

Proposta da sessão

**O CINEMA, A LITERATURA E OS JOGOS-VIRTUAIS: CRIADORES OU
CRIATURAS DA CULTURA?**

Coordenadora: Ana Caroline Toffanelli

Introdução

Tal sessão coordenada, apesar de apresentar diferentes objetos de estudo, lança mão em todos os seus trabalhos de análises que extrapolam a articulação entre teoria e fenômeno, ao fazer uso interpretativo e/ou mediador de instrumentos como a literatura, o cinema e os jogos virtuais.

Especificamente, o primeiro trabalho (As expressões da alteridade no filme Trem da Vida: sob o julgo da ironia e da tragédia) almejou identificar e interpretar as expressões da alteridade-diferença no filme “O trem da vida”, bem como compreender o uso das estratégias estéticas da ironia e da tragédia para confrontar o horror e o “estrangeiro” que são tidas como faces obscuras do Shoah – Holocausto; o segundo (Sobre anacronismos ou Pierrots: a disseminação do Romantismo na contemporaneidade) buscou compreender o porquê da disseminação do romantismo, já anacrônico, na sociedade de consumo, a partir do levantamento histórico de clássicos literários e do estouro do Crepúsculo (primeiro livro da quadrilogia de Stephanie Meyer, posteriormente adaptado para o cinema) e, finalmente, o terceiro trabalho objetivou discutir os possíveis meios de satisfação pulsional promovidos pelos jogos eletrônicos, mais especificamente nos jogos desenhados para grandes números de jogadores que têm a rede de *internet* como suporte – os chamados MMO.

Objetivos

A presente sessão coordenada pretende 1) inscrever as manifestações artísticas no rol de produção de subjetividade; 2) analisar os danos que a indústria cultural é capaz de fazer ao psiquismo dos sujeitos contemporâneos, via bombardeamento midiático; 3) ressaltar a

importância de contextualizar historicamente os fenômenos psíquicos, promovendo uma maior amplitude e esclarecimento, bem com a politização das análises a serem realizadas.

Método

Quanto à metodologia, o trabalho abordou o procedimento bibliográfico e a Pesquisa Qualitativa.

O levantamento bibliográfico foi utilizado como fundamentação teórica, a fim de emergir os conteúdos até então publicados acerca do tema a ser elucidado, proporcionando ao pesquisador a maior familiaridade possível com o assunto em questão. Tal levantamento tem por finalidade permitir que o tema seja examinado por um aspecto distinto e, por sua vez, que sejam encontradas novas conclusões; deixando, assim, de ser somente uma repetição daquilo que tenha sido escrito ou dito anteriormente sobre determinado assunto (Marconi; Lakatos, 2006).

No que tange à pesquisa qualitativa, utilizou-se a abordagem de González Rey (2005), ancorada no caráter construtivo interpretativo do conhecimento - a qual implica um posicionamento reflexivo diante dos limites e possibilidades da pesquisa científica (2005, p. 03).

Síntese/Conclusão dos Trabalhos

Observa-se que, na presente mesa, todos os trabalhos confluem na direção de impasses e vivências psíquicas de fenômenos localizados historicamente, seja na clínica, pelo diretor, escritor, jogador e - evidente - pelo público.

Desta forma, o primeiro trabalho pôde concluir que o filme em questão enuncia a transgressão produtivo-criativa em nome da diferença, da heterogeneidade, donde emanam possibilidades emancipatórias nas várias representações do encontro com o outro, exigindo do homem o reconhecimento do horror que este guarda em si, da posição de carrasco e das variadas posições que podemos assumir nas inúmeras possibilidades que nossa existência guarda e que deve ser experimentada, em contrapartida à dita totalidade identitária.

O segundo trabalho, por sua vez, visualizou que falar de amor é, invariavelmente, salpicar a pesquisa com o ponto de vista dos pesquisadores e/ou pensadores – que também não deixam de ser sujeitos datados historicamente, visto que o relacionar-se com o outro é concordante ao modo de funcionamento da sociedade da época. Nesse sentido, apontou para os riscos da disseminação de uma realidade afetiva idealizada e inviável para a época, a saber, a indústria caricaturada de amantes perfeitos, sempre desejados e desejosos de um grande amor inesgotável e livre de imperfeições.

Por fim, o terceiro trabalho atentou para a possibilidade de que os jogos estariam mais próximos a uma produção voltada ao mercado/consumo do que ao indivíduo, voltados a satisfazer sim alguma meta pulsional, mas sem a preocupação com o sujeito, sem a preocupação para que exista um sujeito em sua totalidade. O autor do trabalho deixou claro, em sua conclusão, que a singularidade do jogador também está envolvida, isto, é, pode-se levantar a hipótese de que tanto caminhos não construtivos, mais próximos a uma repetição compulsiva, como sugerido Törk (2010), quanto construtivos e quem sabe até sublimatórios podem ser da escolha do sujeito que joga.

Último vislumbre dos caminhos percorridos pelos autores, todos com porte da cultura e o do outro em suas digitais, a presente sessão coordenada pode se encerrar nas palavras de Enriquez (1998, p. 37): “todo encontro com o outro é semeado de obstáculos. O laço social se apresenta, desde o início, como um laço trágico. Ele nos obriga a compreender que os outros existem não como objetos possíveis para nossa satisfação, mas como sujeitos de seus desejos e de seus atos”.

Referências

- Enriquez, E. (1998). O Judeu como Figura Paradigmática do Estrangeiro. In: K. Koltai (Org.), *O Estrangeiro*. (pp. 37 – 60). São Paulo: Escuta/FAPESP.
- Marconi, M. A.; Lakatos E. M. (2006). *Técnicas de Pesquisa*. 6 ed. São Paulo: Atlas.
- Rey, F. G. (2005). *Pesquisa Qualitativa e Subjetividade: Os processos de construção da informação*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning.

Türcke, C. (2010) *Máquina de Distração*. Portal Ciência e Vida, entrevista a Juan Velasquez. Disponível em:
<<http://filosofiacienciaevida.uol.com.br/ESFI/Edicoes/53/artigo192215-1.asp>>.

