

O vídeo game como dispositivo para a socialização de jovens adultos

*Pamella Sanchez Mello de Pinho**
*Glaucia Valeria Pinheiro de Brida***
*Hilda Rosa Capelão Avoglia****
*Thalita Lacerda Nobre*****

Resumo

Os modos de interação social sofreram alterações ao longo dos tempos, modificando a forma como as gerações brincam e aprendem as regras de inserção nos contextos sociais. O vídeo game, modo virtual de interação social, mostra-se uma constante neste âmbito, presente em diversas plataformas e etapas do desenvolvimento do sujeito. Através da perspectiva de Winnicott sobre objeto transicional, buscou-se verificar, junto aos jovens adultos, se o vídeo game poderia ser utilizado como dispositivo para a socialização, investigando também a presença do vídeo game na sociedade, os diversos aspectos abarcados e como o jovem adulto comunica-se neste meio. Para isso, foi realizada uma pesquisa feita através de um questionário, onde os sujeitos respondiam sobre a socialização e o vídeo game. Através da análise por categoria de Bardin, conclui-se que, apesar de alguns sujeitos não terem o objetivo de socializar ao jogar, interagem e podem encontrar, através do vídeo game, apoio entre seus pares, tornando o vídeo game um possível objeto transicional neste período de mudanças. A partir desta conclusão, propõe-se intervenções e a inserção do psicólogo nas mídias utilizadas pelos jogadores, através plantões online, visando acolher o jovem adulto em sua angústia.

Palavras-chave: vídeo game; objeto transicional; Psicanálise

The video game as a device for the socialization of young adults

Abstract

The modes of social interaction have changed over time, modifying the way generations play and apprehend the rules of insertion in social contexts. The video game, a virtual mode of social interaction, is constant in this context, present in different platforms and stages of the subject's development. Through Winnicott's perspective on the transitional object, we sought to verify, with young adults, whether the video game could be used as a device for socialization, also investigating the presence of video games in society, the various aspects covered and how young people adult communicates in this medium. For this, a survey was carried out through a questionnaire, where the subjects answered about socialization and video games. Through Bardin's category analysis, it is concluded that, although some subjects do not have the objective of socializing when playing, they interact and can find, through the video game, support among their peers, making the video game a possible transitional object in this context. period of changes. From this conclusion, interventions are proposed and the insertion of the psychologist in the media used by the players, through online shifts, aiming to welcome the young adult in his anguish.

Keywords: videogame; transitional object; Psychoanalysis

* Unisantos. pamellasanchez@hotmail.com .

** Universidade Estadual de Maringá. glauciabrida@gmail.com .

*** Unisantos. hildaavoglia@unisantos.br .

**** Unisantos. thalitaln@gmail.com .

Introdução

Os videogames são bastante utilizados como forma de entretenimento nos lares e em casas de jogos. De acordo com Greitemeyer e Mügge (2014), cerca de 97% dos adolescentes americanos jogam vídeo games, bem como aproximadamente metade da população adulta do mesmo país.

O que antes poderia ser considerado brinquedo ou artigo relativamente infantil é considerado, atualmente, fonte de entretenimento para as mais diversas idades, tendo jogadores de quase todas as faixas etárias. De acordo com Granic; Lobel e Engels:

A característica distintiva mais essencial dos videogames é que eles são interativos; os jogadores não podem se render passivamente ao enredo de um jogo. Em vez disso, os videogames são projetados para que os jogadores se envolvam ativamente com seus sistemas e para que esses sistemas, por sua vez, reajam ao comportamento agentivo do jogador. Existem milhões de vídeo games, com temas e objetivos muito diferentes. Esses jogos podem ser jogados de forma cooperativa ou competitiva, sozinhos, com outros jogadores fisicamente presentes, ou com milhares de outros jogadores online, e são jogados em vários dispositivos a partir de consoles (por exemplo, Nintendo Wii, Playstation) até computadores para telefones celulares. (GRANIC; LOBEL; ENGELS, 2014, p. 67, tradução livre)¹

Portanto, é possível notar a ampla diversidade que o aparelho possui, sendo capaz de agradar e entreter as mais diversas populações, com as mais variadas preferências. Ademais, as numerosas plataformas propiciam maneiras e experiências únicas, influenciando na jogabilidade e experiência que o jogador poderá ter com o jogo.

Levando em consideração que o indivíduo está sempre inserido na cultura em que faz parte, modificando e sendo modificado por ela buscou-se, nessa pesquisa, compreender as saídas oferecidas a ele para a angústia universal de perceber-se como um sujeito participante do meio em que se encontra, principalmente durante as fases iniciais do desenvolvimento em que o grupo social se faz

¹ The most essential distinguishing feature of video games is that they are interactive; players cannot passively surrender to a game's storyline. Instead, video games are designed for players to actively engage with their systems and for these systems to, in turn, react to players' agentive behaviors. There are millions of video games, with vastly different themes and goals. These games can be played cooperatively or competitively, alone, with other physically present players, or with thousands of other online players, and they are played on various devices from consoles (e.g., Nintendo Wii, Playstation) to computers to cell phones.

de tão importante influência. Para isto, serão utilizados alguns dados estatísticos para obter um recorte da população brasileira que está inserida na cultura dos games, bem como sobre a relação que o sujeito estabelece com os jogos de videogame, como uma forma de preparação para o ingresso na vida social autônoma.

1. Breve histórico do videogame no Brasil

No território brasileiro, o videogame surgiu entre meados da década de 1970 e início da década de 1980. Para compreender como se deu este surgimento, é necessário entender o contexto histórico em que o país se encontrava. Como descrito por Chiado (2016), o Brasil encontrava-se no fim do Regime Militar, enfrentando em sua economia a inflação alta e grave recessão, o que deixava o cidadão brasileiro com grandes problemas financeiros.

No âmbito empresarial de eletrônicos, já enfraquecido por causa das condições do país, havia uma política conhecida como Reserva de Mercado, de 1977, a qual virou lei de fato em 1984 (Lei Federal nº 7.232/84) e tornava proibida a importação de quaisquer equipamentos de computação, bem como a entrada oficial de empresas estrangeiras do ramo; tudo para que a indústria brasileira se “fortalecesse” e pudesse, aqui mesmo, passar a desenvolver e a produzir tais equipamentos. (CHIADO, 2016, p. 21)

Isto posto, percebe-se as dificuldades em obter as mais recentes criações tecnológicas lançadas no exterior e torna mais fácil de entender o motivo pelo qual os brasileiros somente conheceram o Atari (tido como o primeiro console de vídeo game) cerca de 7 anos após o seu lançamento.

