

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS
Programa de Pós-Graduação *Strictu Sensu*

Renata Sartori Locatelli

ADOLESCÊNCIA E LAÇO SOCIAL:
Articulações possíveis no contexto dos jogos *on-line*

Belo Horizonte

2020

Renata Sartori Locatelli

ADOLESCÊNCIA E LAÇO SOCIAL:
Articulações possíveis no contexto dos jogos *on-line*

Dissertação apresentada ao Programa de pós-graduação em Psicologia da Universidade Católica de Minas Gerais como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Psicologia.

Orientador: Prof. Dr. Luis Flávio da Silva Couto

Linha de pesquisa: Processos Psicossociais

Belo Horizonte

2020

FICHA CATALOGRÁFICA

Elaborada pela Biblioteca da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

L811a Locatelli, Renata Sartori
Adolescência e laço social: articulações possíveis no contexto dos jogos *on-line* / Renata Sartori Locatelli Belo Horizonte, 2020.
122 f. : il.

Orientador: Luis Flávio Silva Couto
Dissertação (Mestrado) - Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais.
Programa de Pós-Graduação em Psicologia

1. Adolescência. 2. Interação social. 3. Jogos – Recursos de redes de computadores. 4. Jogos por computador. 5. Tecnologia da informação 6. Psicologia. I. Couto, Luis Flávio Silva . II. Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Programa de Pós-Graduação em Psicologia. IV. Título.

CDU: 159.922.8

Ficha catalográfica elaborada por Renata Diniz Guimarães de Oliveira - CRB 6/2646

Renata Sartori Locatelli

ADOLESCÊNCIA E LAÇO SOCIAL:

Articulações possíveis no contexto dos jogos *on-line*

Dissertação apresentada ao Programa de pós-graduação em Psicologia da Universidade Católica de Minas Gerais como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Psicologia.

Prof. Dr. Luis Flávio da Silva Couto – PUC MINAS (Orientador)

Prof^a. Dra. Nádia Laguárdia de Lima – UFMG (Banca Examinadora)

Prof. Dr. Wanderley Ramalho – Fund. Pedro Leopoldo (Banca Examinadora)

Belo Horizonte, 20 de março de 2020.

*Dedico este trabalho ao meu companheiro Ronaldo,
aos meus filhos Pedro e Marcelo e ao meu pai,
amante da leitura e do conhecimento.*

AGRADECIMENTOS

Todo percurso é repleto de desafios, o que torna a caminhada mais estimulante, principalmente pelas pessoas que encontramos pelo caminho. E foram várias as pessoas que me auxiliaram, às quais eu não poderia deixar de agradecer.

Ao meu marido, Ronaldo, por todo o envolvimento e, principalmente pelo incentivo para que eu pudesse cursar o mestrado. Difícil mensurar o quanto seu estímulo e auxílio, de todas as formas possíveis, foram importantes para completar mais esse ciclo Serei sempre grata. Aos meus filhos pelas dicas valiosas sobre o tema e por todo o carinho. Amo vocês!

Ao Prof. Dr. Luís Flávio que, com toda competência e ética contribui para o meu crescimento profissional e pessoal desde a graduação. Faltam-me palavras para expressar a minha gratidão e admiração. Especialmente neste trabalho, me acolheu e transformou os problemas em soluções, não sem provocar a dúvida e me instigar a fazer sempre o melhor. As orientações eram sempre momentos de troca, enriquecimento e alegria..Obrigada por tornar esse percurso mais leve.

À Profª Dra. Luciana Kind, muito obrigada pela escuta atenta e por todo o auxílio para que pudesse levar adiante o meu projeto e, mais ainda, por me auxiliar a solucionar as minhas dúvidas, de maneira justa e ética.

À Profª Dra. Nádia Laguárdia de Lima muito obrigada por todas as contribuições, que me fizeram repensar questões e ampliar os estudos. E, parabéns pelo excelente trabalho que desenvolve, pelas pesquisas realizadas na área, com artigos e textos tão envolventes e esclarecedores que foram me orientando ao longo de todo o processo. Certamente, você tem feito a diferença e influenciado positivamente muitos estudantes e profissionais.

Ao Prof. Dr. Wanderley Ramalho por aceitar o desafio de ler e contribuir para este trabalho com tanta dedicação.

Ao Diego pela paciência e empenho em ajudar, sempre atento e zeloso.

Aos amigos Jéssica e Thiago pelo apoio, risadas e lanches durante todo o curso.

RESUMO

Esta pesquisa foi motivada pela escuta de adolescentes e de pais de adolescentes atendidos em psicoterapia, cujas falas apresentavam um ponto comum, ainda pouco estudado, e que passou a fazer parte do conflito geracional entre pais e filhos na sociedade contemporânea: a problemática envolvendo a preocupação dos pais em relação ao tempo despendido pelos adolescentes em jogos *on-line* em detrimento de encontros presenciais com os amigos. Para os pais, isolamento. Mas, e para os jovens? Haveria a possibilidade de se articularem laços sociais por meio dos jogos virtuais? É fato que as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), que incluem os jogos, instituíram, rapidamente, novas formas de relacionamento, diferentes das que existiam num passado próximo. Sendo assim, na tentativa de se compreender os impactos desses jogos na articulação do laço social, e sabendo-se da importância desse enlaçamento para a constituição subjetiva dos adolescentes, buscou-se ouvir esses jovens. O caminho percorrido para a sistematização desta pesquisa teve início com estudos sobre adolescência, laço social, jogos e virtualidade, em obras da psicanálise, filosofia e antropologia, tendo os pontos principais de discussão expressos nos capítulos 2 e 3. Os jogos *League of Legends* e *Defense of Ancients* foram escolhidos, por serem os mais citados na clínica pelos adolescentes e, também, por serem os mais jogados pelos jovens. Foram entrevistados treze adolescentes, de ambos os sexos, com idades entre 15 e 18 anos. A Análise de Conteúdo foi a metodologia utilizada para analisar os dados coletados nas entrevistas semiestruturadas. Ao longo do trabalho de análise, muitos dados importantes foram levantados, mas no que concerne ao objetivo principal deste estudo, os adolescentes apontaram vários pontos positivos de participarem das comunidades desses jogos *online* e que estão diretamente relacionados à articulação do laço social com seus pares e à reorganização psíquica: a sensação de pertencimento a um grupo, a identificação aos pares, a saída do laço familiar para o social, além da comunicação constante com os amigos, o que não impede ou extingue os encontros presenciais. No contexto dos jogos os adolescentes exercitam o posicionamento por meio da fala e o controle das emoções. Logo, o virtual é um espaço que imita o real e ambos interagem de alguma forma. Constatou-se que os jogos possibilitam maior intimidade entre os adolescentes, bem como a ampliação da rede de amigos, o que favorece o laço social. Finalmente, pode-se indagar: estão os adolescentes isolados dos amigos? Os dados mostram que não. Os jogos *online* podem ser considerados uma ferramenta a mais que aproxima os adolescentes e auxilia-os no laço com o outro.

Palavras-chave: Adolescência. Laço social. Jogos *online*. Psicologia.

ABSTRACT

The present research was motivated by listening to adolescents and parents of adolescents treated in psychotherapy, and whose speeches had a common point, still little studied, and which became part of the generational conflict between parents and teenagers in contemporary society: the problem involving the concern of parents regarding the time spent by teenagers playing online games at the expense of face-to-face meetings with friends. For parents, it means isolation. But, what about young people? Would there be the possibility of articulating social ties through virtual games? It is a fact that Information and Communication Technologies (ICT), which include games, quickly established new forms of relationship, different from those that existed in the near past. Thus, in an attempt to understand the impacts of these games on the articulation of the social bond, and knowing the importance of this connection for the subjective constitution of adolescents, we attempted to listen to these young people. The path taken to systematize this research started with studies on adolescence, social ties, games and virtuality, in works of psychoanalysis, philosophy and anthropology, with the main points of discussion expressed in chapters 2 and 3. The League of Legends and Defense of Ancients were chosen because they are the most cited in the clinic interviews by teenagers, and also because they are the most played by young people. Thirteen adolescents, of both sexes, aged between 15 and 18 years were interviewed. Content Analysis was the methodology used to analyze the data collected in the semi-structured interviews. Throughout the analysis work, many important data were collected, but with regard to the main objective of this study, the adolescents pointed out several positive points of participating in the communities of these online games and which are directly related to the articulation of the social bond with their peers and to psychic reorganization: the feeling of belonging to a group, their identification with their peers, the change from the family bond to the social bond, in addition to constant communication with friends, which does not prevent or extinguish face-to-face meetings. In the context of games, adolescents exercise positioning through speech and control of emotions. Therefore, the virtual is a space that imitates the real one, and both interact in some way. It was observed that games enable greater intimacy among adolescents, as well as the expansion of the network of friends, which favors the social bond. Finally, one can ask: are teenagers isolated from friends? The data shows that it is not. Online games can be considered an additional tool that brings teenagers closer together and helps them bond with each other.

Keywords: Adolescence. Social bond. Online games. Psychology.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Mecanismo de identificação.....	38
--	----

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Categorias de análise	83
Quadro 2 – Laços com os amigos / Socialização: categorias extraídas das entrevistas	90
Quadro 3 - Encontros presenciais com os amigos	97
Quadro 4 - Pontos positivos e negativos dos jogos	99

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Número de entrevistados por idade e série.....	77
Gráfico 2 – Idade em que os adolescentes começaram a jogar LOL e/ou DOTA	84
Gráfico 3 - Motivação para jogar	85
Gráfico 4 - Dificuldades interpessoais amenizadas pelo jogo.....	86
Gráfico 4 – Laços com os amigos/socialização.....	90

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	21
2	A ADOLESCÊNCIA E SUAS VICISSITUDES.....	27
2.1	<i>Identificação e laço social em Freud e Lacan.....</i>	33
2.2	<i>Laço social e os desafios da contemporaneidade</i>	39
3	O PAPEL DOS JOGOS NA CULTURA	55
3.1	<i>Breves considerações sobre o virtual e alguns de seus impactos</i>	60
3.2	<i>Os jogos virtuais</i>	65
3.2.1	<i>O universo League of Legends (LOL) e Defense of ancients (Dota)</i>	70
4	METODOLOGIA	75
4.1	<i>Perfil da Amostra.....</i>	77
4.2	<i>Instrumento de coleta de dados: a entrevista</i>	78
4.3	<i>Instrumento metodológico de análise de dados: análise de conteúdo.....</i>	79
4.4	<i>Tratamento e análise dos dados.....</i>	82
4.4.1	<i>Idade de iniciação nos jogos LOL e/ou DOTA e motivação para jogar.....</i>	83
4.4.2	<i>O jogo como auxiliar na constituição do sujeito</i>	86
4.4.3	<i>Laço social por meio dos jogos: é possível?.....</i>	89
4.4.4	<i>Pontos positivos e negativos dos jogos apontados pelos adolescentes.....</i>	98
5	CONCLUSÃO	107
	REFERÊNCIAS	111
	APÊNDICE A – Roteiro para entrevista	117
	APÊNDICE B – Termo de consentimento livre e esclarecido para responsáveis	119
	APÊNDICE C – Termo de consentimento livre e esclarecido	121

1 INTRODUÇÃO

Vivemos em uma sociedade globalizada, em uma época na qual os avanços da ciência e da tecnologia influenciam diretamente o modo de viver e de se relacionar das pessoas, principalmente dos adolescentes, que dedicam boa parte do seu tempo a redes sociais e jogos virtuais. Os adolescentes já nasceram em uma sociedade conectada, com um turbilhão de informações circulando a cada minuto e em tempo real. Portanto, a comunicação entre eles, obviamente, tornou-se mais fácil e rápida. Certamente, o mundo virtual e/ou o acesso dos adolescentes às redes sociais modificaram a forma destes de se relacionar com os colegas e algumas vezes, o excesso de tempo dedicado a jogos e bate-papos on-line acaba por reduzir o convívio desses jovens com os colegas e familiares. Apesar de ficarem muitas horas conectados à internet os adolescentes podem experimentar sensação de solidão, sendo este um fator preocupante. Para Le Breton (2017) é na adolescência que a comunicação e os encontros com os outros se intensificam, o que não significa que o jovem não se sinta sozinho. O mesmo pode ocorrer com a comunicação pelas redes sociais que se dá sem a presença física do outro, sem o face a face e não evita a sensação de solidão.

A passagem conhecida como adolescência é repleta de vicissitudes tanto no que se refere às mudanças corporais quanto às psíquicas. Portanto, é preciso considerar essas inconstâncias da adolescência para tentar compreender o modo como os jovens se organizam nas relações com os seus pares e como esses novos modos de se relacionar podem interferir na constituição da subjetividade dos adolescentes.

Há que se conceber que o adolescente passa por todas essas mudanças inserido em determinado contexto histórico-social. Atualmente, o excesso de atividades às quais os adolescentes de classe média e alta são submetidos (escola, esporte, aulas particulares, etc.) e o aumento da violência nos grandes centros urbanos, aspecto que também atinge as classes desfavorecidas da sociedade, reduzem as possibilidades de atividades e brincadeiras ao ar livre e encontros presenciais com os amigos. Desse modo, boa parte do tempo ocioso dos jovens é dedicada a explorar os atrativos da internet, sejam eles redes sociais e/ou jogos virtuais, no conforto do próprio lar ou em lan houses.¹ Freud (1930/2010), ao discorrer sobre o mal-estar na civilização, afirma que tanto o processo cultural da humanidade quanto o processo de desenvolvimento individual estão relacionados, sendo que nesse último processo,

¹ É um estabelecimento comercial onde os usuários podem pagar para utilizar um computador com acesso à Internet e a uma rede local, com o principal fim de acesso à informação rápida pela rede e entretenimento através dos jogos em rede ou online.

o sujeito busca a satisfação do seu desejo movido pelo princípio do prazer. Desse modo, a integração a um grupo ou a uma comunidade seria uma condição básica para se alcançar a tão almejada felicidade. Como, então, o adolescente vivencia e busca essa inclusão em um grupo cujos rostos são desconhecidos ou pertencem a algum personagem de jogo virtual?

Na adolescência, pertencer a um grupo e por ele ser aceito em sua semelhança ou diferença, mas com respeito à singularidade, é essencial para o jovem. As relações de amizade são extremamente importantes e necessárias para que o adolescente compartilhe o que antes confidenciava aos pais e para que se afirme em um lugar na sociedade. Sob essa ótica, cabe questionar: Pela via dos jogos on-line, é possível o estabelecimento e aprofundamento de laços entre os jovens? Esses jogos contribuem ou prejudicam o relacionamento com o outro, no deslocamento do adolescente para o laço social mais amplo?

Neste estudo se tratará também de dimensionar os impactos nas interações com os amigos e os pontos positivos e negativos dessa atividade, que ao mesmo tempo em que é uma brincadeira, assim como na infância, é um trabalho sério em que os jovens podem exercitar várias habilidades durante a travessia do túnel.

De acordo com Leitão e Nicolaci-da-Costa (2009), aqueles sujeitos que estão sistematicamente conectados à internet, de forma prazerosa, demonstram a sensação de que podem e são capazes de tudo, chegando a desconsiderar muitos dos limites do mundo real e a modificar a percepção que possuem sobre si mesmos e sobre o próprio corpo. No mundo virtual não há regras bem definidas que possam vir a restringir comportamentos e ações. Portanto, para os jovens que se mostram mais tímidos, o contato pela internet pode ser uma forma de se expor e de se relacionar sem o constrangimento de estar face a face com o outro. Para a maioria dos adolescentes a internet aparece como espaço de prazer, no qual novas experiências ocorrem. No entanto, ao mesmo tempo, essa incursão pode se transformar em uma enxurrada de comentários pejorativos ou bullying, vindos de pessoas que se aproveitam do anonimato para insultar outras. É interessante frisar que um ponto em comum nesse tipo de ação é a forma de utilização da rede pelos adolescentes. Para eles, a internet não é considerada uma ferramenta apenas, mas um espaço alternativo de vida no qual “sentem, brincam, brigam, amam e odeiam”. (Leitão e Nicolaci-da-Costa, 2009, p. 445).

No que denominou de adolescência idealizada, Calligaris (2013) ressalta a dificuldade de ser adolescente na cultura ocidental, na qual impera a obrigação de ser feliz, simplesmente por ser jovem. Há uma idealização da juventude pelos adultos, tomando-a como sendo a melhor época da vida. Entretanto, ocorre uma moratória quando o indivíduo entra no período da adolescência. Ou melhor, os adolescentes já têm conhecimento dos valores sociais mais

básicos, mas ainda não são autônomos e os corpos ainda não atingiram a maturação necessária para que se considerem adultos. Logo, os adolescentes ainda dependem dos seus pais para agirem e para autorizarem que coloquem em prática os valores aprendidos. A adolescência, portanto, é esse período de suspensão entre o que adquiriram e a autorização para atuar como adultos.

Além disso, os adolescentes se encontram em uma fase de inúmeras descobertas. Veem-se obrigados a lidar com um corpo que muda simultaneamente com os pensamentos, que vão se renovando em contato com os outros jovens, e com a descoberta da sexualidade. De acordo com Le Breton (2017) “o jovem se procura, o caminho está aberto, mas uma indecisão reina e numerosas possibilidades se abrem diante dos seus olhos.” (p. 87)

Nesse mundo de possibilidades, os adolescentes acham nos amigos de mesma idade os confidentes com os quais podem compartilhar as suas descobertas e dificuldades. Antes do advento das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) era comum o encontro dos adolescentes após o horário da escola, mas atualmente esse encontro tende a ocorrer por meio dos chats, redes sociais e/ou jogos virtuais. Esse é um fator que incomoda os pais que buscam orientação nos consultórios de psicologia. Le Breton (2017) afirma que os conhecimentos que os jovens da sociedade contemporânea adquirem vêm de seus amigos, das mídias e do marketing, que estimula o consumismo. Desse modo, a transmissão de conhecimentos, que anteriormente era da competência dos pais, passa a circular pelos meios midiáticos. Tal fato pode contribuir para que os pais se sintam ultrapassados em suas condutas e se esforcem para compreender o que ocorre com seus filhos. Logo, as inovações tecnológicas acabam por aumentar a distância entre o modelo de comunicação conhecido pelos pais e o vivenciado pelos filhos. Acoplados ao conflito geracional, estão o desconhecimento e estranhamento dos pais sobre a maneira como os filhos adolescentes vivenciam a juventude com a interferência das TIC. Essa vivência dos jovens mostra-se completamente diversa da que os pais tiveram em sua adolescência, fato que potencializa a preocupação e o conflito com os filhos. Considerando a velocidade com que as transformações vêm ocorrendo na sociedade contemporânea e no modo de agir de pais e filhos, observa-se que atender adolescentes na clínica tem sido um desafio para psicólogos e psicanalistas, sendo tema de estudos e congressos na área. Deve-se considerar também que ainda existem poucos estudos na área, principalmente no que concerne aos efeitos das TIC na constituição dos adolescentes, situação apontada por Birch (2019). Esse foi também um dos motivos considerados na elaboração do projeto de pesquisa pela autora deste trabalho ao fazer o mapeamento do tema, o que indicou a importância da coleta de dados sobre a relação entre os jovens e os jogos eletrônicos,

visando contribuir para outras pesquisas na área e para a melhoria do atendimento de adolescentes na clínica.

Nesse ponto é importante destacar que esta pesquisa foi motivada tanto por queixas dos pais quanto por falas de adolescentes durante os atendimentos em psicologia, realizados pela autora deste trabalho, bem como pelo desafio de atender à singularidade desses jovens na clínica. Uma questão recorrente nesses atendimentos é a de como lidar com o tempo dedicado pelo jovem aos jogos eletrônicos. Os pais comparam o modo como os filhos gastam o tempo livre, com o tempo que despendiam em sua juventude com atividades diversas, e que geralmente incluíam encontros com os amigos em bares e praças. A primeira interpretação dos pais é a de que os filhos, ao ficarem horas jogando em frente à tela do computador não interagem com garotos da mesma idade, não saem para se divertir e/ou têm algum problema, pois parecem preferir a solidão ao contato com os pares. Já para os adolescentes, os pais não conseguem compreender a dinâmica desses novos relacionamentos.

Nesse contexto, muitas questões são levantadas com a finalidade de ampliar a compreensão sobre a atuação do adolescente na sociedade contemporânea. É importante salientar, que a dinâmica dos jogos virtuais e a sua influência na subjetividade do adolescente, assim como as novas formas de identificação e laço social, são temas bastante discutidos na atualidade e apontam para a necessidade de pesquisas na área. É na convergência desses aspectos que se configuram as questões centrais deste estudo: Os jogos virtuais interferem no relacionamento entre os adolescentes? Esses jogos dificultam ou favorecem a constituição de laços entre os jovens?

Desse modo, ir ao encontro dos adolescentes para ouvi-los e identificar como se dá a sociabilização com os seus pares por meio dos jogos virtuais e avaliar o efeito potencializador ou não desses jogos para a constituição de laços entre esses jovens, mostrou-se fundamental para tentar responder a essas questões.

Para delimitar o campo a ser pesquisado, foram tomados como referência os jogos League of Legends (LoL) e Defense of Ancients (Dota), que são mais acessados pelos jovens atualmente. De acordo com pesquisa realizada pela Tecmundo (2014) esses jogos encontram-se na primeira e segunda posição do ranking de jogos do mesmo estilo.

Portanto, a fim de tentar responder às questões suscitadas anteriormente, e de compreender o modo como os adolescentes se relacionam, considerando os jogos virtuais citados, foram entrevistados doze adolescentes, de ambos os sexos, na faixa etária de 15 a 18 anos de idade. Os critérios de composição da amostra, além da idade, foram: cursar o ensino

médio e, obviamente, jogar LOL e/ou DOTA. Os critérios de exclusão foram: ser competidor profissional e/ou ter relação de dependência (vício) em um dos jogos.

Como ferramenta para levantamento dos dados foram realizadas entrevistas semiestruturadas. A metodologia adotada para a análise dos dados foi a análise de conteúdo e, para a discussão teórica, optou-se, principalmente pela abordagem da psicanálise, utilizando-se também contribuições da filosofia e da antropologia, contidas em obras clássicas e em artigos e pesquisas recentes sobre o tema.

Espera-se que esse estudo possa contribuir para ampliar a compreensão dos psicólogos e dos psicanalistas sobre a complexa relação estabelecida pelos adolescentes com as tecnologias, o que, certamente, auxiliará nos atendimentos desses jovens e suas famílias. E também, que possa suscitar novos estudos sobre o tema.

Este trabalho será organizado da seguinte forma: inicialmente, no capítulo dois, serão abordadas as características da adolescência e a adolescência na sociedade contemporânea, sob a ótica da psicanálise. Discorrer-se-á também sobre identificação e laço social e os desafios do laço social na contemporaneidade. O capítulo três será dedicado aos jogos: origem, importância e significado que possuem na cultura e para as pessoas, além de um panorama sobre os jogos virtuais específicos desta pesquisa (LOL e DOTA). A metodologia e o percurso para coleta de dados estão expostos no capítulo 4, além da análise desses dados. Finalmente, serão feitas as considerações finais conforme a análise dos dados coletados.

2 A ADOLESCÊNCIA E SUAS VICISSITUDES

Adolescer é uma palavra que vem do latim e significa crescer, atingir a maturidade. É um período no qual os jovens passam por uma série de transformações físicas e psíquicas. De acordo com Oliveira e Hanke (2017) “Eis a tarefa do adolescente, e talvez não apenas do adolescente, de hoje: viver suas crises dentro das crises que seu mundo enfrenta.” (p.308).

A adolescência como processo psíquico existe desde sempre, segundo Delaroche (2008), com todas as suas vicissitudes relacionadas às mudanças corporais, incluindo lidar com os efeitos da construção de uma nova imagem corporal e os desafios da obrigação que os jovens se impõem de se tornarem independentes dos pais. Porém, vale ressaltar que a adolescência como manifestação social apresenta grande variabilidade de aspectos, tanto no que se refere à duração e intensidade da fase, quanto às influências do contexto sociocultural. Neste capítulo discorrer-se-á sobre o contexto histórico e as características da passagem adolescente.