Apresentação 1

**AS EXPRESSÕES DA ALTERIDADE NO FILME “TREM DA VIDA”: SOB O
JULGO DA IRONIA E DA TRAGÉDIA.**

Alexandra Arnold Rodrigues

Esta pesquisa é fruto das análises proposta na conclusão da disciplina de Doutorado “Memória e Diferença” do Programa de Pós-Graduação em Memória Social da Unirio (Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro). Almeja identificar e interpretar as expressões da alteridade-diferença no filme “O trem da vida”, bem como compreender o uso das estratégias estéticas da ironia e da tragédia para confrontar o horror e o “estrangeiro” que são tidas como faces obscuras do Shoah - Holocausto. O filme Frances “Train de vie”, dirigido por Radu Mihaileanu, lançado em 1998, retrata um vilarejo na Europa Ocidental em 1941 que recebe o alerta de que os nazistas estão chegando para deportar todos os judeus. Quem dá a notícia é Schlomo, o único capaz de sugerir uma saída: os próprios habitantes irão forjar um trem nazista, interpretando/encenando os alemães, os maquinistas e os deportados. Antes da chegada dos verdadeiros nazistas, o trem parte com destino à Terra Prometida. Aos poucos as encenações começam a ficar cada vez mais realistas e uma diversidade cultural adentra o enredo do filme. A hipótese lançada aqui é de que o filme em questão, mesmo tratando de uma tema-limite, produz uma (est)ética cômico-irônica e traz discursos e memórias diversas que confluem no enredo e ganham rica co-existência, permitindo assim uma mediação simbólica subjetiva por parte do espectador. O próprio título do filme permite um contato com esta proposta: a “vida” carrega por si só o sentido desta multiplicidade de singularidades, aquilo que pulsa na outridade e que também é marca fundante do “si”. Já o “trem” aparece como este *locus* de encontro criativo-produtivo das diferenças, mas também de celebração da identidade. Trem dos incógnitos, clandestinos, dos “estrangeiros”, mas também da tradição, coesão e memória coletiva. A tensão entre esses pólos diferença-identidade fundamentam o filme e só são possíveis, de fato, no des-esperado devaneio – produção desejante – do personagem Schlomo, que “escolhe a loucura” – “*sublime folie*”.

Não é a toa que este trem é: um “trem mágico” num primeiro momento, um “trem fantasma” num segundo momento e por último um “trem louco”. Este trem é parte dos fantasmas do personagem Schlomo, bem como é um “trem” impossível no contexto em questão: não pode existir. Vale assumir aqui também a idéia da loucura como outra face de si e da realidade, indica também, paradoxalmente, o despontar da diferença e de uma possibilidade de individuação frente à indiferenciação afirmativa do real. O filme se aproxima também da análise proposta por Nietzsche sobre a Tragédia Grega. Jogo afirmativo-negativo expresso pelo sonho apolíneo (sétima arte, em questão) que tapa, vela, o pesadelo, a embriaguez dionisíaca do que foi a massificação e mistificação nazista. A dolorosa e violenta proposta homogeneizante nazista é revirada pelo o humor e pela experiência da alteridade. Eugène Enriquez (1998) nos trás a seguinte idéia sobre a relação identidade-diferença, tão presente no filme:

rejeitando o estrangeiro, se está seguro de não ser contaminado por ele; se está seguro igualmente de sua própria coerência e identidade. O estrangeiro sempre faz mal àquele que recusa a interrogação. Pois justamente o papel do outro em sua pura alteridade, do estrangeiro, é sempre questionar nossas certezas. (p.40)

O filme, ao trazer facetas da alteridade, questiona as certezas do espectador, pois por um lado incita o contato com um conjunto de figuras paradigmáticas do “estrangeiro” (judeu, cigano, comunista e até o nazista para o século XXI), assim como por outro lado induz a uma “perturbação do pensar” diante da contradição exposta por uma estética marcada pela ironia e pelo grotesco como chave de desvelamento das contradições, de forma caricata. Esta estratégia do filme permite ainda uma afetabilidade pelo não fechamento interpretativo, que coloca o espectador em contato com o horror sem uma absorção identitária e catártica. O deslocamento de sentido criado pela sátira e pelo grotesco possibilita, abre espaço, à reflexão. O grotesco emerge de uma “mutação brusca, da quebra insólita de uma forma canônica, de uma deformação inesperada. A dissonância não se resolve em nenhuma conciliação, já que daí decorrem o espanto e o riso, senão o horror e o nojo” (Sodré & Paiva, 2002, p. 16). Assim também a ironia entra em jogo, como subversão do sentido e do saber instituído, pois “lança

uma violenta contradição entre o que é colocado e o que é verdade. A ironia é um cheque-mate. O que o outro pensa, sua visão ou sentimento de mundo tornam-se insustentáveis, incoerentes, logicamente contraditórios, revelados, desvelados, posto a nu” (Ramos-de-Oliveira, 2004, p.77). São estratégias estéticas que não dizem, mas deixam o espectador sentir e perceber por iniciativa própria. Não há previsibilidade afirmativa, mas surpresa e revelação na negatividade. Como o acesso a monstruosidade de Górgona que “pode provocar igualmente o pavor de uma angústia sagrada e a gargalhada libertadora” (Vernant, 1988, p. 40). Diante das cenas do filme descritas abaixo, como não ser tocado ou cometido por uma gargalhada compulsiva e generalizada? É possível manter-se apático ou indiferente a este desvelamento inquietante e intenso? Cenas tais: homens escondidos observam de longe outros inúmeros homens fardados de nazistas, orando como e junto com os judeus; o judeu que, vestido de comandante nazista, anuncia aos inquisidores que carrega um trem de “judeus especiais”, porque também comunistas, portanto duplamente perigosos, economizando assim no “carregamento”; este mesmo personagem diz que o Idíche é a paródia do Alemão, que para falar Alemão de verdade, é preciso retirar o humor; a mistura cultural nas relações sexuais entre diferentes e o humor trazido por uma sexualidade sempre caricata e grotesca, tira o peso dos tabus sexuais; o trem, em direção a Rússia, justamente na fronteira, é bombardeado e os passageiros do trem gritam “estamos livres”; etc. Em conjunto, estas cenas todas proclamam e convidam a diferença a causar estranhamento e gerar reflexão no espectador. Ao contrastar diferentes possibilidades de existência, de forma esdrúxula, coloca em cheque o princípio de identidade que sustenta o que conhecemos sobre o mundo e nós mesmos, e nos obriga a experimentar a alteridade. Assim, tal estética ganha uma dimensão ética e política fundamental que se estende aos personagens e às “funções” que cumprem. Por exemplo: o visitante suíço que encarna o general nazista para auxiliar a comunidade na fuga de trem rumo a terra prometida, aparece no filme como aquele que vive o limite e o postula. Como Ártemis (deusa dos ritos de passagem, das fronteiras rumo à diferença e a novos estados do ser) e as máscaras usadas para representá-la, o visitante no filme auxilia parte da comunidade judia a experimentar este limite entre eu e o outro ao ensinar a língua alemã, ao conduzir a viagem-travessia longe dos lares, rumo a uma “nova vida” – retorno ao “território do mesmo” (de