Chiado (2016) também explica que os primeiros videogames a adentrarem em solo nacional o fizeram por meio de importações pessoais ou foram comercializados por meio da Zona Franca de Manaus e isso, aos poucos, chamou a atenção de empresas (como a Gradiente, por exemplo) que necessitavam impulsionar suas vendas com urgência, uma vez que seus produtos (televisões e equipamentos de som) se encontravam em quedas vertiginosas devido à recessão enfrentada naquele período. Em 1977, surgiu o primeiro videogame nacional, batizado de *Telejogo*, lançado pela Philco-Ford, com os seguintes jogos: *futebol*, *tênis* e *paredão*. Apesar do lançamento o sucesso veio apenas alguns anos depois, pois “[...] o grande *boom* dos videogames no Brasil ocorreria apenas no ano de 1983, data dos lançamentos oficiais do Atari 2600, do Magnavox Odyssey 2 (conhecido no Brasil apenas como

Magnavox Odyssey) e do Intellelevision no país.” (SOUZA, 2015, p. 64)

O fenômeno do videogame foi enraizando-se através de alguns meios considerados escusos, o que não diminuía, necessariamente, sua popularidade. Chiado (2013) aponta que o Grupo IGB, no final de 1983, encomendou uma pesquisa, cujo resultado indicava que havia cerca de 80 mil consoles instalados no Brasil. Este número era considerado muito expressivo, e estava em consonância com o momento econômico e histórico vivenciado pelo país. Outro ponto também chama a atenção: a característica da população jogadora, “a mesma pesquisa veiculada em artigo de 25 de maio na revista *Veja*, apontava o público alvo do videogame: menino ou jovem de classe média, de 7 a 19 anos.” (CHIADO, 2016, p.34).

Observa-se, com esse histórico que, nos primeiros anos de introdução do vídeo game nos lares brasileiros, apesar de ser um jogo individual ou para, no máximo, duas pessoas, o aparelho atraía famílias, tornando-se sinônimo de congregação familiar. Afinal, não era percebido pelos pais, naquele momento, outro entretenimento que cativasse seus filhos (e a eles próprios) como aquele aparelho, recém-criado no exterior e que chegava como novidade, de maneira quase exclusiva para poucas famílias, proporcionando interação e socialização.

Antes de prosseguir com o histórico, faz-se necessário ressaltar a diferença entre socialização e interação. De acordo com o dicionário Michaelis, a palavra socialização deriva de “socializar” e “ação”, ou seja, vem da junção da palavra socializar, que significa “tornar(-se) social; sociabilizar(-se)”, com a palavra “ação”, que por sua vez, expressa “ato ou efeito de agir”. Portanto, pode-se conjecturar que “socialização” significa o ato de sociabilizar. Mas, para compreender melhor este conceito, será utilizado o ponto de vista sociológico, a fim de entender de maneira mais clara o que a socialização pode abarcar.

Segundo Berger e Berger (1977), socialização é o processo pelo qual o sujeito aprende a fazer parte da sociedade na qual está inserido, o que envolve padrões que permeiam a vida deste sujeito, afinal, o processo é constituído por diversas particularidades. Como o sujeito será afetado (ou não), a influência sofrida e a forma de perceber a sociedade a sua volta tem relação direta com quem está transmitindo tais conceitos e a forma como o faz. Nas palavras do autor, tais padrões,

[...] chegam mesmo a interferir nos processos fisiológicos do organismo. Conclui-se que na biografia do indivíduo a socialização, especialmente em sua fase inicial, constitui

um fato que se reveste de um tremendo poder de constrição e de uma importância extraordinária. (BERGER; BERGER, 1977, p. 204)

Portanto, a forma como a socialização é feita, seus impactos e facetas são únicos (do ponto de vista do sujeito), mas também são atravessados pela cultura, que é comum àquela sociedade, tornando-a um grupo distinto do outro, ainda que possam ter similaridades.

Ao pensar-se na palavra “interação”, é possível, em primeira análise, pensar em sua construção, onde há a junção das palavras “inter” e “ação”, podendo indicar um ato entre as partes envolvidas. O dicionário Michaelis explica que o significado de “interação” é “ato de reciprocidade entre dois ou mais corpos”, portanto compreende-se que a interação envolve uma ação simultânea entre várias pessoas como, por exemplo, jogar vídeo game juntamente com algum parente ou amigo. Afinal, estas pessoas estão fazendo ações simultâneas, entre si, utilizando um aparelho que necessita justamente desta interação para alcançar determinado objetivo. Na Psicologia, o estudo da interação é vasto e inclui diversas vertentes. Neste trabalho, será utilizado o ponto de vista sócio-histórico de Vygotsky. De acordo com Neves e Damiani (2006), a interação tem papel importante para o desenvolvimento do sujeito. Isso porque,

Na abordagem vygotskyana, o homem é visto como alguém que transforma e é transformado nas relações que acontecem em uma determinada cultura. O que ocorre não é uma somatória entre fatores inatos e adquiridos e sim uma interação dialética que se dá, desde o nascimento, entre o ser humano e o meio social e cultural em que se insere. (NEVES; DAMIANI, 2006, p. 7).

É por meio da interação com o outro que o sujeito conhece a si e ao mundo, desenvolvendo-se justamente por interagir com as pessoas a sua volta, que lhe mostrarão suas formas únicas de perceber o mundo que, por sua vez, são provenientes de outras interações. Nesta dialética, tanto o meio quanto o sujeito constroem-se mutuamente.

É possível afirmar que além da interação, antes da popularização da internet banda larga nos lares brasileiros, o videogame também proporcionava a socialização, onde, inicialmente, os pais introduziam o filho ao aparelho e jogavam partidas ou simulações. O aparelho atraía famílias, tornando-se sinônimo de congregação familiar, como um jogo de tabuleiro, mas jogado diretamente na televisão. A medida em que a tecnologia se desenvolvia, os gráficos e

jogos tornaram-se mais realistas e complexos, transformando também o modo de utilização das plataformas.

Por estar tão presente e ter os mais diversos formatos para agradar a maior quantidade possível de pessoas, muitas pesquisas são realizadas para compreender os efeitos que tais tecnologias podem ter sobre o ser humano, principalmente sobre aqueles que se encontram em fase de desenvolvimento. De acordo com Granic, Lobel e Engels (2014, p. 66), “[...] décadas de pesquisa valiosa sobre os efeitos de videogames violentos sobre o comportamento agressivo de crianças e adolescentes e isso é, de fato, um importante trabalho a ser considerado”.

Os efeitos do uso do videogame podem ser diversos e, estando ao alcance de tantas pessoas, se faz necessário compreender os efeitos que tais equipamentos proporcionam, bem como entender e buscar formas produtivas e proveitosas de se utilizar estes recursos.

Existem diversos artigos que enaltecem a potencialidade do vídeo game como alternativa para o melhoramento de diversas cognições, tais como atenção, memória de trabalho e longo-prazo e cognições espaciais (GREEN; BAVELIER, 2012; FENG, SPENCE, 2014).

