cara conseguiu meu telefone, acho que o cara passou, ele ligou e eu falei: olha, 200 reais eu tiro seu randt e você joga a vontade.

ENTREVISTADORA: Não é um assassinato, é uma extorsão então.

PARTICIPANTE 2: É uma extorsão.

ENTREVISTADORA: Porque afinal de contas você mata o cara ... Você faz ele te dar dinheiro e mata ele?

PARTICIPANTE 2: Não. Não assim. Quando o cara paga o randt, ele tá randt, ele tá caçado porque ele deve ter feito algo, ele pagou tá livre. Não é extorsão, é o nosso preço pro cara poder sair. Porque se a gente deixa ele ficar jogando sussegado, ele usa, faz dinheiro e volta. A questão, a pena dele vamos dizer assim. Por que veja só, é assim, quem mandou você ficar contra a gente?

PARTICIPANTE 1: É guerra...

PARTICIPANTE 2: A minha guild não gosta do cara e a gente vai fazer war. Vai todo mundo pro campo de batalha.

ENTREVISTADORA: E era fácil reunir essa turma toda?

LOC1: Então, porque Tíbia era assim, eu comecei a jogar sozinho. Aí tem um cara, viu vamos fazer um pacote lá comigo, já é um amigo. E vai, e o amigo apresenta você pra outro, tal, aí eles montam uma guild, o cara lá que vai ter uma guerra, aí tem uma guild, e fala quer entrar pra guild, entrar na guerra com a gente? Beleza, se a gente ganhar a gente mata no servidor. Só que sempre tem os motins, o cara não gosta do jeito que você administra o servidor e ele

vai e monta uma guild. Ele vai, monta uma guild, fica na dele e fica juntando história e posta no fórum: estou declarando war contra tal guild.

ENTREVISTADORA: Quantos que vocês eram?

PARTICIPANTE 2: Olha, nós começamos com... Porque era assim, a gente ia na guerra a gente ficava em 30, 40, 50 até 100.

ENTREVISTADORA: Tudo junto?

PARTICIPANTE 2: Tudo junto. Só que aí acaba a guerra e o povo espalhava.

ENTREVISTADORA: E essa guerra dura quanto?

PARTICIPANTE 2: Nossa, dura até meses viu...

ENTREVISTADORA: Meses?

PARTICIPANTE 2: A Guerra mais longa que eu lutei durou quatro meses de Guerra...

ENTREVISTADORA: E quantas horas por dia de guerra?

PARTICIPANTE 2: Guerra é assim, Guerra a gente combina, um líder combina com o outro, o horário e qual o campo de batalha, então a gente combina assim, quatro horas da tarde, de amanhã, vamos luta. Então todo mundo tem que tá lá.

ENTREVISTADORA: E quanto tempo fica nessa...

PARTICIPANTE 2: Ah, até o povo acabar, porque tem o suplemento. O que é suplemento, é as coisas que eu levo comigo, pra mim ficar na guerra, que é o que recupera o meu tanto de magia pra eu poder bater de novo, então tem suplementos. A hora que acabar tudo acabou a guerra.

ENTREVISTADORA: Isso é tipo, quando, as 6?

PARTICIPANTE 2: Nada, a Guerra é rapidinho. A luta em si chega a durar no máximo uma hora. O campo de batalha. Só que depois são contadas as perdas, são contadas quantos morreu daqui, quantos morreu dali. É tudo contado. Então, por exemplo, nos começamos, a última guerra que eu lutei, que eu joguei de verdade, foi o ano passado, começo do ano, nós começamos com 30, e no final era um clã contra quatro. Então era 30 contra 150. Aí o que acontece, quando a guerra acaba, o clã se dissolve, fica só alguns, o resto se espalha, vai brincar com os outros amigos, tals, aí a gente tá precisando deles, que que a gente faz, a gente chama. No msn, no Tíbia, fala: “viu galera, a guerra tá perdendo, dá pra você entrar?” Aí a guild começa a aumentar. E a gente tava tomando um cacete mesmo, a gente tava perdendo lavada, absurda, só que o nosso líder no caso era o melhor que tinha, o cara era muito top, ele tinha uma noção de estratégia muito boa.

ENTREVISTADORA: O paquistanês.

PARTICIPANTE 2: O paquistanês. O RU. O nome dele era RU. O cara tinha uma noção de estratégia absurda, e no Tíbia tem muita estratégia.

ENTREVISTADORA: Vai ver que ele escondeu o Bin Laden. (risos)

PARTICIPANTE 2: É capaz, é capaz. Mas então, porque ele tem uma noção de estratégia absurda, cara falava, viu, todo mundo para o Norte, Sul, tudo em inglês. O cara ia falando e a gente ia cercando e matava.

ENTREVISTADORA: Ele morava numa cidade? Você não sabe?

PARTICIPANTE 2: Olha, ou ele morava numa cidade ou não sei ... Nunca perguntei, nem me interessava saber mais dele, ele sendo um bom líder lá jogando com a gente era o que importava, não importa o resto... Então no final a gente virou o jogo, passou tudo, ganhamos a guerra e ficamos fora do jogo, por causa dele, porque todos os jogadores eram bons jogadores, isso que é bom, porque tem cara que sabe o pá, sabe pega level, e tem outro que sabe jogar guerra, porque antigamente era mais difícil, só que agora tá mais automático, mas mesmo assim você tem que ter habilidade pra jogar, tem que saber aonde você vai, porque Tíbia tem tanto lugar, tanto lugar, aquele ponto você pode se esconder, senão, você joga uma parede no cara que pode travar o cara, uma armadilha, a gente atrai o cara pra um lugar, todo mundo fecha a gente vai lá e mata. Entendeu? Tem muito disso o Tíbia. Então tem que saber jogar, e

graças a Deus, todos os caras lá, pelo menos 50% da guild era bom, tinha um skill player muito bom era cara que sabia jogar, que sabia o que tava fazendo, não era cara que só ia lá pra fazer volume, eles tinham 150 com 50 nosso, aqui, desses 150, 120 era volume, volume prejudica, mas, 120 restantes soubesse jogar, a gente não teria nenhuma chance, então a gente fazia...

ENTREVISTADORA: Já vi que não é fácil...

PARTICIPANTE 2: Tem que aprender, eu jogo há muito tempo...