volta às origens na Palestina e às raízes da tradição). É quem mantém a regra e evita a transgressão dando contornos a este momento de passagem, bem como prepara todos para adquirir a experiência das formas diversas da alteridade (os ciganos e os comunistas – apesar se sua aversão ao comunismo). Enquanto o personagem Schlomo se afirma na diversidade que carrega consigo – cigano, louco, judeu – explorando as suas possibilidades de existência, o personagem Sami, melancólico e confuso, afirma e nega a diversidade em si, passa por certo luto até, por fim, se entregar a fusão sensual e assumir suas fronteiras borradas. Assim, ele aparece como nazista, como judeu, como comunista e por fim cede ao universo cigano. Ele assume a posição feminina, como propõe Buci-Glucksmann: excluído do simbólico; sem nome, sem identidade, sem ser. Espaço do neutro, do ambíguo. Expressão da alteridade “absoluta”, “jogo infinito da diferença”, sem centramento. Ainda o personagem invejoso e vingativo que vê no comunismo um substituto identitário, aparentemente mais nobre e promissor (em prol de um “novo homem”, “novo tempo”), mas que recai na massificação afirmativa e alienada, arrebatando alguns judeus, sob dogmas que cegam e iludem impedindo não só a diferença, mas o reconhecimento destes na semelhança. Por fim, vale citar a função da personagem mais desejada e cobiçada, Esther, que é quem curiosamente e de forma muito simbólica, tem um futuro na América junto ao esposo e seus três filhos. Sobretudo, o filme fala ainda de Esperança. Se da Caixa de Pandora eclodem e se libertam os males do mundo, nela resta a esperança, como uma resistente remanescente (Rodrigues, 2008). Esperança: alimento a alma, fé no devir, mas também fonte de perdição, vazão ao ressentimento. Esta espera que ao mesmo tempo alude novas possibilidades, mudanças, também instaura uma eterna expectativa quanto àquilo que não passou ou que não se sabe se passou, se passará. As imagens da esperança atravessam o trem em sua saída da aldeia e nos discursos de retorno a Palestina. Emblemático exemplo disto é a cena em que uma criança pergunta a uma senhora se eles irão morrer e esta diz que não, que “nem todos são maus”, voltando a ler a história “Chapeuzinho vermelho e o lobo mau” com olhar de espera contida. No filme ainda fica explícito que tanto os judeus como os ciganos, firmam também a dimensão da identidade pela tradição, pela memória, cultura, crenças e pelo luto das raízes perdidas. O auge da proposta do filme, parece surgir na cena da festa coletiva que se inicia com a troca/jogo de sons, com a

musicalidade, que lança todos em uma convivência identitária sem que cada uma, em sua diferença, anulasse a outra. Enfim, o Shoah para alguns autores se apresenta como evento-limite, a catástrofe da humanidade por excelência. A ferida narcísica da modernidade. Ferida-ruptura que exige o reconhecimento do horror que o homem guarda em si, da posição de carrasco e das variadas posições que possamos assumir nas inúmeras possibilidades que nossa existência guarda. A diferença entranhada em nós deve ser experimentada em contrapartida à totalidade identitária - esta afirmação que homogeneíza e empobrece o homem e a cultura. Remetendo a Penteu e o não reconhecimento/acolhimento de Dionísio, seu primo, tido então como “estrangeiro”, vale a idéia de que “o horror vem se projetar na face daquele mesmo que não soube reconhecer o lugar do outro (...) à medida que um grupo humano se recusa a reconhecer o outro e abrir-lhe espaço, esse próprio grupo se tornasse (sic) monstruosamente outro” (Vernant, 2000, p. 160). Em outras palavras, o mundo (ilusoriamente) reconciliado, levará de forma indefectível a rupturas; quanto mais unitário e totalitário, maior o furo, o rasgo. Portanto, o filme em questão enuncia a transgressão produtivo-criativa em nome da diferença, da heterogeneidade, donde emanam possibilidades emancipatórias nas várias representações do encontro com o outro. Como pontua Enriquez (1998, p. 37), “todo encontro com o outro é semeado de obstáculos. O laço social se apresenta, desde o início, como um laço trágico. Ele nos obriga a compreender que os outros existem não como objetos possíveis para nossa satisfação, mas como sujeitos de seus desejos e de seus atos”.

Referências.

Enriquez, E. (1998). O Judeu como Figura Paradigmática do Estrangeiro. In: K. Koltai (Org.), *O Estrangeiro*. (pp. 37 – 60). São Paulo: Escuta/FAPESP.

Ramos-de-Oliveira, N. (2004). A Ironia como um Ato de Desvelamento. In A. A. S. Zuin; B. Pucci; Ramos-de-Oliveira, N. (Org.), *Ensaio Frankfurtianos*. (pp. 75 – 87). São Paulo: Cortez.

Rodrigues, S. M. (2011). *A esperança como fundamento da Transformação: Elementos para uma Crítica da (na) sociedade contemporânea*. Relatório de pesquisa (Iniciação científica). Universidade Estadual de Maringá – Departamento de Psicologia.

Sodré, M., & Paiva, R. (2002). *O Império do Grotesco*. Rio de Janeiro: MAUAD.

Vernant, J. P. (1988). *A morte nos olhos: figurações do Outro na Grécia antiga*. *Ártemis, Gorgó*. (C. Marques, Trad.). Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.

Vernant, J. P. (2000). *O universo, os Deuses, os Homens*. (R. F. D'Aguiar, Trad.). São Paulo: Companhia das Letras.

Apresentação 2

SOBRE ANACRONISMOS OU PIERROTS: A DISSEMINAÇÃO DO ROMANTISMO NA CONTEMPORANEIDADE

Ana Caroline Toffanelli*
Angela Maria Pires Caniato

Introdução

A presente pesquisa investigou acerca da disseminação do amor romântico, especificamente sua expressão via Indústria Cultural, bem como seus apelos ideológicos e imagéticos como, por exemplo, na adaptação do livro *Crepúsculo* – da autoria de Stephenie Meyer – para o cinema. O estudo serviu-se da pesquisa bibliográfica e qualitativa, atrelando-se ao Projeto de Pesquisa-Intervenção “PHENIX: A Ousadia do Renascimento do Indivíduo-Sujeito – Fase III” do Departamento de Psicologia da Universidade Estadual de Maringá (UEM), vindo a servir de conhecimento teórico para as intervenções realizadas em seu momento prático, feitas com adolescentes da classe periférica da cidade de Maringá- PR. Ressalta-se, neste, a persistência da fantasia do encontro com a vivência amorosa plena e completa, capaz de sanar o desamparo humano em tempos de individualismo, fantasia esta fortalecida pela Indústria Cultural através de revistas de celebridades e da indústria cinematográfica, por exemplo, suscitadoras de sofrimento psíquico frente à inviabilidade da fusão de uma alma à outra.