Lacadée (2011) faz uma análise da violência urbana na França, em 2005, e a partir daí postula a importância da linguagem para que os sujeitos encontrem um lugar na sociedade. Os adolescentes, confrontados com todas as dificuldades próprias do período somadas aos desafios da vida nos subúrbios franceses, não conseguem, muitas vezes, se inscreverem na própria história. Por não reconhecerem uma alteridade, são facilmente colocados na posição de dejetos pela fala imperativa e de única interpretação dos governantes, que utilizam predicativos arbitrários para nomear os sujeitos. Desse modo, a linguagem assim utilizada tem o poder de excluir esses sujeitos e de fazer emergir uma identidade devastadora, que pode reduzir e aprisioná-los na própria língua.

Esse autor pontua que o termo “crise da adolescência” surgiu entre o final do século XIX e o início do século XX, na França, quando a sociedade começou a promover uma estabilização socioeconômica, reforçando o controle dos adolescentes, muitas vezes utilizando essa fala unívoca, sobre a qual se discorreu anteriormente. O motivo principal para os governantes buscarem controlar esses jovens é que eles deixavam visível a importância da sexualidade, o que era tido como ameaçador e perigoso. A partir daí voltou-se o olhar da sociedade para os adolescentes. As afirmações de Coutinho (2009) vão ao encontro das colocações de Lacadée, ao situarem o surgimento do termo adolescência na cultura ocidental após o Romantismo e a Modernidade, no final do século XIX.

Lima (2014) corrobora essas colocações ao afirmar que até o século XVIII a adolescência não era conhecida como uma fase pela qual todos os indivíduos passavam,

situada entre a infância e a idade adulta. É interessante notar que foi em um contexto histórico em que havia a demarcação clara entre as esferas pública e privada, com embates conflituosos e relação complexa entre elas, que emergiu a conceituação da adolescência, a qual também se relaciona a uma passagem entre ambas as esferas. Assim, aos jovens cabia encontrar sua forma própria, singular, para enfrentar os desafios da entrada na esfera pública, enquanto sujeitos.

Com o crescimento do interesse pela adolescência, a sociedade começou a adotar muitas práticas no início do século XX, tais como aulas de educação física, criação de grupos de escoteiros, grupos de jovens cristãos, entre outros, cujo objetivo era tentar controlar a exposição feita pelos adolescentes da importância da sexualidade, o que incomodava bastante a sociedade. Tais medidas acabaram por reforçar a convicção da sociedade, de que os adolescentes constituíam uma classe à parte. Para Coutinho (2009), essas medidas que categorizaram os adolescentes como um grupo à parte da sociedade contribuíram para o surgimento de uma identidade própria para eles no imaginário social, e a partir daí, os jovens tenderam a se agrupar.

Desde então, as questões sobre a adolescência têm sido bastante exploradas, devido à diversidade de fenômenos observados, principalmente em função da enorme oferta de bens de consumo e das novas formas de laço social surgidas com os avanços tecnológicos e as redes sociais. O período transitório conhecido como adolescência começa a ser percebido como uma fase em que os jovens almejam pertencimento social, o que impulsiona o mercado produtor de *gadgets*, roupas de grife, entre outros, tornando esse público alvo do mercado e do *marketing*. Muitos adultos passam a se comportar como adolescentes almejando ser sempre jovens.

Percebe-se, por esse breve histórico, que a denominação adolescência vem da necessidade da sociedade de lidar gramaticalmente com as diferenças advindas nos sujeitos em determinado período da vida. Lacadée (2011) considera o termo adolescência um significante vindo do Outro para definir um momento lógico, singular e referente a um tempo sempre presente, pois o adolescente, tanto em grupo quanto sozinho, está sempre se fazendo presente, numa tentativa de viver o instante com intensidade, a seu modo. Muitas vezes, isso é o que incomoda os Outros. Há, fisicamente, uma mudança hormonal que prepara os jovens para a relação sexual, ao mesmo tempo em que um encontro dessa natureza com o outro ainda é proibido e muito enigmático. Assim, a sexualidade fica à mostra, com a elevação da pulsão, e todos esses sentimentos e sensações desconhecidos transbordam em atos de contestação diante da necessidade de serem vistos e de demarcarem seu espaço na sociedade. Ocorre um

sentimento de necessidade de agir que desconsidera os limites ou perigos. Dessa maneira, o significativo vindo do discurso do Outro de nada serve para conter a pulsão dos adolescentes, que transborda e desestrutura tanto o corpo quanto o laço com o Outro.

O psicanalista Jean-Jacques Rassial (1999) encara a adolescência como “momento determinante e fundador na estruturação da personalidade (...) momento-chave, possuindo sua própria lógica nos processos de identificação.” (p. 12). Miller (2015) aponta para as controvérsias sobre a definição da adolescência. Nesse período surgem conflitos e modificações que envolvem questões cronológicas, biológicas, psicológicas e sociais. A adolescência é entendida como uma construção. Nas esferas biológica e psicológica, consideram-se as modificações físicas que se iniciam na puberdade e as novas exigências vindas dos pais e da sociedade. Na esfera social há o atravessamento da cultura e os conflitos provocados pela diferença geracional, principalmente com os pais.

As dificuldades da entrada na vida não se reduzem a uma simples crise de adolescência, são mais profundamente uma crise do sentido da vida, portanto uma crise da juventude na sua tentativa de ter acesso à idade adulta. (Le Breton, 2017, p. 85).

De acordo com Kehl (2004), “é difícil precisar o que é juventude” (p.89) em uma sociedade em que todos almejam ser jovens, estimulados pelo consumismo, pelo imperativo do corpo perfeito e pela negação da velhice. Muitos querem protelar a entrada na vida adulta. Temos, portanto, adultos querendo se manter jovens e adolescentes sem ter em quem se espelhar, já que estão todos imersos na mesma fase, incentivados, sobretudo, pela indústria do consumo, que transformou o “ser jovem” em *slogan* e em meio de os indivíduos mostrarem para os outros que, a partir da aquisição de *gadgets* e outros bens de consumo de última geração, pertencem à elite. Segundo essa autora, “a adolescência na modernidade tem o sentido de uma moratória” (p. 90), por ser um hiato em que os jovens que já não são mais crianças aguardam para o ingresso na vida adulta.

Segundo afirma Freud (1905/1996a), “Com a chegada da puberdade introduzem-se as mudanças que levam a vida sexual infantil a sua configuração normal definitiva”. (p. 213). Após o período de latência o jovem passa a buscar um objeto sexual externo, direcionando a sua pulsão para o encontro com outro corpo. Na impossibilidade da consumação, pois ainda está se preparando para o sexo e para o amor (e ainda sob a tutela dos pais), a escolha objetal se dá inicialmente na esfera da representação, ou seja, na fantasia. É nesse período que as escolhas de objeto e a posição de sexuação (que independe da anatomia), seja ela feminina ou

masculina, feitas na infância serão reatualizadas. É preciso que o jovem se posicione na existência.

Stevens (2004) afirma que na puberdade a estrutura já está posta, porém a sua manifestação no comportamento e a relação do sujeito com o sintoma e o sexo se modificam na adolescência. O grande enigma é o encontro com o outro, a escolha do objeto, o impossível da relação sexual. O jovem, então, tenta responder a esse impossível a fim de organizar a sua existência. Todos esses arranjos são influenciados pelo ideal do eu, identificação simbólica que envolve um desejo, um discurso, uma história particular. Lacan (1974/2003) pontua que esse despertar da sexualidade vem acompanhado de uma fantasia que está relacionada a esse ideal. “A adolescência transtorna o eu, os ideais e o mundo da infância” (Rassial, 2009, p. 120).

Cosenza (2015), ao discorrer sobre a adolescência na contemporaneidade, coloca em xeque a ideia de que se trata de um momento de crise com função de estruturar a experiência do sujeito. Tal colocação se refere às dúvidas relacionadas ao significado atribuído a essa etapa da vida como sendo um corte com as vivências infantis, ao mesmo tempo em que se pretende uma emancipação do vínculo estabelecido com os pais.

Para o autor supracitado, os próprios adolescentes tendem a duvidar da crise da adolescência, pois de acordo com todo o contexto social, não se vê mais os rebeldes que, na França, eram considerados marginais. O modo de vida dos adolescentes de hoje aponta para uma exaltação do prazer que, segundo Cosenza (2015), pode ser definida como “hedonismo moderado” (p.1). A relação com o Outro também se mostra modificada a partir da desconsideração da alteridade e da autoridade, com o declínio do significante Nome-do-pai. Desse modo, se complexifica para o sujeito adolescente a questão que está no cerne das suas inquietações, a partir do emergir da pulsão que atinge o seu corpo, qual seja: como se posicionar como sujeito de desejo?

Lacan (2003) no texto “O despertar da Primavera” aborda a história escrita por Benjamim F. Wedekind, cujo tema é as explosões adolescentes, principalmente no que concerne à sexualidade. Para Lacan, o despertar para a sexualidade é uma experiência a que todos estão sujeitos na adolescência e que faz um furo no real. Rassial (1999) acrescenta que esse despertar é a primeira grande decepção dos adolescentes, decepção que irá se repetir várias vezes ao longo da vida. Para os adolescentes o encontro sexual com o outro é um enigma que eles tentarão decifrar. É exatamente na proibição do gozo sexual que é possível encontrar o sentido desse enigma, e é pela linguagem que a relação entre o sentido e o gozo se expressa. Esse despertar só é possível se os jovens sonham com isso, se desejam. Ao sujeito

de desejo o acesso direto ao objeto é proibido, então a via para alcançá-lo deve passar pela linguagem.

No entanto, Cosenza (2015) pondera que os obstáculos dessa articulação na sociedade contemporânea, com a superexposição da sexualidade e com a relação sexual tendo sido posta em lugar comum, dificulta que o sexo seja um enigma para os adolescentes atuais. Dessa forma, e com o enfraquecimento do nome-do-pai, voltar-se para o Outro e o seu desejo torna-se um impasse para a subjetivação do adolescente.

Sob essa ótica, os apelos das TIC vêm ao encontro desse universo dos adolescentes e incluem pitadas de sexualidade e de fantasia. Os personagens criados pelas empresas de jogos, voltados para o público adolescente, apresentam características físicas diversas, mas que compõem esse universo sensual: imagens femininas com estereótipos de seios grandes, corpos fortes; imagens masculinas com físico musculoso, entre outros. Essas características são também estímulos para que os jovens procurem saber mais sobre os jogos e, com isso, capturam os adolescentes.

Desse encontro sexual com o outro, Rassial (1999) aponta duas consequências primordiais da experiência:

- a) A partir da identificação com o par do outro sexo, há a reconstrução da imagem corporal tanto em forma, quanto em estatuto. Ou seja, o adolescente se sente inserido no mundo adulto.
- b) Ocorre uma “pane do outro” (p. 190) o que significa dizer que ocorre uma desmitificação do Outro. De forma imaginária o adolescente se percebe semelhante a um dos pais e se dá conta de que não existe o pai, mas uma cadeia geracional da qual ele faz parte. Assim, cai a função do Outro e é preciso encorpar novamente o imaginário. O Outro começa a ser percebido como efeito da linguagem.

Por esses motivos e por perceberem que o Outro é produto da linguagem, os adolescentes buscam novas formas de comunicação, por meio de vocabulário próprio, gírias e apelidos. Os efeitos linguísticos são marcantes nessa fase. Além dos apelos sensuais dos personagens dos jogos, sobre os quais se falou anteriormente, a busca por formas próprias de comunicação também favorece o envolvimento desses jovens com os jogos virtuais, já que nesse contexto é usado vocabulário próprio dos jogos, específico para esse ambiente. Todos os competidores utilizam esse vocabulário, além dos *nicknames* (apelidos) criados por cada jogador, que serão a sua identidade durante as partidas. De certa forma, os jogos virtuais poderiam ajudar na

transição do adolescente para o laço social, por possibilitarem um distanciamento dos pais e a identificação com os pares, além do exercício da linguagem, tão necessário nessa fase.

De acordo com Coutinho (2009) o contexto em que o adolescente vive e as condições singulares são imperativos para o êxito na elaboração desses ideais. Trata-se de um processo que provoca um mal-estar para o sujeito e, dessa forma, o grupo de amigos pode auxiliar na transição entre singular e coletivo, possibilitando trocas e compartilhamento de experiências entre pares, provocando um exercício na constituição de laços sociais. Para a referida autora, talvez não se possa pensar em adolescência de modo desvinculado dos agrupamentos dos jovens. Como pensar esse encontro com o outro na era virtual? É bom, a este ponto, demarcar o objetivo principal deste estudo, qual seja: a forma como se dá esse encontro com o outro por meio dos jogos virtuais.

Corroborando com as afirmações dos autores citados, Rassial (1999) discorre sobre a importância da identificação na adolescência. Para esse autor, ocorre uma repetição das primeiras identificações, relacionadas ao par parental, que serão reatualizadas nessa fase da vida. Desse modo, enquanto se atinge a maturidade fisiológica, genital, a imagem corporal e a função do sujeito encontram-se desorganizadas, o que faz com que o desenvolvimento psicológico não ocorra de forma linear. A importância dada aos pais perde em valor e o jovem sente-se ameaçado em sua identidade, ao mesmo tempo em que busca afirmar a sua existência juntamente com os seus pares. Nesse movimento, vê-se em ambos os sexos a necessidade da demonstração de coragem, a exacerbação do corpo e a organização em grupos ou tribos com gostos parecidos. Há tentativas de fazer convergir todas as identificações. Esses grupos, portanto, possibilitam que o adolescente amadureça, sendo capaz de garantir a sua individualidade de modo diverso da identidade grupal. Segundo esse autor, os *gadgets* e os jogos que se difundem entre os adolescentes podem ser meios pelos quais os adolescentes tentam focalizar essas identificações.

A adolescência é o momento no qual se elabora um sentimento de identidade, ainda maleável, afirma Le Breton (2017). Conduzido por um processo de reconquista de si, o adolescente ignora o objeto de sua busca e tenta se tornar o que é, que continua a ser tão estranho para ele. A evidência do caminho escapa de repente, sobretudo se os pais não são suficientemente afetuosos, disponíveis e provedores de limites. O sofrimento é um bloqueio do sentimento de identidade. O jovem perdeu seu centro. Se não encontra limites de sentido colocados por seus pais ou por outros adultos para ele importantes, para discutir ou combater tais limites, se torna vulnerável.

Segundo Kelles e Lima (2017), adolescentes pesquisados por elas relataram que o espaço da internet é livre para a experimentação e eles podem fantasiar nos jogos sendo o que quiserem, tendo em vista que não podem ser reconhecidos, já que o que aparece para os outros é o avatar, que vivencia experiências e aventuras em um cenário e contexto que, embora imitem a realidade, são calcados na fantasia. Esses jovens citam também os *sites* e aplicativos de bate-papo, em que muitas vezes expõem coisas que presencialmente não teriam a coragem para dizer. Para Nobre e Moreira (2013) “a atual experiência desse sujeito na internet baseia-se nos novos roteiros para a aventura fantasística, o que inaugura novo *lôcus* para o laço social e para a ação da subjetividade”. (p.283)

Portanto, falar sobre adolescência e sobre relações sociais implica em considerar as mudanças sócio-históricas, já que o modo de agir dos indivíduos é influenciado pelas transformações ocorridas na sociedade.

2.1 Identificação e laço social em Freud e Lacan

Pensar a adolescência e a saída da família para o laço social significa pensar na constituição da subjetividade e conseqüentemente no fenômeno da identificação. É pela via da identificação que os adolescentes irão se agrupar e, ao mesmo tempo, tentar se diferenciar dos seus pares para constituir a sua identidade. De acordo com Rassial (2009, p.120), “A saída do lar familiar para o laço social exige uma nova construção identificatória.”

Anna Freud (1983) postula que os fenômenos psíquicos da puberdade são tão importantes quanto as mudanças físicas, sendo eles primordiais para o desenvolvimento da capacidade de amar dos indivíduos, para o enraizamento da vida sexual e da estruturação psíquica geral. Os adolescentes são invadidos por uma catexia libidinal excessiva que de certa forma os assusta e da qual tentam se defender. Para essa autora, tal tentativa de defesa poderá se dar pelo ascetismo, em que se colocam várias proibições na tentativa de limitar as pulsões, ou pela intelectualização, quando os seus saberes ou ideias presentes na consciência podem ser controlados, afastando as pulsões. Com isso, os jovens tendem a isolarem-se e tornarem-se associais. A família nuclear, principalmente os pais, é mantida à distância.

Os adolescentes apresentam uma variabilidade comportamental notável. Eles buscam se vincular a outros objetos de amor diversos daqueles da infância e podem se ligar aos seus pares como amigos, ou com sentimento de amor de modo exagerado, mas também podem vincular-se a pessoas mais velhas, tidas por eles como líderes e substitutos dos seus objetos da infância, o par parental. Delaroche (2008) contribui com essas colocações ao afirmar que o

despertar da sexualidade que invade o adolescente e o vislumbre de inúmeras possibilidades levam-no a investimentos libidinais em novas imagens, projetadas nos ídolos, líderes e no primeiro amor. Porém, essa identificação, seja ela com os pares ou com pessoas mais velhas, tem curta duração, já que os adolescentes não têm como objetivo ter a posse dos objetos, mas parecer-se com eles, ou tomar para si um traço do outro que constituiu o motivo da identificação. Assim, os jovens vão moldando o seu comportamento, tentando ser aceitos pelo outro ou pelo grupo do qual querem fazer parte.

Portanto, para Anna Freud (1983) as identificações que ocorrem no período da adolescência remetem àquelas da infância, antes da existência de objetos de amor. Ou seja, não significa que ocorrem mudanças interiores imediatas relacionadas ao amor ou às convicções dos jovens; o que se processa é uma perda da personalidade ocasionada pelas mudanças na identificação.

Freud (1921/1996a), em “Psicologia de grupo e análise do ego”, postula que os laços com o grupo se constituem por meio da identificação. Portanto, é relevante compreendermos como se dá o processo identificatório de acordo com esse autor.

Para Freud (1996a), a identificação é a maneira original pela qual se formam os laços entre as pessoas. Esse autor resume as fontes da identificação da seguinte maneira:

[...] primeiro, a identificação constitui a forma original de laço emocional com um objeto; segundo, de maneira regressiva ela se torna sucedâneo para uma vinculação de objeto libidinal, por assim dizer, por meio de introjeção do objeto no ego; e, terceiro, pode surgir com qualquer nova percepção de uma qualidade comum compartilhada com alguma outra pessoa que não é objeto de instinto sexual (Freud, 1996a. p. 111).

De forma a possibilitar melhor compreensão desses processos identificatórios, eles serão desenvolvidos nos itens a seguir.

- a) A identificação é a forma de laço mais arcaica e original com outra pessoa. A essa identificação primária, por um traço único, Lacan (1961-62/2003), no Seminário 9, denominou traço unário, aquele que funda o inconsciente e se estabelece a partir do significante Nome-do-Pai. A identificação, portanto, é uma identificação a um significante proveniente do campo do Outro.

A fundação do que constitui esse traço não é em nenhuma parte tomada noutro lugar senão como tal, não se pode dizer dele outra coisa senão que ele é o que tem de comum todo significante, de ser, antes de tudo, constituído como traço, por ter esse traço por suporte. (Lacan, 2003, p.35).

- b) A identificação se dá a partir de algo libidinal. Nesse ponto, Freud (1996a) apresenta dois tipos de laço. Tomemos como exemplo uma menina:
- A menina manifesta um amor objetual pelo pai e, com isso, surge o desejo de substituir a mãe em função desse amor. Logo, ela tomará um traço da mãe, irá identificar-se com ela (ser odiado), investindo libidinalmente no pai (ser amado).
 - O amor objetual pelo pai faz com que a menina tome um traço dele, que é objeto do seu desejo. Assim, ela irá identificar-se com o sintoma do pai, o ser amado.
- c) A identificação se dá pelo modelo, independentemente de toda a atitude libidinal relativa à pessoa que está sendo copiada. Logo, a identificação pode se dar a partir de um traço que é tomado de um (a) colega e baseia-se no desejo de se colocar na mesma situação que ele(a). Para Freud (1996a), o laço que se forma entre os membros de um grupo é dessa natureza, baseada em uma qualidade comum considerada relevante para os indivíduos. Dessa forma, quanto mais importante seja o grupo para o indivíduo, mais perfeita e completa poderá ser a identificação parcial que irá constituir o princípio do seu enlace com os outros.

Portanto, o ego introjeta o objeto que foi perdido ou abandonado e aproveita as propriedades desse objeto para se desenvolver, efetuando uma alteração parcial em si mesmo. Nota-se que nas três formas de identificação postuladas por Freud, um traço é tomado daquele que é o objeto amado ou odiado. Nas formas descritas nos itens a e b, o traço tomado pela pessoa, seja ele do ser amado ou odiado, irá constituí-la como sujeito.

Lacan (2003) introduz o traço unário, tomando como referência o traço mais primitivo de laço com outra pessoa. Esse significante, conforme dito anteriormente, é fundador do sujeito do inconsciente e passará a representar o sujeito para outro significante, será o significante mestre (S_1). Em sua explicação, exemplifica a importância da linguagem para que haja identificação, citando a sua cadela Justine. Para o autor, a cadela possui a fala, reconhece seu dono no plano imaginário, mas não é capaz de se identificar com ele porque não desenvolveu a linguagem, no plano simbólico. Sem a linguagem não há significante e sem ele não se processa a identificação, não há um ponto identificatório que possa representá-la enquanto sujeito para outro sujeito.

Logo, é esse significante retirado como traço do outro que operará como traço distintivo, com a função de unicidade, no sentido de tornar o sujeito único, constituindo-o na relação com o Outro. É o traço que funda o sujeito de desejo. A identificação faz com que o

sujeito se constitua a partir de uma falta instaurada pela marca significativa no corpo, buscando a sua completude, a sua unicidade.

O Nome-do-pai é uma articulação significativa que tem como efeito a sustentação do lugar do Outro para o sujeito, o que provoca uma ordenação simbólica. Não existe apenas um significativo. Cada sujeito vai escolher o significativo que irá representá-lo ao longo da existência. Em “O despertar da Primavera”, Lacan (2003) trata da diversidade dos Nomes-do-Pai, da sua variabilidade.

A adolescência, portanto, é o período em que o sujeito irá legitimar ou não essa operação significativa que foi constituída na infância. É um momento em que há uma desarticulação entre o ser criança e o ser homem e mulher e, na tentativa de se identificar e inscrever o real que o invade, o adolescente passa pelas crises de desejo e de identidade, as quais têm a função de constituir laços com os outros.

Nesse sentido, Lacadée (2011) pontua que a adolescência é uma transformação que incide na criança a partir de um real, cujo desafio lançado é o de que continue a se localizar no discurso que possibilitava a ela uma imagem de si mesma. Logo, o adolescente pode responder à separação do Outro com desprezo ou ódio de si, pois há um estranhamento pelo novo que surge e aponta para um real insuportável. Aparece um vazio no lugar do Outro, que se liga ao gozo. Esse autor explica que “o gozo é, no fundo, ideal e solitário, não estabelecendo nenhuma relação com o outro” (Lacadée, 2011, p. 74). Ele está submetido à linguagem e à irrupção da sexualidade, na adolescência, quando o sujeito se depara com a impossibilidade do gozar do corpo do Outro, com a falta. Tal constatação não se dá somente nas relações entre homem e mulher, mas também nas relações com os seus objetos de gozo. É importante frisar que os adolescentes não contam com uma resposta pronta para esse impasse e ao se deparar com o real, suas fantasias despertam ao mesmo tempo em que o exilam. Faltam palavras para nomear o que antes se referia ao corpo e à linguagem infantis. Logo, ele se afasta do Outro temporariamente.

Cada adolescente responderá a esse vazio de uma forma singular, com a constituição dos seus ideais. Esses ideais, por sua vez, irão se estruturar no processo de identificação, que fará surgir um ponto de basta, de onde o adolescente poderá vislumbrar seu lugar no Outro, o que possibilitará que se sinta sujeito de desejo, valorizado e amado.