Com relação a atenção, Green e Bavelier (2012) afirmam que jogos de ação a melhoram em diversos aspectos da atenção: seja ela seletiva com relação ao tempo, ao espaço ou voltada para objetos e sustentada. Quanto à memória, Feng e Spence (2014) apontam que a memória auxilia o jogador no jogo, principalmente a memória de trabalho (ajudando o jogador a armazenar, por certo tempo, informações para manipular o jogo) e memória de longo-prazo (que guarda, por muito tempo, informações que podem auxiliar a formar estratégias e seqüências de procedimentos. Ambos os tipos de memória se complementam, auxiliando o jogador a ter um bom desempenho.

Referente à cognição espacial, jogos em primeira pessoa (em que o jogador tem a mesma visão que o personagem teria, como se estivesse imerso no ambiente), auxiliam no posicionamento com relação ao mapa, cabendo ao jogador localizar-se em ambientes diferentes e formar novas representações espaciais (FENG; SPENCE, 2014).

Como foi destacado anteriormente, o videogame encontra-se inserido no cotidiano da população, sendo utilizado como fonte de entretenimento. Porém, com o uso do aparelho, é possível questionar se há efeitos e quais seriam estes. Portanto, pesquisas vêm sendo realizadas, investigando os diferentes efeitos e em quais áreas os mesmos podem ser observados. Dentre essas áreas, inclui-se a saúde mental, principalmente a infantil (uma

vez que tal população constitui grande parte dos consumidores de tais jogos). Faz-se necessário ressaltar que a percepção infantil tem suas particularidades, conforme ressaltam dos Santos e Barros:

[...] a mente da criança atenta-se para a comunicação que vai além da linguagem, mas que está relacionada com as trocas afetivas, com o toque, o olhar, o som e tom das palavras e, principalmente, com a capacidade de estar em relação com o outro e de ocupar um lugar especial para este. (DOS SANTOS; BARROS, 2017, p. 3)

A criança está em processo de crescimento, o que engloba aprender e compreender (de maneira muito dinâmica) as regras de convivência, como se portar, como se comunicar de maneira adequada, internalizando significados e conceitos socioculturais apresentados por figuras que, consideradas importantes (sejam paternos ou maternos), ajudarão a moldar a maneira de conceber o mundo que a cerca. Tal assimilação, muitas vezes é realizada de maneira prática: seja através de brincadeiras ou exemplificados através de ações destas figuras, o que implica não somente ouvir e observar, mas interagindo constantemente com o ambiente no qual se encontra.

Utilizando-se a psicanálise para compreender sobre o papel que o videogame pode desempenhar na construção da personalidade dos jovens, partiu-se da tese de doutorado de Martinez (título: “Game Over: a criança no mundo do videogame”) que propôs que os jogos poderiam ser internalizados pela criança como um “objeto transicional”, isso é, partindo da postulação de Winnicott de que a criança em crescimento pode eleger um objeto que corresponda, simbolicamente, ao amor e ao desejo maternos que a ampare, os jogos de videogame poderiam ter essa representação. Nesse caso, a presente pesquisa, como uma ampliação da tese da autora, se propôs a analisar se e de que modo isso poderia ocorrer em jovens adultos.

Como objetivos específicos, pretendeu-se verificar na literatura, através da perspectiva psicanalítica, se o vídeo game pode auxiliar como objeto transicional; identificar a inserção do vídeo game no contexto dos indivíduos entrevistados.

Para isso, tem-se como hipótese que o vídeo game atuaria como objeto transicional, auxiliando o sujeito a atravessar marcos psicossociais de modo benéfico, facilitando a socialização e interação.

Para realizar esta pesquisa, o projeto foi submetido ao Comitê de Ética da Universidade Católica de Santos,

obtendo o parecer positivo (que se encontra anexado). Como dito anteriormente, a pesquisa foi feita de maneira virtual, foi criado um formulário na plataforma “Google Forms”, durante o segundo semestre de 2020.

Foi aplicado um questionário virtual em 30 jovens adultos com idades entre 18 e 25 anos, que jogassem vídeo game informalmente e que não fizessem uso de drogas psicoativas. As delimitações do escopo se devem à relação próxima com o tema, atual e crescente diante do público desta idade: jovens que estão fazendo a transição para à vida adulta, adquirindo maiores responsabilidades e contato mais próximo com o outro.

Os critérios de exclusão foram definidos dessa forma devido à preocupação com a interação e saúde mental dos participantes. Caso o participante fosse jogador profissional, suas respostas trariam um viés que poderia, sem a interpretação devida, acusar compulsão ou adicção. Afinal, este sujeito necessita praticar e treinar constantemente para se aprimorar e aperfeiçoar suas técnicas para os diversos campeonatos no qual se inscreve.

Já o uso de drogas psicoativas encontra-se compreendido dentro do campo da adicção, entendendo-se que, de acordo com Gurfinkel (2011) o termo pode ser definido como o uso de um objeto de maneira coercitiva, onde o sujeito não vê outra alternativa senão fazer uso do objeto que é fonte de seu desejo, sendo um comportamento irreprímível e impulsivo. O autor prossegue em seu argumento, ressaltando a correlação entre a adicção e o possível rompimento com a realidade, nas palavras do psicanalista:

Ela realiza, em geral, uma função defensiva para o Eu, tanto por seu efeito euforizante como pela propriedade de criar uma realidade paralela dissociada, e representa um claro extravio no processo de amadurecimento em termos da passagem dos estados de dependência infantis para a dependência madura da vida adulta. (GURFINKEL, 2011, p. 73)

Ao todo, pouco mais de 120 participantes responderam ao questionário. Os dados foram analisados de maneira quanti e qualitativamente. Para a análise qualitativa, utilizou-se a análise por categorias de Bardin, categorizando os dados obtidos em grupos para, posteriormente, agrupar os dados considerando a parte comum encontrada.

2. Sobre o objeto transicional

Donald Woods Winnicott tem como um dos pontos centrais para sua abordagem a participação do ambiente

no desenvolvimento do sujeito. Em sua obra “Tudo começa em casa” (1999), postula que o ambiente, quando satisfatório tem grande importância no início da vida do sujeito. Este ambiente, para o autor, “[...] é aquele que facilita as várias tendências individuais herdadas, de tal forma que o desenvolvimento ocorre de acordo com elas.” (1999, p. 4). O autor também pressupõe que este ambiente inicia com alta adaptação às necessidades da criança. Tal adaptação parte, primariamente, da mãe, que nutre e supre toda e qualquer necessidade do bebê, constituindo, assim, um ambiente satisfatório, permitindo a organização do meio ambiente-indivíduo.

Araújo (2007) aponta que o ambiente satisfatório é aquele capaz de facilitar o desenvolvimento físico e psicológico do indivíduo. É composto por dois atributos, o primeiro deles é a adaptabilidade: “[...] o ambiente vive um processo dinâmico de se adaptar, desadaptar e se readaptar às necessidades mutáveis da criança, à medida que esta se desenvolve.” (ARAÚJO, 2007, p. 20). O outro aspecto é a qualidade humana, onde a presença de outro ser humano é importante para que se alcance a “plenitude pessoal”, ou seja, apesar de o ambiente, por si só, ser capaz de prover meios necessários para o desenvolvimento, é necessário que o bebê esteja sujeito à possibilidade de falha inerente à condição humana. (ARAÚJO, 2007).