ENTREVISTADORA: Era bem isso que a gente tinha pensando em termos gerais...

PARTICIPANTE 2: Uma coisa que atrapalhava, assim, só pra fazer uma observação que tinha no jogo, que tinha uma data que chamava snake, que que é snake, é a gente pegar os caras de madrugada, então ficava todo mundo deslogado, deslogado é fora do jogo, no ventrílo, que outro programa também que fala, só que os gringos eles preferem esse, eles não confiam muito no teenspeak, então falava: “oh, hoje tem snake, quatro da manhã.”

ENTREVISTADORA: Vocês ficavam acordados?

PARTICIPANTE 2: Nossa, geralmente eu ia dormir, colocava o despertador pras 3 e meia, só que e o cara que tem que trabalhar no dia seguinte, ir pra escola dia seguinte? Eu ia dormir, dormia cedo, 3 e meia acordava e ia pro ataque, matava 3, 4... E ia dormir de novo, só que era chato, era uma coisa chata...

ENTREVISTADORA: Mas era o grande trunfo...

PARTICIPANTE 2: Era, a gente ganhou bastante guerra assim, porque nós nunca tivemos número, tivemos bons players... Só que depois chegava no snake e devolvia tudo...

PARTICIPANTE 1: O fim no Tíbia é a guerra, é a parte que você vai mais sentir prazer é quando você ganha uma guerra...

PARTICIPANTE 2: É que assim, tem pessoas que sentem prazer em fazer missões, com os amigos, e jogar... Eu sinto prazer na guerra, é o que eu adoro, é guerra, é guerrear, é brincar...

ENTREVISTADORA: E matar?

PARTICIPANTE 2: E matar, adoro... Eu dava muita risada, e quando morria, davam risada de mim e eu ria junto, falava olha “to voltando aí”. Chegando lá, fazia o que tinha que fazer, e matava....

ENTREVISTADORA: Tem como voltar então, é um jogo que você volta, você morre e volta?

PARTICIPANTE 2: Não, você volta, aí no caso, você tem que fazer as bleeds que que são as bleeds: são as bênçãos, pra você perder menos coisas, menos levels, menos experiência, e o legal no Tíbia é que tem pessoas que tem nome no Tíbia, tem pessoas que são lendas no jogo, no caso eu jogava com um cara que ele foi o top, top, pegou o level mais alto, jogava com o cara, que do mesmo que eu eu...

ENTREVISTADORA: Americano?

PARTICIPANTE 2: Era do Canadá, Canadense. Aí tinha um outra lenda, que era uma mulher, não lembro o nome da guria, mas ela era americana, e o Nick dela era Gogo, e ela era procurada, só que era ruim, mas, não se convida mulher pra não saber jogar, só que era ruim, nossa...Ela era uma porta pra jogar.

ENTREVISTADORA: Como você disse, ela era danada?

PARTICIPANTE 2: Não, ela era ruim, jogava mal.

ENTREVISTADORA: Jogava mal? E porque que era lenda?

PARTICIPANTE 2: Porque ela era conhecida, porque ela era Top Paladina, no caso era top, ela não sabia guerrear, ela sabia pegar level. Só que ela é uma pessoa que não tem vida social, você via ela tava na internet o dia inteiro, jogava mais que eu, só que ela tinha 20, 30 anos, e eu tenho, tinha na época, 17, 16...Que eu tava viciado eu tinha 15, mas ela tinha 30, 20 e pouco... Então não tinha vida social...

ENTREVISTADORA: A sua turma normalmente entra, você convoca lá, guerra, a faixa etária, ou é um pouco mais...

PARTICIPANTE 2: A faixa etária é minha, tinha alguns mais velhos...

ENTREVISTADORA: O paquistanês...

PARTICIPANTE2: Tinha 24, o mais velho nosso acho que tinha, 27 anos, mas eu já joguei com uma mulher de 50....

ENTREVISTADORA: Mas a média...

PARTICIPANTE 2: Então, o Tibia é muito relativo, depende do mundo que você joga... Porque no Tibia tem 72 servidores, eu jogava em 1.

ENTREVISTADORA: É um mundo o Tibia, é um mundo mesmo...

PARTICIPANTE 2: É, cada ...

ENTREVISTADORA: É igual Everquest, o mundo de NohaH, que é...

PARTICIPANTE 2: É, eu já ouvi falar, mas nunca tive...

ENTREVISTADORA: Everquest a renda dele lá é maior que é um país da Africa... O que você troca lá dentro....

PARTICIPANTE 1: No Tibia é muito mais...

PARTICIPANTE 2: Tibia, Tibia também rende, se você for rolar o comércio do Tibia, você for ver quantos reais, dólares, euros, investido naquilo...

PARTICIPANTE 1: É muita coisa. O pessoal faz comércio por banco online hoje em dia, então é mais fácil, Liberty reserve, que são os bancos on line, então passa, dólar, né, direto pra conta...

ENTREVISTADORA: É banco online...

PARTICIPANTE 2: Eu no caso pegava pelo Pay Pal, só como eu não tinha cartão internacional pra fazer o saque, e meu pai, obviamente, por não confiar nisso não emprestava o dele, eu vendia, aqui mesmo, chegava um amigo meu, por exemplo, o cara quer uma premier account, eu vendi, 1, 2 reais o dólar, eu fazia o meu dinheiro, ia fazendo... Ele que dando, quando eu tinha que pegar em dólar, eu pegava bastante em real mesmo, e Tibia tem um comércio muito, muito top, Tibia é...

ENTREVISTADORA: E precisa, também ter, mouse especial, o computador precisa ser bom...

PARTICIPANTE 2: Não, Tibia é o único jogo dos jogos de hoje em dia que você não precisa ter computador top pra jogar, por isso que ele chama bastante atenção, porque ele compatível com todas versões de Windows, de tudo...

ENTREVISTADORA: Counter precisa...

PARTICIPANTE 2: Counter precisa, tem mouse especial...

PARTICIPANTE 1: Mesmo assim, computador, não precisa de tanto hoje, né... Hoje tá bem avançado o computador...

PARTICIPANTE 2: E o Counter é uma coisa que não tá mais em atualização daquele que ele joga, né...

PARTICIPANTE 1: Mas jogar sem dinheiro no Counter...