O corpo se torna o lugar da experiência da falta de saber que leva o sujeito a inventar, na linguagem, um modo inédito de nomear o que lhe acontece[...]A tarefa do adolescente é inventar esse enlace, para gerir a alteridade radical do Outro sexo, decorrendo daí a importância de saber ouvir a resposta singular a que cada sujeito consegue chegar. (Lacadée,

2011, p. 77)

Lima, Castro e Melo (2011) afirmam que os adolescentes utilizam vários modos de responder ao encontro com o real do sexo: com o silêncio ou com seu oposto, apresentando uma linguagem de protesto, com o ingresso em comunidades religiosas ou políticas que vão na contramão dos ideais paternos ou com forte apelos consumistas, entre outras. Desse modo, o ciberespaço torna-se bastante atraente para os jovens, pois além de possibilitar a inserção em grupos diversos com culturas diferentes, oferece um universo de opções para que o adolescente exercite essas formas de responder e traduzir o real que se apresenta.

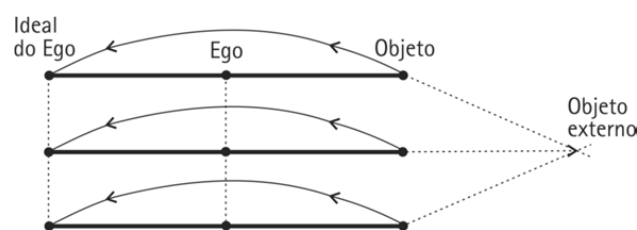
Nesse percurso de reorganização do eu, os adolescentes perdem as referências do objeto amado e, à primeira vista, não são capazes de representá-lo. As experiências amorosas primárias, constituídas na relação com o par parental são abaladas e o grande desafio dos jovens é ressignificar essas referências identificatórias. Para Coutinho (2009), essa perda de identificação atinge o narcisismo adolescente, sendo necessária a reelaboração dos ideais, tendo em vista que o eu ideal e o ideal do eu da infância também se acham enfraquecidos. A questão primordial da adolescência contemporânea, segundo essa autora, se encontra na passagem da idealização ao ideal do eu, em uma época em que os ideais vacilam. O êxito nessa transição depende tanto das condições singulares quanto do contexto social em que o adolescente convive. Nesse sentido, o grupo de amigos exerce um papel fundamental na transposição do núcleo familiar para o laço social mais amplo, do particular para o coletivo. Entre os colegas torna-se possível compartilhar experiências, confrontar ideias e testar novos modos de estabelecer laços.

Retomando as ponderações de Cosenza (2015) é extremamente complicado para o adolescente se reorganizar em um contexto em que o Outro social, que deveria funcionar como orientação do Ideal do eu, prega o gozo sem limite. Tanto Lacadée (2011) quanto Cosenza (2015) pontuam que os distúrbios de conduta dos adolescentes na sociedade atual podem ser considerados como tentativas de aceder à sexualidade a partir da construção de um Outro que funcione como espelho para fazer vir à tona a fantasia. O problema não é, portanto, retirar o véu para o encontro com o real do sexo, mas colocá-lo, de forma a possibilitar a emergência da fantasia e do desejo.

Aliada a esse aspecto de declínio da imago paterna, a figura superegóica de nossa época, que exige o gozo do consumo, também traz dificuldades a esse processo de subjetivação da adolescência, uma vez que favorece, como resposta à puberdade, o oferecimento do corpo em detrimento de qualquer ideal; o que, em outras épocas, talvez ajudasse a modular o gozo que os sintomas contemporâneos tanto exacerbam. (Oliveira & Hanke, 2017, p. 297)

Na adolescência os jovens tendem a se agrupar buscando a completude ou o traço do objeto perdido, tendo em vista o ideal do eu e a lei internalizada no processo identificatório. Freud (1996) postula que a identificação ao grupo ocorre pela via da qualidade afetiva compartilhada com o colega, o que seria também o elo de ligação com o líder. Os indivíduos do grupo introjetam um mesmo objeto externo no Ideal do eu, o que faz com que se identifiquem uns com os outros.

Figura 1 – Mecanismo de identificação



Freud (1996a, p.120)

É nos grupos que os adolescentes podem se espelhar uns nos outros e, se amparando nas ilusões, personificar imaginariamente o Outro. E é desse modo que os adolescentes conseguem manter a sua própria imagem. O olhar do Outro, no grupo, é equivalente ao olhar do par parental, do qual o jovem quer se separar, mas que é tão necessário para a constituição dos seus ideais.

Lacadée (2011) afirma que os adolescentes querem sair do círculo familiar para um novo lugar no qual encontrem uma nova maneira de ser, por isso o despertar para uma vida mais ativa, em que se tornem protagonistas. As fugas e errâncias são naturais e necessárias nessa época. Considerando a imersão nos jogos *online*, pode-se pensar que, assim como o agrupamento de jovens em “tribos” de funk, hip hop, emos, entre outras, eles também serviriam como modo de fuga do controle dos pais, mesmo estando no ambiente doméstico. Seria uma nova saída para o adolescente em direção ao encontro com o outro?

Os atos adolescentes objetivam colocar à prova o que eles acreditam serem as verdades próprias e, ao se agruparem, é como se tivessem obtido uma saída do enigma da relação com o Outro. Dessa forma, podem se sentir valorizados e validados perante os pares. De acordo com Lacadée (2011), a busca central do adolescente é pelo “lugar e a fórmula” (p. 20). Lugares para si mesmos e a fórmula para ligarem-se ao outro, desvencilhando-se da autoridade dos pais. A estruturação da fórmula só é possível se houver um sujeito de desejo

que constituiu seus ideais pelos processos de identificação. É preciso que o adolescente adentre a linguagem sob um novo patamar. Utilizando o neologismo criado por Lacan, para poder dirigir-se ao Outro em um discurso já estabelecido, é necessário se posicionar na *lalíngua*. Conforme Quinet (2016) esse é um termo proposto por Lacan para falar do efeito da linguagem que se dá de modo singular para cada sujeito, diferentemente da linguagem articulada como significante e significado, entendida da mesma forma por todos. *Lalíngua* é o resultado do que o sujeito adquiriu por meio da relação com a mãe e com o contexto em que nasceu, dos quais recebe uma torrente de significantes inicialmente sem sentido que irão compondo enigmas em seu inconsciente. A adolescência é a fase em que os significantes vindos do Outro serão reatualizados pelos adolescentes em um paradoxo de recusa e aceitação, por isso é tão comum que os jovens inovem com gírias e palavras criadas nos grupos, que são utilizadas apenas por seus membros.

Nos jogos *online* os adolescentes podem exercitar a sua capacidade de comunicação nos *chats*, inclusive com termos que só os que participam desses jogos compreendem. Seria este um favorecedor na busca de saídas dos jovens para o laço social mais amplo?

2.2 Laço social e os desafios da contemporaneidade

Pode-se definir laço social como aquilo que amarra o sujeito à realidade coletivamente pactuada, a partir de uma gama de signos, dos quais o ser humano depende para ordenar-se no mundo. Através desses signos, afirma sua singularidade em meio aos que lhe são semelhantes, situando-se num universo de cultura e construindo-se como ser histórico, já que se sabe exilado da natureza. (COSTA, 2009, p. 91).

Freud recorre ao mito do pai primevo, na obra *Totem e Tabu*, para explicar a necessidade do homem de se organizar para fugir do caos, estabelecendo laços sociais, a fim de sentir-se pertencente a um grupo e seguro contra as ameaças da desordem. Nesse caso, após a morte do pai primevo e a desordem gerada pela sua ausência, os filhos elegem uma figura totêmica para representá-lo, o que induz à primeira organização social. Formam-se clãs e em obediência ao totem, representação do pai morto, os machos continuam a não poder se relacionar com as fêmeas do próprio bando, passando a buscá-las nos clãs vizinhos. Assim, instaura-se a organização social e a cultura, com o estabelecimento de laços sociais entre os indivíduos.

Lima (2014) pontua que as transformações corporais pelas quais passam os adolescentes provocam um esfacelamento da imagem corporal, situação que exige que eles se reposicionem no mundo, no tempo e no espaço. É preciso que se reconheçam e se façam

reconhecer enquanto sujeitos. Porém, na sociedade não existe um lugar demarcado para essa fase da vida, em que os sujeitos não são crianças nem adultos, e esse é mais um desafio que os adolescentes enfrentam ao ensaiar sua saída da família para o laço social mais amplo.

Considerando as pontuações de Anna Freud (1983) sobre o exercício dos traços identificatórios retirados do contato com o Outro pelos adolescentes, com o objetivo de moldar seu comportamento por meio da identificação, pode-se inferir, juntamente com colocações de Le Breton (2013), que a comunicação pela internet, seja por meio de redes sociais ou *chats* de jogos, permite que os adolescentes possam brincar com a própria identidade, tendo em vista que a identidade real não necessita ser revelada. Os jovens podem controlar as informações que irão passar para os outros, o que os defende, muitas vezes, do olhar do outro e de lidar com o real que os invade. Eles podem, em sua experiência na rede, atuar com características diversas sem serem identificados, podendo ter uma identidade volátil.

Contudo, Le Breton (2013) acredita que o campo cibernético é outra dimensão do real que pode evocar emoções e afetos intensos. É notória nas partidas de LoL ou DOTA uma exacerbação das emoções pelo modo como os adolescentes reagem com seus parceiros de equipe, principalmente no ápice das partidas, quando vencer ou perder pode ocorrer por uma simples ação de algum colega. Provar que é o melhor, que é o jogador que mais sabe, que pode liderar e pertencer àquele grupo perpassa as partidas e o imaginário dos jovens. Para esse autor (Le Breton, 2017), o que o adolescente muitas vezes revela para as pessoas próximas nada mais é que uma imagem de si mesmo, o que se deve ao fato de o jovem acreditar que sua “verdadeira vida”, sobre a qual é capaz de exercer certo controle, está nos *chats* e nos *games*. O que lhe foge ao alcance no real, ele controla no mundo virtual.

Segundo afirma Lacan (2003), o estabelecimento do laço social se dá a partir do ingresso do sujeito na linguagem, no mundo simbólico. De acordo com Costa (2009), apesar de Freud considerar que o laço social se estrutura por algo exterior ao sujeito e Lacan apontar mecanismos internos ou localizados no sujeito do inconsciente, ambos consideram a falta e a colocação da lei do pai como pontos fundamentais para que o indivíduo ingresse no laço social. A interdição do pai faz emergir um sujeito cindido, desejante, com uma falta a ser e que irá buscar o objeto que imaginariamente possa completar essa sua falta. Deste modo, Lacan propõe os quatro discursos ou laços sociais que permeiam as relações na sociedade (o discurso do mestre, da histérica, universitário e do analista). Segundo Quinet (2006), os laços sociais ou discursos propostos por Lacan incluem também o campo do gozo, que será complementado, posteriormente, pela concepção do Sinthoma. Neste trabalho não

avancaremos até a concepção lacaniana dos discursos. Percorreremos as articulações freudianas sobre a constituição do laço social entre os indivíduos.

A experiência é de suma importância para a constituição subjetiva, conforme afirma Kehll (2004) em uma frase de efeito: “Eu sou o que vivi”. (Kehl, 2004, p.105). Essa colocação é mais uma que pode ser transposta para a adolescência como uma construção em um contexto social, que irá se modificar concomitantemente às transformações da sociedade. Na sociedade contemporânea, com a velocidade e plasticidade das informações e transformações, a transmissão geracional e mesmo entre os pares partindo das experiências singulares é descartada em função do imperativo da eterna juventude. Assim, há um esvaziamento do sentido da vida, o que provoca uma angústia intensa. A prática da autora deste trabalho no consultório aponta para a presença dessa angústia em ambas as partes: pais e filhos. Observa-se lamentações sobre o não reconhecimento da alteridade, a falta de ética nas relações, o excesso nas redes sociais e jogos virtuais, do lado dos adultos. Da parte dos jovens aparece a queixa sobre a falta de empatia, de diálogo e de afetividade dos pais. Gurski e Pereira (2016) também abordam o esvaziamento da experiência como dificultador da constituição de laços sociais e da subjetividade do adolescente.

Nesse sentido, temos nos perguntado sobre a forma como as condições atuais do laço social podem predispor o jovem a uma restrição com os elos do passado e da memória, impactando os modos de representação, os registros e, portanto, a constituição psíquica do sujeito, especialmente, na passagem adolescente. (Gurski & Pereira, 2016, p. 429).

A maneira pela qual os adolescentes lidam com os desafios de entrarem e serem aceitos no laço social mais amplo, tendo como ponto de partida o grupo de colegas, originou uma classificação em dois grupos sob a ótica de Le Breton (2017). O primeiro grupo inclui aqueles que, diante de todas as transformações e dificuldades, possuem meios tanto materiais quanto simbólicos para enfrentar tais adversidades, o que facilita sua inserção no grupo. Quanto ao segundo grupo, o autor introduz o termo “indivíduos ocos” para se referir àqueles adolescentes que não dispõem desses meios e não desenvolvem autonomia para exercitar a liberdade, e dessa forma excluem-se do laço social. De acordo com o autor, para esses adolescentes, as transformações ocasionadas pelo excesso de informações podem ser motivo de confusão. Essas constatações vêm ao encontro da pergunta norteadora deste trabalho, ao dar margem para se pensar que o direcionamento desses adolescentes para os jogos virtuais pode mascarar as dificuldades que eles apresentam em se relacionar com os outros. Ao mesmo tempo, esta pode ser mais uma ferramenta que os adolescentes possuem para superar a

timidez e as dificuldades iniciais desse encontro com o Outro, o que possibilita o exercício dos traços identificatórios e cria novas habilidades para que eles encontrem uma posição no laço social mais amplo.

De acordo com o exposto até o momento, discorrer sobre laço social remete à inserção do sujeito em um contexto sócio-histórico em que se relaciona com outros e no qual a alteridade e a autoridade podem, simbolicamente, se presentificar. Freud (1996a), em “Psicologia de grupo e a análise do ego”, afirma que as relações dos indivíduos com outros podem ser consideradas fenômenos sociais. Nesse sentido, o indivíduo sofre influências de uma só pessoa ou de um grupo de pessoas – família, escola, médico etc. – que serão tidos como muito importantes para ele.

Ao ingressar na adolescência, o jovem desloca o investimento libidinal do par parental para outras pessoas e atualiza as experiências infantis, que ganham novos sentidos, a partir dessa entrada no laço social. No caso do adolescente é comum que se reúnam em “tribos” ou grupos com interesses comuns, nos quais buscam aceitação e afirmação das semelhanças e diferenças, o que pode lhes assegurar a sensação de pertencimento.

Ao mesmo tempo, ao ingressar em um grupo, perde-se a individualidade, busca-se um líder, acentuam-se as pulsões e realizações e, por isso, pode-se notar uma “exaltação ou intensificação da emoção em cada membro” (Freud, 1996a, p. 91).

Nesse caso, pode-se considerar que o laço mútuo que se forma entre os membros do grupo é também da natureza de uma identificação em especial com o líder, em admirá-lo e querer ser como ele. Assim, a libido dos indivíduos é direcionada para ações, ideal e interesses dos grupos.

A libido, que é uma dimensão fundamental da pulsão, fixa-se em objetos: essa libido objetal pode deslocar-se em seus investimentos, mudando de objeto e de objetivo. É então sublimada, ou seja, derivada para um objetivo não sexual, onde investe objetos socialmente valorizados: a arte, a literatura, o intelectualismo, a atividade passional. (Roudinesco & Plon, 1998, p. 473).

Kelles e Lima (2017), considerando a dificuldade dos adolescentes em lidar com o deslocamento do investimento libidinal para o grupo, sugerem que “o ciberespaço pode auxiliar o sujeito na construção desse contorno sobre a sexualidade” (p.216), tendo em vista que pode contribuir para a atualização das suas fantasias infantis em contato com os seus pares. A rede torna-se uma possibilidade para o jovem ampliar os laços sociais para além da família, sendo um espaço no qual ele tende a se sentir incluído. Nesse sentido, o adolescente pode modificar a sua rede conforme as suas interações individuais e grupais. Portanto,

considerando essa perspectiva, o ciberespaço pode auxiliar na transição entre o familiar e o social.

Coutinho (2009), ao escrever sobre os destinos do laço social na contemporaneidade, presume que “o trabalho psíquico da adolescência é determinante no que diz respeito ao encontro do sujeito com o laço social” (p. 125). Ao deslocar seu interesse dos pais e/ou da família para engajar-se no laço social, o adolescente precisa enfrentar os desafios do contexto em que vive e buscar modos de se relacionar com seus pares de acordo com o que lhes é imposto pelo social. Para a autora, a dimensão de mobilidade marca o sujeito adolescente. A adolescência é pensada como um processo em que há a confrontação das idealizações em busca de sua constituição enquanto sujeito contemporâneo. Os jovens contribuem para a renovação das maneiras de se estabelecer o laço social, que na atualidade torna-se de difícil compreensão por parte de alguns indivíduos, principalmente pais, quando se consideram os conflitos geracionais, especialmente com a intervenção das Tecnologias da Informação e Comunicação - TIC.

Coutinho (2009) chama a atenção também para o fato de que, independentemente da época ou contexto social, os adolescentes demonstram muito empenho em construir laços, sejam eles reais ou fantasmáticos, que acrescentem algo de positivo ou que se estabeleçam pelo sintoma.

Nesse movimento de saída do espaço familiar restrito para o laço social mais amplo, os adolescentes se deparam com inúmeros desafios e buscam ser notados pelos outros. O olhar do outro, do colega, é essencial para a afirmação desses jovens. Por isso, eles passam a se agrupar em bandos, exercitando a liberdade nessa tentativa de se separarem dos pais. Alguns jovens exercitam essa liberdade passando maior parte do tempo fora de casa, com os amigos. Outros preferem se trancar em seu quarto, ficando horas em seus computadores, a fim de evitar o reposicionamento no mundo, o que não impede que se distanciem dos pais. Nesse ponto é relevante questionar se o ato de estar em frente aos computadores ajudaria ou dificultaria esse reposicionamento dos jovens no mundo, sendo essa uma das questões que se encontra no cerne deste estudo e à qual voltaremos mais vezes ao longo deste trabalho.

Para Lima (2014), “eles buscam abandonar o próprio corpo para imergirem numa viagem que lhes oferece as mais variadas possibilidades de satisfação.” (p.290). Dentro dessas possibilidades os adolescentes transitam por jogos e *sites* de relacionamento, circulando por diferentes ambientes e podendo testar diferentes identidades.

É sabido que os adolescentes se reúnem em bandos ou tribos e que o grupo de amigos constitui o recurso essencial para que esses jovens possam compartilhar experiências, reelaborar seus ideais e se situar na sociedade, no exercício do laço social.

A característica mais marcante dos grupos de adolescentes contemporâneos é o fato de se constituírem em torno de um laço fraterno claramente socializante, seja para lutar contra o tédio cotidiano, seja para expressar um determinado ideário, sendo frequentemente vinculados a determinados modelos culturais. (Coutinho, 2009, p.128).

Esses grupos adotam vestuário próprio e objetivam o exercício de atividades esportivas e culturais que, de certo modo, traduzem a singularidade dos grupos. E essas características, distintas entre cada grupo, compõem os traços com os quais os adolescentes irão se identificar e pelos quais irão exercitar o encontro com o Outro.

Corroborando as colocações de Coutinho (2009), Lima (2014) afirma que a percepção do mundo é alterada na adolescência e amplia-se, já que uma das características desse período, conforme dito anteriormente, é a necessidade de reposicionamento do adolescente diante das muitas transformações vividas.

De acordo com Lacadée (2011), o adolescente, ao buscar um lugar fora da família, depara-se com a escolha entre razão e paixão, o que aponta para o enigma do próprio ser: a falta. Na busca de solução para esse enigma ou na tentativa de preencher essa falta, tende a buscar objetos de consumo. Na sociedade contemporânea, esses objetos são ofertados aos montes e a todo instante, o que desloca a angústia do ser para a idealização do ter como única forma de alcançar a felicidade. É mais um desafio presente nos arranjos sociais contemporâneos a ser enfrentado pelas famílias, que fortalece a constatação da importância da alteridade para que os adolescentes possam sentir-se amparados e seguros no processo de constituição da sua identidade.

Por isso, aos pais dos adolescentes cabe repassar as referências geracionais, da cultura e da tradição como forma de garantir segurança a esses jovens, e até para que eles tenham o que contestar. Apesar disso, na sociedade contemporânea tais referências perderam espaço em virtude da enorme dificuldade dos pais em transmiti-los. Muitas vezes, os pais tentam se igualar aos filhos para manter sua jovialidade e se identificam com eles. O resultado pode ser desastroso e ocasionar condutas de risco em que os adolescentes testam a vida em busca de limites simbólicos que lhes permitam obter um lugar no mundo, como sujeitos, fazendo a passagem para o universo adulto. É uma busca de sentido, de existir.

Os limites simbólicos da relação com os outros e com o mundo se desenham justo onde ele experimenta a carência do símbolo para dizer tudo de seu ser. Tais limites simbólicos lhe permitem situar-se como parceiro ativo no seio do laço social, sabendo o que espera dos outros e o que estes dele podem almejar. (Lacadée, 2011, p. 56).

De acordo com Miller (2015), o adolescente se encontra diante de várias opções, as quais tende a testar. Dentre estas opções possíveis acha-se, também, a incidência do mundo virtual. O fácil acesso à informação faz com que o saber, antes depositado nos adultos, esteja disponível mediante uma demanda formulada ao computador. Isso implica pensar que o saber não é mais objeto do Outro e não é necessário extraí-lo desse Outro pelas vias da sedução, da obediência ou da exigência.

Tendo em vista todas as questões expostas, Coutinho (2009) e Lacadée (2011) concordam que fugas e errâncias se ligam à adolescência na contemporaneidade. “Fugas e errâncias aparecem no momento em que o sentimento de vazio assombra o adolescente” (Lacadée, 2001, p. 46). O avanço da ciência e a dificuldade que as pessoas apresentam em lidar com a diversidade fazem com que muitos dos comportamentos adolescentes sejam classificados como transtornos de comportamento. Considerar os jovens como problemáticos, coloca-os, muitas vezes, em uma posição de portadores de transtornos, em um período em que necessitam apenas de orientação e afetividade para que possam encontrar um lugar para si enquanto sujeitos.

O contexto consumista e individualista também é apontado por Le Breton (2017) como fator que impele os adolescentes a inventar as suas crenças e a se orientar, já que os mais velhos não possuem mais autoridade como em épocas anteriores. O olhar do outro, dos pares, seja ele provocado pelo uso de marcas da moda ou dos *gadgets* de última geração, supera a transmissão geracional. “Existir é ser notado, quer dizer, marcado e demarcado.” (p.103). Os jovens buscam o *status* no meio de convivência. As imagens estão por toda a parte como apelo ao gozo e ao consumo, e isso transmite aos adolescentes a ideia de que é preciso ostentar uma marca para existir e ser notado. Nesse sentido, a estima de si e o sentimento de identidade passam pela aparência e pela imagem que são notadas pelo outro. Apesar de se integrarem ao grupo consumindo as mesmas músicas, jogos, roupas e outros, os jovens se percebem como tendo um estilo próprio.

A necessidade que o adolescente revela, de ter sua presença visível e notada, também é apontada por Lima (2014). Para essa autora, todos os aparatos utilizados pelos adolescentes, desde as roupas até a linguagem, destinam-se ao olhar do Outro social. Algo paradoxal pode ser observado na clínica. Alguns adolescentes falam sobre certo desejo de invisibilidade que

ocorre quando eles começam a fazer tatuagens. Na verdade, eles tendem a escolher outra roupa que permita que sejam vistos, se destaquem, mas que, ao mesmo tempo, dê a eles a sensação de que estão protegidos, encobertos.

Para outros adolescentes, essa condição de exterioridade, de estar à margem da sociedade, faz com que evitem o contato presencial com as pessoas e o mundo virtual os auxilia nesse sentido. Porém, Lima (2014) acredita que as TIC possibilitam a esses jovens viajar virtualmente pelo mundo, ao mesmo tempo em que se distanciam dos pais, isso na segurança do seu próprio lar.