Apresenta-se então, concomitante ao império da conexão “ficar-com”, o sonho do encontro com a metade faltosa, supressora de quaisquer insatisfações. Como apontado por Mezan (2008, p. 8), atualmente a sensibilidade romântica é expressa nas revistas de celebridades: paradoxalmente, os leitores buscam a prova de que, apenas para os mais afortunados, o amor feliz é possível, bem como constata-se que os famosos também sofrem por amor, assim como na era vitoriana.

E é justamente essa disseminação do romantismo que a pesquisa busca compreender, valendo-se principalmente do estouro cinematográfico de *Crepúsculo*, em que os impasses amorosos entre Bella e Edward causam suspiros e sobressaltos da plateia: a união física do

casal é impedida pelo receio de Edward não ser capaz de controlar seu instinto assassino – o que mantém os enamorados em situação similar à Pierrot e Colombina, da Commedia Dell’Art (forma de teatro popular surgida na Itália no século XVI).

Objetivos

Essa pesquisa identificou o arranjo subjetivo dos relacionamentos contemporâneos, no que tange à formação de vínculos amorosos partindo de premissas ideológicas para a constituição de modelos de relacionamento. Do mais, fez-se uma contextualização da disposição social do modo de produção capitalista, ilustrou-se o papel dos veículos de informação, bem como sua função na constituição da subjetividade na relação indivíduo-cultura na sociedade consumo e, finalmente, pôde contribuir com o Projeto Pesquisa-Intervenção “Phenix – a Ousadia do Renascimento do Indivíduo-Sujeito - fase III”, a fim de oferecer subsídios teóricos e, conseqüentemente, do refinamento de sua parte prática, tendo em vista sexualidade vivaz presente na adolescência.

Metodologia

Quanto à metodologia, o trabalho abordou o procedimento bibliográfico e a Pesquisa Qualitativa.

O levantamento bibliográfico foi utilizado como fundamentação teórica, a fim de emergir os conteúdos até então publicados acerca do tema a ser elucidado, proporcionando ao pesquisador a maior familiaridade possível com o assunto em questão. Tal levantamento tem por finalidade permitir que o tema seja examinado por um aspecto distinto e, por sua vez, que sejam encontradas novas conclusões; deixando, assim, de ser somente uma repetição daquilo que tenha sido escrito ou dito anteriormente sobre determinado assunto (Marconi; Lakatos, 2006).

No que tange à pesquisa qualitativa, utilizou-se a abordagem de González Rey (2005), ancorada no caráter construtivo interpretativo do conhecimento - a qual implica um posicionamento reflexivo diante dos limites e possibilidades da pesquisa científica (2005, p. 03). Para González Rey (2005), a pesquisa qualitativa vai além da reprodução linear da

realidade e possibilita ao pesquisador a produção do conhecimento, que nada mais é que um processo de constantes construções, que se dão diante de confrontações do pensamento do pesquisador com os vários acontecimentos empíricos coexistentes no decorrer da investigação. (González Rey, 2005, p. 07). Destarte, a pesquisa qualitativa de González Rey considera intrinsecamente a singularidade do objeto de estudo, atentando-se ao arranjo subjetivo humano, produtor e produto da cultura.

Nesse trajeto, a pesquisa foi açambarcada por paralelos com a obra de Menotti Del Picchia – *Máscaras* –, e a adaptação de um livro da autoria de Stephanie Mayer para o cinema, *Crepúsculo*. Tal metodologia é utilizada a fim de emergir a importância da arte na análise indivíduo-cultura que será realizada, tendo em vista que estas portam o mesmo objeto de estudo: a subjetividade.

Resultados e Discussão

Observa-se que, tal qual a lógica neoliberal, a prática do “Ficar Com” parece adequar-se perfeitamente no universo de coisificação do outro. Tempo e espaço comprimem-se, e a aceleração do tempo e a demolição de fronteiras geográficas e psicossociais tendenciam as relações em uma maior fluidez, brevidade e instabilidade (JUSTO, 2005). Como alude Bauman (2004), vive-se na era da “instantaneidade”, em que desejos não são retardados, tampouco aguardados: a satisfação é imediata, como no “Ficar Com”, caracterizado pela predominância da sensorialidade, a brevidade do contato, a ausência de exclusividade e de compromisso, a descartabilidade do outro e a não obrigatoriedade da presença de sentimento” (Mariano, 2001, p. 79).

Justo (2005), entretanto, demonstrou surpresa ao afirmar que o “Ficar Com”, apesar de mostrar-se o mais popular entre os adolescentes, não é eleito como modalidade preferida de prática amorosa: a preferência pelo namoro, entre os adolescentes, foi significativa. Sob esse aspecto, o autor aponta que os participantes da pesquisa argumentam que a prática do ficar é tida, muitas vezes, como experimentação – caso o casal conflua, é possível que estes engajem em um vínculo mais duradouro. Em épocas hedônicas, evidente que busca-se aquele que venha suprir irrefreável e completamente os desejos do sujeito contemporâneo – situação,

que, de acordo com Mezan (2008, p. 9), desemboca da inacessibilidade do ideal almejado: caso o outro que corresponda a tais exigências não seja encontrado (ou não possa supri-las), tenta-se, em vão, contornar tal impossibilidade de mil maneiras, o que resulta em vivências de fracasso e angústia.

Conclusões

Pôde-se notar que, concomitante ao império do “Ficar Com”, o romantismo continua a perdurar em corações líquidos, de maneira anacrônica. Independente da modalidade, atualmente todas as fichas são apostadas no assunto “relacionamento”, único jogo que vale a pena, apesar do risco (Bauman, 2004). Tornou-se visível que falar de amor é, invariavelmente, salpicar a pesquisa com o ponto de vista dos pesquisadores e/ou pensadores – que também não deixam de ser sujeitos datados historicamente - com a moralidade sempre presente, seja a de Freud ou Platão, visto que o relacionar-se com o outro é concordante ao modo de funcionamento da sociedade da época. Nesse sentido, aponta-se os riscos da disseminação de uma realidade afetiva idealizada e inviável para a época, a saber, a propagação via Indústria Cultural do encontro com o amante perfeito, sempre desejável e desejoso, como, por exemplo, os caricaturados na indústria cinematográfica.