PARTICIPANTE 2: Mas já ganhou bastante também, nossa... Campeonato ganhava absurdo...Eu já nunca me empolguei jogar Counter...Galera fica enxendo o meu saco, no corujão, pra completar porque não tem ninguém mais pra jogar, eu jogo, agora, eu jogar por conta própria, falar, viu, vamo jogar o Counter assim, vamo jogar Counter sério...

ENTREVISTADORA: É muito repetitivo né, história da joga bomba...

PARTICIPANTE 2: Então, mas assim, pra quem gosta é outro mundo, porque é o cara com ele, é a tática diferente, o capitão de time passa a tática pra todo mundo, pra ele é interessante, porque ele joga bem, o pessoal curte, jogava bem e ele ganhava o campeonato e mas na minha época não passava daquilo, eu não gosto, era muito repetitivo....

PARTICIPANTE 1: É meu, e o meu prazer é ir em campeonato, ganhar... Sempre joguei...Jogava, treinava, treinava, treinava, pra chegar no campeonato....

PARTICIPANTE 2: É, ultimamente eu tava jogando jogo de luta! Aí eu ia pra campeonato...

ENTREVISTADORA: Do Counter?

PARTICIPANTE 2: Não... Aí eu jogava de videogame, teve uma época aí do ano passado que eu jogava videogame, ganhar no campeonato, aí eu gostava também... Só que no final, ficava enchendo o saco, falei, “ah, não quero mais”...

PARTICIPANTE 1: Os campeonatos grandes do mundo, né...O World Cup Games (algo parecido), o WC né...

PARTICIPANTE 2: Até hoje, né, tem campeonato até de Street Figther ainda hoje... Jogo antigo...

ENTREVISTADORA: É, jogo antigo...

PARTICIPANTE 2: E que até hoje, aí no caso eu jogava também. Fui pra campeonato, o que tava jogando bastante é o Narudo (algo parecido), que tem muitos eventos japoneses, né...

ENTREVISTADORA: Mas tem até onde, mais ou menos, até São Paulo...

PARTICIPANTE 2: Olha, São Paulo eu fui uma vez, no campeonato, campeonato de Narudo, o resto que eu fui, foi, em Limeira, Rio Claro, Americana, aquela região, aí ia ganhando, ganhando, ganhando, só que pra mim tava chato, porque o prêmio não era interessante, eu gastava a passagem lá, pra ganhar um cd, dois cds, só em São Paulo que valia a pena, só que São Paulo também, eu não tinha saco pra ir lá... Porque, eu tinha um time, no caso que ia rolar, apresentar São Paulo aqui, porque ia ter o Anime Friends né, que é um evento, que também tem jogo, tem tudo, tem Street Figther, tem tudo, PlayStation 3, uma galera pra jogar, só que eu não tinha, eles queriam que eu fosse lá 3 vezes por semana pra treinar, não tinha 60 reais pra ir lá, 3 vezes por semana, pra treinar, então aí eu parei de jogar...

ENTREVISTADORA: Qual que é a grande promessa, ser uma lenda nesses campeonatos, é isso?

PARTICIPANTE 1: É, você quer ser o melhor né...

PARTICIPANTE 2: É, você sempre quer ser melhor...

PARTICIPANTE 1: É, tentar ser, né...Mas no caso do Counter, você tem que ser o melhor em equipe, é bem mais complexo em do que ser você sozinho.

PARTICIPANTE 2: No Tíbia também tem uma coisa muito de você ter o time com você, porque sozinho você não faz nada. Você não é nada...

PARTICIPANTE 1: É, por isso que você faz bastante amigos...

PARTICIPANTE 2: No Tíbia, no Tíbia arruma um jeito, lá, de você ter nome, quem tem nome lá você ganha a guerra. Quem tem nome é o cara que ganha guerra, porque, porque ele manda. Eu tinha muito nome porque é uma guild de gringos, tinha dois brasileiros vice-líder da guild e eu era um deles, e era o que eu gostava, porque eu mandava mesmo, eu ...

ENTREVISTADORA: Poder né...

PARTICIPANTE 2: Eu mandava, tirava da guild e matava depois, e dava risada...

LOC:2 Poder que você ganha no jogo né, é uma coisa que..

ENTREVISTADORA: O Counter não é tanto de poder né, é mais de...

PARTICIPANTE 2: O Counter é fama, é dinheiro que ele ganha, é um monte de coisa, Counter tem, Counter pra mim, no caso, é que eu não tenho habilidade pra jogar Counter, mas eu acho que se eu fosse mudar tudo eu jogaria Counter...

PARTICIPANTE 1: O Counter tem como você ter um sonho de ser profissional de Counter...

PARTICIPANTE 2: Tíbia não... Lá fora por exemplo, Suécia, os chineses...

ENTREVISTADORA: Essa é a grande promessa? Pra quem joga?

PARTICIPANTE 1: Por exemplo, eu to velho já, eu já não penso tanto assim... Mas eu quando era moleque eu pensava, eu tinha sonho de, por exemplo, o melhor do Brasil, top do Brasil, que tinha, o pessoal da época, que era o MBR, o Mande em Brasil...

ENTREVISTADORA: De...?

PARTICIPANTE 1: São Paulo. Eles, eles ganhavam o que, pelo menos, 2 mil reais cada um por mês pra jogar. Fora isso, eles iam pra Suécia, pra jogar os torneios, e a premiação dos torneios é 60 mil dólares, e eles chegaram a ganhar fora alguns... Então você acaba arrancando dinheiro bom, dá pra você sobreviver, dá pra você brincar, se divertir, viajar pelo mundo inteiro né...

ENTREVISTADORA: São tantos times, tantas cidades...

PARTICIPANTE 2: É muita gente...

ENTREVISTADORA: É um?

PARTICIPANTE 1: É um. Aqui no Brasil né, aqui no Brasil... Agora veja você, imagina você ganhar 2 mil reais por mês pra você jogar, o que você gosta,

PARTICIPANTE 2: Então é só os tops mesmo... No Brasil tem...

ENTREVISTADORA: O que que você tem, que você ganhou mais assim, em termos de, de... No fim das contas assim...

PARTICIPANTE 1: Então, eu participei muito de torneio de lan house de interior, né... Ontem eu tava em Campinas, então sempre tem campeonato aqui no interior eu to indo

ENTREVISTADORA: Ontem você tava jogando?

PARTICIPANTE 1: Fui pra jogar. Só que a premiação era simbólica...