Utilizando a terminologia de Lacadée (2011), o adolescente contemporâneo apresenta uma “demanda de respeito” como sintoma que se articula de modo paradoxal: reivindica autonomia e o descolamento do Outro ao mesmo tempo em que deseja certa dependência. O adolescente almeja saber qual a imagem que o Outro tem dele, mas a recusa, visando uma emancipação. Logo, é necessário que ele crie a melhor maneira de se enlaçar ao Outro e é fundamental que o Outro eleito tenha a capacidade de ouvi-lo.

É como se o adolescente estivesse completamente em curto-circuito em relação ao Outro, com enodamento frágil a este, o que ocasiona sofrimento e sentimento de fraqueza enquanto sujeito. Por isso, ele tenta inventar uma amarração que o legitime na posição de sujeito no laço com o Outro, a fim de se desvencilhar do seu sofrimento. Sob essa ótica, haveria a possibilidade desses jogos serem utilizados pelos adolescentes como instrumentos que possibilitam essa amarração? Vale questionar, tendo em vista a oportunidade do contato intenso com o outro durante as partidas, em que os adolescentes têm a oportunidade de experienciar e expressar sentimentos de raiva, alegria, tristeza, além da cooperação e reciprocidade.

Para a psicanálise, o que é considerado transtorno de comportamento pela sociedade, principalmente quando se irrompe a adolescência, nada mais é do que uma resposta ao gozo e à insegurança que invadem o adolescente quando ele se depara com o vazio de representações, com a falta, com o furo no lugar do Outro, o que o coloca temporariamente fora do discurso, até que encontre uma nova forma para se inscrever no laço social. Logo, a fuga ou a errância podem significar tentativas de inscrição nesse laço.

Reconhecer a inconsistência do laço é condição necessária, porém não suficiente para nos ligarmos ao outro. Para além da assunção da fragilidade do laço, de seu caráter fantasioso e ficcional, é preciso ir em busca do outro, admitindo todos os percalços envolvidos nesse processo. Para haver encontro é preciso que haja aposta, que partamos rumo ao outro. (Mograbí, 2009, p. 88).

No percurso trilhado pelos adolescentes em busca de novas referências, além das parentais, eles testam várias estratégias em uma tentativa de constituir sua identificação e, conforme expresso por Lima (2014), a inserção no contexto virtual é uma dessas opções. Isso se deve ao fato de que na adolescência o jovem se encontra em um não lugar e tende a se ausentar do contato com família. O processo do adolescer é, sobretudo, uma transição do lugar de criança para o de adulto. Do mesmo modo, pode-se considerar o ciberespaço como um local democrático, conhecido, de fácil acesso, mas concomitantemente o lugar do desconhecido e de rápidas transformações. Lugar onde se torna possível que o jovem esteja presente, mas ao mesmo tempo ausente.

Lisita, Berni e Silva (2018) afirmam que participar de grupos, rituais ou desafios faz parte do intenso trabalho do adolescente no processo de travessia do túnel. Trabalho este que visa construir a identidade do jovem por meio da identificação, seja dele com seu ídolo ou com o seu líder, mesmo que sejam *youtubers* ou *gamers*. Para as autoras é impossível, na atualidade, pensar nesse processo de identificação sem a mediação do mundo virtual que, com todas as suas ferramentas, se torna, muitas vezes, o local onde os adolescentes irão desenvolver seus relacionamentos.

Já foi dito que o período da adolescência comporta muitos paradoxos e, de modo pertinente, a referida autora os compara aos paradoxos do ciberespaço, quais sejam: “o encontro entre o virtual e o real, o público e o privado, a interioridade e a exterioridade, o conhecido e o desconhecido.” (Lima, 2014, p.294). Nesse sentido, ao emergir no contexto virtual o jovem pode ao mesmo tempo se desconectar do mundo e manter o encontro com o outro, sem a urgência de fazer escolhas de forma autônoma, ou seja, se responsabilizando por elas. Outro ponto importante é o excesso de informação que circula na internet. Isso pode funcionar como alternativa ao “não saber” que invade o adolescente quando ele se dá conta de que o saber adquirido na infância não é suficiente para lidar com os conflitos, com o real que o invade. O adolescente, portanto, ao navegar na internet pode experimentar uma sensação de que não há limites para o conhecimento e para o saber, inclusive sobre si mesmo. Assim, o domínio desse saber e o encontro com o outro sem a presença física podem favorecer a projeção das fantasias e afastar possíveis frustrações provenientes do encontro presencial com o outro.

Stengel e Mineiro (2017) afirmam que é imprescindível a inclusão do ciberespaço, principalmente das redes sociais, quando se pretende pensar sobre o modo como os adolescentes articulam os laços sociais na contemporaneidade. Para esses autores, as redes sociais representam ferramentas que potencializam essa articulação.

Nessas redes, esses adolescentes participam ativamente da História de seu tempo, vivenciando nesses espaços suas alegrias, angústias, conflitos, brigas, intrigas, mas, acima de tudo, vivendo como cidadãos plenos de sua época com todos os benefícios e desafios que ela representa. (Stengel & Mineiro, 2017, p. 149).

Passando para o ambiente dos jogos estudados, as escolhas para atingir o objetivo final, que é vencer a equipe adversária, são discutidas entre o grupo, o que apresenta a esse jovem a necessidade de articular a linguagem de modo compreensível, ceder e impor sua percepção quando necessário além de, sobretudo, lidar com as frustrações decorrentes não do olhar do outro, mas desse olhar projetado em um chat, que ora elogia, ora pode atingir em cheio a estima desse indivíduo, quando os colegas consideram que a jogada foi ruim ou que o jovem jogou mal.

O jogo, se considerado como forma de se afastar do Outro, como fuga, poderia funcionar como um instrumento de inclusão no discurso, inicialmente na linguagem própria da adolescência, e de inscrição no laço social mais amplo. Como errância, o fato de ficar conectado a computadores e jogos eletrônicos pode advir da intenção do adolescente de se tornar invisível ao Outro, ao desejo do Outro. Nesse sentido os personagens dos jogos teriam a função de representar os adolescentes em um contexto em que podem testar os limites sem serem reconhecidos, auxiliando-os no enfrentamento dos desafios da época da adolescência.

Ao mesmo tempo, Lima (2014) nos alerta para a ambiguidade do ciberespaço, que ao mesmo tempo em que permite que o adolescente se desconecte do mundo como defesa à invasão do gozo sexual, não lhe assegura essa opção. Logo, é um ambiente em que na tentativa de se evitar o real, pode-se deparar com ele.

Nos jogos LoL e DOTA é possível que os jovens se comuniquem por meio de um *chat*, que teoricamente é um lugar para trocas de ideias. É interessante pensar na funcionalidade desses *chats* para que os jovens exerçam a sua capacidade languageira e qual seria o efeito dessa interação com a eliminação da presença do outro, fisicamente. Há que se considerar, conforme expõe Lima (2014), o fluxo intenso de palavras e imagens que circulam no universo virtual e que tornam a mensagem às vezes pouco significativa. Existe muita informação para pouco conhecimento. É um espaço por excelência marcado pela fluidez. Atualmente, não possuir amigos ou curtidas nas redes sociais, ou não ser convidado para jogar, pode significar exclusão social. Agregou-se à inserção social o fato de se estar conectado, como condição primordial, devido às facilidades e rapidez da comunicação. Tudo parece possível no universo virtual.

Assim, o chat que, quase sempre, é lugar de troca, mas de uma troca paradoxal organizada em torno do vazio da presença do Outro, torna-se o espaço consensual de uma errância moderna, curto-circuitando o que está em jogo no encontro real, seu risco, aquele do desejo do Outro. (Lacadée, 2011, p. 33).

Logo, pode-se inferir que a própria conversa com os pares nos *chats* pode fazer com que os adolescentes se deparem com a realidade, conforme sejam os comentários sobre si mesmos ou sobre os Outros. Talvez, por isso, os administradores dos jogos tenham estabelecido regras para esse diálogo, com recurso de denunciar agressões verbais, preconceitos e desrespeitos, impondo a punição de banimento do jogador que tenha desrespeitado ou agredido os outros participantes. É o contexto da realidade transposto para o ambiente virtual, local em que o jovem deve também se defender e se afirmar.

A participação nos jogos *on-line* e nos grupos que se relacionam a eles, de acordo com Lisita *et al* (2018), “é uma das possibilidades que os adolescentes têm de começar a entender as interações entre eles e as estruturas sociais do mundo que habitam”. (p.139). Para essas autoras, o contexto virtual pode ser considerado um aparato que possibilita que os adolescentes exercitem a interação com os colegas e experienciem novas formas de identificação para criar seus laços sociais.

Pelo exposto, interessa-nos pensar em como os adolescentes interagem entre si no contexto dos jogos *on-line*, como membros de um grupo que busca objetivos em um jogo no qual não se veem as faces de todos os integrantes, sendo que alguns são desconhecidos, e no qual há uma organização preestabelecida pelas regras. Se em sua época Freud postulou que os indivíduos substituem seus traços característicos pelo traço grupal e atijam suas pulsões – sejam elas boas ou ruins, de amor e de ódio – ao ingressarem em grupos formados presencialmente, o que dizer da formação dos grupos com a interferência da virtualidade, especificamente de adolescentes que se reúnem para jogar? Trata-se de uma questão intrigante que se pretende responder ao final desta pesquisa.

Quinet (2006) afirma que “O mal-estar na civilização é o mal-estar dos laços sociais” (p.17), corroborando as afirmações de Freud. Isso se observa principalmente na atualidade, em que há a exacerbação do ter (objetos materiais) em detrimento do ser (valorização de si mesmo e do outro em sua singularidade), o que torna os laços entre os indivíduos frágeis e incentiva a busca incansável pelo *gadget* que, acredita-se, seria capaz de trazer consigo a felicidade e a completude. Ter um computador ou um celular da moda e, mais ainda, estar por dentro dos jogos mais citados e das redes sociais mais populares, incluem-se no contexto

adolescente em nossa sociedade. Os computadores, *tablets*, celulares e outros aparelhos fazem parte desses *gadgets* e a preocupação que ronda pais e adultos que não nasceram nesta era digital é: até que ponto seus filhos adolescentes estão se privando de se relacionar com seus colegas por se manterem em frente aos computadores, principalmente em jogos *on-line*? Essa questão está no cerne deste estudo.

Conforme afirma Le Breton (2017), as crises adolescentes são resolvidas no encontro do jovem com os seus pares, pelas confidências, amizades e amores, sendo um período no qual a comunicação é essencial. É no grupo de amigos que o adolescente encontra apoio para diluir o mal-estar pelas transformações pelas quais passa, podendo discutir e experimentar, mantendo a estima de si enquanto se distancia dos pais. Os jovens de hoje crescem em uma sociedade que muda a todo instante e que é muito diferente daquela em que os seus pais cresceram. A sociabilização juvenil ocorre em meio aos apelos consumistas e tecnológicos e ao excesso de informações, que dispensa o conhecimento do adulto como referência para compreender o mundo e se situar nele. Muitas vezes esse encontro com os pares se dá em grande parte de modo virtual, pela mediação do computador. Logo, é preciso pensar qual tipo de sociabilização é possível por meio dessa mediação. Ainda de acordo com Le Breton (2017), “A comunicação (internet, celular etc.) não é nem a conversa, nem a amizade que implica a reciprocidade, o face a face, a atenção ao outro.”. (p.99) Com todo esse aparato tecnológico é possível que o adolescente sinta-se sozinho, inundado por uma série de estereótipos e modelos a seguir.

A observação de Coutinho (2009) é de que o grande problema contemporâneo é a ocorrência de uma crise identitária, composta por uma crise cultural e abrangente. Com isso, os jovens buscam se manifestar ou se revoltam por meios culturais. Arrisca-se acrescentar que a internet, considerando redes sociais e jogos, pode ser o local propício para que o jovem exponha a sua revolta e lute pelos seus ideais.

Para Lévy (2011) o virtual é marcado pela desterritorialização, ou seja, pessoas, coletividades e informações quando caem na rede não pertencem a um lugar de referência estável, podendo ser encontradas por qualquer pessoa em qualquer lugar do mundo em qualquer tempo. Esse avanço da virtualização na sociedade atual afeta também as formas de as pessoas estarem juntas, o que pode ser percebido nas comunidades virtuais, empresas virtuais e, por que não dizer, dos jovens que se agrupam para jogar. Dessa maneira, o ciberespaço é o local em que ocorrem as interações entre as redes e no qual as informações estão sempre se atualizando em uma proporção exponencial. No ciberespaço é possível uma coconstrução de saberes, por meio de atividades espontâneas e descentralizadas, o que

favorece a construção de uma inteligência coletiva. Nobre e Moreira (2013) afirmam que com a internet surge um novo ambiente para o laço social e para a ação da subjetividade. São inúmeras as alternativas para quem navega na rede, desde se comunicar com pessoas distantes até acessar qualquer tipo de conhecimento que tenha sido produzido no mundo. Para essas autoras, as experiências dos indivíduos no ciberespaço “trazem consequências irreversíveis para a subjetividade contemporânea.” (Nobre & Moreira, 2013, p. 285).

Uma comunidade virtual pode, por exemplo, organizar-se sobre uma base de afinidade por intermédio de sistemas de comunicação telemáticos. Seus membros estão reunidos pelos mesmos núcleos de interesses, pelos mesmos problemas: a geografia, contingente, não é mais nem um ponto de partida, nem uma coerção. Apesar de “não-presente”, essa comunidade está repleta de paixões e de projetos, de conflitos e de amizades. (Lévy, 2011, p. 20, destaque do autor)

Pode-se inferir que mesmo pelo contato virtual, ainda que por meio dos jogos que formam comunidades, é possível que os adolescentes manifestem suas emoções e insatisfações. Logo, é preciso ouvir dos jovens se há a possibilidade de se formarem laços por meio dos jogos e, em caso positivo, que laços são esses que se articulam no jogar.

Le Breton (2013) define o espaço cibernético ou ciberespaço como “um modo de existência completo, portador de linguagens, de culturas, de utopias.” (p.141). Por meio do emaranhado de redes interligadas, esse espaço possibilita a troca de imagens, dados e conversas entre todos e constitui um mundo virtual do real e ficcional, provisório e permanente. Para ele, o mundo cibernético possibilita a existência de um mundo sem corpo, na medida em que ao permanecer em frente à tela do computador, o corpo físico fica esquecido e há uma dissociação entre o corpo e a experiência. Essa questão impacta diretamente as relações entre os indivíduos, já que as pessoas podem se transformar em quem ou no que pretenderem, pois não é necessário que revelem seu rosto ou sua identidade, e, assim, se eximem de qualquer responsabilidade.

Na adolescência, período em que os jovens estão tentando se aceitar fisicamente com todas as transformações pelas quais estão passando e construir uma identidade própria, pode-se indagar até que ponto é benéfico que se relacionem utilizando avatares e *nicknames*² em um mundo que, ressalta Le Breton (2013), as pessoas se acham integralmente dominadas pelo prazer e pelo imaginário, sem se sujeitar aos contratempos da realidade.

Superequipado com meios de comunicação sem ter de se deslocar (telefone celular, e-mail, internet etc.), o indivíduo às vezes não sente mais necessidade de encontrar-se fisicamente

² Apelidos. Usados para a identificação de usuários na internet, em chats, jogos e outros.

com os outros (...). As conversas virtuais, frágeis e efêmeras são hoje mais sintomas das carências do vínculo social. (Le Breton, 2013, p. 149)

Ao falar sobre a “virtualização do corpo”, Lévy (2011, p. 27), destaca algumas funções desse processo que inclui as percepções, projeções, reviravoltas, o hipercorpo e a resplandecência. A percepção que tem a função de fazer com que sintamos o mundo pela visão, tato, olfato e paladar é explorada pelas TIC. Por meio dos sistemas de realidade virtual é possível experimentar sensações e praticamente sentir o que outra pessoa sentiu. A projeção está relacionada à exibição de ações e imagens para o mundo. E isso, esses sistemas, com o uso de técnicas avançadas, realizam majestosamente, transmitindo para todos os usuários uma quase presença. O hipercorpo e as intensificações referem-se à virtualização dos corpos, devido ao avanço da medicina, incluindo transplantes, robôs que fazem cirurgias, exames cada vez mais avançados, entre outros. A resplandecência interessa bastante neste estudo e será explorada a seguir.

Resplandecência introduz o momento de refletir sobre a materialização do corpo. Com todo esse processo de virtualização, o autor considera que o corpo sai de si mesmo e conquista novos espaços, multiplicando-se na rede. É um corpo que ora mostra-se sozinho e afastado do social, e hora volta-se para fora. Na adolescência, esse corpo busca os grupos, as drogas, os esportes ou se prende ao corpo público das redes sociais, local em que resplandece. Ou seja, para Lévy (2011, p.33) “o corpo contemporâneo assemelha-se a uma chama”. Quando se lança para fora de si e se torna um corpo público, por meio das redes de comunicação, brilha como outros corpos-chamas, porém há de retornar, transformado, ao seu mundo particular, constituindo um movimento dinâmico. Mas é necessário que retorne à esfera privada e também encare a realidade, em uma socialização com os pares.

Possivelmente esteja nesse fato, qual seja, a diminuição dos encontros presenciais entre os adolescentes que tanto preocupa os pais. As queixas sobre os filhos não saírem de casa para se divertirem com os amigos podem ser um enunciado que esconde um estranhamento ou uma ausência de entendimento sobre como esses jovens constituem seus laços sociais e a fragilidade das relações atuais. Estariam os jovens alienados da realidade social em que vivem?

Ao mesmo tempo, as observações de Le Breton (2017) revelam que há um recuo dos mais velhos enquanto educadores, que convocam as crianças cada vez mais cedo a tomar decisões e ensinar os princípios das tecnologias a eles, o que não é da competência e responsabilidade delas. Certamente, esse posicionamento dos pais sobrecarrega as crianças e pode provocar uma entrada na adolescência regada a insegurança. Ao mesmo tempo em que

eram convocadas a auxiliar os mais velhos com as TIC, ao ingressarem na adolescência, tal habilidade e tempo despendido com essas tecnologias começam a ser considerados como um problema para os pais e motivo de conflitos.

Em suma, conforme explicitado por conceituados pesquisadores referenciados neste capítulo, o fato de os adolescentes estarem navegando pela internet ou participando de jogos não pode ser considerado uma forma alienação. Pelo contrário, o ciberespaço pode funcionar como mais uma ferramenta para auxiliá-los na travessia do túnel. Ressalta-se a ambiguidade do ciberespaço que, mesmo possibilitando que os adolescentes se refugiem do contato com o par parental e se afastem do real em busca de uma onipotência, não sustenta a ausência do contato físico com o outro e faz com que se deparem de uma forma ou outra com a realidade. Não se pode esquecer o real do corpo, que exige cuidados básicos e para os quais os jovens têm que se voltar visando o bem-estar e a saúde. Assim, a imersão no ciberespaço é temporária e pode ser considerada uma mão que, na ausência do Outro, pode vir a auxiliar o jovem na transição adolescente.

Logicamente, isso não significa a imersão total nas TIC, já que todo excesso é prejudicial. Além disso, vê-se surgir um novo vício: o vício em tecnologia, incluindo os jogos. Por isso, os adolescentes que apresentam esse perfil foram excluídos da amostra deste trabalho, uma vez que seria necessária a estruturação de outra pesquisa para estudar esses casos.

No próximo capítulo, será abordada a história dos jogos e também a importância dessas atividades para a cultura dos povos. Será explicado, ainda, de forma global, o funcionamento dos jogos LOL e Dota e o porquê de serem considerados jogos de universo expandido.

3 O PAPEL DOS JOGOS NA CULTURA

Brincadeiras e jogos estão presentes na cultura desde os primórdios da humanidade. No mundo todo, os jogos são considerados formas de divertimento e interação entre as pessoas.

Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos. Em toda a parte encontramos presente o jogo, como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da ‘vida comum’. (Huizinga, 2018, p. 6, destaque do autor)

Freud (1920/1996a), em “Além do princípio do prazer”, relata observação feita durante brincadeira realizada pelo seu neto, com um ano e meio de idade, com um carretel, a qual denominou de brincadeira do *fort-da*. A criança lançava esse carretel e o puxava de volta emitindo sons que remetiam às palavras alemãs *fort* (ir) e *da* (aqui). Segundo a interpretação feita por Freud, a brincadeira pode ser considerada uma maneira pela qual a criança tenta lidar com a experiência, nesse caso aflitiva, da saída da mãe. Durante o ato de brincar, a criança encenava a partida da mãe ao lançar o carretel (*fort*) e o retorno desta ao puxá-lo (*da*). A atuação da criança na brincadeira possibilita que ela saia de uma posição passiva para uma posição ativa, em que repete a experiência como jogo no sentido de dominá-la. Ou seja, ao reproduzir experiências vivenciadas, a criança tenta dominar impressões desagradáveis ocupando a posição de sujeito ativo no processo, o que diminui a tensão psíquica. Logo, essa brincadeira pode representar uma forma de compensação para a criança, tendo em vista que há uma renúncia pulsional ao deixar a mãe ir sem protestar, mas também pode ser considerada uma forma de se vingar da mãe.

Sob o ponto de vista de se vingar da mãe, Freud pontua que, para o ato de arremessar o carretel para longe, uma interpretação possível seria de que a criança poderia tentar satisfazer o afeto recalcado pela partida da mãe, quase como se dissesse que ela poderia ir embora, pois não precisava mais dela. Esse seria o aspecto desafiador da brincadeira.

A criança então repete essa brincadeira com a finalidade de elaborar experiências e obter certo domínio das catexias mentais por meio de uma participação ativa durante o brincar. Freud (1996a) afirma ainda que “todas as suas brincadeiras (*das crianças*) são influenciadas por um desejo que as domina o tempo todo: o desejo de crescer e poder fazer os que as pessoas crescidas fazem”. (p. 26, grifo nosso).

Em “Escritores Criativos e Devaneios”, Freud (1908/1996b) compara a atividade de brincar da criança com o trabalho criativo dos escritores no sentido de que em ambos os casos um mundo de fantasia é criado com investimento significativo de emoção. Porém, tanto para a criança, para quem o brincar é uma tarefa séria, quanto para o escritor, é nítida a separação entre esse mundo de fantasia e a realidade. Por isso, Freud considera como o avesso de brincar não o que é sério, mas o que é real. Nesse universo de fantasia as crianças representam papéis e os testam com a finalidade de realizar o desejo de serem adultas, distinguindo e conectando os objetos à realidade. Portanto, o ato de brincar é importante para a organização da vida mental das crianças. Quando a criança passa da passividade da experiência para a atividade do jogo, transfere a experiência desagradável para um de seus companheiros de brincadeira e, dessa maneira, vinga-se num substituto. (Freud, 1996a, p. 27).

Considerando que o adolescente se encontra em uma transição entre a infância e a vida adulta, que o leva a se deparar com o real do sexo e as mudanças nas referências infantis, pode-se inferir que o ato de brincar ou jogar pode também ajudá-lo a elaborar experiências significativas numa fase tão repleta de angústias e conflitos. O mundo dos jogos é construído em cenários de fantasia e demanda diversas habilidades, muitas vezes voltadas para adolescentes e adultos, não sendo adequadas para as crianças, como é o caso dos jogos LOL e DOTA. Dessa forma, o adolescente brinca em uma atividade que é própria para ele, sem que se sinta criança e com a possibilidade de reduzir a tensão psíquica e interagir com os seus pares.