Destarte, vê-se como de grande importância atentar aos trâmites da realidade afetiva na prática clínica, isto é, à adesão ideológica dos profissionais que veem o romantismo enquanto constitutivo do desenvolvimento emocional do sujeito, e a consequente patologização daqueles que chegam frustrados ao divã, por serem incapazes de manter um vínculo amoroso. Para Costa (1999), pensar na realidade afetiva atual a partir da peremptoriedade do amor é, no mínimo, ingenuidade teórica: tem-se a escolha de sofrer por outras causas, e até inventar novas modalidades de amar. “Nossa vontade não pode tudo, mas pode qualquer coisa, e a melhor confirmação disso é a própria história do amor” (Costa, 1999, p.25).

Referências

Bauman, Z.(2006) *Amor Líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos*. Rio de Janeiro: Zahar.

Costa, J.F.(1999) *As práticas amorosas na contemporaneidade*. In. *Psychê: revista de Psicanálise*. - ano III, n. 3. São Paulo : Unimarco Editora.

Justo, J. S. (2005) *O “ficar” na adolescência e paradigmas de relacionamento amoroso da contemporaneidade*. Revista do Departamento de Psicologia – UFF, 17, 61-77.

Leontiev, A. (2004) *O desenvolvimento do psiquismo*. 2ª ed. São Paulo: Centauro.

Marconi, M. A.; Lakatos E. M. (2006). *Técnicas de Pesquisa*. 6 ed. São Paulo: Atlas.

Mariano, C. L. S.(2001) *Um estudo sobre os relacionamentos amorosos na adolescência*. Dissertação de mestrado. Universidade Estadual de São Paulo, São Paulo.

Mezan, R.(2008) *O Amor Romântico no Século XXI*. Estudos e Pesquisas 234, [XX Fórum Nacional- Brasil - “Um Novo Mundo nos Trópicos”: 200 Anos de Independência Econômica e 20 Anos de Fórum Nacional (sob o signo da incerteza)].

Apresentação 3

OS JOGOS ONLINE: O QUE ESTÁ EM JOGO?

UMA LEITURA PSICANALÍTICA

Daniel Ribeiro Branco*
Regina c. Abeche

Introdução

A partir de uma experiência de trabalho com adolescentes, foi possível notar o quanto os jogos eletrônicos fazem parte de seu cotidiano, tomando uma considerável parcela de seu tempo, ganhando grande espaço em suas discussões e cada vez mais aceito por parte de suas famílias sem o necessário estabelecimento de critérios para avaliar esses jogos. Porém, esta não é uma especificidade adolescente, pois basta uma rápida busca para notar a forte presença deste tipo de entretenimento no dia-a-dia de pessoas das mais variadas faixas etárias. Presença esta, que cresce a cada dia e acaba sendo tema recorrente em noticiários e da mídia em geral, com questionamentos e em alguns casos acusações de que tais jogos seriam prejudiciais.

A grande adesão que estes jogos conquistaram pode ser evidenciada pelo alto número de vendas de algumas variedades e da extensa gama de modalidades e títulos dos jogos, podendo aliar o jogo à *internet*, possibilitando que os jogos não sejam apenas vendidos, mas também que uma assinatura mensal seja exigida para a manutenção do contato com outros jogadores através da rede.

Tendo isto em vista, o presente trabalho tem como objetivo discutir os possíveis meios de satisfação pulsional promovidos pelos jogos eletrônicos, mais especificamente nos jogos desenhados para grandes números de jogadores que têm a rede de *internet* como suporte – os chamados MMO.

Levando em conta que a Psicanálise pode ser entendida como um método para analisar de que modo um fenômeno social é integrado na vida psíquica dos indivíduos envolvidos ou, mais especificamente, para avaliar o tipo de processo psíquico que pode estar em jogo em um fenômeno (Mezan, 1993, p. 53 e 93), o método será pautado na teoria

psicanalítica para a interpretação e discussão do tema proposto, focando nos possíveis caminhos de satisfação – caminhos pulsionais – que os jogos podem possibilitar ao sujeito.

Discussão

De acordo com a União internacional de telecomunicações¹ no início de 2010 estimou-se que mais de 479 milhões de pessoas em todo o mundo utilizavam algum serviço de acesso a dados da *internet*, demonstrando um aumento de 445% em relação ao mesmo período do ano 2000². No início de 2010 os jogos *online* passaram a ser a segunda utilização mais comum deste contingente, segundo pesquisa publicada pela *Nielsen Company*³; ficando atrás apenas dos portais de relacionamento.

Um dos segmentos de maior crescimento nesta indústria são os jogos online para grandes massas de jogadores, conhecidos como *MMO – Massively Multiplayer Online* – sendo *World of Warcraft* o jogo mais popular desta categoria, com 11,5 milhões de assinantes (Roy, 2007). Diferente dos jogos tradicionais, os jogos da modalidade *MMO* possibilitam que centenas a milhares de jogadores adentrem através de um servidor central para jogarem no mesmo mundo virtual, contextualizado de acordo com cada jogo, tendo sua própria economia, sistema de transportes, redes sociais, além de várias outras possibilidades que os tornam atrativos de jogar e cada vez mais complexos (Roy, 2007).

Estes jogos, nos quais vários jogadores participam podendo cada um estar em qualquer local do planeta, simulam desde guerras contemporâneas, batalhas medievais ou o simples cotidiano, criando mundos fantásticos repletos de criaturas bizarras ou mesmo situações muito próximas da realidade. Os *MMO* são também palco para a formação de grupos de jogadores, constituição de relacionamentos por intermédio de bate-papos e o local onde cada jogador deve construir seu personagem da forma que mais o agrada para atuar no jogo. Portanto, a quantidade de possibilidades de interação entre jogadores e entre o jogador e o jogo em si, a criação de um personagem para representá-lo no mundo virtual, assim como

1 Agência da ONU especializada em tecnologia de comunicações (<http://www.itu.int/en/pages/default.aspx>)

2 Estes dados levam em conta apenas os serviços de banda larga, considerando-se que o número possa ser muito maior se computadas as conexões por telefone, ainda existentes em países em desenvolvimento, como o Brasil.

3 Empresa especializada em estatísticas de utilização da internet e meios virtuais (<http://blog.nielsen.com/nielsenwire/>)

do fato de que o jogador deve ser um assinante mensal para poder participar do jogo, fazem dos MMO um representante interessante das possibilidades que este tipo de mídia compõe para buscar a adesão e fidelização do indivíduo como consumidor, assim como para que seja possível interrogar o que está em jogo para que se faça uma aceitação tão grande destes jogos.