ENTREVISTADORA: Counter?

PARTICIPANTE 1: Counter. Era por exemplo, a inscrição era 15 reais por pessoa e a premiação era 30 reais por cabeça, primeiro lugar. E o segundo não pagava inscrição... No caso fui lá, peguei o segundo, não fui tão bom, mas... Tava parado também, fazia uns dois meses que eu parei de jogar, tentei pegar...

ENTREVISTADORA: Você continua jogando Counter?

PARTICIPANTE 1: Continuo... Eu gosto demais, né, é uma coisa que me faz falta até, que se eu não jogo eu fico mal até... Mas é uma coisa que precisa ter muita dedicação né...

ENTREVISTADORA: E você joga o Counter desde, ele surgiu em 99, 2000?

PARTICIPANTE 1: 90... Finalzinho, final de 98...

ENTREVISTADORA: 98?

PARTICIPANTE 1: Eu comecei a jogar em 99.

ENTREVISTADORA: Você joga aquele (não entendi)

PARTICIPANTE 1: É...

ENTREVISTADORA: Aquele lá, versão mais nova não pegou né?

PARTICIPANTE 1: Não...

ENTREVISTADORA: Tá... O

PARTICIPANTE 1: O Surce (algo parecido) não pegou muito, pelo fato de, de ter ficado muito pesado, a texturização do jogo, então não é aquela movimentação legal que o outro tem né, em relação a time.

ENTREVISTADORA: E você joga desde 99?

PARTICIPANTE 1: Desde 99, eu comecei a jogar numa lan, a primeira que eu joguei em Piracicaba era Rex, que era aqui na Alferes, lá no fundo, comecei a jogar no finalzinho de 99 fui no primeiro torneio, daí, só que todo mundo era ruim né, era uma coisa mais pra se divertir. A gente foi o primeiro torneio em Campinas que aí teve a primeira liga Monkey, e as Monkey começaram a pegar pra ganhar dinheiro com Counter, porque Counter, querendo ou não, pra uma lan house, é lucrativo, entendeu? Se eu pegar, eu fazia aqui todo domingo, dava mais lucro pra mim fazer todo domingo fazer um torneio de Counter do que eu ficar aberto segunda a sexta. Entendeu? Então, tanto pro proprietário da lan, tanto por diversão pra todo mundo é uma coisa legal.... E, mas em 99 eu joguei esse campeonato e depois foi indo... Mas eu nunca, de lan house, igual ao PARTICIPANTE 2, eu sempre peguei e também nunca paguei, por causa de patrocínio, eu sempre peguei patrocínio, nunca com salário né, mas eu

não pagava pra jogar... É, ajudinha pra viagem né, ah, vamos lá pra São Paulo jogar um torneio, ah tá bom, vou ajudar com 100 reais de viagem pra vocês...

ENTREVISTADORA: E você tinha quanto em 99?

PARTICIPANTE 1: Em 99... 17?

ENTREVISTADORA: 17, por aí...

PARTICIPANTE 2: Nossa, eu tinha 9...

PARTICIPANTE 1: Não, 16... Aí eu lembro que eu não contei pro meu pai que eu fui, que meu pai não deixava, falei só com a minha mãe, e fui escondido, pra mim foi, né... Até hoje eu lembro assim...

ENTREVISTADORA: Para São Paulo?

PARTICIPANTE 1: Pra Campinas. Em São Paulo depois eu fui que foi mais marcante que foi a classificação pra essa final em Dallas, nos Estados Unidos. Quem ganhava, o ganhador, ganhava viagem, estadia, tudo, pra final..

ENTREVISTADORA: E você pegou o que?

PARTICIPANTE 1: Pegamos 16°. Mas pelo fato, é, tinha 32 times, mas pelo fato de, por exemplo interior, não tem o mesmo nível de São Paulo. Lá o pessoal tem um treinamento muito pesado...

ENTREVISTADORA: Ah, é?

PARTICIPANTE 1: Por exemplo, MBR aí, os caras ganham salário, os caras ganham 100 dólares por dia, você é obrigado a treinar...

ENTREVISTADORA: E quanto você ficava, nessa época? Quantas horas por dia?

PARTICIPANTE 1: Então, no mínimo 8 horas

ENTREVISTADORA: Por dia?

PARTICIPANTE 1: Por dia... Até hoje se eu vou brincar, eu brinco 4 horas, que não tenho como brincar menos que isso...

ENTREVISTADORA: Certo...

PARTICIPANTE 1: Porque você entra, você dá aquela aquecida, né... Porque, você tem toda parte de, de, de acostumar com a tela do computador, com a velocidade do mouse, com relação a milhas né... Então você tem que ir aquecendo...

ENTREVISTADORA: Mas no fim você ficou dono de lan house porque você não saia de uma, é isso, mais ou menos?

PARTICIPANTE 1: Então, desde 99, desde que eu comecei a ir em lan house eu adorei, né, lan house, sempre gostei, e computador né? Sempre adorei computador, jogo de computador, computador em si, programação, tudo...

ENTREVISTADORA: Você joga na lan mas joga em casa também?

PARTICIPANTE 1: Jogo, jogo..

ENTREVISTADORA: Você mora aqui?

PARTICIPANTE 1: Moro aqui. Mas eu jogo...

PARTICIPANTE 2: Fica o dia inteiro aqui... (risos)

PARTICIPANTE 1: É...Mas a idéia da lan house veio por causa do jogo, com certeza... E eu agradeço muito ao jogo por ter essa vida hoje, que eu tenho, entendeu? Porque eu não vejo eu fazendo outra coisa, só música no caso, que eu gostaria de fazer, fora a música...

ENTREVISTADORA: É, isso que eu ia perguntar... Você não fez faculdade?

PARTICIPANTE 1: Fiz, fiz ciência da computação, sou formado em ciência da computação...

ENTREVISTADORA: Mas você não...

PARTICIPANTE 1: É, aqui toda a rede, parte de rede...

ENTREVISTADORA: Você que instalou?

PARTICIPANTE 1: Todos os computadores fui eu que configurei, então digamos que o que eu gastei na faculdade eu cubri aqui, o que eu ia pagar pra alguém fazer pra mim, com certeza eu...

ENTREVISTADORA: Sei, você aplicou aqui...