Alguns fatores podem contribuir para essa reflexão, se associarmos a ela as questões levantadas por Freud com relação ao brincar infantil. O jogo se passa em um cenário virtual e possui inúmeros personagens que podem ser escolhidos pelos adolescentes. Nesse sentido há a possibilidade de exercitar a fantasia e testar as habilidades dos personagens conforme o que o jovem espera de si mesmo durante a partida, ou seja, que função deseja ocupar e nível de força, além de poder opinar sobre qual mapa ou caminho seguir durante o jogo. Há um distanciamento temporário da realidade ou do contexto em que o jovem vive sem que estes sejam desconsiderados. Logo, para um adolescente que enfrenta vários desafios, inclusive enseja desvencilhar-se dos pais, o jogo poderia ser uma saída. Jogar tende a ser desafiador, assim como brincar. Sendo assim, pode-se supor que há uma redução das tensões próprias do período, ao mesmo tempo em que os adolescentes podem contar com os colegas mesmo que do outro lado da tela, o que leva à repetição, ao retorno ao jogo.

Para prosseguir este estudo é também essencial compreender o papel dos jogos na cultura. Um dos autores mais utilizados para explicar essa questão tem sido Johan Huizinga. De acordo com Vince Vader (2017), o livro de Huizinga, intitulado *Homo Ludens* (2018),

utilizado no presente estudo, tem sido bibliografia obrigatória para o campo de pesquisa sobre *games*. Huizinga faz um levantamento sobre a importância dos jogos para a cultura e algumas características essenciais dessa atividade.

Para Huizinga (1938/2018) o jogo pode ser compreendido como fator cultural da vida que utiliza imagens como se fosse uma transformação da realidade, em um cenário de fantasia. Tal característica é mais marcante nos jogos virtuais atuais, os quais reproduzem os mais variados cenários e personagens em uma simulação perfeita da realidade. Estão incluídos nos jogos risos, seriedade, loucura, piada e arte, o que torna essa brincadeira irredutível a um só termo e sem função moral.

A ação de jogar pressupõe a liberdade e o desligamento da vida cotidiana dos indivíduos, ao mesmo tempo em que absorve os jogadores intensamente. Na tentativa de sintetizar as características pertinentes aos jogos apontadas por Huizinga (2018) destacam-se: a ordem e a regra, o ritmo, a harmonia, a limitação entendida como o espaço e o tempo determinados nos jogos, a geração de tensão relacionada à competição e à vontade de vencer, e a fixação na cultura. Além disso, os indivíduos que participam de jogos juntos tendem a constituir grupos que se mantêm, mesmo após o fim do jogo. Ainda que os jogadores sejam adversários durante as partidas, eles compartilham momentos de alegria e magia, que perduram independentemente da duração dos jogos. É importante frisar que o jogo pressupõe uma participação voluntária dos indivíduos. Pode-se dizer, então, que os jogos contribuem para a sociabilização das pessoas.

Ainda com relação às características dos jogos, Huizinga aponta a importância das regras que definem contexto e sentido próprios para cada jogo e que organizam o caminho a ser percorrido pelos jogadores. Essa questão é importante para a estruturação de todo tipo de jogo, desde a escolha do espaço que irá ocupar, seja um jogo de futebol, no campo, um jogo de dados, no tabuleiro ou um jogo *online*, que é apresentado na tela dos computadores. Enquanto Freud (1996a) pressupõe a brincadeira como ferramenta para que as crianças dissipem a tensão psíquica e até mesmo para manifestar algo de desafiador, Huizinga acrescenta que todo jogo produz tensão e incerteza que se intensificam se os jogos forem esportivos ou de azar. Juntamente com Freud, Huizinga afirma que, como função, os jogos apresentam dois pressupostos fundamentais que estão relacionados ao significado e a produção de experiências para quem os joga. Há sempre uma disputa ou luta por algo e/ou a representação de alguma coisa, o que faz com que a experiência de jogar seja extremamente significativa para o jogador. Poderia se dizer, talvez, que seja possível que o adolescente sobreponha a tensão do jogo às tensões próprias da sua experiência e que isso, de certa forma,

o ajudaria a transferir para os colegas suas angústias? É interessante quando Huizinga (2018) traz à discussão o conceito de “círculo mágico”, que pode ser o que melhor caracterizaria a relação dos adolescentes com os jogos virtuais na atualidade. Para o autor, quando o indivíduo participa de qualquer atividade de entretenimento ele mergulha em outro universo, distinto do dele, no qual os problemas do cotidiano não o alcançam e, momentaneamente, deixam de existir.

Diferentemente de Huizinga (2018), que em sua obra faz um histórico dos jogos englobando também os cultos e outras manifestações culturais, Roberts, Arths e Bush (1959) definem por jogo uma atividade que apresenta as seguintes características: organização, competição, o fato de ser jogado por duas ou mais pessoas, ter regras claras e aceitas por todos os jogadores e possuir critérios para determinar o vencedor. Neste ponto há que se discordar dos autores no que concerne ao fato de jogos serem jogados por duas ou mais pessoas, pois existem jogos para que apenas uma pessoa jogue por vez, tais como Paciência e Quebra-cabeça. Além disso, esses autores identificam padrões distintos de se obter os resultados em jogos de acordo com as formas de determiná-los, classificando-os em quatro modalidades em nível geral: física (requerem destrezas físicas dos jogadores); habilidade; estratégia e chance. Nas três últimas modalidades inserem-se as escolhas dos jogadores entre alternativas e decisões. Conta-se ainda com a interferência de objetos, tais como dados ou outras ferramentas de suporte. Ademais, pontuam que compreender a distribuição e o sentido dos jogos pelo mundo e o seu significado e função para cada sociedade é uma preocupação de pesquisadores da antropologia.

Um ponto de convergência entre os autores citados anteriormente é o caráter de expressividade dos jogos que os torna marcantes, o que faz com que permaneçam na cultura ao longo de gerações. São exemplos desses jogos: conto popular, teatro, dança, música e pintura. Logo, o jogo pode ser entendido como uma prática cultural que não exige grandes tecnologias e que acompanha a evolução da sociedade. Como as TIC se incorporaram rapidamente ao cotidiano da sociedade contemporânea, não é de se estranhar que jogos e tecnologia caminhem juntos. Junte-se a isso ser o público adolescente alvo dos apelos comerciais, estando os jogos também nesse pacote de ofertas aos jovens, sempre com expansões e lançamentos, o que fomenta cada vez mais o interesse dos adolescentes pelos jogos e o investimento das empresas de tecnologia nesse segmento. Pode-se dizer que esse tipo de jogo *on-line* já se incorporou à cultura e ao modo de se divertir não apenas dos jovens, como também de crianças e adultos. No entanto, os jogos sempre apresentaram duas faces na sociedade: a face positiva, de desenvolvimento de habilidades, integração e interação entre

peessoas, e a face negativa, a de ser um desperdício de tempo, algo que pode viciar ou algo de pessoas sem ocupação. Essas questões aparecem nas falas dos pais com relação à preocupação com os filhos adolescentes. Para que vantagens e desvantagens dos jogos virtuais possam ser analisadas com eficácia, é necessário que pesquisas sejam realizadas, e vemos surgir atualmente maior número de pesquisadores que se interessam pelos efeitos das TIC na vida dos indivíduos.

Um dos autores que defende o uso de jogos, Jenkins (2001), afirma que “os jogos de computador são uma arte popular, uma arte emergente, uma arte quase não reconhecida ainda, mas arte mesmo assim.” (para. 2). Esse autor rebate as críticas de pessoas que questionam até que ponto os jogos, especificamente videogames e jogos *on-line*, são nocivos às pessoas e desperdício de tempo e dinheiro. Em uma comparação com o cinema ele afirma que os jovens no ensino médio e nas faculdades discutem jogos com o mesmo entusiasmo e paixão com que norte-americanos de gerações pregressas discutiam sobre o cinema, quando este ainda era novidade. As reações e críticas à arte do cinema à época podem ser consideradas as mesmas que são dirigidas aos videogames e demais jogos tecnológicos na atualidade, a saber: dúvidas sobre a origem da tecnologia e qual seria o apelo comercial à violência e ao erotismo. Se o cinema passou por um processo de experimentação e aceitação social, com os jogos eletrônicos e a tecnologia não seria diferente. O diferencial é a rapidez com que as inovações ocorrem na atualidade.

Os jogos eletrônicos representam uma nova forma de arte vívida, tão apropriada para a era digital quanto as mídias anteriores o foram para a era da máquina. Eles abrem novas experiências estéticas e transformam a tela do computador em um reino de experimentação e inovação acessível a muitos. E os jogos foram adotados por um público que, de outra forma, não se deixou impressionar de forma alguma por muito do que se pretende arte digital. (Jenkins, 2001, Artes Vivas, para. 2)

Historicamente, segundo Alves e Carvalho (2011), o físico Willy Higinbotham, cientista que contribuiu para a criação da bomba atômica, foi o inventor do primeiro videogame ou jogo de computador em 1958. Porém, deve-se a Ralph Baer a patente, em 1968, do primeiro videogame. Em 1972, a Atari lança o primeiro jogo, que fez muito sucesso na época pela simplicidade e facilidade para jogar. A partir da década de oitenta, a Nintendo e a Sega desenvolvem jogos de luta e aventura um pouco mais sofisticados e implementam consoles mais modernos para jogar. Desde então, a indústria de jogos não parou de crescer como meio de diversão que atinge tanto crianças quanto adolescentes e adultos e modificou a forma de se brincar e se relacionar.

Conforme explorado ao longo do trabalho, foram muitas as mudanças em curto espaço de tempo, principalmente no que concerne à virtualidade e sua influência nas relações interpessoais. É necessário, no entanto, que algumas considerações sobre os efeitos do virtual na sociedade contemporânea sejam expostas, o que será discutido na próxima seção.

3.1 Breves considerações sobre o virtual e alguns de seus impactos

As rápidas transformações ocorridas nas sociedades com o advento dos computadores e das redes digitais fizeram com que as pessoas buscassem se apropriar das ferramentas disponíveis para exercer o seu trabalho e, sobretudo, para se relacionar com as pessoas. A internet se desenvolveu em um ritmo frenético interligando computadores e usuários do mundo todo, tornando possível a ampliação da comunicação e o conhecimento de outras culturas. Nesse ponto, a linguagem também foi alterada e no vocabulário de todos foram incluídas palavras e expressões que até então não eram utilizadas, como: *web*, *ciberespaço*, *realidade virtual*, *deep web*, entre outros.

Surgiram também os problemas decorrentes do excesso do uso das ferramentas e da adaptação dos indivíduos às novas Tecnologias da Informação e Comunicação. Certamente, pode-se considerar uma revolução ampla na maneira como as pessoas percebem o tempo, a realidade e o contato com o outro. Mas, o que podemos considerar como virtual? Para esclarecer esse cenário, utilizaremos os estudos de Pierre Lévy.

Para Lévy (2011) “o virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes.” (p. 15). Trata-se de uma afirmação cuja compreensão é de extrema complexidade. O virtual é da ordem do desapego ao aqui e agora, que a todo instante conclama resoluções para o seu complexo de problemas que envolvem acontecimentos, tendências entre outros que requerem atualizações. Dessa forma o atual busca solucionar essas questões criando configurações e ideias, retroalimentando o virtual. “O real assemelha-se ao possível; em troca, atual em nada se assemelha ao virtual: *responde-lhe*.” (Lévy, p.17, grifo do autor). Dito isso, pode-se desconsiderar o virtual como sendo algo de desrealização, passando a considerá-lo como algo que possibilita uma mutação, aumenta o grau de liberdade e facilita a comunicação.

O que nos interessa aqui é também a colocação de Lévy (2011) sobre a facilidade com a qual as comunidades podem se reunir a partir de afinidades e núcleo de interesses por intermédio das TIC. Apesar da distância física, os membros podem se encontrar e trocar ideias. A isso o autor chama de desterritorialização. O importante é que mesmo com essa

modificação no espaço-tempo o virtual não é imaginário, isso porque ele produz vários efeitos. Lèvy (2011) afirma que esse avanço dos meios de comunicação não provoca o afastamento físico das pessoas.

A análise dos dados obtidos em pesquisa realizada por Stengel e Mineiro (2017) com adolescentes, com idades compreendidas entre 14 e 16 anos, sobre os laços sociais estabelecidos por meio das redes sociais, coloca o espaço virtual como local potencial para que os indivíduos interajam e criem conexões em tempo real, sem os empecilhos impostos pela distância geográfica e pelo tempo. Esses autores corroboram colocações de outros já citados nesse trabalho sobre a possibilidade de os jovens manifestarem e vivenciarem suas emoções, conhecerem novos amigos e manterem os já existentes.

As redes sociais e o ciberespaço são considerados pelos jovens entrevistados pelos autores supracitados como “fonte de informação, ponto de encontro, lugar de falar sobre trabalhos escolares, acontecimentos no país e no mundo (...) ou simplesmente um lugar para bater papo, jogar conversa fora” (Stengel & Mineiro, 2017, p. 137). Interessante notar que houve unanimidade entre esses jovens em dizer que não é importante para eles terem milhares de amigos virtuais se não conversam com todos eles. Como fator importante de se estar conectado às redes virtuais, aparece a possibilidade de retomar laços sociais e reencontrar pessoas com as quais o contato havia sido perdido. Assim, as redes sociais contribuem também para o restabelecimento desses laços.

Há pouco tempo, a comunicação se reduzia a cartas, telefones, automóveis para ir ao encontro dos amigos, além de outros meios. Os telefones eram instalados nas residências ou escritórios, portanto, eram de uso coletivo. As cartas demoravam dias para serem recebidas por um amigo e a resposta, *idem*. Atualmente, todos estão conectados, compondo uma só rede. Cada pessoa, ao ingressar nessa teia de conectividade, torna-se um ponto de distribuição entre os amigos que integram a sua rede de laços. Estando conectados, a comunicação entre eles se dá a qualquer hora, em qualquer lugar, o que faz com que todos estejam disponíveis constantemente.

Outro dado interessante constante da pesquisa de Stengel e Mineiro (2017) é que muitos jovens, apesar de utilizarem intensamente as redes sociais, falaram de certa insegurança nas conversas *on-line*. Alguns jovens relataram preferir tratar de alguns assuntos pessoalmente, para se resguardarem e evitarem os *prints*.³ A superação da timidez também foi

³ *Prints* são capturas, como se fossem fotos, do que a pessoa pode ler na tela do seu celular. Essas capturas podem ser compartilhadas, ou seja, é possível que sejam enviadas para outros contatos.

elencada pelos jovens no uso das redes sociais, pois no ambiente virtual dispõem de maior liberdade para se expressarem.

Lima (2014) aborda as mudanças provocadas no registro das questões íntimas dos adolescentes, pela via da escrita, a partir do avanço tecnológico. Há poucos anos o diário era a forma utilizada pelos jovens para escrever os seus segredos, as suas reflexões e desafios. Na contemporaneidade, com o surgimento das redes sociais e blogs, alguns desses adolescentes passaram a expor publicamente, na internet, essas reflexões. Por isso, Lima (2014) estudou a passagem do privado ao público por meio da escrita que os adolescentes realizam no ciberespaço, seja em blogs, perfis ou em protestos. Ela considera o ciberespaço um “não-lugar”, o que vai ao encontro das colocações sobre desterritorialização de Lévy (2011). Tais observações podem ser comparadas ainda ao tempo da adolescência, em que os jovens se sentem deslocizados. Considerando as colocações de Lacan sobre a adolescência como tempo de despertar, Lima (2014) provoca a discussão sobre os paradoxos da adolescência e o ciberespaço, considerando que no cenário virtual os jovens podem transitar entre o sonho e o despertar. Essa similaridade espaço-temporal do ciberespaço com o tempo da adolescência – tempo de transição, tempo de espera – pode ser um dos fatores que fascinam os adolescentes e que os fazem se sentir tão à vontade diante do computador.

Se com a escrita na internet os jovens começam a exercitar a interação com o outro de modo tão peculiar, em uma atividade que anteriormente era mantida a sete chaves nos diários de papel, longe do olhar dos Outros, como será essa interação no contexto dos jogos virtuais, que inclui, além do cenário fantástico, a possibilidade desses jovens exercerem papéis, liderarem e serem liderados?

Vale salientar que pesquisas sobre o uso das TIC vêm sendo realizadas desde 2012 no Brasil, com o objetivo de mapear o uso que crianças e adolescentes, com idades entre 9 e 17 anos, fazem da internet e mapear possíveis perigos e oportunidades. Esse trabalho é realizado pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic). Os dados coletados podem ser encontrados no *site* dessa instituição com o nome de TIC KIDS Online Brasil.

Dourado, Stengel , Dias, Soares, Friche , Butters, Locatelli e Santos, (2018) analisaram os dados do ano de 2016, com o objetivo de investigar os condicionantes do uso da internet pelos jovens e a relação deles com os pais. De acordo com essa análise, entre 2011 e 2015 observou-se um aumento significativo do acesso à internet nos domicílios brasileiros. No que se refere à utilização da internet, constatou-se a idade de referência a partir de 10 anos. Nesse período, 80% dos indivíduos com idades entre 15 e 24 anos acessavam a internet

nos domicílios, porcentagem que vai diminuindo à medida que a idade vai aumentando, caindo para 17,4% para indivíduos com 60 anos de idade e mais. Logo, os jovens na faixa etária citada (15 - 24 anos) constituem o grupo no qual o uso da internet é generalizado, sendo esta acessada por aparelhos celulares, *tablets* e computadores para usos diversos. A aposta dessas pesquisadoras é a de que o uso frequente desses jovens tem como objetivo ampliar a comunicação e acessar diversas formas de entretenimento. Além disso, o ciberespaço se caracteriza, para eles, como um local de vivências e experiências diversas que possibilitam novas formas de relacionamento, as quais impactam diretamente o modo de vida de todos eles. Esse estudo de Dourado *et al* (2018) aponta também para os conflitos geracionais ocasionados pelo uso das TIC pelos filhos adolescentes, citado na introdução deste trabalho como ponto que influenciou na escolha do tema dessa pesquisa, mas que não será abordado diretamente no presente estudo, podendo ser objeto de estudos futuros.

Atualizando e expandindo esses dados, de acordo com a pesquisa realizada pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic, 2017), na faixa etária a que se refere este estudo, a porcentagem de jovens que acessam a internet mais de uma vez por dia é de 78% da amostra, sendo que 50% realizam esse acesso por meio de computador, sendo 31% em computadores de mesa e 69% em outros tipos. A maioria dos adolescentes de 15-17 anos fez o primeiro acesso na internet com a idade de até 8 anos. Os dados apontam também que nas regiões Centro-oeste e Sudeste esse acesso ocorre mais cedo do que nas outras regiões brasileiras, assim como nas áreas urbanas, em comparação com as áreas rurais.

É importante conhecer e analisar esses dados que exibem o largo alcance das TIC no país. Mais ainda, com relação ao uso que os adolescentes fazem da internet, nota-se que grande parte utiliza as TIC para entretenimento, incluindo aí plataformas de música, redes sociais e jogos. Do total de adolescentes (15-17 anos), 35% jogaram na internet conectados a outros jogadores, sendo que 16% jogaram mais de uma vez ao dia e 8% pelo menos uma vez ao dia; 13% disseram que jogaram sem se conectar a outros jogadores mais de uma vez ao dia e 8% pelo menos uma vez ao dia. O jogo se encontra entre as atividades de entretenimento listadas pelos adolescentes juntamente com música, filmes e vídeos. Nota-se que é significativa a porcentagem relativa ao acesso para jogo diariamente e ao jogo conectado a outros jogadores.

O acesso ao computador também ocorre cada vez mais cedo. Na pesquisa TIC KIDS a idade mínima de acesso colocado pelas crianças e adolescentes foi de quatro anos. Mas pode-se notar pela observação no cotidiano da cidade, durante almoços em restaurantes ou dentro

dos carros, que cada vez mais cedo os pais oferecem *tablets*, celulares e computadores às crianças, a fim de mantê-las entretidas enquanto realizam outras atividades. Porém, isso é assunto para outra pesquisa. Esse dado é interessante aqui, pois confirma o que ao longo do texto foi dito sobre os adolescentes já nascerem em uma sociedade conectada, sendo natural para eles a utilização das ferramentas oferecidas pela internet e a navegação pelas TIC.

Dias (2017) realizou uma análise dos dados das pesquisas feitas pelo TIC KIDS Online Brasil, em que afirma que no decorrer dos quatro anos de pesquisas houve um aumento do uso das TIC pelos pais e responsáveis. Esse aumento pode estar relacionado tanto aos apelos midiáticos como à necessidade pessoal e profissional. Ao encontro das questões que suscitaram este trabalho de pesquisa, Dias (2017) revela a existência de um discurso que é partilhado pelos pais de crianças e adolescentes que retrata o receio de que essa incursão no ciberespaço possa afetar negativamente a sociabilidade desses jovens. Parte desse receio deve-se à rápida mudança provocada pelas TIC nas formas de se relacionar das pessoas, estando os pais ainda atrelados à forma tradicional por meio da qual os adolescentes da sua época se socializavam e criavam novos laços, normalmente em praças, bares e outros locais destinados à convivência social.

Com todas essas informações, é necessário que haja uma reflexão sobre o que há de negativo e de positivo em toda essa evolução das Tecnologias da Informação e Comunicação.

O espaço ocupado pela cultura digital na sociedade atual é apontado por Lima, Dias, Viola, Kelles, Gomes e Silva (2018) como fator de modificações em todos os setores, de acordo com o discutido ao longo deste trabalho, porém, as autoras afirmam que, ao inaugurar uma nova linguagem, abre-se espaço para diferentes modos de enlaçamento social. Entrar na adolescência é algo que ocorre simultaneamente com a vinculação do indivíduo às redes sociais disponibilizadas pela internet, que favorecem a inserção social e a comunicação entre os pares. É um ambiente que pode auxiliar o trabalho psíquico da adolescência, de responder subjetivamente à emergência de tantas modificações que escapam ao sentido dos sujeitos, pois permite um desligamento temporário da autoridade parental ao mesmo tempo em que abre um espaço repleto de possibilidades para a entrada no laço social. As autoras destacam ainda que o declínio da autoridade na atualidade – que faz com que sejam naturalizadas imagens de violência, intensifica o individualismo e evoca o consumismo – compõe o universo virtual, e que muitas vezes os jovens utilizam as redes sociais para manifestarem-se de forma violenta e intolerante. Esse é um fator que também preocupa os pais.

Le Breton (2013) disserta sobre a importância dessa evolução ao afirmar que se trata de uma transformação “do conteúdo das coisas em informações” (p.150). Essa transformação

comporta um paradoxo: ao mesmo tempo em que fornece o acesso a inúmeras informações que auxiliam os indivíduos, pode também ser prejudicial, caso a pessoa não estabeleça limites entre o virtual e o real. Para o autor, conforme dito anteriormente, o virtual é uma outra dimensão do real, um campo de força e ação, que evoca dos usuários emoções e afetos. Em certo sentido, o imaginário criado a partir da interação com o contexto virtual, acrescente-se aí os jogos, que extinguem as pressões do real, cria outra realidade, na qual é possível que o indivíduo controle suas ações e preserve a sua identidade. Para o adolescente que passa por um período de conflitos consigo e com os outros, ter a sensação de que está no controle da situação pode ser benéfico, desde que ele não faça do mundo virtual o seu mundo real.

3.2 Os jogos virtuais

A necessidade de abordarmos a evolução dos jogos neste estudo deve-se à importância de se conhecer as modificações ocorridas na sociedade contemporânea, relacionadas ao uso do computador, os seus impactos nas relações interpessoais e, principalmente, à introdução de um tipo de jogo que em muito ultrapassa os jogos tradicionais, para analisar o conteúdo que será coletado nas entrevistas com os adolescentes. Não se pode perder de vista que o objetivo central deste estudo está na articulação dos laços entre os adolescentes por meio dos jogos virtuais. Compreender o processo histórico auxilia na análise das questões atuais. Portanto, serão tecidas considerações sobre a evolução dos jogos eletrônicos.

Inicialmente criados para computadores e videogames, os jogos foram evoluindo juntamente com o desenvolvimento tecnológico. A partir do surgimento da internet, os jogos progrediram para o modo *online*, com a possibilidade de várias pessoas participarem das partidas ao mesmo tempo, sendo esses jogos o objeto de estudo desta pesquisa. Obviamente, se os jogos fazem parte da cultura e participam da sua evolução, a criação e desenvolvimento dos jogos virtuais acompanha o avanço tecnológico.