Visto que há uma grande adesão e uma inquestionada aceitação da grande maioria dos jogos na atualidade, que pode indicar uma relação de maior compromisso do que o simples lazer, surgindo inclusive o termo esporte eletrônico para substituir a ideia de entretenimento ou lazer, faz-se presente a necessidade de entender como o indivíduo se situa diante de uma sociedade que é atravessada por estas tecnologias e os caminhos de satisfação possíveis que os jogos oferecem para seus jogadores. Deste modo, tendo em vista que a Psicanálise pode ser entendida como um método para analisar de que modo um fenômeno social é integrado na vida psíquica dos indivíduos envolvidos ou, mais especificamente, para avaliar o tipo de processo psíquico que pode estar em jogo em um fenômeno (Mezan, 1993, p. 53 e 93), é sob este ponto de vista teórico que alguns temas referentes aos processos psíquicos, que podem estar envolvidos para que exista esta massiva adesão a este fenômeno social, deverão ser discutidos.

Esta íntima e duradoura relação com estes jogos parece apontar para processos psíquicos internos e inconscientes em sua totalidade, ou pelo menos em parte, sugerindo uma relação pulsional que vai além da facilmente observada descarga da agressividade.

Conceito limite entre o psíquico e o somático, as pulsões são os representantes psíquicos das excitações provenientes do corpo, que chegam ao psiquismo como uma exigência de trabalho que busca a satisfação libidinal (Kaufmann, 1996, p. 439). As pulsões podem ser definidas como um processo dinâmico que consiste numa pressão constante, cuja fonte de excitação é proveniente do corpo, e direciona o indivíduo para um objetivo. (Laplanche e Pontalis, 2008, p. 394).

Embora o termo seja utilizado pela primeira vez por Freud em 1905 em *Três Ensaios sobre a Teoria da Sexualidade* (Freud, 2006a, p. 159) – onde o autor propõe várias subdivisões como pulsões parciais – é apenas em 1915, quando escreve *Pulsões e Destinos da Pulsão*, que Freud (2004, p. 145) traça um panorama estruturado deste conceito, descrevendo

o estímulo pulsional como proveniente do interior do organismo, portanto não passível de resolução por uma ação de fuga, com isto exigindo do organismo que ações específicas sejam realizadas tendo como meta a satisfação desta “pressão constante” (Freud, 2004, p. 146). Desta forma a pulsão cria uma necessidade que para ser suspensa – satisfação – necessita de uma ação; a satisfação, porém, só pode ser alcançada por meio de uma “alteração direcionada e específica da fonte interna emissora de estímulos” (Freud, 2004, p. 146).

Nas palavras de Freud:

[As pulsões] Incitam-no [o organismo] a assumir atividades complexas e articuladas umas com as outras, as quais visam a obter do mundo externo os elementos para a saciação das fontes internas de estímulos, e para tal interferem no mundo externo e o alteram. Todavia, acima de tudo os estímulos pulsionais obrigam o sistema nervoso a renunciar a seu propósito ideal de manter todos os estímulos afastados de si, pois os estímulos de natureza pulsional prosseguem afluindo de modo contínuo e inevitável. (2004, p. 147).

Ainda que a meta pulsional seja sempre a satisfação, esta pode ser alcançada por diversos caminhos, podendo ser dividida e transformada – deslocada – no decorrer do processo, ainda que isto não seja garantia da total satisfação, pois é possível que a meta seja inibida quando não pode ser tolerada pelas regras do Eu, possibilitando apenas uma satisfação parcial (Freud, 2004, p. 148). Embora existam incontáveis objetos ligados à meta pulsional e uma grande possibilidade de destinos que a pulsão possa conhecer, estes não necessariamente têm que ser um outro, algo de fora do organismo, podendo também ser o próprio indivíduo (Freud, 2004, p. 152).

Os destinos que a pulsão pode encontrar são diversos, mas destacam-se a transformação em seu contrário – atividade em passividade, por exemplo – o redirecionamento contra a própria pessoa, o recalque e a sublimação (Freud, 2004, p. 152). Tais destinos e os caminhos percorridos pela pulsão para atingi-los, provocam uma variedade de pares de opostos que agem concomitantemente, como amor/ódio, a atividade/passividade, o Eu/exterior e o Prazer/desprazer (Freud, 2004, p. 155-162).

Embora, ainda em 1915, o criador da Psicanálise aponte para a divisão em dois grandes grupos – Pulsões do Eu e Pulsões Sexuais – é também neste texto que Freud indica a possibilidade de incompletude desta formulação. Levando isto em conta, é em 1920 que a grande modificação deste conceito é apresentada, com a formulação da conflitiva dualidade entre pulsões de vida e pulsões de morte em *Além do Princípio do Prazer* (Freud, 2006b, p. 149).

Tanto as diversas possibilidades de destinos pulsionais apresentadas em 1915, quanto as novas dualidades de 1920, apontam para esta força constante que tem sua fonte no interior do organismo e sua representação no psíquico, que incita o sujeito a várias ações para obter a satisfação, mesmo que parcial, para esta demanda interior. Tal busca por satisfação parcial pode ter como possibilidade de destino os jogos, já que estes trariam diversos atrativos para dar conta destes desejos, oferecendo saídas que não atingiriam o coletivo, sendo assim sem a possibilidade de repreensão pelos atos praticados, ou mesmo sem as dificuldades que um relacionamento pessoal real poderia trazer, tornando assim o ambiente dos jogos citados assépticos às consequências da satisfação de alguns desejos.

Os possíveis conflitos advindos dos atos para obter a satisfação e da convivência coletiva, assim como as saídas possíveis dentro de uma sociedade com regras, levam Freud a trabalhar tais conceitos pensando na influência destes na própria composição da civilização.