De acordo com Winnicott, os cuidados fornecidos, inicialmente fornecidos pela mãe, ao bebê geram uma ilusão de onipotência, para em seguida, gerarem desilusão no bebê. Esse sentimento de desilusão é necessário para que a criança seja capaz de lidar com o meio que o cerca e também na sua interação com os outros indivíduos que compõem este grupo.

Winnicott (1975) também ressalta sobre a importância da história de vida materna na transmissão do que se constituirá como subjetividade da criança. Entretanto, ao nascer, o bebê enfrenta um novo mundo e espera-se que adquira a capacidade de compreender que ele e a mãe são seres únicos e indissociáveis. O bebê depende dos cuidados de seus pais, mas, a dependência materna é ainda mais evidente. Afinal, é dela que provém o alimento primário, além de ser o primeiro contato entre ele e o mundo. Dela virão os primeiros exemplos e modos de se relacionar com aqueles que o cercam. Em suas palavras:

Para que os bebês se convertam, finalmente, em adultos saudáveis, em indivíduos independentes, mas socialmente preocupados, dependem totalmente de que lhes seja dado um bom princípio, o qual está assegurado, na natureza, pela existência de um vínculo entre a mãe e o seu bebê:

o amor é o nome deste vínculo. Portanto, se você ama o seu filhinho, ele estará recebendo um bom princípio. (WINNICOTT, 1982, p. 17)

É perceptível, por meio do autor, como o vínculo, bem estabelecido e nutrido, é essencial para o desenvolvimento emocional do bebê, para além do desenvolvimento físico e cognitivo. O autor postula, ainda, que a criança que sente receber amor de sua mãe poderá desenvolver uma capacidade necessária que seria a de suportar a ausência desta, a separação. Em sua postulação:

Com o decorrer do tempo, essa descoberta da criança – a de que esperar compensa – poderá ser usada pela mãe, porque ela aprenderá por sinais que alguma coisa vai acontecer e poderá enriquecer, ainda mais a experiência do bebê, graças ao interesse que o processo suscitará nela. Com o tempo, o bebê gostará de esperar, a fim de manter a operação dentro do âmbito da relação de amor que existe entre ele e a mãe. (WINNICOTT, 1982, p. 47)

A vivência da “espera que compensa” oferecerá subsídios para que a criança adquira recursos para compreender, ao longo de sua jornada pela vida, que situações que não satisfazem seu desejo, aquelas que trazem frustração, são possíveis de serem toleradas.

Segundo Laplanche e Pontalis (1986), o termo frustração, em psicanálise, refere-se à recusa de ter a satisfação da exigência pulsional, seja por si mesmo ou pelo outro. Considerando a descoberta de que o objeto é ilusório e a frustração gerada por não poder dar vazão à sua exigência pulsional, é possível compreender o desdobramento para a angústia gerada ao conceber a ilusão na qual se encontrava. Se o estimado objeto não se encontra mais, pensa-se no que restou.

A frustração gerada pela separação também pode trazer à tona outro sentimento: a angústia da separação. Winnicott (1975) traz a hipótese de que o bebê passa a explorar e conhecer suas possibilidades, primariamente fazendo a posse do “não eu”, ou seja, traz para si objetos que não façam parte de si e essa experimentação traz em si algo que não é nem interno ou externo, mas intermediário. Tal estado deve-se à “[...] inabilidade de um bebê e sua crescente habilidade em reconhecer e aceitar a realidade.” (WINNICOTT, 1975, p. 13).

Nesse sentido, de acordo com o autor, a criança poderá recorrer a objetos do mundo externo que adquiram a função de suprir a angústia decorrente da experiência de separação. A eleição de um objeto que represente o

amor materno pode ter a importante função de propiciar a segurança necessária durante o período de transição de uma fase a outra do desenvolvimento psíquico. A esse objeto eleito, não sem sentido, mas de modo inconsciente, Winnicott conceituou de objeto transicional.

De acordo com o autor, o fenômeno de busca a esse objeto transicional pode começar a ocorrer, aproximadamente, quando o bebê tem quatro meses de vida. Este objeto pode ser, inicialmente a ponta de um cobertor macio, um urso de pelúcia, fio de lã, entre outros. O autor recomenda que tais objetos, ainda que sejam eleitos por diversos motivos, não devem ser modificados, limpos ou trocados sem que o bebê (ou a criança) expresse o desejo ou então faça-o de maneira independente. Mas, tais padrões persistirão para além desta idade precoce, além de o objeto eleito também ter a possibilidade de ser modificado, conforme a necessidade do sujeito em lidar com a angústia de enfrentar um novo momento de separação.

Esse objeto, inicialmente, representa o seio materno sem, de fato, sê-lo. Neste aspecto, Winnicott (1975) ressalta que esta representação e a realidade do objeto tem grande importância, pois ao ser capaz de realizar sons organizados e empregar o simbolismo, o bebê já é capaz de diferenciar a fantasia da realidade. Nesse sentido, o objeto transicional se instala como representante do fenômeno intermediário entre fantasia e realidade, com a importante função de proteção contra a ansiedade. contra a ansiedade (WINNICOTT, 1975). Mais adiante, espera-se que esse objeto intermediador seja abandonado, uma vez que se torna difuso, podendo estar presente em todo o campo cultural. Nas palavras do autor: “... [...] é a destruição do objeto que o coloca fora da área do controle onipotente do sujeito. Dessa forma, o objeto desenvolve sua própria autonomia e vida e (se sobrevive) contribui para o sujeito, de acordo com suas próprias propriedades. (WINNICOTT, 1975, p. 145). É esse movimento que permite ao sujeito suportar suas angústias e enfrentar situações terríficas da realidade em todos os momentos da vida, quando se fizerem presentes.

Um dos períodos da vida que pode ser considerado de maior observação de mudanças é o período da adolescência (do ponto de vista emocional) e puberdade (do ponto de vista biológico). Acerca desse período, Aberastury e Knobel (1984) ressaltam que o adolescente, além de passar por mudanças corporais típicas do desenvolvimento humano (a transição do corpo infantil para a formação completa do corpo adulto), atravessa modificações em seu mundo interno. “Estas mudanças, nas quais perde a sua identidade de criança, implicam a

busca de uma nova identidade que vai se construindo num plano consciente e inconsciente.” (ABERASTURY; KNOBEL, 1984, p. 63-64).