Saliente-se ainda que a utilização dos computadores e as ferramentas contidas neles sofreram alterações que ampliaram as funções disponíveis aos usuários. A princípio, os computadores eram utilizados nas universidades para fins de estudo e melhor compreensão dos conteúdos de física, matemática e química. Eram usados também para fins profissionais. Com o passar do tempo e com as inúmeras possibilidades apresentadas, o computador adquiriu outros usos e passou a integrar ambientes domésticos, além dos escritórios e escolas.

O registro do uso do computador para jogos data de 1950, tendo sido Allan Turing, matemático britânico e criptógrafo, o primeiro a idealizar essa forma de utilização. Allan

Turing é considerado, atualmente, o pai da computação. Importante considerar esse dado, pois foi a partir daí que várias outras ferramentas e jogos foram desenvolvidos. Vinte anos depois, teve início a criação dos jogos que nos interessam nesse estudo: os jogos *multiplayer* (jogados em equipe) baseados em *Role-playing game* (RPG) ou jogo de interpretação de papéis.

Logo, foi na década de 1970 que começaram a ser desenvolvidos os jogos de fantasia, aventura e os *Multi-User Dungeon* (MUDs), que são jogos inspirados nos jogos de RPG e executados em um servidor na internet. De acordo com Crudo (2001), em 1982 foi considerada grande inovação o lançamento desses jogos colaborativos para múltiplos jogadores, os quais deveriam ser jogados em equipes, com o objetivo de destruir a equipe adversária, e cuja pontuação ao longo da partida oscilava entre ganho e perda conforme o tipo da jogada. Esses jogos, que têm a mesma dinâmica de jogo do LOL e do DOTA, se tornaram muito populares na década de 1980.

Em uma classificação informal sobre tipos de jogos computacionais, Battaiola (2000) os denomina conforme o estilo em: estratégia, simuladores, aventura, infantil, passatempo, esporte, luta, treinamento/educação e RPG. Para esse autor, os jogos de RPG, foco deste trabalho, são caracterizados também como estratégicos, já que para se atingir o objetivo do jogo é mais importante que as tarefas sejam realizadas por meio de planejamento e análise crítica da situação. O jogador assume um personagem com tarefas determinadas, em um contexto de fantasia, e conforme as suas ações ou ataques durante a partida, o programa irá definindo as próximas etapas a vencer. Retomando Huizinga (2018) em todo jogo há a limitação de tempo, espaço, regras bem definidas e tensão. Com os jogos computacionais, tipo DOTA e LOL, não é diferente. As regras indicam o que é permitido e o que não será admitido durante as partidas.

O autor referido acima nomeia de “desmancha-prazeres” (Huizinga, 2018, p. 14) os indivíduos que descumprem as regras dos jogos. Para ele, o desmancha-prazeres seria responsável por desfazer a ilusão temporária dos jogadores e deveria ser expulso do grupo. Nos jogos virtuais LOL e DOTA existe esse pressuposto. O jogador que sai antes do final da partida sofre punição e aquele que desrespeita os parceiros da própria equipe ou da equipe adversária também é punido, podendo ser temporariamente expulso. Um exemplo é o do jogador profissional Shern “Shernfire” Tai, que foi suspenso por dois jogos do Mundial de *League of Legends* – LOL do ano 2018 por comportamento tóxico. A empresa Riot-games, desenvolvedora do jogo, alegou que a conta deste jogador foi denunciada 18 vezes em 165 partidas disputadas no servidor estrangeiro. A empresa realizou a análise das conversas nos

chats⁴ e verificou que Tai ofendeu e desrespeitou vários usuários durante semanas, o que não é permitido. A esse afastamento dos jogadores dá-se o nome de ban (quando temporário) ou permaban (quando a conta do usuário é bloqueada pelo servidor, sem chance de que ele volte a jogar).

Em meio ao sucesso de *League of Legends* e DOTA, outros jogos foram criados. Um deles, lançado no Brasil em 2016, mobilizou crianças e adultos rapidamente, tornando-se febre entre os usuários de *smartphones*⁵, e não poderia deixar de ser mencionado aqui: Pokémon GO. Trata-se de um jogo de realidade aumentada em que é possível que os jogadores capturem, batalhem e treinem criaturas virtuais chamadas Pokémon, as quais aparecem nas telas dos celulares como se no mundo real. Esse jogo tornou-se um fenômeno mundial e foi elogiado pelos críticos por estimular os jogadores a serem mais ativos no mundo real, já que era informada a localização de pokémons e os jogadores tinham que se deslocar até o local para capturá-los. É uma dinâmica diferente da dos jogos para computador, em que as pessoas precisam estar em frente ao monitor para jogar. Esse jogo motivou alguns artigos e pesquisas, alguns deles serão citados aqui, com o objetivo de trazer percepções sobre os efeitos provocados no cotidiano das pessoas e suas relações.

Silva e Silva (2017) em pesquisa sobre a utilização dos jogos virtuais na educação, trataram basicamente do Pokémon Go. Os autores afirmam que os jogos digitais são importantes para a cultura e para a aprendizagem, diferenciando-os em seu caráter lúdico dos jogos educativos, que muitas vezes se tornam desinteressantes para os jogadores pela obrigatoriedade e forte abordagem educacional. Assim, os jogos eletrônicos, por não serem impostos aos jogadores, têm como vantagem, entre outras, possibilitarem a adesão voluntária dos jovens, que passam a explorar os seus cenários, cumprindo as regras, por diversão. Destacam-se os apelos emocionais e os desafios colocados pelos jogos para que sejam considerados divertidos e estimulantes pelos jogadores. O caráter desafiador dos jogos é algo que chama atenção e instiga a participação das pessoas. Para os adolescentes, tais jogos podem ser estimulantes, principalmente quando jogados em grupo.

Diferentemente dos jogos de RPG como LOL e DOTA, o Pokémon Go é um jogo de *massively multiplayer online role-playing game* (MMORPG). É um jogo de RPG em que o jogador cria um personagem que passa a ser como ele próprio no mundo virtual. É possível

⁴ Sistema que permite que utilizadores em simultâneo e no mesmo canal possam ‘conversar’ on-line. Os chats permitem uma conversa em tempo real entre dois ou mais utilizadores remotos, por meio de mensagens escritas. Geralmente, os chats estão divididos em salas ou canais que pertencem a um anfitrião ou são controlados por um operador de canal.”

⁵ *Smartphones* são telefones celulares que combinam recursos de computadores, com funcionalidades avançadas.

evoluir de nível e escolher habilidades em um espaço de jogo persistente, o que quer dizer que o jogo não tem final, mas um tempo de jogo indefinido. O que é relevante aqui é o posicionamento dos autores sobre o conceito de jogo a partir do estudo do Pokémon Go. Eles entendem o jogo como “uma ação livre, vivida enquanto uma experiência em um dado tempo e espaço.” (Silva & Silva, 2017, p. 232). Consideram ainda o espaço do jogo como local de interação, que pode propiciar novos saberes e conhecimentos, muito além de simples passatempo. Ou seja, apontam para as vantagens dos jogos para o desenvolvimento cognitivo e subjetivo dos indivíduos.

De acordo com Jenkins (2001), os jogos progrediram significativamente nas últimas duas décadas do Século XX, o que impulsionou o mercado de computadores domésticos, já que os usuários demandam cada vez mais e melhores recursos de processamento, memória, velocidade, gráfico e som. Atualmente, muitos jovens desejam se tornar criadores de jogos ou participar de equipes de jogadores profissionais. É um mercado em alta no qual circulam vultosas quantias em dinheiro.

Nota-se que a emergência dos jogos *online* interferiu não apenas na forma de as pessoas se divertirem como também ampliou as possibilidades na área da educação para o desenvolvimento de habilidades tais como estratégia, memória, motricidade fina, trabalho em equipe, entre outras. Expandindo para o universo das TIC, muitos outros comportamentos surgiram a partir das novas formas de interação entre as pessoas, inclusive com mudança na linguagem escrita, uso de figurinhas para representar emoções e outros recursos.

Para Fernandez e Souza (2018), a utilização das TIC pelos jovens que estão inseridos em contextos sociais e culturais diversos possibilita a emergência de novos tipos de interação interpessoal. Esses novos tipos de relações interpessoais apresentam riscos e benefícios para os usuários, tanto no que se refere ao processo de subjetivação dos jovens quanto ao seu desenvolvimento psicossocial. Nesse trabalho, os autores estudaram as relações existentes entre o uso das TIC e o *Cyberbullying* e citam os desafios dos psicólogos na clínica para se adaptar às novas formas de comunicação e a patologias desconhecidas advindas da evolução dessas tecnologias. É necessário lembrar que ao jogar *online* os jovens também se comunicam via *chat*, e também correm o risco de sofrer agressões verbais, por isso as regras claras dos jogos quanto ao respeito a todos os participantes sob o risco do jogador ser banido do jogo caso ofenda ou desrespeite os colegas. Como se estabelecem os laços com os pares a partir daí é um dos pontos a serem questionados aos adolescentes.

É certo que as TIC simbolizam a globalização em seu sentido mais profundo, e segundo Fernandes e Souza (2018), alguns estudos recentes consideram que essas tecnologias

podem contribuir para divulgar diferentes culturas que, em sua diversidade, passam a ser aceitas por um grande número de pessoas, além de ser um espaço de exercício da democracia. Ao analisar os dados dessa pesquisa foi observada constância no quesito de utilização da internet no sentido de que quanto menos os jovens se encontram com os seus familiares, mais utilizam a internet. Existe, assim, uma correlação entre a presença dos pais e familiares e o menor uso das TIC. Será que isso também ocorre com a frequência em que os adolescentes ficam conectados jogando?

Apesar disso, a internet surge como local de sociabilidade e construção de subjetividade e laços sociais. Mais ainda, atualmente quase todas as pessoas que têm acesso à internet se relacionam com as mídias ou tecnologias, mesmo que de formas diferentes. Alguns utilizam para o lazer, para ver vídeos no Youtube, para jogar, para se comunicar com parentes ou amigos que moram em locais distantes. Outros, para divulgar o trabalho, vender, ou até mesmo expor a própria imagem. Mas, de alguma forma, a maior parte da sociedade está conectada e faz uso de alguma ferramenta do universo virtual. Logo, como esse universo está em constante e rápida mutação, as pessoas também modificam rapidamente sua maneira de se relacionar entre si e com a cultura.

Em artigo intitulado “Identificação e jogos digitais: soluções possíveis”, construído a partir de fragmentos de dois casos clínicos, Lisina *et al* (2018) propuseram uma discussão sobre a interação dos jovens com a mediação da tecnologia, principalmente em relação aos jogos digitais, com a hipótese de que as relações constituídas por meio dos jogos poderiam contrariar a ideia do isolamento do adolescente, que o coloca em situação de risco ou perigo. Trata-se de uma inquietação surgida no contato com adolescentes, assim como a que ocorreu para que fosse estruturada esta pesquisa.

Lisina *et al* (2018) concluem que a internet, com os seus dispositivos, tornou-se parte importante para o desenvolvimento de relações interpessoais dos adolescentes, possibilitando que eles exerçam novas formas de identificação e de estabelecimento de laços sociais. Nesse sentido, as autoras pontuam que participar dos jogos e de suas comunidades auxilia na compreensão dos adolescentes de como se dão as interações entre eles e, mais ainda, contribui para a percepção do funcionamento social.

Os adolescentes na faixa etária que compõe a amostra desta pesquisa nasceram na era tecnológica e estão expostos a esses estímulos e transformações diariamente. Como a pergunta norteadora deste trabalho refere-se ao tipo de laço social que os adolescentes constituem pelos jogos virtuais, o caminho se restringirá, a partir desse momento, ao universo dos jogos LOL e DOTA.

3.2.1 O universo *League of Legends (LOL)* e *Defense of ancients (Dota)*

League of Legends é um jogo online competitivo que mistura a intensidade de um RTS com elementos de RPG. Duas equipes de poderosos campeões, cada um com design e estilo único lutam em diversos campos de batalha e modos de jogo. (Riot Games)

O jogo League of Legends foi criado em 2009 e logo fez sucesso. É um estilo de jogo *Real time strategy* (RTS) ou estratégia em tempo real, em que os participantes têm recursos e ferramentas disponíveis para criar bases e unidades durante a partida, com o objetivo de derrotar o oponente. Portanto, não se caracteriza por progressos por fases ou turnos. Esse tipo de estratégia exige que os competidores tenham várias habilidades, entre elas raciocínio estratégico, reflexos rápidos e coordenação do trabalho em equipe durante as batalhas.

Os participantes escolhem seus personagens, entre os campeões de um elenco que têm visuais e estilos únicos, além de nomes sugestivos (mago, lutador, assassino, entre outros) e podem ser femininos ou masculinos.

O jogador tem várias opções de personagens, também conhecidos como avatares, para jogar, que vão desde mentes maldosas a monstros épicos. Cada avatar possui poderes e feitiços para que o jogador possa personalizá-lo e buscar novas táticas para tentar vencer as batalhas. Compõem o jogo os poderes de habilidade – atributos que podem ser usados para melhorar a eficácia das capacidades mágicas e aumentar os danos causados ao adversário. Durante a partida os jogadores utilizam vocabulário próprio para essas habilidades, geralmente verbalizado em inglês ou variações. Constituem alguns exemplos:

- a) *Skillshot* (habilidade que lança um projétil do qual é possível se esquivar);
- b) *Heal* ou curar (recuperar a vida);
- c) Executado (ser abatido por uma torre ou monstro neutro sem um herói inimigo levar crédito);
- d) *Tank* ou tancar (muito utilizado; campeões com muitos pontos de vida ou resistência mágica atraem o dano para si durante as batalhas fazendo com que os demais companheiros de equipe provoquem mais danos na equipe adversária);

Há também várias opções de itens (*build*) tais como amuletos, que podem ser comprados pelos jogadores para melhorar seus atributos e habilidades. Alguns desses itens são vendidos e alguns jogadores gastam bastante dinheiro adquirindo esses acessórios. É

importante esclarecer que o jogo é gratuito e não há necessidade de se comprar os itens que estão à venda. É possível ir juntando dinheiro virtual para fazer as trocas por alguns itens.

Na página do jogo, na internet, aparecem algumas instruções para os novatos: “mantenha a calma, não culpe nem ofenda os outros; faça amigos, não entregue o jogo e nem abandone a partida.” Existem também ferramentas que permitem a “interação com a comunidade”, sendo possível adicionar, indicar e jogar com amigos, além do *chat* para se comunicar com outros jogadores durante ou fora das partidas do jogo. A informação no *site* oficial é de que é a maior comunidade de jogos *on-line* do mundo e que, ao ingressar nessa comunidade, pode-se fazer amigos, formar equipes, trocar experiências em diversos canais da internet e nos fóruns, com pessoas do mundo todo.

Demaria, Stengel e Andrade (2014) realizaram uma pesquisa com adolescentes entre 15 e 18 anos intitulada “Processos de subjetivação em jogos virtuais: Um estudo sobre corpo e estratégia no jogo League of Legends”. Esse estudo apontou para fatores sobre a motivação dos adolescentes ao escolher os personagens e parceiros de equipe. Identificou-se nessa pesquisa que 51% dos entrevistados escolhem amigos pessoais para jogar, seguidos por 20%, que optam pelos “amigos de jogo”. Apenas 11% dos entrevistados disseram escolher sua equipe aleatoriamente, com quem estiver disponível *on-line* no momento da partida. Quanto à interação entre os jogadores, os dados coletados indicam que há uma interação alta com os jogadores da mesma equipe (79%) e quase 50% dos entrevistados afirmaram se comunicar com jogadores das equipes adversárias.

Esses dados mostram que, ao jogar, os adolescentes estão o tempo todo conectados aos outros competidores, conversando e trocando estratégias e comandos, caso queiram. Fora isso, há a possibilidade de dialogar nos espaços dos fóruns. Logo, o jogo permite a comunicação entre os jovens, o que aponta para o favorecimento e ampliação dos laços sociais. Essa questão ainda é posta em xeque. É uma discussão atual e mais um dos motivos para se ouvir os adolescentes e analisar até que ponto participar desses jogos pode auxiliar na socialização e no fortalecimento dos laços.

Oficialmente lançado em 2013, Dota é um jogo do estilo MOBA (*Multiplayer online battle arena*), assim como League of Legends. Trata-se de um jogo virtual, cujo cenário é um campo de batalha e o jogador escolhe um personagem ou avatar para, junto com a sua equipe, derrotar a base da equipe adversária e destruir o ancestral que se encontra em seu centro. As partidas podem ocorrer *on-line* ou *off-line*. Cada base inimiga possui suas defesas, tais como torres e criaturas que percorrem as trilhas que compõem o mapa do jogo. É também um jogo

de estratégia, que exige dedicação e tempo para se compreender as regras e treinar com sua equipe.

As equipes de DOTA são formadas por cinco jogadores em cada equipe, totalizando dez por partida, assim como no LOL. Pode-se pensar que essa estruturação exigida pelo jogo, em equipes, facilita a interação entre os adolescentes? Ou o fato de terem que tomar decisões juntos seria motivo de conflitos que poderiam dificultar a relação entre eles? É uma questão importante a ser investigada. A hipótese é de que, apesar de possíveis discussões e conflitos, essa dinâmica dos jogos pode vir a favorecer os laços entre os jovens, bem como o desenvolvimento da autonomia dos adolescentes, a partir da exposição de seu ponto de vista em uma comunidade com a qual se identifica. Experimentar desafios, frustrações, derrotas e vitórias testando suas habilidades em um ambiente virtual pode ser um bom exercício para os adolescentes durante a travessia do túnel, considerando que têm o contato com os seus pares.

Uma regra importante desses jogos, que encabeça a queixa dos pais na clínica, é com relação ao tempo de permanência de todos os jogadores durante a partida. Cada partida dura em média de 50 minutos a mais de uma hora. Se algum participante sair antes do término da batalha, ou seja, abandonar a partida, ele poderá ser penalizado e jogar até cinco partidas na chamada *low priority*, ou seja, pode demorar para achar equipes para jogar e ser incluído apenas em equipes de jogadores com histórico de abandono de partida. Esse é um dos fatores de conflitos entre os adolescentes e seus pais, que muitas vezes não compreendem e/ou não acreditam nessa regra, e insistem para que os filhos saiam imediatamente do computador. Por outro lado, os adolescentes, sabendo das consequências desse abandono, mostram-se irritados e teimam em permanecer *on-line*.

Ambos os jogos possuem o chamado universo expandido, o que significa que além das partidas dos jogos, os interessados podem ver vídeos sobre os campeonatos, sobre os personagens e *lives* (vídeos em tempo real) de jogadores que vão explicando o que ocorre durante a partida. Existem vários *youtubers* que têm como trabalho testar os jogos e jogar ao vivo para que milhares de seguidores possam assistir. Outro ponto relevante é que os jogos têm uma história e cada personagem tem a própria história, que pode ser lida no *site* do jogo e ser conhecida por meio de vídeos na internet. As histórias são bem envolventes e determinam as aparências dos personagens.

Como exemplo, pode-se citar a personagem Lulu, que está entre os campeões do jogo LOL. Lulu é uma fada feiticeira, uma maga, que tem o poder de transformar e distorcer a realidade por capricho. Ela é capaz de conjurar ilusões de sonhos e criaturas fantasiosas. Para

ela, todos merecem um toque de encanto. Segue fragmento da biografia da personagem retirada do *site* do jogo:

Lulu sempre foi uma *yordle*⁶ extremamente carinhosa e gentil, vivendo entre a realidade e a fantasia de seu próprio mundo de sonhos. Certo dia, enquanto perambulava pelo reino material, ela se deparou com uma espécie de pássaro com a asa quebrada. Quando Lulu correu para ajudar, o pássaro se transformou em um pequeno silfo brincalhão. Antes que ela pudesse reagir, o silfo pegou o bastão que Lulu usava para caminhar e saiu voando. Rindo, Lulu foi atrás dele.[...]Lulu tropeçava e desviava de raízes retorcidas e cogumelos brilhantes quando, sem ela perceber, os dois cruzaram a fronteira e adentraram o reino espiritual. O ambiente foi ficando cada vez mais estranho e confuso: o que estava em cima foi para baixo, o que estava na frente foi para trás, o que era grande ficou pequeno. Por fim, depois do que pareceu uma eternidade, Lulu conseguiu alcançar o silfo e descobriu que ele se chamava Pix. Com um leve estalar dos pequenos dedos, Pix transformou o humilde bastão de Lulu em um cajado espiralado e jogou-o de volta para ela. O cajado fazia brotar folhas e flores, deixando Lulu completamente deslumbrada. E assim começou uma amizade baseada em muitas travessuras, risadas e amor pela natureza.[...]Sua vida se transformou em uma grande aventura de criação e diversão, e ela logo se esqueceu de todo o resto. Ela se viu de volta ao reino material, sem fazer a menor ideia se havia se passado um dia ou mil anos. Para sua surpresa e alegria, Lulu notou que parte de seu novo poder foi conservado, permitindo aumentar o tamanho das coisas, mudar as cores como preferisse e fazer criaturas caírem em um sono espontâneo. (...).

Lulu ocupa a função de suporte no jogo, ou seja, o jogador que ocupa essa função tem como objetivo auxiliar a sua equipe com itens de proteção que também possam controlar a visão pelo mapa do jogo. Nota-se que a fantasia está presente na história. Todo o contexto do jogo é ambientado em um cenário de fantasia, com personagens cuja história apresenta toques de magia, desafios, lutas e amizade. Tudo isso possibilita que os jovens, ao escolher seu personagem para jogar, possam se identificar com a história, as habilidades e/ou funções do tipo escolhido.

Outro ponto que certamente chama a atenção de quem procura conhecer esses jogos é o gráfico ou imagem do jogo. É um cenário atraente, com personagens com aparências diversas, que também chamam a atenção e despertam a curiosidade.

Há alguns requisitos a serem observados por quem quer começar a jogar um desses jogos e que talvez explique um pouco do motivo de o DOTA ser menos jogado do que o LOL. É necessário que o adolescente possua um computador com especificações adequadas para poder instalar o jogo ou baixar, tais como um bom processador, placa de vídeo, entre outras. O LOL é um dos jogos mais “leves” para se baixar e que não exige um computador com processador e placa de vídeo demasiados potentes, ao contrário do DOTA. É importante lembrar que quanto mais potentes forem esses componentes, mais cara fica a montagem do computador. Logo, o LOL torna-se mais acessível aos adolescentes.

⁶ Termo próprio do jogo, yordles são uma raça de espíritos que têm a aparência de mamíferos bípedes.

Esses jogos estão sempre passando por atualizações, com a criação de novos desafios, personagens e mapas que tendem a estimular os jogadores. Dessa forma, é difícil que os jogadores enjoem ou se cansem do jogo, pois há sempre uma nova forma ou novas habilidades para o seu personagem favorito e novos mapas para explorar. Essa dinâmica também permite que o jogo perdure, esteja sempre atual e desafiador. Apresentar novos desafios é um ponto importante para conquistar e manter os jovens interessados no jogo, pois desse modo eles têm sempre o que aprender e melhorar para atuar na equipe. Essas atualizações e descobertas dos jovens poderiam ser motivo para iniciar uma conversa com um colega ou ensinar para alguém as novas habilidades dos personagens? Em caso positivo, essa seria uma forma de vencer a timidez e se aproximar dos colegas, sentir-se útil e pertencente ao grupo.

Com tanto sucesso alcançado ao longo de anos, as empresas investem expressivamente na divulgação dos jogos. Os campeonatos realizados são de categoria mundial e movimentam uma quantidade considerável de dinheiro. Muitos jogadores tornam-se profissionais nesses jogos e participam de campeonatos nos quais os prêmios em dinheiro já chegaram a atingir nove milhões de dólares para o primeiro colocado. No campeonato de Dota em 2016, na sexta edição deste torneio, uma equipe chinesa faturou essa quantia.