PARTICIPANTE 1: E até hoje, né, tem que fazer atualização, ah, deu problema numa máquina, eu vou lá e arrumo, se tivesse que chamar alguém pra fazer isso eu já teria gasto bastante dinheiro...

PARTICIPANTE 2: É, agora devem estar me xingando que nem um louco no jogo...

ENTREVISTADORA: No Tíbia?

PARTICIPANTE 2: Não, agora to jogando Diablo...

ENTREVISTADORA: Diablo? Ah, eu já vi esse Diablo, eu vi na, como que é mesmo, eu vi a história dele mais ou menos...

PARTICIPANTE 2: Como assim história?

ENTREVISTADORA: Ah, o resuminho dele...

PARTICIPANTE 2: Ah, foi um dos primeiros que saiu, ele saiu faz uns 10 anos mais ou menos também, ele saiu junto com o Tíbia, senão um pouco antes, um pouco depois, e ele foi uma revolução, porque ele já saiu do ... (não entendi) o Tíbia quando saiu era aquele gráfico de Atari, muito excroto, você era, o seu personagem era um pivô.

ENTREVISTADORA: E agora não, é mais sofisticado?

PARTICIPANTE 2: O Tíbia tá mais sofisticado agora, e o Diablo é mais bonitinho, porque ele tinha aquela coisa de revolução do gráfico, porque você colocava alguma coisa no personagem e aparecia. Coloca um escudo, você coloca uma espada...

PARTICIPANTE 1: O que você for colocando o bonequinho fica lá...

PARTICIPANTE 2: E o Diablo é o que eu to jogando agora, já jogava antes, comprei um cd original....

LOC:2 É antigasso, de 99, 98...

PARTICIPANTE 2: O jogo... Acho que é de 98 e o Tíbia saiu em 97. Aí o Diablo eu já jogava há uns 4 anos atrás, foi um tempo que eu dei uma pausa do Tíbia. Aí eu comecei a jogar Diablo, quando eu tava namorando, ela não queria que eu jogasse Tíbia eu jogava Diablo, porque Diablo é um jogo que se você apertar esc sai e acabou. Não tem choro.

ENTREVISTADORA: Ah, não tem aquela ... O Tíbia tira a alma.

PARTICIPANTE 2: É, mais ou menos isso daí, a alma sua tá vendida ao Tíbia. Ele segura sua alma, aí quando você consegue se libertar do jogo, você já viu que você já perdeu 4, 5 anos da sua vida.

ENTREVISTADORA: E você acha isso?

PARTICIPANTE 2: Não, eu acho que passou, mas que perdi não.

ENTREVISTADORA: Eu queria te perguntar um pouco só, é que uma hora você falou assim: "ah porque quando eu era viciado..." Você tem essa visão assim, de que...

PARTICIPANTE 2: Tenho, tenho. Hoje assim...

ENTREVISTADORA: Como que é, você vê isso...

PARTICIPANTE 2: Nossa, em comparação, hoje, ele sabe, em comparação hoje o que eu era antes, nossa.... Era acordar.... Eu falei pra você, eu cheguei a fazer 3 por 1... 3 dias acordados, um dormindo, 3 dias acordado, 1 dormindo, e boa...

PARTICIPANTE 1: Chegava a passar mal até.

PARTICIPANTE 2: Já passei mal. Nossa, absurdo... Foi quando o coreano, o cara não conseguiu comprar um negócio no jogo, se jogou do prédio.

ENTREVISTADORA: No Tíbia?

PARTICIPANTE 2: Não, não foi no Tíbia, foi no ... (não entendi). O cara não conseguiu comprar um escudo, se matou. O outro ficou jogando CS sem parar, até sem beber água, sem nada, em dois dias, ficou na lan house dois dias, morreu.

PARTICIPANTE 1: Aí no caso o cara já tem um problema de depressão profunda, tem problema de indício de suicídio aí joga um negócio desse, fica lá...

PARTICIPANTE 2: Tíbia eu só passei mal duas vezes, foi num dia. Foi duas vezes que eu tava lá, no teclado, puf, apagou. Apaguei, duas vezes, num dia. Aí eu parei de jogar.

ENTREVISTADORA: Mas o que aconteceu?

PARTICIPANTE 2: Não sei também, pode ser cansaço...

ENTREVISTADORA: Ou porque tanta...

PARTICIPANTE 2: Não sei, só sei que eu tava com a minha namorada tava na web cam lá tudo, e eu também, aí eu tava jogando, aí jogando tals, puf, cabeça no teclado. Nossa... Não foi nem desmaio, foi dormida mesmo. Aí o telefone tocava, tocava, uma hora acordei. Uma hora acordei, olhei assim pra mim, chorando absurdo, fui lá, apaguei de novo. Nossa, aí eu acordei depois de meia hora.

ENTREVISTADORA: Quem que tava chorando?

PARTICIPANTE 2: Minha namorada, ela tava na web cam comigo lá ela viu que eu apaguei. Aí depois disso parei de jogar Tíbia, não dá mais, parei, tchau. Já tava puto porque não conseguia mais jogar, brabo porque eu não conseguia jogar.

ENTREVISTADORA: Sei, mesmo o corpo dando sinal...

PARTICIPANTE 2: Porque eu tava quase pegando o level lá, eu louco pra pegar o level, eu falei, vou pegar isso daqui e vou dormir. E eu já tinha apagado duas vezes e eu louco pra jogar, puts, que bosta né... Vou ter que dormir, falando, vou ter que dormir.

PARTICIPANTE 1: Como se fosse uma obrigação dormir...

PARTICIPANTE 2: É, mais ou menos.... Você chega...

PARTICIPANTE 1: Mas depois que você passa de uma certa idade, pelo menos pra mim, depois dos 21 assim, eu comecei já, cabeça já não vai mais...

PARTICIPANTE 2: É então, depois dos 21 eu, mais cedo já, já não tava dando mais, aí eu falei vou dormir.

ENTREVISTADORA: Você nunca perdeu o ano de escola, nada? A faculdade, você...

PARTICIPANTE 1: Ah, eu sempre tive muito...

ENTREVISTADORA: Teu pai, tua mãe são presentes nisso?

PARTICIPANTE 1: São, são. Eu sempre tive muita disciplina com o tempo de estudo e tempo de jogo. Então eu jogava 8 horas por dia mas estudava 2 horas e ia na facul, na escola, tantas horas....