Em seu famoso ensaio, *O Mal Estar na Civilização*, Freud (2006c, p. 93) discorre sobre a dicotomia da aquisição/manutenção da felicidade e do processo civilizatório, considerando que a mesma civilização que nasceu da necessidade de evitar as fontes de sofrimento, acaba sendo responsável pela frustração do indivíduo. O processo civilizatório tem o intuito de “proteger os homens contra a natureza e ajustar os seus relacionamentos mútuos” (Freud, 2006c, p.96), ou seja, proteger a sociedade contra os processos pulsionais⁴ e regular nossos relacionamentos sociais, a fim de que estes não estejam sujeitos a uma vontade, ou desejo arbitrário. Porém, esta própria civilização diminui a liberdade, já que o

4 O termo utilizado na tradução da edição inglesa estava relacionado a instinto. Porém, o termo utilizado no original alemão seria *Trieb*, que pode ter significados múltiplos, dentre eles instinto ou pulsão, sendo este segundo mais apropriado por distanciar seu significado de uma terminologia que poderia limitar o termo *Trieb* a algo relacionado singularmente ao biológico. A utilização de Pulsão tem seu apoio nos comentários de Luiz Alberto Hanns (In Freud, 2004, p 142) e de Laplanche e Pontalis (2008, p. 394).

próprio conceito exige restrições e a justiça exige que ninguém fuja a estas restrições, que ninguém fuja à renúncia às pulsões; é exatamente esta renúncia um dos fatores de frustração, sendo que pressupõe a não satisfação de pulsões poderosas (Freud, 2006c, p. 102). Como consequência das necessidades impostas pelo princípio do prazer e pela agressividade afigurável no homem, o indivíduo encontra-se dividido, descontente em um limbo entre suas vontades de satisfação individual e as exigências sociais impostas pela civilização (Freud, 2006c, p. 119).

Por outro lado, o que se afigura na sociedade contemporânea pode estar além do que o criador da Psicanálise poderia descrever em 1930, culminando em novas formas desta relação entre o indivíduo e as exigências sociais, amparadas por novos paradigmas e valores. Esta contemporaneidade, conhecida como era pós-moderna⁵, demonstra intensas modificações no modo de vida dos indivíduos, ressaltando a predominância da imagem, do culto ao narcisismo, do vazio, do espetáculo e do consumo, gerando novos padrões de subjetividade (Abeche, 2008, p. 165).

Intimamente ligada ao consumo, pode-se dizer que a pós-modernidade tem como uma de suas principais marca a subordinação da cultura e da subjetividade ao registro econômico, sugerindo que a economia se faz presente junto ao psiquismo como uma “administração instrumental dos desejos e prazeres para a geração de novas riquezas” (Silva Jr, 2006, p. 30). É sob esta égide que a cultura, além de mercadoria, torna-se na pós-modernidade um meio de produção de comportamentos, capaz de utilizar como ferramenta para esta produção qualquer processo psíquico como, por exemplo, apelos eróticos, estímulos sensoriais, identidades, ideais estéticos, valores morais ou mesmo visões de mundo; preparando assim o sujeito para exercer seu novo papel social: o de consumidor (Silva Jr, 2006, p. 31-33).

Segundo Dufour (2001), na sucessão da história do ser humano este constantemente instituiu grandes figuras representacionais, colocadas no centro de suas configurações simbólicas; embora tais figuras mudassem no decorrer da História e nas diferentes culturas,

⁵ Embora existam discussões sobre estarmos, ou não, em uma era após a modernidade, não cabe aqui tal discussão, mas sim anunciar algumas características desta contemporaneidade na qual estamos, esta sim sem dúvida, inseridos.

permanecia constante a relação de submissão a elas. Este referencial dava ao sujeito um ponto de apoio para que sua função simbólica pudesse se basear em um fundamento, para ser possível a constituição de um sujeito (Dufour, 2001; Lebrun, 2010, p. 10). A grande subversão da pós-modernidade estaria exatamente na destituição desta figura, em seu consequente declínio, na abolição da distância entre o sujeito e este referencial e na instituição do próprio sujeito como o grande referencial para si mesmo; um sujeito autofundador (Dufour, 2001).

Esta configuração, segundo o autor, modifica a condição subjetiva do indivíduo pós-moderno, que pode estar se aproximando de um estado limite entre neurose e psicose, melancólico e iludido com uma possível onipotência e por falsos *eus*, por personalidades emprestadas e possivelmente múltiplas, oferecidas pelo mercado (Dufour, 2001).

É inegável que atualmente os *videogames* tenham se tornado a parte mais importante do lazer dentro dos lares, assim como os jogos eletrônicos *online* para múltiplos jogadores – MMO – tornaram-se uma rotina diária e ponto de encontro para milhões (Turkle, 2005, p. 4).

E qual o papel dos jogos eletrônicos, da rede de internet e mesmo dos computadores com toda a abrangência que conquistaram atualmente? A pesquisadora norte-americana Sherry Turkle, que há mais de 25 anos vem pesquisando o tema, ressalta que inicialmente – em meados dos anos 80 – estas tecnologias exigiam do usuário um razoável nível de compreensão para interagir com os computadores e posteriormente com a rede, era necessário criar seus próprios programas básicos; o indivíduo tinha que criar, e para isto precisava conhecer o funcionamento básico daquele dispositivo, entender o que estava fazendo e a partir disto atuar sobre ele, utilizando-o como uma ferramenta (Turkle, 2005, p. 1-15). Atualmente, porém, os computadores estão mais próximos de “próteses do pensamento” (Turkle, 2005, p. 3) do que ferramentas, portanto a atuação desta tecnologia na subjetividade torna-se mais aparente, mesmo que sua atual onipresença tenha embotado no indivíduo a capacidade de questionar seus efeitos (Turkle, 2005, p. 3).

Embora os jogos atuais possam dar uma noção de maior liberdade de atuação e interação por parte do sujeito, este não participa de sua criação, não conhece as regras simbólicas que regeram a construção daqueles jogos e por isto sua atuação fica limitada às

regras previamente estabelecidas por outro – empresa criadora – que tem, este sim, o domínio da criação e o entendimento dos processos simbólicos envolvidos (Turkle, 2005, p. 7). Portanto, mesmo que atuante naquele mundo de imagens e códigos, o jogador pode não estar pensando naquilo que faz, ele simplesmente atua, e isto, elevado às horas de prática diária, deixa estes indivíduos confortáveis na posição de participantes destes mundos pré-criados, mas participando como consumidores, e não como cidadãos (Turkle, 2005, p. 13).

O filósofo alemão Christoph Türcke, defende que a distração, o lazer, é uma necessidade de todos, mas que a inundação de impressões audiovisuais provocados pela torrente de imagens provenientes de todas as mídias exercita algo que pode ser chamado de uma “distração concentrada” (Türcke, 2010, p. 263-268). Embora o termo seja ambíguo, é na verdade cheio de sentido, pois denota que enquanto uma imagem singular promoveria a atenção focada, bilhões destas imagens fazem o contrário mantendo o indivíduo concentrado neste turbilhão sendo, entretanto, mantido distraído de todo o resto por longo período (Türcke, 2010, p. 265). Porém, tão ou mais preocupante, é que esta incapacitação ao ato de refletir pode estar colaborando para um afastamento cada vez maior do indivíduo da sensibilidade e da possibilidade para enfrentar suas questões e frustrações. Parafraseando o autor: “A repetição de imagens que vivemos é uma forma de não lidar com a dor, com o que achamos que é terrível” (Türcke, 2010). Um efeito comparado ao das drogas em seus usuários.