Ressalta-se que esses jogos compõem os chamados *e-sports* e têm uma infraestrutura de treinamento para os jogadores, que envolve habilidades emocionais e motoras. Artigo publicado na seção de *e-sports* da ESPN, em novembro de 2019, mencionou uma pesquisa sobre o nível de estresse dos jogadores profissionais de LOL, que identificou que esses *pro players* (jogadores profissionais), enfrentam o mesmo nível de estresse que os atletas de rugby e futebol. O coautor desta pesquisa, Dr. Phil Birch, PhD em psicologia do esporte da Universidade de Chinchester, na Inglaterra, afirma que, apesar do sucesso dos *e-sports*, há poucos estudos com o foco na influência de fatores psicológicos no desempenho dos jogadores. Segundo ele, esses atletas estão expostos a uma carga de estresse relevante, em virtude de participarem de competições de alto nível. A pesquisa ainda será publicada.

É relevante esclarecer que o presente estudo exclui jogadores profissionais, tendo em vista, exatamente, o fato de que nesses casos os jogos deixam de ser diversão para serem obrigação, com horas de treino.

4 METODOLOGIA

Neste capítulo será apresentado o percurso do trabalho de campo e os procedimentos utilizados na pesquisa. O fator motivador para se realizar essa pesquisa baseou-se nas questões colocadas por pais e adolescentes em atendimentos realizados pela autora em consultório particular, referentes ao tempo de jogo *on-line* e à importância desses jogos para os jovens, tendo sido esses quesitos observados nas falas deles. A principal questão colocada pelos pais era de que o jovem estava se isolando dos seus pares, não fazia amigos, não conversava com os colegas, sempre comparando esse comportamento com os hábitos e costumes da época em que eram adolescentes. Do lado dos jovens, os jogos mais citados eram LOL e DOTA, e os conflitos com os pais se relacionavam também ao tempo e à falta de entendimento sobre o funcionamento do jogo e sobre a importância desse contato com os colegas.

A partir dessas observações, a pergunta sobre como se articula o laço social na adolescência por meio dos jogos virtuais começou a tomar forma e o projeto foi se desenvolvendo. Seria preciso ampliar o olhar sobre a teoria e, mais ainda, ir a campo para ouvir os adolescentes.

Estruturado o projeto de pesquisa, e aprovado na qualificação, com o curso de mestrado em andamento, este foi submetido ao Comitê de Ética, Plataforma Brasil, sob o registro CAAE: 14291319.2.0000.5137, e por ele foi aprovado, o que possibilitou o início da coleta de dados no trabalho de campo. Esse processo será explicitado a seguir.

Foi realizada uma pesquisa exploratória de caráter qualitativo. O procedimento considerado mais adequado pela pesquisadora foi a entrevista semiestruturada. A análise de conteúdo será a metodologia utilizada para a análise dos dados coletados nas entrevistas, tendo a psicanálise como abordagem teórica utilizada neste trabalho.

A pesquisa qualitativa tem como objetivo, segundo Silveira e Córdova (2009), gerar informações a partir da coleta de dados da amostra, independentemente do tamanho desta, capazes de produzir novas informações sobre o assunto estudado. Esse tipo de pesquisa volta-se para processos que não podem ser reduzidos a variáveis e nem quantificados, por envolverem significantes e significados, crenças, valores e atitudes presentes nas relações sociais. Alguns pesquisadores que fazem uso dos métodos qualitativos buscam explicar o(s) porquê(s) dos fatos ou das coisas que surgem no contexto estudado. Neste trabalho, buscar-se-á investigar o sentido e a importância dos jogos anteriormente mencionados na articulação dos laços sociais na adolescência, ou a forma como se dá essa articulação intermediada pelos

jogos, em uma idade em que os jovens buscam se agrupar aos seus pares, buscando um distanciamento dos pais.

De acordo com Minayo (2001), ao optar pela pesquisa qualitativa deve-se atentar para a delimitação do objeto de estudo, conhecimento do contexto de investigação e cuidados no levantamento bibliográfico. Além disso, como a pesquisa qualitativa não tem como pressuposto criar generalizações sobre fatos é preciso que o pesquisador esteja ciente dos limites desse tipo de investigação e não atue no sentido de reduzir as informações coletadas como se representassem a totalidade do objeto de estudo. Ao contrário, é importante ter em mente que essas informações podem ampliar o conhecimento sobre o assunto estudado, contribuindo para novas pesquisas sobre o tema.

Apesar das TIC terem sido incorporadas rapidamente pela sociedade contemporânea, os estudos na área não caminham com a mesma progressão, e ainda são poucos aqueles relacionados aos jogos virtuais. Logo, ao optar pelo nível de pesquisa exploratório, considerou-se a pouca exploração do tema e o objetivo de levantar apontamentos acerca do modo como os adolescentes se relacionam com os colegas, considerando os jogos LOL e DOTA.

Pesquisas exploratórias são desenvolvidas com o objetivo de proporcionar visão geral, de tipo aproximativo, acerca de determinado fato. Este tipo de pesquisa é realizado especialmente quando o tema escolhido é pouco explorado e torna-se difícil sobre ele formular hipóteses precisas e operacionalizáveis. (Gil, 2008, p. 27).

Assim como Minayo (2001), Gil (2008) afirma que as conclusões de uma pesquisa de caráter exploratório possibilitam maior conhecimento do problema estudado, o que facilita outras investigações por procedimentos mais sistematizados. Com os resultados obtidos com essa pesquisa, pretende-se contribuir para ampliar o conhecimento sobre a adolescência e também sobre a percepção desses jovens em relação às novas formas de se relacionar com os colegas, observando até que ponto os jogos virtuais podem auxiliar na articulação dos laços sociais. Espera-se que o produto final deste estudo possa instigar novas pesquisas.

Os itens subsequentes deste capítulo serão dedicados a explicar detalhadamente como foi feita a seleção da amostra, o instrumento utilizado para a coleta de dados e como será feita a análise das informações coletadas.

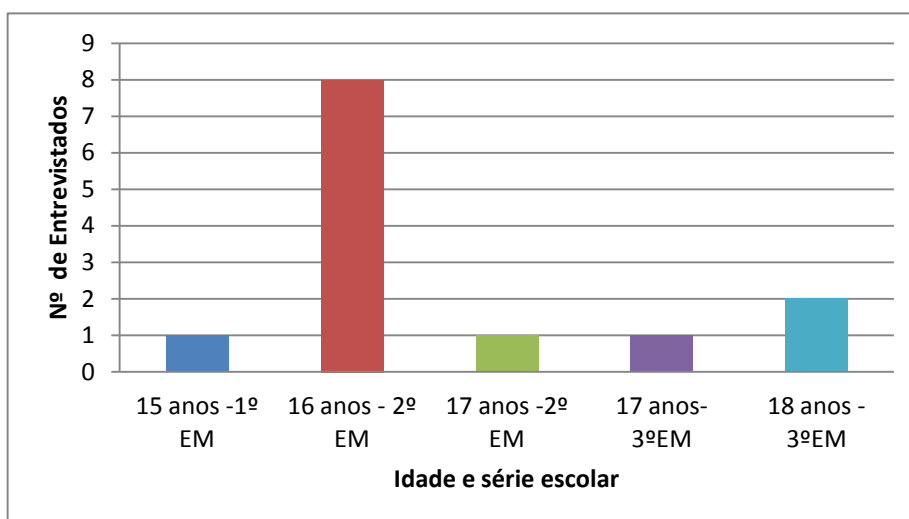
4.1 Perfil da Amostra

Inicialmente foi estabelecida a faixa etária para compor a amostra, que engloba jovens com idades entre 15 anos e 18 anos, de ambos os sexos, observando os seguintes critérios de inclusão: estar cursando o Ensino Médio, jogar pelo menos um dos jogos escolhidos para a pesquisa (LOL e/ou Dota), não ser dependente de jogos e não participar de equipes de *e-sports*.

Em seguida, foi divulgado na rede de contato da pesquisadora, incluindo as redes sociais e algumas escolas parceiras, o convite para os adolescentes que tivessem interesse em participar como voluntários da pesquisa. Assim, foi se constituindo o grupo a ser pesquisado, que no total somou 13 participantes, sendo 12 meninos e uma menina, o que já é um dado interessante, pois apenas uma menina surgiu como voluntária. Antes de entrevistá-los, a pesquisadora enviou os termos de consentimento para participação na pesquisa com detalhamento de todo o processo, incluindo o sigilo referente à identidade do entrevistado, que foi assinado pelos responsáveis, no caso dos menores de idade, e pelos próprios entrevistados, quando maiores de idade.

No gráfico a seguir, pode-se verificar o número de adolescentes entrevistados por idade e série escolar:

Gráfico 1 – Número de entrevistados por idade e série



Fonte: Dados da pesquisa

Analisando o gráfico é possível perceber que a maioria dos entrevistados encontra-se com 16 anos, sendo que todos eles estão cursando o Ensino Médio, condição para participar da amostra.

Dessa amostra, apenas dois adolescentes relataram ter jogado DOTA alguma vez, tendo optado por jogar LOL, por ser um jogo mais fácil de jogar e com menor exigência em termos de potência do computador.

4.2 Instrumento de coleta de dados: a entrevista

Conforme o objetivo geral deste trabalho, em que se pretende analisar como se articulam os laços entre adolescentes, considerando os jogos virtuais referidos, e tendo em vista ser essa fase da vida caracterizada por muitas mudanças e desafios, o procedimento considerado mais adequado pela autora, por possibilitar a livre expressão dos jovens e a manifestação do que percebem e de como significam a realidade em que vivem, foi a entrevista semiestruturada. Esse tipo de instrumento se caracteriza, segundo Silveira e Córdova (2009), pela elaboração de um roteiro pelo pesquisador baseado no tema principal e ainda, por abrir espaço para que o entrevistado discorra livremente sobre o tema e/ou outras questões que porventura surjam no decorrer da entrevista.

De acordo com Duarte (2004) uma entrevista bem realizada permite o aprofundamento do tema e o levantamento de informações sólidas sobre o grupo estudado e as relações entre os seus membros, o que seria mais difícil de obter com o uso de outro instrumento.

Entrevistas são fundamentais quando se precisa/deseja mapear práticas, crenças, valores e sistemas classificatórios de universos sociais específicos, mais ou menos bem delimitados, em que os conflitos e contradições não estejam claramente explicitados. Nesse caso, se forem bem realizadas, elas permitirão ao pesquisador fazer uma espécie de mergulho em profundidade, coletando indícios dos modos como cada um daqueles sujeitos percebe e significa sua realidade e levantando informações consistentes [...] (Duarte, 2004, p.3).

De acordo com Bardin (2006) é importante que as entrevistas semiestruturadas sejam transcritas integralmente, de modo a englobar tanto os estímulos do entrevistador quanto as reações do entrevistado, incluindo hesitações, risos e silêncios. É preciso cuidado, pois o pesquisador trabalha com um discurso falado, ordenado pelo entrevistado de modo mais ou menos espontâneo, em que a subjetividade se presentifica todo o tempo.

O roteiro da entrevista foi estruturado com doze itens principais a serem abordados (ver apêndice A), tais como o modo como se estabelecem as relações com os seus pares, o

sentido do jogo para o jovem, o público com o qual os jovens jogam, pontos positivos e negativos que percebem no ato de jogar, entre outros. Para organizar esse roteiro, a revisão bibliográfica sobre o tema foi essencial.

Antes do início do trabalho de campo, foi realizada uma entrevista piloto a fim de refinar as questões da pesquisa de acordo com o objetivo central do trabalho, momento em que se observaram também outras colocações feitas pelo jovem entrevistado que poderiam fazer a diferença no contexto desta pesquisa. Observando os dados colhidos nessa primeira entrevista foi possível afunilar os itens do roteiro para questões mais específicas. É o que os autores Marconi e Lakatos (1996) denominam de técnica do funil.

Ressalta-se a importância da boa preparação do entrevistador, do bom *rapport* e do cuidado em anotar as respostas no ato da entrevista, ou em gravá-las, para evitar esquecimentos. Nesta pesquisa, todas as entrevistas foram gravadas utilizando um aplicativo de gravador de voz para celular, no aparelho da pesquisadora. Posteriormente, a pesquisadora fez a transcrição das entrevistas no computador e imprimiu cada uma delas. As entrevistas tiveram a duração de aproximadamente 20 minutos e foram realizadas individualmente e de modo presencial.

A pesquisadora, após o jovem demonstrar interesse em participar do trabalho, entregava o Termo de Compromisso Livre e Esclarecido (Apêndice B) e explicava detalhadamente as condições de participação. Os jovens e suas famílias agendavam o melhor horário e local para que a entrevista fosse realizada e a pesquisadora se dirigia até lá com todo o material necessário. Algumas entrevistas foram realizadas dentro da escola, com a permissão da direção.

Um dos desafios desse processo foi transcrever as entrevistas, pois isso ocorreu manualmente, o que levou um longo tempo, principalmente por haver a preocupação de manter as características da fala do adolescente no texto escrito. As entrevistas transcritas serão utilizadas como base para a análise, portanto houve a preocupação de ser o mais fidedigno possível na transcrição, a fim de manter as características originais da fala dos adolescentes entrevistados. Além desse desafio, há que se considerar o tempo gasto para transcrição, que é bastante longo. Para cada 20 minutos de gravação, gastaram-se em média uma hora e meia a duas horas para transcrição. Daí a importância de um projeto bem planejado, com tempo bem delimitado para cada etapa.

4.3 Instrumento metodológico de análise de dados: análise de conteúdo

As ciências sociais têm sua especificidade, o que pressupõe uma metodologia própria (Silveira & Córdova, 2009, p. 31), sem perder de vista a severidade científica e a fidedignidade do estudo. Conforme vem sendo discutido ao longo deste capítulo, optou-se pela metodologia qualitativa, com o uso de entrevista semiestruturada, e para análise dos dados, utilizou-se a análise de conteúdo. Um dos principais desafios do pesquisador que opta por esse tipo de metodologia está exatamente no cuidado da adequação aos objetivos, à amostra e à análise de dados, para que ocorram com o maior rigor possível, a fim de que o produto final permita que se tenha uma compreensão aprofundada da realidade estudada, sem perder de vista a singularidade dos sujeitos envolvidos e o dinamismo dos fenômenos.

“O recurso a análise de conteúdo para tirar partido de um material dito ‘qualitativo’ é indispensável: entrevistas de inquérito, de recrutamento, de psicoterapia (...) que fornecem um material verbal rico e complexo.” (Bardin, 2006, p. 93).

Nesse sentido e considerando também ser a preocupação com o uso das TIC, principalmente com o uso dos jogos *on-line* pelos adolescentes, emergente na sociedade contemporânea, optou-se por analisar as informações colhidas nas entrevistas utilizando a análise de conteúdo, conforme proposta de Laurence Bardin (2016). A interpretação dos dados é extremamente importante e deve estar em consonância com todo o projeto desde os objetivos.

Segundo Bardin (2016, p. 15) a análise de conteúdo na atualidade é “um conjunto de instrumentos metodológicos cada vez mais sutis e em constante aperfeiçoamento, que se aplicam a discursos [...] extremamente diversificados”. A proposta deste trabalho, desde o início, é de ouvir os adolescentes para tentar compreender como se dá o encadeamento ao laço social com os seus pares por meio dos jogos virtuais LOL e DOTA. Logo, trata-se de um discurso com alto grau de subjetividade de onde se buscará extrair o potencial latente ou o não dito ao longo das falas dos jovens, o que não é tarefa fácil. Retomando Bardin (2006, p. 15), a autora afirma que, “enquanto esforço de interpretação, a análise de conteúdo oscila entre os dois polos do rigor da objetividade e da fecundidade da subjetividade”. Por isso, todo o cuidado foi tomado no momento da transcrição das entrevistas, para tentar garantir a maior veracidade possível nas falas, pausas e reações dos adolescentes com risos ou o uso de gírias.

Afunilando ainda mais a conceituação, Bardin (2016, p.37) afirma que “a análise de conteúdo é um conjunto de técnicas de análise das comunicações.” Com isso ela pretende informar que há um leque de formas para se utilizar a análise de conteúdo adaptáveis ao amplo campo das comunicações, conforme os objetivos dos pesquisadores. Pode-se utilizar essa técnica para analisar desde os não ditos de uma entrevista não diretiva e até para medir o

nível de envolvimento do político nos discursos, passando pela estrutura das histórias de humor. É, de fato, um campo extremamente vasto.

De acordo com Bardin (2006) a análise de entrevistas enfrenta um paradoxo. O analista tem como objetivo final elucidar algo comum às pessoas entrevistadas que seja representativo de um grupo, mas ao mesmo tempo é necessário que preserve a singularidade, e o pesquisador se depara com essa singularidade a cada entrevista.

A chamada análise de conteúdo clássica, em que serão listadas as categorias retiradas das entrevistas e a frequência em que aparecem, ou quantos entrevistados disseram aquela frase ou palavra, é essencial para o pesquisador adentrar no plano da síntese, mas apenas ela não é suficiente para desvelar o essencial das significações, captar o latente, a percepção singular e afetiva dos entrevistados. Por isso, é importante proceder a dois outros níveis de análise, denominados por Bardin (2006) de “Decifração Estrutural ou Transversal” e “Transversalidade Temática”. Podem ser fases que ocorrem sucessivamente ou ao mesmo tempo, em que uma enriquece a outra.

A Decifração Estrutural é focada em entrevista por entrevista, leva em conta pressupostos de análise do discurso, da narrativa e da psicanálise, porém não se trata de projetar no entrevistado os conhecimentos. Pelo contrário, é preciso que o entrevistador tenha flexibilidade, empatia e não sistematize a forma de entrevistar. A cada nova entrevista ele precisa abstrair da(s) entrevista(s) anterior(es) e de si mesmo, abrindo-se para ouvir o discurso em questão, que vem carregado de afetividade. Assim, se prepara para a fase da “Transversalidade Temática”, que nada mais é do que procurar a estruturação mental do entrevistado diante da aparente desorganização dos temas que aparecem na fala. Dito de outra forma é tentar localizar qual é o tema principal, o que foi explicitado ou não, que rege o discurso do entrevistado.

Para terminar, é importante frisar que a leitura das entrevistas deve ser ao mesmo tempo sintagmática e paradigmática. Sintagmática, porque acompanha a sequência falada pelo entrevistado em sua unicidade, e paradigmática, porque é preciso ir além do que foi manifesto, levantando questões possíveis sobre o que foi dito, o que o entrevistado quis dizer e porque tal questão não foi dita. Não é uma tarefa das mais fáceis, mas neste trabalho procurou-se seguir todas as recomendações e diretrizes propostas por Bardin (2006).

Na próxima sessão será apresentada a pesquisa propriamente dita, com a apresentação dos dados e análise.

4.4 Tratamento e análise dos dados

Conforme o objetivo geral deste trabalho, buscou-se analisar como se articulam os laços sociais entre adolescentes por meio dos jogos digitais LOL e DOTA e elencar os fatores positivos e negativos apontados por eles na interação com os colegas. Foi investigado se, ao jogar, os adolescentes relacionam-se com os seus pares para além da fantasia dos jogos, sendo possível compartilhar experiências, fazer novos laços e aprofundar os existentes. Analisou-se, ademais, se essa atividade cumpriria a função de socialização que os pais comparam com as idas aos bares, festas e praças na época de sua juventude. Desse modo, nessa seção serão apresentados os dados coletados e será feita a análise para que se possa retomar o objetivo e a hipótese, a fim de verificar se aquele foi alcançado e se esta foi confirmada ou refutada. Porém, é importante ressaltar que os resultados podem ir além dessas perspectivas, ampliando as possibilidades para novas pesquisas sobre o tema.

Foi dito anteriormente que se realizou uma entrevista-teste, a fim de verificar o alcance dos itens elencados no roteiro, de ajustar as questões para garantir maior fidedignidade ao tema e ao entrevistado, além de treinar a postura da pesquisadora no momento da entrevista. A partir dessa primeira entrevista foram extraídas três categorias de análise:

- a) Dificuldade Interpessoal: que inclui a necessidade de isolamento e ao mesmo tempo de proteção dos adolescentes; como se articula o laço social mediado pela mídia.
- b) Medo / dificuldade em sair de casa: violência, distância geográfica, pouco dinheiro.
- c) Como lidar com o desejo.

A partir daí os itens do roteiro (Apêndice A) foram se afunilando, o que permitiu maior aprofundamento durante as entrevistas, ao mesmo tempo em que outras informações foram surgindo a cada nova entrevista, o que reflete a singularidade dos entrevistados.

Terminadas as entrevistas com os adolescentes, passou-se para transcrição e várias releituras. Durante esse processo, foram extraídas outras categorias para análise, de acordo com o que foi considerado mais relevante na fala dos jovens, dentro do objetivo do trabalho. Essas categorias estão expressas no quadro 1.

Quadro 1 – Categorias de análise

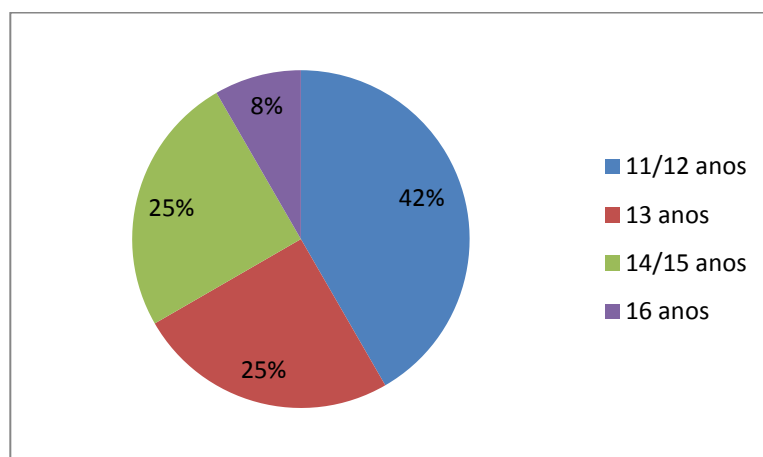
Idade em que começou a jogar
Motivação
Questões Pessoais
Dificuldades interpessoais que o jogo ajuda a amenizar
Socialização
Encontros presenciais com os amigos • Frequência • O jogo atrapalha? • Conheceu no jogo e depois pessoalmente • Comportamento social dificultado pelo jogo
Comunicação durante o jogo
Conflitos durante o jogo
Pontos positivos do jogo
Pontos negativos do jogo
Conflitos / preocupação dos pais
Horas de jogo

Fonte: Dados da pesquisa

Os itens de cada categoria foram extraídos das falas dos adolescentes e serão explicitados individualmente a partir de agora. Esta é a parte da Decifração Estrutural, conforme Bardin (2006), mas sem desconsiderar a Transversalidade Temática que fez com que tais itens fossem destacados. Para facilitar a compreensão da extensão de cada categoria, os temas/falas elencados acima serão organizados em gráficos sempre acompanhados pela análise em consonância com o aporte teórico discutido neste trabalho. Frisa-se que não se trata de pesquisa quantitativa, o que não impede a utilização de gráficos para melhor visualização dos dados.

4.4.1 Idade de iniciação nos jogos LOL e/ou DOTA e motivação para jogar

A idade com que os jovens começam a jogar LOL ou DOTA foi considerada um dado relevante e vê-se que esse início se dá concomitantemente à entrada na adolescência. Ressalta-se que todos os nomes relacionados a partir de agora são fictícios, a fim de garantir o sigilo e proteger as identidades dos participantes, conforme acordado no Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

Gráfico 2 – Idade em que os adolescentes começaram a jogar LOL e/ou DOTA

Fonte: Dados da pesquisa

No gráfico acima nota-se que a maioria dos jovens começou a participar dos jogos LOL ou DOTA a partir de 11/12 anos, e apenas 8% começaram com 16 anos, o que pode indicar que esses jogos sejam uma ferramenta utilizada pelos adolescentes no início do período em que tendem a se agrupar com os pares e se distanciar dos pais.