ENTREVISTADORA: Você não né?

PARTICIPANTE 2: Não, porque assim, meu pai ele não era presente assim em outras parte, mas em tempos de colégio ele era, ele era porque ele sempre focou isso, estudo, estudo, estudo. Você joga, você quer brincar, quer sair, eu dou dinheiro, faz o que você quiser, só que... Então ele era focado nessa parte. Só que aí, nessa época que eu aproveitava e fazia 3 pra 1, foi uma época que ele foi pra Maceió e eu não quis ir, quis ficar em casa, acho que não era nem pelo jogo, não tava afim de viajar, então fiquei 20 dias sozinho, aproveitei, aí eu pensava assim, nossa agora que eu ruxo absurdo, ruxar é jogar hard, agora que eu vou jogar hard. Aproveitei, aí quando aconteceu essa palhaçada toda aí, eu dormi no dia seguinte, já tomei uma bronca absurda da minha namorada, aí eu falei, pronto, parei. Parei com o jogo na hora, depois só de um ano que eu fui voltar a jogar. Eu peguei Diablo é mais light. Tíbia consome muito, Diablo não, porque a hora que eu quero eu vou lá e paro.

ENTREVISTADORA: É melhor....

PARTICIPANTE 2: Não é questão de ser melhor, pra mim os dois são muito bons, e o Diablo não tem aquela pressão de, porra vou sair agora, vou perder o lugar

ENTREVISTADORA: Ele te leva né...

PARTICIPANTE 2: É, ele te move bastante porque você tá naquele pega, po, não posso sair agora porque se eu sair eu perco o lugar. Diablo não, não quero mais jogar, ESC. Que nem eu falei, viu to saindo, fazer um negócio aqui e depois eu volto...

PARTICIPANTE 1: É, não tem problema de você fazer isso... Counter também, se você tá no meio do jogo não dá pra sair não..

ENTREVISTADORA: É, Counter não dá...

PARTICIPANTE 2: Counter a mesma coisa. Ele não pode sair e falar, viu, vou lá, fumar, vou lá, tomar um banho, vou lá dormir... Não é assim. É igual Tíbia. Só que Counter você demora, o que?

ENTREVISTADORA: Counter é vicioso também, né...

PARTICIPANTE 1: Então, ele vicia mas é uma questão de, é um vício diferente do Tíbia, né... É um vício de você querer melhorar sua mira, sua skill, né, sua habilidade no jogo. Não é tanto de você evoluir, tipo level, você vai evoluindo...

ENTREVISTADORA: Não é poder, é outra coisa né, é ficar mais...

PARTICIPANTE 1: É conseguir matar, tipo, por exemplo, você tem um time, o negócio de você jogar com outro time é você conseguir o máximo que der do outro time, então até a gente conseguir levar o máximo que der... E vai treinando, treinando...

PARTICIPANTE 2: E ele também, eu já experimentou o melhor dos dois mundos, já jogou Counter, já jogou Tíbia, ele sabe como que é o pega do Tíbia...

PARTICIPANTE 1: Eu sou muito mais, eu gosto de jogo de tiro do que um jogo de RPG...

PARTICIPANTE 2: Eu já gosto bem mais de RPG...

ENTREVISTADORA: E aquela repetição do Counter, você falou que tem o primor lá de acertar mira, mas é uma repetição que é uma repetição, pelo menos pra quem tá olhando o outro jogar...

PARTICIPANTE 1: Então, aí vai pela...

ENTREVISTADORA: Aquilo não te cansa?

PARTICIPANTE 1: Não, não cansa porque cada vez que eu jogo, a gente faz uma tática diferente, a gente faz uma entrada diferente, e tem todo um esquema tático de jogar uma bomba em tal lugar, um flash pra chegar tal time, uma smoking pra captar, então vira uma coisa que dá um trabalho que é gostoso né, você pegar e estar com 5 do seu time, a gente faz isso, com papel em 2D, e não era nem no computador, era tudo na mesa mesmo, papel em 2D, colocando onde cada um vai ficar, onde cada um vai dar cover, onde cada um vai fazer, outro jogo vai, modifica, cada time joga de um jeito diferente, então você vai lá, você tem que mudar a tática em relação a esse time, então é uma coisa assim que me dava prazer, era um desafio né...

PARTICIPANTE 2: Tem dois modos de jogo né, então por exemplo eu sempre joguei muito Forfun, ele não, então pra mim era muito repetitivo, porque eu ia lá, matava e voltava, matava e voltava. Ele não, ele tem a parte tática, ele jogou o lado profissional do jogo, ele sabe que pra ele é mais que um jogo repetitivo, é uma tática, é um jogo tático... Pra mim não, pra mim é um jogo de matar o outro... Entendeu...

ENTREVISTADORA: Entendi... Tá, cada um, é a forma de encarar né...

PARTICIPANTE 2: É, uma forma dele encarar a Tíbia é diferente da minha...

PARTICIPANTE 1: É, eu peguei mais pro lado, eu tentei até o lado profissional um tempo, sem condições né, só se mudasse pra São Paulo... E tal, mais... Mas eu não me arrependo de nada, adorei. E hoje eu tenho essa vida graças ao Counter, eu falo pra todo mundo mesmo e todo mundo acha bizarro, por causa de um jogo? Mas foi, né? Comecei com isso...

PARTICIPANTE 2: Quantas pessoas eu conheci que falam isso da Tíbia também... Conheci muita gente de Araraquara, um dos melhores amigos que eu tenho mora lá, ele chegava, viu PARTICIPANTE 2, o povo tá fazendo um churrascão aqui, pegava o onibus e ia pra Araraquara. Chegava lá o povo tava me esperando na rodoviária, fazia um churrascão, ficava o final de semana inteiro klá, curtindo, e ninguém falava de Tíbia, né... Era só curtir, muda assunto, porque Tíbia a gente deixa pra falar no jogo, fora do jogo a gente fala outra coisa. Então, nossa eu ia pra Araraquara direto, era praticamente todo final de semana, churrasco,

vem dormir em casa, vamos curtir, vem aqui pra gente sair, e eu ia pra lá, eles vinham pra cá, então, tem essa coisa, de assim...