Nessa etapa, o sujeito percebe o mundo à sua volta por uma nova perspectiva. Desta vez, ele distancia-se do que conhecia de si, da posição infantil que se encontrava até então, para descobrir que não se reconhece como criança e, paralelamente, sua maturação física avança, desdortinando intrincadas situações sociais, afetando direta e indiretamente o modo de enxergar-se como sujeito para si e para o mundo. Começam a surgir dúvidas acerca de quem é e do questionamento às figuras dos pais e autoridades. Isso ocorre por conta da transformação da imagem idealizada dos pais da infância. Segue-se, então, a busca por estas respostas que, aparentam para o adolescente, somente encontrarem-se através de questionamento constante do que o cerca e do que lhe é mostrado. De acordo com Aberastury e Knobel (1984, p. 68), o adolescente, “[...] está em pleno crescimento, mas é impotente ainda para fazer um uso positivo de suas conquistas, tanto no plano genital, como no de suas novas capacidades, que se desenvolvem em todos os planos”.

O processo da adolescência e as angústias envolvidas remetem à afirmação de Winnicott (1975) sobre o padrão de comportamento de buscar um objeto que auxilie o sujeito a atravessar um período angústia repetir-se ao longo da vida do sujeito.

Logo, é possível traçar um paralelo entre o momento no início da vida do sujeito, onde o mundo interno mostra-se seguro e, gradativamente, cede lugar ao mundo externo que, mesmo com suas ameaças, não destrói este sujeito que está lidando com ele. Na adolescência, o sujeito já conhece o mundo externo, mas passa por mudanças psicofísicas que o faz questionar sobre seus conceitos e o modo como percebe e é percebido por aqueles à sua volta. O adolescente, então, recorre ao seu mundo interno e pode eleger, mais uma vez, de um objeto externo que o ajude a atravessar o período de angústia, um objeto transicional cuja função é a de mediar as construções entre realidade e fantasia.

Após passar pela infância e pela adolescência, há outro estágio do desenvolvimento psíquico que o sujeito está suscetível a passar: a denominada “adulthood emergente”. Este conceito foi cunhado pelo psicólogo Jeffrey Jensen Arnett, esclarecendo que, assim como a adolescência, esse período é um constructo social, mais comumente observado em sociedades industrializadas, não sendo universal ou imutável.

O autor postula que os sujeitos, nessas sociedades, com idades entre 18 e 25 anos, não se identificam nem como adultos e nem como adolescentes (ARNETT, 2000) e isso vem ocorrendo desde a metade do século XX. Os modos de organização social parecem ter modificado a forma como os sujeitos que estão no final da adolescência e adentrando o começo dos vinte anos se comportam, postergando a construção da família própria ou do casamento.

De acordo com o autor, é difícil para estes sujeitos nomearem este espaço intermediário em que se encontram, uma vez que a sociedade não tem uma denominação para identificá-los, fazendo a ressalva que a idade não é o único marco que define a adultez emergente. Em sua pesquisa, o autor exhibe resultados indicando quais seriam os aspectos subjetivos em comum que qualificariam como, de fato, adulto emergente: amor, trabalho e visão de mundo. Estas três áreas iniciam seu desenvolvimento na adolescência, mas ocorrem, efetivamente, na adultez emergente.

Assim sendo, é na adultez emergente que o sujeito parece ter maior facilidade para envolver-se em novas experiências, pois encontra-se relativamente livre da supervisão dos pais, além de não estar restrito ou vinculado a papéis mais definidos como, por exemplo, de genitores ou marido e esposa. (ARNETT, 2000).

A fim de suportar e compreender as transformações nas identificações e no modo de se relacionar com o outro, o adulto emergente pode, segundo é possível observar, recorrer a objetos que minimizem a angústia. Nesse sentido, a recorrência à brincadeiras que simulem a importante socialização e ganho de espaço na sociedade poderia ser uma saída possível.

Nas sociedades urbanas e tecnológicas, uma das saídas possíveis para a socialização e a simulação da realidade pode ser dada pelo meio virtual. A partir dos anos 2000, a qualidade dos jogos melhorou drasticamente, tornando-se mais atraente, além de propiciar novas maneiras de jogar, o que ajudou na popularização dos jogos digitais (FORTIM; SANTAELLA, 2020).

Os jogos não são, portanto, intrinsecamente bons ou ruins: a posição de vários autores é a de que há muito que se pesquisar para entender as formas como as pessoas jogam, porque o fazem, e por que eventualmente se tornam dependentes deles. (FORTIM; SANTAELLA, 2020)

Portanto, pode-se compreender que os jogos e vídeo games não são dotados de intenção, virtudes ou vícios. O uso que se faz dos mesmos é que determina

seu papel diante do indivíduo e da sociedade: são ferramentas que podem ser utilizadas para os mais diferentes fins e, assim como as demais ferramentas encontradas na sociedade, seu uso e finalidade dependem da pessoa que o emprega.

Em sua obra “A realidade em jogo” (2017), Mc Gonigal, parte da consideração de que, atualmente, a realidade deixou de ser instigante e não traz, em si, a felicidade. De acordo com seus estudos, os jogadores buscam por momentos que possam sentir-se realizados, alcançando objetivos e potenciais de maneira mais eficazes. Segundo a pesquisadora:

(...) na sociedade atual, os jogos de computador e videogames estão satisfazendo as *genuínas necessidades humanas* que o mundo real tem falhado em atender. Eles oferecem recompensas que a realidade não consegue dar. Eles nos ensinam, nos inspiram e nos envolvem de uma maneira pela qual a sociedade não consegue fazer. Eles estão nos unindo de uma maneira pela qual a sociedade não está. (MCGONIGAL, 2017, p. 14)

Assim sendo, o ambiente virtual proporcionado pelo vídeo game traz novos desafios que a realidade, com suas diversas limitações, não é capaz de equiparar. De acordo com a autora, esse pode unir as pessoas de localidades diferentes em prol de um objetivo ou de uma conquista, podendo ser de grande utilidade para o adulto emergente que estreia em suas conquistas sociais.

Metodologia

A pesquisa em questão é exploratória e foi realizada por meio da plataforma “Google Forms”, sendo essa escolhida por propiciar maior alcance (já que a disseminação se dá virtualmente), além de não necessitar de deslocamento por parte do participante ou que ele disponha de aparelhos específicos para conseguir visualizar o questionário. A análise dos dados é qualitativa segundo a proposta de análise de conteúdo por Bardin.

Obteve-se a quantidade de 121 respondentes ao formulário, sendo que 93 (76,9%) deles identificaram-se como pessoas do sexo masculino, enquanto 24 (19,8%) dos participantes identificaram-se como mulheres e 4 (3,3%) como outro gênero. Com relação às idades, os participantes tinham entre 18 e 25, obtendo-se uma média equilibrada entre cada idade, podendo ser notado que a maior prevalência foi de indivíduos com 25 anos (18,2%) e a menor com 18 e 23 anos (9,1% cada). Acerca da escolaridade, a maioria dos pesquisados afirmou possuir

ensino superior incompleto (57,9%), seguido de ensino superior completo (24,8%). Os dados obtidos com essa última pergunta referem-se ao fato de, inicialmente, o questionário para a pesquisa ter sido divulgado entre jovens universitários ao redor do Brasil.