Toda esta destituição e aprisionamento do sujeito, assim como sua incapacitação para refletir sobre as contingências que o cercam, como apontam Türcke (2010) e Turkle (2005), podem ser entendidos como uma modalidade de violência que pode ser entendida como simbólica. Aliando a Psicanálise freudiana ao conceito de indústria cultural de Adorno, Caniato (2009, p. 167) ressalta a possibilidade de desestruturação da subjetividade quando o indivíduo sucumbe à violência simbólica da indústria cultural, impedido de qualquer reflexão crítica sobre a cultura que o reprime.

Concluindo

A partir do material levantado é possível elaborar alguns questionamentos em relação ao tema.

Aponta-se a possibilidade de que os jogos estariam mais próximos a uma produção voltada ao mercado/consumo do que ao indivíduo, voltados a satisfazer sim alguma meta pulsional, mas sem a preocupação com o sujeito, sem a preocupação para que exista um sujeito em sua totalidade. Os jogos, e o *MMO* com sua versatilidade ilustra bem esta hipótese, estariam sendo produzidos para satisfazer a maior parcela de pulsões parciais para o maior número de jogadores, não importa sob que condições e sob quais custos ao sujeito ou à sociedade; neste “jogo” o que importa é o consumo constante e fiel.

Por outro lado, apesar de todos os interesses que possam existir por detrás da produção dos jogos eletrônicos, os caminhos dependem da singularidade do sujeito que se coloca como jogador. Não há dados suficientes na literatura para possibilitar fazer uma afirmação, mas se pode levantar a hipótese de que tanto caminhos não construtivos, mais próximos a uma repetição compulsiva, como sugerido Türcke (2010), quanto construtivos e quem sabe até sublimatórios podem ser da escolha do sujeito que joga. Esta possibilidade fica evidente no exemplo usado por Turkle (2005) que compara os jogos a uma tela de *Rorschach*⁶, na qual o resultado e elaboração dependem do sujeito que se encontra frente à tela.

Uma sugestão de continuidade do trabalho diz respeito à vasta variedade de jogos, o que possibilita particularizar categorias de jogos e o que podem estes trabalhar no sujeito, pois considerando que há um sujeito ativo desde a escolha do jogo, a diferença pode começar já pela escolha da modalidade e tema de jogo.

Embora o presente trabalho não tenha chegado ao ponto de poder afirmar qual o caminho pulsional majoritariamente facilitado pelos jogos, valeria a pena levantar qual seria o caminho percorrido pelos jogadores. Sabe-se pela mídia o quanto podem ser prejudiciais para alguns indivíduos, mas talvez os casos publicados pelos telejornais sejam extremos e não representativos em relação ao todo dos jogadores, assim como deixa de lado aqueles que embora não extrapolem sua violência no mundo externo a ponto de se tornarem alvo dos noticiários, podem estar sendo violentados simbolicamente por uma forte adesão,

⁶ Teste Psicológico projetivo formalizado por Hermann Rorschach no qual são utilizadas 10 imagens abstratas simétricas.

abandonando qualquer possibilidade de cidadania e mesmo de relações intersubjetivas saudáveis.

Referências

Abeche, R. P. C. (2008). A Que Resistir? E o Que Criar? Reflexões Sobre a (Des)Construção das Subjetividades na Contemporaneidade. In Bonamigo, I.; Tondin, C. e Bruxel, K.; (orgs). *As práticas da psicologia social com(o) movimentos de resistência e criação*. Porto Alegre: ABRAPSO..

Caniato, A. M. P. (2009) Os (Des)Caminhos na Psicanálise: A Busca de Compreensão da Subjetividade e de seu Sofrimento na Contemporaneidade. In Tomanik, E.; Caniato, A. M. P. e Facci, M. (Orgs). *A Constituição do Sujeito e a Historicidade*. Campinas: Alínea.

ComScore World Metrix, disponível em: http://www.comscore.com/Press_Events/Press_Releases/2007/07/Worldwide_Online_Gaming_Grows, acesso em: 15 Set. 2010.

Dufour, D. (2001) *As angústias do indivíduo-sujeito*. Le Monde Diplomatique, fev. de 2001.

Freud, S. (2004). *Obras Psicológicas de Sigmund Freud, Vol. 1*. (L. A. Hanns, Trad.). Rio de Janeiro, Imago. (trabalho original publicado em 1915).

Freud, S. (2006a). *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud, Vol. VII*. Rio de Janeiro, Imago. (trabalho original publicado em 1905).

Freud, S. (2006b). *Obras Psicológicas de Sigmund Freud, Vol. 2*. (L. A. Hanns, Trad.). Rio de Janeiro, Imago. (trabalho original publicado em 1920).

Freud, S. (2006c). *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud, Vol. XXI*. Rio de Janeiro, Imago. . (trabalho original publicado em 1930).

Kaufmann, P. (1996). *Dicionário Enciclopédico de Psicanálise: O Legado de Freud e Lacan*. Rio de Janeiro, Zahar.

Laplanche, J.; Pontalis, J. B. (2008) *Vocabulário da Psicanálise*. São Paulo, Martins Fontes.

Lebrun, J-P. (2010). *O Mal Estar na Subjetivação*. Porto Alegre, CMC.

Mezan, R. (1993) *A Sombra de Don Juan e outros Ensaio*s, São Paulo, Brasiliense.

Roy, D. (2007). *Mastery and the Mobile Future of Massively Multiplayer Games*. The MIT Press, 2007.

Türcke, C. (2010). *Sociedade Excitada: Filosofia da Sensação*. Campinas, Unicamp.

Türcke, C. (2010) *Máquina de Distração*. Portal Ciência e Vida, entrevista a Juan Velasquez. Disponível em: <<http://filosofiacienciaevida.uol.com.br/ESFI/Edicoes/53/artigo192215-1.asp>>.

Turkle, S. (2005). *The Second Self: Computers end the Human Spirit*. Cambridge, The MIT Press.

Silva Jr, N. (2006). Sobre a Recodificação Mercantil do Psiquismo e seus Efeitos. In Fuks, L. e Ferraz, F.(Orgs). *O Sintoma e suas Faces*. São Paulo, Escuta.