PARTICIPANTE 1: É a parte da diversão fora do jogo né... Por exemplo eu fui no campeonato, eu joguei durante, você joga um jogo e sai fora, quando você sai fora você fica batendo papo, você tá em outra cidade, que é gostoso né, você tá viajando, então pra mim campeonato sempre foi prazeroso pelo fato de eu sair também da minha cidade...

ENTREVISTADORA: Nunca atrapalhou sua vida, sua namorada...

PARTICIPANTE 1: Então, a minha ex namorado, namorei 4 anos, ela era viciada igualzinho eu, ela jogava Counter, ela gostava, ela tinha time, só que ela era bem mais estourada, então ela parou antes... O Counter você tem que ter um controle mental... Eu tenho um controle mental, calma, tranqüilo, mas foi por causa do jogo também... Que eu fui capitão né, ser capitão de time você tem que agüentar, eu por exemplo, o cara fazia uma coisa errada, eu não pegava e ia gritar com ele, eu fakava com calma, no final do jogo eu dava bronca, depois que acabou, então tem tudo isso...

ENTREVISTADORA: Tem que ter sangue frio... Como se tivesse numa guerra...

PARTICIPANTE 1: Exatamente, quase igual, é quase igual você estar fazendo uma tática de uma guerra de verdade...

PARTICIPANTE 2: Mas o que ele falou de ser calmo, ele é um bom capitão por ser calmo, agora, teve um campeonato grande aqui, relativamente grande né, que fizemos, que o pessoal veio aqui, aí o que acontece se o capitão fala coisa errada, grita muito, faz coisa errada, ele ganha advertência, ou pro time, tem que saber controlar o time dele porque senão vai advertência, eu cheguei atrás do cara e eu falei, cara tava xingando Piracicaba absurdo, o pessoal de Santos, pega na enxada, vai pegar pamonha, aí eu falei, uma advertência, na próxima acabou. É tem todo...

PARTICIPANTE 1: É, tem um pessoalzinho folgado...

ENTREVISTADORA: É uma ética, isso?

PARTICIPANTE 1: Tem, tem... E aqui dentro eu faço as regras do meu campeonato, eu não aceito isso não, não aceito que ninguém erga a voz, porque existe né...

ENTREVISTADORA: E isso não te tira do outro panorama, por exemplo, você lê, você faz outras coisas, ou não?

PARTICIPANTE 1: Olha, eu sou considerado um nerd, então, minha leitura é de internet, eu leio muito, eu leio o dia inteiro, no Google, pesquisando, eu adoro pesquisar, adoro saber de coisas novas, mas é o dia inteiro no computador, então eu adquire muita informação, inglês... Eu nunca fiz aula, mas jogando jogos você vai adquirindo naquela informação de jogos...

PARTICIPANTE 2: E o que a gente sabe, a gente fala normal...

ENTREVISTADORA: E você, você lê?

PARTICIPANTE 2: Então, a minha questão de leitura, por exemplo, eu gosto daquele livro que me prenda, ou de modinha. No caso, saiu Harry Potter, eu fui lá e li tudo, eu gosto de ler, só que se for outra história depende, você não vai me prender num romance, você não vai me prender num policial, policial não gosto, eu gosto mais daquela coisa fantasiosa...

ENTREVISTADORA: Daqueles livros que a escola te manda ler você não gostava?

PARTICIPANTE 2: Nossa, o único livro, eu lembro até hoje, foi traumático, foi um livro de terror, na 4ª série chamava 14 horas de terror. Não queria ler aquilo, aí eu não consigo ler, porque eu gosto de ler aquilo que eu escolho pra ler, não que me impõe. Então chegava lá na hora eu só li 4 capítulos.

ENTREVISTADORA: Você le, mais internet né...

PARTICIPANTE 1: O que eu li fora internet foi Bíblia só, li umas 4 vezes inteira...

PARTICIPANTE 2: Nem isso eu li...

ENTREVISTADORA: Só, o restante é internet...

(RISOS)

PARTICIPANTE 1: É que meus pais são muito religiosos, pastor de igreja, eu gosto muito das histórias da Bíblia então sempre gostei, mas leitura eu pego, eu pego livro na internet, não gasto dinheiro comprando coisa, eu baixo muito música o dia inteiro...

ENTREVISTADORA: É, música é seu hobby...

PARTICIPANTE 1: É meu segundo hobby, se Deus quiser vai ser o primeiro, porque meu sonho também é ser músico né...

ENTREVISTADORA: Você tem uma banda?

PARTICIPANTE 1: Tenho uma banda...

ENTREVISTADORA: É o que?

PARTICIPANTE 1: Eu sou baixista, contra-baixo, meu irmão toca bateria e canta e o Rafael que passou aqui, que desceu primeiro, ele é guitarrista...

ENTREVISTADORA: Ah, legal...

PARTICIPANTE 1: A gente tá há um ano junto, mas... Vai, temos um estúdio no fundo aí...

ENTREVISTADORA: Vai diversificando...

PARTICIPANTE 1: É, eu faço de tudo... Mil e uma utilidades... A cliente chega aí, aí eu falo, joguei o dia inteiro, PARTICIPANTE 2 vai lá trabalha pra gente que eu vou pro estúdio...

PARTICIPANTE 2: Aí eu vou lá jogo o dia inteiro, me divirto, tchau...

PARTICIPANTE 1: E eu estudei, estudei 8 anos de música, então sempre junto com o jogo eu sempre fiz umas coisas paralelas. Música eu estudava 4 horas de música por dia, fiz Tatuí, fiz Sousa Lima, fiz bastante coisa fora daqui até... Tocava em bar, vivi bastante tempo de música.

ENTREVISTADORA: Os dois né...

PARTICIPANTE 1: Os dois, então eu ia num campeonato de domingo, na sexta eu tava no bar tocando, no sábado num bar tocando e domingo num campeonato...

PARTICIPANTE 2: Música é bom pra tudo, porque por exemplo Tíbia é um jogo que não tem som. Não tem um ruído.

ENTREVISTADORA: E o Counter também não tem...

PARTICIPANTE 2: Não, o Counter tem...

PARTICIPANTE 1: Você tem que usar o fone pra saber a direção que eu o cara tá vindo e tem o estéreo. Tem a hora do tiro, você sabe a direção que o cara tá, direita, esquerda, o passo do cara...

ENTREVISTADORA: E o Tíbia é só o olhar?

PARTICIPANTE 2: O Tíbia é só ...