Com relação à quantidade de horas jogadas, retomamos que foram excluídos da amostra os jogadores compulsivos, os indivíduos que relataram fazer uso de substâncias entorpecentes e os jogadores profissionais. Sendo assim, dos 121 respondentes a grande maioria, 36,4%, referiu jogar de 1 a 10h semanais. O menor percentual foi obtido por aqueles que referiram jogar de 30 a 40h por semana (9,9%).

Fortim e Santaella (2020) ressaltam que é de grande importância considerar o contexto pois, no caso de jogadores profissionais (que, como qualquer outro esportista, além de treino e habilidade, necessita cuidar da saúde física e mental), despendem muitas horas de jogo, tanto em torneios quanto para praticar e formular novas estratégias de jogo. Portanto, a quantidade de horas não implica, necessariamente, em uso patológico do jogo, mas, para compreender o que, de fato, o jogo, *per se*, representa para esses indivíduos, é necessária uma investigação aprofundada em pesquisas futuras.

A pergunta seguinte questionava o participante quais jogos costumava jogar. Por ser uma resposta aberta, o participante poderia discorrer livremente acerca de suas preferências. Dentre as 121 respostas obtidas, os jogos mais mencionados foram: *Call of Duty* (Tiro em primeira pessoa), *Minecraft* (jogabilidade não-linear), *FIFA* (simulação de esporte) e o gênero RPG (role-playing game, ou seja, jogo de interpretação de papéis).

Após isso, foi questionado sobre a plataforma de preferência para os jogos, podendo ser escolhidas quantas quisessem. Essa pergunta foi formulada a fim de compreender as preferências dos participantes, considerando-se a pluralidade de plataformas e jogos desenvolvidos exclusivamente para cada uma.

As respostas obtidas mostram a preferência pelo computador (70,2%), seguido por consoles em geral (58,7%) e celular (46,3%). Tais preferências podem se dar devido a acessibilidade que o computador tem frente ao console: computadores podem ser montados de acordo com o orçamento que cada pessoa tem. Os componentes variam de preço conforme sua capacidade, o que viabiliza a participação em jogos online sem desembolsar grande quantia. Um computador minimamente adequado para jogos pode custar quase metade de um console, cuja

capacidade de desempenho não pode ser modificada.² Além disso, a preferência por computadores e consoles em detrimento dos celulares podem corroborar com a preferência por jogos em grupo para essa população, utilizando equipamentos que o permitem estar imersos no contexto do jogo. Os celulares são fontes de jogos mais informais, voltado ao público casual, salvo exceções. Jogos voltados para esta plataforma não costumam ter narrativas muito profundas ou jogabilidade dinâmica, centrando-se desafios pontuais a serem resolvidos de maneira relativamente rápida.

Na pergunta sobre o porquê de jogar jogos online o participante poderia assinalar quantas respostas expressassem sua opinião. Sendo assim, o que se obteve foi a maioria de assinalamentos para “É mais divertido” (76,9%), seguido de “Porque gosto da competição” (65,3%), então “Porque é mais dinâmico” (55,4%), seguido de “Porque faço amizades” (39,7%), “Porque facilita a interação” (38,8%) e “É de fácil acesso” (34,7%). Compreende-se, pela maioria dos assinalamentos, que não diverge do propósito inicial dos jogos e consoles: divertir e entreter. Assim como também é congruente com a competição provocada pelos jogos e seu dinamismo. Entretanto, é notável que 39,7% dos participantes afirmam obter os jogos online como maneira de fazer amizades, o que vai ao encontro de alguns relatos oferecidos nas próximas perguntas, em que falam sobre sentirem-se mais à vontade para iniciar o contato com o outro por meio do ambiente virtual. Um exemplo disso, é a pergunta seguinte, que questionava se seria possível fazer amigos através dos jogos online. A quase unanimidade, exceto um participante, respondeu que sim.

Ainda neste tópico, 67,8% dos participantes afirmaram acreditar que tais amizades podem ter continuidade fora do jogo, atribuindo tal permanência à três categorias: distância (redes sociais facilitam a relação interpessoal, permitindo que pessoas de estados distantes possam interagir), identificação (afinidades e assuntos em comum que tiveram o jogo como catalizador) e interesse (onde o contato entre pessoas restringe-se apenas ao jogo).

Na pergunta seguinte, onde os participantes foram questionados em qual âmbito (presencial ou online) sentiam-se mais confortáveis para criar laços de amizade,

trazendo o surpreendente resultado de que 75,2% dos participantes preferiam fazer amizades pessoalmente, justificando que, presencialmente, é possível identificar quem, de fato, está conversando consigo, além de poder ver as expressões e intenções do interlocutor com mais clareza. Quanto ao restante (24,8%), justificou que a timidez era um fator importante para sentirem-se livres de julgamentos, tendo o anteparo da tela, garantindo privacidade. Este último aspecto pode ser correlacionado com a liberdade de expressar e vivenciar desejos que, no mundo real, não poderiam ser concretizados. Estes participantes podem, também, “testar” papéis que gostaria de exercer sem, de fato, comprometer a realidade caso o resultado não lhe agrade. Portanto, a imaterialidade do outro torna a socialização menos “real” e, possivelmente, menos ameaçadora.

Também foi questionado aos participantes quais seriam os assuntos a serem conversados. Os dados apontam para questões cotidianas (87,6%), seguida de estratégias de jogo (71,9%), denotando que, por mais que o jogo represente um ponto em comum, algo do qual partilham interesse mútuo, o assunto a ser conversado não fica circunscrito ao jogo online, passando por assuntos corriqueiros que permeiam a vida dos participantes, podendo haver aconselhamentos ou formas de conquistar o objetivo do jogo, formando, possivelmente, uma rede de apoio para o sujeito, trazendo o acolhimento necessário no momento da angústia.

Tais dados vão ao encontro dos dados obtidos na pergunta seguinte, onde 62,8% dos participantes acredita que o vídeo game ajudou em sua socialização, uma vez que o outro é visto como um contato “válido”, onde a troca de experiências e convívio não necessitam ser presenciais para ser consideradas como amizade ou socialização, os participantes parecem superar o receio e arriscar conhecer o outro, sem julgamentos que ele próprio pode ter de si ou do interlocutor, conhecendo-o e sendo conhecido pelo avatar que o representa naquele meio virtual, onde a fantasia está sendo manifestada de diversas maneiras, nos mais diferentes jogos. Justamente por tratar-se de interesses mútuos e que está habituado, o sujeito permite-se engajar em conversas e, caso algo desagradável ocorra, basta desconectar-se ou mudar de jogo. É possível, assim como enunciado por Winnicott, testar os limites do objeto transicional, aqui representado pelo vídeo game e pelo contato com o outro. Graças ao ambiente proporcionado pelo jogo, o sujeito pode reinventar-se, testar a si e ao outro de maneiras diversas, ganhando apoio e confiança para lançar-se em conver-

² Estimativa baseada nos valores encontrados em setembro/2020
https://www.amazon.com.br/Nintendo-HADSKAAAA-New-Switch-Cinza/dp/B07VJRZ62R/ref=asc_df_B07VJRZ62R/?tag=googleshopp00-20&linkCode=df0&hvadid=379793566058&hvpos=&hvnetw=g&hvrnd=11589118006020695728&hvpone=&hvptwo=&hvqmt=&hvdev=c&hvdvcmdl=&hvllocint=&hvllocphy=1001766&hvtargid=pla-813822615038&psc=1
<https://www.pichau.com.br/computadores/computador-pichau-gamer-ryzen-3-3200g-8gb-ddr4-hd-1tb-400w-tgt-paladin>

sas onde pode ser rejeitado ou não. E, assim, aplicar no mundo real o que faz sentido no virtual.

Por fim, foi questionado aos participantes se eles gostariam de realizar comentários acerca da pesquisa que haviam acabado de participar. Por não se tratar de uma pergunta obrigatória, o participante poderia encerrar a pesquisa sem respondê-la. Assim sendo, foram obtidas 22 respostas válidas. Houve sugestões para futuras pesquisas, indicações de jogos e algumas piadas. Entretanto, surgiram relatos de como o vídeo game ajudou a superar a timidez e, algumas vezes, foi a única maneira encontrada para estabelecer laços de amizade. Por tratar-se de comentários dados pelos participantes de maneira espontânea, sem obrigatoriedade, compreendeu-se que, ao optarem por deixar seu comentário, estavam expressando sua visão diante da pesquisa que havia acabado de participar, trazendo pontos de vistas decorrentes da combinação de sua experiência prévia, juntamente com as possíveis reflexões trazidas pelas perguntas feitas.

Os comentários deixados pelos participantes trouxeram exemplos de como o vídeo game auxiliou para além da socialização, sendo reconhecido como ambiente onde o desejo do sujeito pôde ser realizado de maneira satisfatória. Ou seja, a conexão entre o que era exposto pelo vídeo game e o “mundo interno” do jogador parece encaixar-se no conceito de uso do objeto transicional postulado por Winnicott. O aparelho traz enredos cuja participação do jogador determinará o sucesso (ou não) de uma expedição, ou o triunfo diante do oponente, a interação e, possivelmente a socialização dos envolvidos. Um, em particular, sintetiza este conceito:

Participante 105: *“Jogos sempre foram uma forma saudável de viver várias vidas, diferentes histórias, conhecer diferentes pessoas com passados diferentes de diversos lugares, sendo eu mesmo a pessoa que vivencionei cada uma. Além de que sempre me ajudou a conectar com as pessoas dentro e fora da “vida virtual”, sendo uma escola secundária de como entender as pessoas (já que alguns jogos não têm suporte de voz). sem falar do apoio das pessoas deste meio, que me ajudaram muitas vezes a aliviar o estresse do dia a dia.”* (SIC)

Assim sendo, ao considerar a teoria winnicottiana e a concepção de objeto transicional, não é difícil considerar o vídeo game um possível objeto que auxilia o sujeito em momentos de transição, em que se faz necessário voltar para si mesmo, analisar seu âmago, na tentativa de compreender o mundo e a si mesmo. Afinal, as mudanças externas não acompanham, necessariamente, as internas. A cada transição para uma nova etapa, há angústia. E isso é essencial.

Winnicott, em sua abordagem, discute sobre como, sem a angústia, no início de sua existência, o sujeito não conseguiria explorar e conhecer o ambiente em que está. É através da angústia que o sujeito se desloca para novos locais, novos momentos e novas formas de perceber a si mesmo e o mundo que o rodeia. O mundo a ser habitado por esse sujeito é construído de forma lúdica, inclusive por meio da relação que se estabelece com o outro.

A relação com o outro ajuda nesta transição para a nova etapa em que o sujeito adentra, seja ela qual for. Inicia-se na primeira relação com outro sujeito, a mãe. É através da ilusão de onipotência e, em seguida, da desilusão que o bebê, angustiado com a separação daquilo que considerava parte de si, busca um objeto que o ajude a atravessar este período. E, conforme pode ser observado na obra de Aberastury e Knobel, a adolescência também parece demandar do sujeito, novamente, esta busca por voltar-se ao mundo interno para outra vez, enxergar o ambiente através de uma nova perspectiva.

Ou seja, este movimento não fica limitado à uma única etapa da vida, ocorrendo também na adultez emergente. Como é discutido por Arnett (2000), o adulto emergente encontra-se em um espaço intermediário, em que não se percebe como adulto, mas, de fato, não é mais adolescente, trazendo em si esta ambivalência que não o permite ser totalmente nem um ou outro. O adulto emergente está em uma posição única, onde as consequências de seus atos têm maior impacto sociocultural, cujas responsabilidades estão mais evidentes e, internamente, tal amadurecimento demandado socialmente não parece corresponder à imagem que tem de si ou de suas ações. Assim, interpreta-se que a fim de superar esta angústia, é feito o uso do console para, mais uma vez, de maneira lúdica, construir o mundo a ser ocupado, juntamente com outros, próximos fisicamente ou virtualmente, que passam pelo mesmo período e enfrentam desafios idênticos, com particularidades.

E, tendo em mente como o mercado do vídeo game e dos jogos eletrônicos tem acompanhado o crescimento de seu público, expandindo sua gama de produtos para adequar às diversas faixas etárias, o vídeo game pode ser, então, um objeto transicional que acompanha este sujeito em sua multiplicidade e complexidade, atendendo as demandas que possam surgir do conteúdo interno do sujeito, oferecendo um ambiente em que a fantasia. Tendo em vista a função tranquilizante que o objeto transicional pode exercer, é possível argumentar que o vídeo game também consiga atuar desta maneira, pois neste aparelho, o indivíduo pode ser quem deseja ser, representando um

papel diante da sociedade que se mostra aterrorizante, com desafios e frustrações que não se julga capaz de atravessar.

No ambiente virtual do vídeo game, o sujeito pode encontrar o refúgio, sendo capaz de experimentar as mais diversas vivências, modificando relações, sistemas, mitologias e universos de acordo com seus desejos, manipulando e testando fantasias que, em qualquer outro ambiente, não poderia ser experienciado de maneira intensa e virtualmente sem consequências. O vídeo game seria, portanto, a ponte entre o que se imagina e a realidade, compondo-se como um dispositivo que permite a existência da fantasia que pode ser tocada e experienciada, amparando o sujeito da vida cotidiana.