ENTREVISTADORA: Qual que que é a habilidade que você tem que ter no Tíbia, rápido de ver, o que que é?

PARTICIPANTE 2: É assim, primeiro você tem que ter uma coordenação motora boa e saber visualizar o lugar, porque veja só, o Tíbia é um lugar gigante, então você vê o lugar, você tem que...

ENTREVISTADORA: Você tem que ficar atento?

PARTICIPANTE 1: Mas eu acho que o principal é conhecimento né PARTICIPANTE 2...

PARTICIPANTE 2: O principal é conhecimento...

PARTICIPANTE 1: Você tem que conhecer o jogo, porque é muita coisa!

PARTICIPANTE 2: Quanto mais você conhece todo o jogo, mais você vai poder fazer...

ENTREVISTADORA: E você só conhece jogando muito...

PARTICIPANTE 2: Então, eu joguei 5 anos isso daí...

ENTREVISTADORA: E o Counter? Que ele te, nos sentidos, o que que você usa mais?

PARTICIPANTE 1: Sentidos? Ah, o reflexo...

ENTREVISTADORA: Coordenação motora?

PARTICIPANTE 1: Coordenação motora, é bem diferente de RPG...

ENTREVISTADORA: Coordenação você diz o olho, a mão, ouvido...

PARTICIPANTE 1: Audição é muito, muito, absurdo...É porque você tá esperando o inimigo chegar, você já sabe que ele vai chegar...

ENTREVISTADORA: Se não tiver fone...

PARTICIPANTE 1: É, no caso a gente compra um fone caro pra (sic), eu tenho fone de 500 reais, de equipamento de jogo eu tenho mil reais, mas eu ganhei tudo, então...

PARTICIPANTE 2: Eu não gastava nada. Tibia é legal porque o jogo não tem som então você coloca aquele monte de música e vai jogando, Tibia é bom porque você tem reflexo e tem aquele monte de gente, você não sabe o que fazer, você não sabe que direção tomar, você não sabe qual atacar, então... E outra, o povo pode te atrapalhar, no caso, se travar, travou morreu, junta tudo... Tem que ser esperto e ter um bom reflexo pra saber aonde jogar, só que por trás de tudo isso é o conhecimento do jogo, porque você tem que saber o mapa que você tá né...Conhecimento lá é crucial.

ENTREVISTADORA: E esse conhecimento você vê no mapa, no mapa você aprende, como é?

PARTICIPANTE 2: Não, é que assim, o Tibia é muito grande, então o Tibia você explora, o melhor jeito de você conhecer o Tibia é explorando, andando...

ENTREVISTADORA: Ah tá, não tem nenhum tipo, assim, por exemplo, tem RPG que vem com mapa...

PARTICIPANTE 2: Mas o mapa do Tibia em si é um mapa é pra você ver onde você vai, porque o Tibia você pode clicar no mapa e ir direto se não for muito longe, mas é só isso a utilidade, porque você sabe como tá o desenho lá, só que você não tá lá pra ver como que tá de fato, se tem uma pedra no caminho.

ENTREVISTADORA: Então tem que andar por dentro?

PARTICIPANTE 2: Tem que andar, porque tem uma pedra aqui que ela pode atrapalhar o jogo inteiro. Então é na hora da guerra. O nosso líder o que ele fazia, por exemplo, o cara falo que ia ser o campo ali, ele ia, passava uns 3 dias lá, com o bonequinho dele parado, ou dando volta no lugar onde ia ser pra ver que comando ele ia dar. Ele ficava lá, dando voltas, conhecendo o lugar, pra ver o que que ele pode fazer ali, entendeu... E é o que ele faz: conhecimento do campo de batalha, é isso, ele tem que saber. Então, quando mais você conhece melhor...

ENTREVISTADORA: E são cenários diferentes?

PARTICIPANTE 2: São, é isso que eu to falando, qualquer lugar novo que você vai é totalmente diferente, por exemplo, o Tibia tá sempre atualizando, todo ano tem uma atualização.

ENTREVISTADORA: Aí, por exemplo, tem campo, tem montanha, esse tipo de coisa?

PARTICIPANTE 2: Tem...

ENTREVISTADORA: Tem cidade...

PARTICIPANTE 2: Tem, tem tudo. Eu fiquei um ano sem jogar, to perdido no jogo. Agora se eu voltar eu tenho que saber muita coisa. Porque tem atualizações, que colocaram muito mais itens...

PARTICIPANTE 1: Vai aumentando o jogo, né...

PARTICIPANTE 2: Tem uma cidade inteira nova que eu não sei...

ENTREVISTADORA: E você tem vontade de voltar:

PARTICIPANTE 2: Olha, bem sincero, tenho e não tenho. Eu tenho vontade porque o povo tá jogando...

PARTICIPANTE 1: Pela galera dá vontade, né....

ENTREVISTADORA: Mas...

PARTICIPANTE 2: Mas eu tento, porque assim, eu não consigo pegar um jogo, eu gosto de jogar sério, eu não gosto de pegar o jogo pela metade, no Diablo eu tava jogando 8 horas por

dia aqui na lan house e consegui tudo que eu queria. Consegui! E parei de jogar e to voltando a jogar de novo. Agora...

ENTREVISTADORA: Mas não quer porque...

PARTICIPANTE 2: Porque eu não gosto de jogar pra não ser nada, eu gosto de jogar pra ficar forte, ser alguém, ter um nome, e pra mim conseguir isso eu vou ter que me dedicar pelo menos 8 horas por dia da minha vida jogando. Sem dedicação você não vai e eu não gosto de ser um nada lá.

ENTREVISTADORA: Então você, você não sabe se quer...

PARTICIPANTE 2: Eu quero voltar porque eu gosto do jogo, mas eu não quero voltar também porque eu sei que pra mim jogar do jeito que eu quero, do jeito que eu gosto, matar e não morrer, eu tenho que me dedicar no mínimo 8 a 12 horas por dia do meu tempo.

ENTREVISTADORA: E você não tá afim também disso...

PARTICIPANTE 2: Aí que tá...

PARTICIPANTE 1: Passou o tempo, tá ficando velhinho...

PARTICIPANTE 2: Passou o tempo de ficar isso e se eu viciar de novo, eu tenho medo de voltar a jogar gostar absurdamente de novo e ficar naquela neura de jogar 8 horas por dia, dois dias, entendeu, medo tenho...