Referências

- Knobel, M., & Aberastury, A. (1981). Adolescência normal. *Porto Alegre: Artes*.
- Arnett, J. J. (2000). Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties. *American psychologist*, 55(5), 469.
- Bavelier, D., Green, C. S., Han, D. H., Renshaw, P. F., Merzenich, M. M., & Gentile, D. A. (2011). Brains on video games. *Nature reviews neuroscience*, 12(12), 763-768. Recuperado em 10 outubro, 2019, de <https://www.nature.com/nrn/journal/v12/n12/abs/nrn3135.html>
- Berger, P., & Berger, B. (1977). Socialização: como ser um membro da sociedade. *FORACCHI, M., MARTINS, J.*
- Carneiro, C., Ribeiro, L. M. A., & Ippolito, R. (2015). Adolescência, modernidade e a cultura dos direitos. *INTERthesis: Revista Internacional Interdisciplinar*, 12(1), 176-191.
- Chiado, M. V. G. (2016). 1983+ 1984: quando os videogames chegaram.
- DUNKER, C. I. L. Pokémon Go: este jeito de viver. *Blog da Boitempo*, 16 ago. 2016. Recuperado em 16 outubro, 2019, de <https://blogdaboitempo.com.br/2016/08/16/pokemon-go-este-jeito-de-viver/>
- Fantim, M. (2015). Crianças e games na escola: entre paisagens e práticas. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 13(1), 195-208. Recuperado em 25 outubro, 2019, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4999899>
- Feng, J. & Spence, I. (2014) How Video Games Benefit Your Brain. Recuperado em 11 outubro, 2019, de https://www.researchgate.net/profile/Ian_Spence2/publication/251368869_How_Video_Games_Benefit_Your_Brain/links/00b495320b3fa628d8000000.pdf
- Fontes, F. F. (2008). O conflito psíquico na teoria de Freud. *Psichê*, 12(23). Recuperado em 15 janeiro, 2020, de http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-11382008000200011&lng=pt&tln=p
- Fortim, I., & Sakuda, L. (2013). A indústria e o mercado de jogos digitais no Brasil. *FORTIM, I.; SAKUDA LO indústria e o mercado de jogos digitais no Brasil. In: PESQUISA sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação no Brasil: TIC domicílios e empresas em*, 69-80.
- Fortim, I., & Santaella, L. (2020). *Games viciam. Fato ou ficção?* (Vol. 1). Estação das Letras e Cores Editora.
- Freud, S. (1996). Além do Princípio do Prazer. (1920/2000). *Obras psicológicas Completas de Sigmund Freud. Vol. 18 Edição Standard Brasileira. Rio de Janeiro: Imago.*
- Freud, S. (1996). Formulações sobre os dois princípios do funcionamento mental. (1911) *Obras psicológicas Completas de Sigmund Freud. Vol. 12 Edição Standard Brasileira. Rio de Janeiro: Imago.*
- Freud, S. (1930). O Mal-Estar na Civilização, Novas Conferências Introdutórias à Psicanálise e outros Textos—Obras Completas Vol. 18. *São Paulo: Companhia das Letras. 2010a.*
- Freud, S. (1895). Projeto para uma psicologia científica. *Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud, 1*, 29-397.
- Greitemeyer, T., & Mügge, D. O. (2014). Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Personality and social psychology bulletin*, 40(5), 578-589. Recuperado em 9 setembro, 2019, de <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0146167213520459>
- Gurfinkel, D. (2011). Adições. *São Paulo, SP: Casa do Psicólogo.*
- Helsingier, N. M. (2015). A programação do homem pós-orgânico: que riscos são traçados no papel da finitude?. *Tempo psicanalítico*, 47(1), 43-58.
- Kallas, M. B. L. D. M. (2016). O sujeito contemporâneo, o mundo virtual e a psicanálise. *Reverso*, 38(71), 55-63.
- Laplanche, J., & Pontalis, J. B. (1986). Vocabulário da psicanálise. In *Vocabulário da psicanálise* (pp. 707-707).
- Martínez, V. C. V. (1994). “GAME OVER”: “GAME OVER”: A CRIANÇA NO MUNDO DO VIDEOGAME A CRIANÇA NO MUNDO DO VIDEOGAME (Doctoral dissertation, Universidade Federal de São Carlos). Recuperado em 7 janeiro, 2018, http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/game-studies/files/gs_submission/trabalho_6/trabalho_6.pdf
- McGonigal, J. (2017). *A realidade em jogo*. Editora Best Seller.
- Medeiros, B. G. D., Pimentel, C. E., Sarmet, M. M., & Mariano, T. E. (2020). “Brutal Kill!” Videogames Violentos como Preditor da Agressão. *Psico-USF*, 25(2), 261-271.
- Michaelis. Moderno dicionário da língua portuguesa. *São Paulo: Melhoramentos*. Recuperado em 07 novembro, 2020, <http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php>
- Montenegro, M. J. P. (2006). *O papel do outro na constituição da subjetividade, em Winnicott* (PublishedVersion, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.
- Neves, M. F. & Damiani, R. A. (2006) Vygotsky e as teorias da aprendizagem, em *UNIREVISTA, São Leopoldo, Vol. 1, n.2, 1-10*. Recuperado em 26 fevereiro, 2021, <http://www.miniweb.com.br/Educadores/Artigos/PDF/vygotsky.pdf>
- dos Santos, C. C., & Barros, J. F. (2017). Efeitos do uso das novas tecnologias da informação e comunicação para o desenvolvimento emocional infantil: uma compreensão psicanalítica. In *Psicologia PT*. Recuperado em 16 setembro, 2019, <http://www.psicologia.pt/artigos/textos/TL0435.pdf>
- Souza, C. (2006). Políticas públicas: uma revisão da literatura. *Sociologias*, 20-45. Recuperado em 28 julho, 2020, http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-45222006000200003&lng=en&nrm=iso
- Souza, R. V. F. D. (2015). *Tradução e Videogames: uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil* (Doctoral dissertation, Universidade de São Paulo).
- SOUZA, S. J., SALGADO, R. G., & GONÇALVES, R. (2008). A criança na idade média: reflexões sobre cultura lúdica, capitalismo e educação. *M. Sarmiento, & MCS Gouvea. Estudos da infância: educação e práticas sociais. Petrópolis: Vozes.*
- Stamato, M. I. C.; Vieira, M. T. P.; Lemos, D. I. M.; Alves, H. (Orgs.) (2016). *Psicologia e políticas públicas: reflexões e experiências. Santos: Leopoldian.*
- Szell, M., & Thurner, S. (2010). Measuring social dynamics in a massive multiplayer online game. *Social networks*, 32(4), 313-329. Recuperado em 02 outubro, 2019, <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0378873310000316>
- Valente, J. (2020). Brasil tem 134 milhões de usuários de internet, aponta pesquisa. *Agência Brasil*, 2020-05. Recuperado em 01 junho, 2020, <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2020-05/brasil-tem-134-milhoes-de-usuarios-de-internet-aponta-pesquisa>
- Winnicott, D. W. (1982). A criança e o seu mundo (A. Cabral, Trad.). *Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos. (Trabalho original publicado em 1965).*
- Winnicott, D. W. (2000). *Da pediatria à psicanálise: obras escolhidas. Rio de Janeiro: Imago.*
- Winnicott, D. W. (1986) Tudo começa em casa. *São Paulo: Martins Fontes*, 1999, 53-58.
- Winnicott, D. W. (1975) *O brincar e a realidade*. Rio de janeiro.

Submetido em: 19-12-2022

Aceito em: 14-1-2023