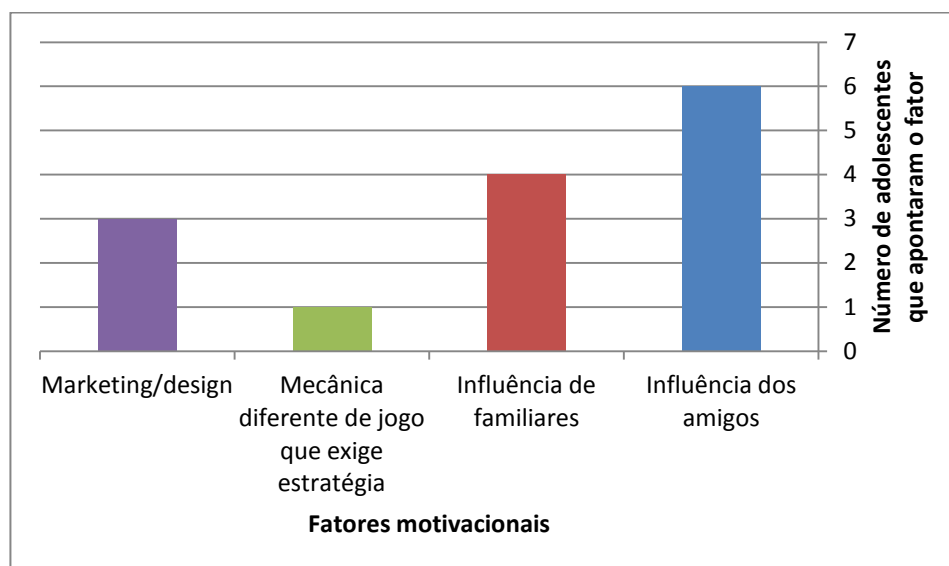
Paulo (17 anos) começou a jogar com 11 anos e explica que:

Eu jogava (pausa) Não sabia o que tava fazendo direito. Mas tinha muito amigo que jogava e falava vão jogar? Eu tinha conhecido eles no *Minecraft*⁷ então a gente migrou de *Minecraft* para *League of Legends* e comecei a jogar direto **por causa dos meus amigos**. (grifo da pesquisadora).

José (16 anos) diz: "Para mim, pelo menos foi porque meu ciclo de amigos tava jogando o jogo aí eu fui lá e fui jogar também." Esses dois jovens deixam claro que começaram a jogar LOL por causa dos amigos, opinião que é compartilhada por vários dos adolescentes entrevistados, conforme pode ser visualizado no gráfico 3.

⁷ Jogo para computador cujo objetivo é montar blocos e se aventurar.

Gráfico 3 - Motivação para jogar



Fonte: Dados da pesquisa

Em segundo lugar, aparece a influência dos familiares para jogar. Destaca-se que essa influência foi exercida por um irmão ou primo da mesma idade ou pouco mais velho, todos adolescentes.

“Eu acho que quando (pausa) Eu não comecei dessa idade certinho, eu tinha 13 anos aí meu primo, que era mais velho, acho que tinha uns 14/15 anos (pausa) Ele me apresentou.” (Juca, 16 anos).

Esse mesmo adolescente relata ter parado de jogar por um tempo, mas ter voltado, porque, segundo afirma, o *marketing* do LOL é muito bem feito e consegue atrair as pessoas.

Nota-se, portanto, que a influência dos amigos foi marcante para estimular os jovens a jogar. Essa constatação vai ao encontro do que foi explicitado no capítulo sobre a adolescência. Retomando Delaroche (2008), percebe-se que as suas constatações corroboram esses dados, quando afirma que os jovens almejam fazer parte de um grupo e, na tentativa de serem aceitos, vão moldando o seu comportamento. Esse convite para jogar feito pelos colegas ou amigos é percebido pelos jovens como forma de se entrosar, de ser aceito. A partir do momento em que passam a jogar, o vocabulário próprio do jogo, as piadas, as características dos personagens e habilidades começam a fazer parte do cotidiano de todos. Trata-se de uma forma de identificação ao grupo. Além disso, segundo Freud (1996a), o laço com o grupo só é possível se há identificação, e Coutinho (2009) ressalta a importância do grupo de amigos para a transposição do núcleo familiar para o coletivo. Nesse sentido, vale

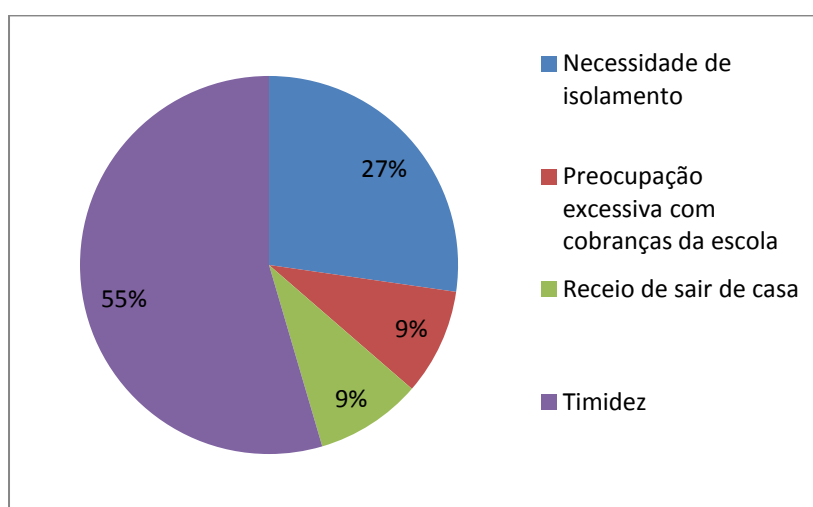
considerar que os jogos se inserem no processo de identificação do adolescente, ao permitir também que ele se afaste dos pais e se agrupe aos seus pares.

Além do desejo de se afastar dos pais, os adolescentes apresentam outras questões próprias da fase, tais como timidez, relacionada ao que os outros vão pensar e falar sobre ele, afinal, é uma idade em que o corpo está sofrendo mudanças e o jovem ainda não se reconhece como adulto. Na sociedade contemporânea, a competição é bastante estimulada nas escolas, principalmente no Ensino Médio, em que aumenta a cobrança por bons resultados, tendo em vista a proximidade do Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM). Além disso, esses jovens vivem em um contexto com alto índice de violência e há receio, muitas vezes tanto da parte dos pais quanto dos jovens, de sair de casa. Nesse sentido, a próxima categoria, que engloba dificuldades interpessoais expressas pelos jovens e que são amenizadas pelo ato de jogar, será analisada a seguir.

4.4.2 O jogo como auxiliar na constituição do sujeito

É senso comum a necessidade de isolamento dos adolescentes, expressa em afirmativas do tipo: *ele só fica no quarto, não quer mais sair com a família*, entre outras. Essa necessidade foi verbalizada por 27% dos jovens entrevistados, conforme pode ser visto no gráfico 4.

Gráfico 4 - Dificuldades interpessoais amenizadas pelo jogo



Fonte: Dados da pesquisa

Para Teles (18 anos) o jogo representa privacidade: “Você tá em casa e as pessoas tão falando e (pausa) O jogo é uma maneira também “*docê*” tipo concentrar e ficar só nele entendeu? Mas é uma maneira “*docê*” poder ter uma hora sua.”

A timidez apareceu em 55% dos relatos como sendo uma questão que dificulta o relacionamento com os outros e, no que concerne à interferência do jogo, no sentido de auxiliá-los nesse quesito, há relatos diferenciados.

André (16 anos) não se considerava muito sociável quando começou a jogar, aos 13 anos, porém, seu relato aponta para uma contribuição do jogo no sentido de conseguir se relacionar melhor com as pessoas. Ele fala em transformações e exemplifica:

O maior exemplo que eu posso dar agora seria uma pessoa totalmente antissocial, tímida, um monte de coisa, “*pra*” uma pessoa que simplesmente agora é mais sociável, mais extrovertida, várias coisas desse tipo.

Paulo pondera que o jogo intervém favoravelmente, dependendo do nível de timidez:

(...)De contato com o público acho que só piora a situação, piora um pouco. Às vezes, o contato de falar com o microfone ou acostumar a falar acho que ajuda bastante, porque você tem que falar, tem que estar ativo na comunicação. Acho que por um lado é ruim porque você não tem mais essa noção de falar com as pessoas mesmo, de tratar as pessoas. Mas, por um lado é bom porque você aprende a falar, tentar comunicar a ideia mais rápido possível.

Para William (16 anos) as dificuldades e cobranças relacionadas á escola estavam deixando-o muito estressado e o jogo o ajudou “a tipo, tirar a cabeça da escola assim (pausa) distrair (pausa) mesmo que eu fique muito irritado assim, mas acho que ajuda sim.”

Paulo ressalta que “o ponto da segurança e de socializar ao mesmo tempo é importante”. Segundo ele, quando ficou mais velho, o pai disse que de certa forma achava bom ele estar seguro em casa, ao mesmo tempo em que conversava com os amigos.

José (15 anos) revela que sempre foi antissocial, “muito antissocial” e que o jogo fez com que se sentisse útil.

Eu sempre fui muito antissocial, muito antissocial! E com o jogo (pausa) Tá, eu sou antissocial, mas eu jogo, eu não sou inútil, porque eu jogo, porque eu tenho alguma coisa pra fazer no meu momento livre. Aí, isso meio que em vez de só me atrapalhar ser antissocial, acabou que meu círculo de amigos se surgiu em volta disso.

Observações de outros jovens corroboram essa percepção. Para alguns, a participação nos jogos ajudou a lidar com conflitos. Um tipo de desafio citado foi o fato de não serem os

“populares” da escola, encontrando uma alternativa aos comentários maldosos dos colegas populares, no contato com os amigos nos jogos, onde se sentiam aceitos e acolhidos.

Apesar de alguns falarem do estresse que existem em jogar para subir de nível, quando todos, ou a maioria se agridem por palavras desrespeitosas, eles têm a sensação de que o *bullying* é menos agressivo ou assustador, por não estarem cara a cara com os outros jovens. Ademais, as regras dos jogos são claras quanto ao desrespeito aos colegas no *chat* dos jogos, que funciona apenas por mensagem. Porém, a maior parte dos adolescentes utiliza outro aplicativo com *chat* por voz, chamado Discord, por ser mais prático e rápido. Nesse aplicativo não há como os desenvolvedores dos jogos identificarem os desrespeitos, mas os próprios adolescentes denunciam esses atos durante a partida, e o competidor desrespeitoso tem as sanções. Durante as entrevistas, apenas um adolescente disse que havia recebido permaban, tendo a sua conta banida da comunidade dos jogos, por desrespeito aos colegas, porque ficava muito estressado e não sabia lidar com a frustração das jogadas mal feitas dos adversários. Esse jovem foi aprendendo a se controlar e abriu nova conta, com a qual joga até hoje.

Nesse ponto, é bom retomar a composição da amostra. Foram treze participantes com idades que variam entre 15 e 18 anos, sendo que desse total apenas uma menina se voluntariou a participar. Esse foi um dado que chamou a atenção, pois são gritantes na sociedade contemporânea os apelos para o respeito ao outro, a igualdade de direitos, entre outros. Percebe-se aqui que conflitos interpessoais do contexto da realidade são transpostos para o virtual, ou seja, é um contexto em que há uma interação. Vale retomar a afirmação de Pierre Lèvy (2011) de que o virtual não se opõe ao real e acrescentar que a interação é possível e, mesmo sendo senso comum que a internet é território sem leis, os depoimentos dos jovens e as regras dos jogos contradizem essa afirmação. Os adolescentes percebem os desrespeitos e denunciam. Portanto, o virtual pode ser considerado uma extensão do real ao mesmo tempo em que provoca mudanças significativas em seus usuários e no comportamento da sociedade.

Para Ana (18 anos), a única menina do grupo de entrevistados, ter se cadastrado como mulher quando começou a jogar não foi uma experiência muito boa, tanto que atualmente adota um *nickname* que pode ser usado tanto para meninos quanto para meninas. Segundo ela:

Assim, já chegou várias pessoas para mim assim tipo pedindo Facebook, Instagram, telefone e até “nudes”. Gente! Eu to aqui “pra” jogar! Já chegaram falando assim que lugar de mulher não é jogando LOL, é na frente do fogão.

Em outro momento, quando é perguntada se mesmo com toda a evolução da sociedade a maioria dos jovens que joga ainda tem preconceito, ela explica:

Tem. E tipo, eles ficam assim (pausa) Aí, então me fala quais são as suas habilidades, ah, tipo (pausa) Como é que faz esse item (pausa) Ficam duvidando da sua capacidade. É um pouco (pausa) Dá um desgosto sabe, fica remoendo por dentro assim.

Juca também pontuou essas questões. Acha que tem muita gente na comunidade do LOL que é “tóxica”, e que como ele não joga bem, optou por seguir os *streamers*, pessoas que fazem vídeos *on-line* sobre os jogos Como “pessoas tóxicas” ele define aquelas que xingam as outras que estão aprendendo o jogo, ou que não sabem jogar bem, e diz que tem muita gente machista e homofóbica em algumas partidas. Isso não o impede de jogar com outras pessoas e de achar o universo expandido do LOL (vídeos, histórias dos personagens, *marketing* etc.) muito envolvente e interessante. Contudo, Juca afirma que aprofundou o relacionamento com alguns amigos e que ampliou seu círculo de convivência após ter começado a jogar.

Abaixo serão descritas e analisadas as informações mais relevantes e diretamente relacionadas à questão principal desse estudo. Como os jovens percebem os laços com os colegas por meio do jogo: ele ajuda ou atrapalha? Jogar favorece a manutenção das amizades e a ampliação da rede de amigos? Extraíndo da fala dos jovens afirmativas sobre cada um desses pontos, chegou-se às categorias abaixo relacionadas na tabela e demonstradas no gráfico.

4.4.3 Laço social por meio dos jogos: é possível?

Para começar a análise desses dados tão importantes retomaremos as palavras de Rassial (1999), ao descrever a adolescência como um processo que possui o seu modo peculiar de organização e a própria lógica nos processos de identificação, o que é fundamental para a estruturação da personalidade. Continuando com Kehl (2004), esse processo da adolescência na modernidade pode ser considerado um intervalo, uma pausa antes da adultez. Adicionando as colocações de Freud (1996a) acerca do brincar das crianças, quando pontua que essas brincadeiras denotam um desejo de crescer, podemos notar que os jovens iniciam a participação nos jogos LOL e DOTA na idade que, teoricamente, pode ser considerada o início da adolescência, conforme já analisado. Além disso, há um investimento emocional significativo por parte dos adolescentes durante a partida, o que pode ser percebido quando falam dos xingamentos e dos conflitos que ocorrem na atividade, além da utilização dos jogos para relaxar ou se isolar dos problemas do contexto familiar. Nesse sentido, Freud (1996a)

contribui com sua observação de que, ao passar para uma posição ativa durante o jogo, a criança transfere suas insatisfações ou experiências desagradáveis para seus colegas de brincadeira.

Logo, se está analisando-se o laço social na sociedade contemporânea, poderiam os jogos funcionar como um instrumento que favorece o deslocamento dos jovens em direção aos outros?

De acordo com os relatos dos jovens, sim. Os jogos LOL e/ou DOTA tem um lugar especial na vida do adolescente, tanto pela via do desafio, da competição e da diversão, quanto pela via do laço com o outro.

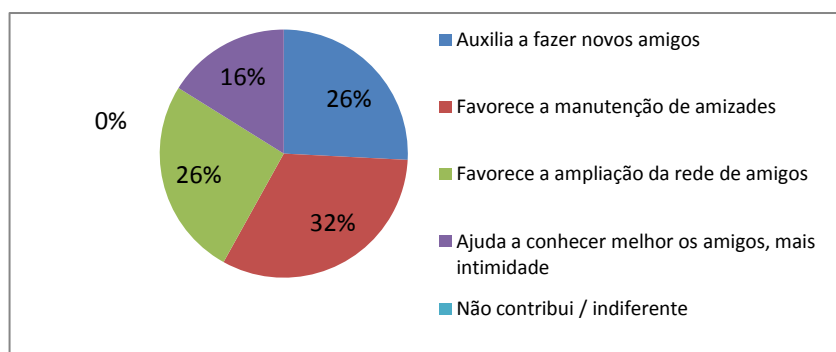
Da área referenciada como laço com os amigos, por ser de extrema importância para a investigação da pergunta-chave deste trabalho, foram extraídas pequenas outras categorias, a fim de auxiliar no aprofundamento da análise. Essas microcategorias estão relacionadas no quadro 2 com o número de adolescentes que as citou e, no gráfico, que permite uma melhor visualização.:

Quadro 2 – Laços com os amigos / Socialização: categorias extraídas das entrevistas

Categorias	Citado por
Auxilia a fazer novos amigos	8 adolescentes
Favorece a manutenção de amizades	10 adolescentes
Favorece a ampliação da rede de amigos	8 adolescentes
Ajuda a conhecer melhor os amigos, mais intimidade	5 adolescentes
Não contribui / indiferente	0

Fonte: Dados da pesquisa

Gráfico 4 – Laços com os amigos/socialização



Fonte: Dados da pesquisa

Enzo (16 anos) afirma:

Eu fortaleci muito mais as amizades e eu fiquei mais próximo. Eu tive mais contato

com eles (amigos). Mais horas de contato no decorrer do dia. Mas, uma coisa que acho que mudou muito também é que eu tinha mais uma coisa que eu poderia conversar com uma pessoa desconhecida, tipo assim, não necessariamente me fez tornar mais desinibido, mas, por exemplo, se eu conhecesse uma pessoa nova, por algum motivo eu descobrisse que ela jogasse LOL, também isso ia se tornar um máximo da conversa (pausa). Então era muito fácil você ficar amigo de alguém só porque ela jogava o mesmo jogo que você. Então serve para essa socialização, com certeza.

Essa colocação de Enzo vai ao encontro do que Lévy (2011) pontuou sobre as TIC. Para esse autor, o avanço dessas tecnologias não provocou o afastamento físico das pessoas, mas produziu vários efeitos no sentido de facilitar a reunião de grupos ou comunidades a partir de interesses comuns e, apesar da distância geográfica e física, as pessoas podem conversar e trocar ideias no campo virtual. Se para Lévy o atual responde ao virtual, aumentando o grau de liberdade e facilitando a comunicação, quando analisadas as falas dos adolescentes durante as entrevistas fica nítida a apropriação dos jogos como representativos desse público, os quais geram a sensação de pertencimento tão buscada na adolescência. Além disso, tais jogos têm “a cara deles”, ou seja, é algo que os distingue da maioria dos pais, possibilitando que tenham um espaço privado, mesmo que no ambiente do lar. José, um dos entrevistados, contribui dizendo “Aí o jogo é tipo uma modalidade de grupo”. Ainda explica que nas escolas muitos grupos se formam “através de um bem comum”, nesse caso o jogo. Essas colocações levam-nos diretamente às ponderações de Coutinho (2009) sobre não se poder pensar em adolescência de maneira desvinculada dos grupos de jovens, nos quais possam compartilhar ideias e experiências, exercitando o laço social. José nos indica um caminho: não é porque se está no campo do virtual que a partilha e comunicação entre os jovens não configure um grupo, ainda que sejam os jogos o interesse comum entre eles, o objeto de identificação dos membros.

Conforme relatado por Ana, anteriormente, apesar de enfrentar problemas com relação ao preconceito por ser mulher e estar jogando, ela diz que durante o jogo pode conversar e se divertir com os amigos, o que acaba fazendo com que relaxe. O jogo para ela é também um facilitador, pois, como mora longe dos amigos, para ela, encontrar-se fisicamente com eles é difícil.

Para Tito (16 anos) o melhor é poder se comunicar com os amigos pelo *Discord* porque “dá pra relacionar bem”. As conversas nesse aplicativo vão além do jogo, incluindo risadas e outros tipos de assunto, sendo motivo até reclamações ao longo da partida, quando o foco da competição é desviado. Como ponto positivo, ele aponta exatamente a interação com os amigos.

Apesar de não ver vantagens na questão de favorecimento do laço social por meio do jogo, Antônio (16 anos) diz que sempre foi muito introvertido e não gostava de sair de casa, então o jogo foi “até melhor que pelo menos eu ficava com os meus amigos lá.” Ou seja, o jogo funcionou como instrumento para manter o contato com os amigos, podendo fortalecer esse vínculo. Em outro momento ele relatou que, durante o jogo, na maior parte do tempo ele e os amigos conversavam sobre assuntos diversos, a não ser quando iriam competir na *rankeada* (partida em que se disputa uma mudança de nível no jogo).

Para alguns adolescentes, o jogo possibilita ampliar a rede de amigos e eles têm a oportunidade de conhecer e fazer amizades com amigos dos amigos. A maioria relata que já jogou com pessoas desconhecidas, cuja relação ficou apenas no jogo. Diferentemente de quando jogam com amigos de amigos, quando ampliam a rede, chegando a se encontrar fisicamente com eles.

Paulo explica o que os jogos representaram para ele:

Representaram como eu comecei minha personalidade na vida (pausa) Ficar quieto no quarto, depois que fez com certeza minha união com os amigos que carregou até hoje. Por causa dos jogos, com certeza desenvolvi esse laço com eles.

Interessante notar que Paulo descreve o processo do adolescer de forma simples, mas carregada de emoção. Vê-se que se dá a identificação ao grupo pelo jogo, o que possibilitou desenvolver, aprofundar e manter o laço com os amigos.

Téo (17 anos) revela que LOL foi o jogo que mais jogou em sua vida, e que ainda o joga. Ele afirma que ficou “muito mais amigo do povo (pausa) muito amigo de algumas pessoas por causa do jogo”.

Umas pessoas, tipo assim, tão no meu âmbito de amigo, mas não encontro assim. É de outro colégio e tal. Aí de vez em quando encontro assim e tal. A gente tem uma intimidade por causa do jogo. Ou, o povo da sala mesmo, eu comecei a conversar mais com eles por causa do jogo.

Grupo, amigos, intimidade, laço. Os adolescentes entrevistados deixam clara a importância desses laços com os amigos em uma fase tão conflituosa. Os jogos pesquisados, jogados em equipe, não os isolam e não impedem o contato com o outro. Ao contrário, são ferramentas que eles utilizam para vencer ou pelo menos driblar o estresse dos conflitos familiares e as dificuldades desse encontro com o outro. O que é surpreendente nas falas dos jovens é que eles sabem dos limites da incursão no virtual, inclusive de tempo ali

despendido e, apesar de não concordarem com os pais, acham bom que estes se preocupem com o tempo que ficam nos jogos, pois servem de alerta para que não o excedam, já que as partidas demoram bastante.

Para Juca (16 anos) algumas pessoas se aproximaram mais dele pelo assunto em comum, o jogo. Ele acredita que a relação com os amigos melhorou depois que eles começaram a jogar o mesmo jogo, e cita que a relação com uma amiga também melhorou quando começaram a jogar LOL juntos, inclusive com a ampliação dos assuntos sobre os quais conversavam.

Yuri (16 anos) relata que o jogo para ele é uma diversão que o desestressa e que também é um bom meio de se comunicar com os amigos e ficar mais próximo deles. Segundo ele, até os conflitos durante as partidas do jogo ajudam a fortalecer as amizades.

No jogo tem muito trabalho de equipe, então se você está com o time fechado, são cinco pessoas no jogo, então você tem que tipo (pausa) vamos supor (pausa) o cara deixou você morrer. Tipo, você não pode descontar toda a sua raiva nele, entendeu? Então você tem que tipo controlar isso, então acaba que a gente conhece mais os meus amigos do jogo, como eles são e tudo. Acho que isso melhora muito a amizade.

Paulo (17 anos) diz que começou a jogar no ano de 2011 com um grupo de amigos e que até hoje conversa com eles, apesar de algumas amizades não terem se mantido. Porém, ele credita o início das amizades e a manutenção destas aos jogos, principalmente LOL e DOTA.

Retomando Freud (1996a) em “Psicologia de grupo e análise do ego”, quando pontua que as relações dos indivíduos com outros podem ser consideradas fenômenos sociais, pode-se dizer que, no caso da interação por meio dos jogos, esses fenômenos sociais estão imbricados no fenômeno da explosão das TIC e dos jogos *on-line*. Ambos caminham lado a lado e se influenciam mutuamente. Logo, pelos relatos acima expostos, infere-se que os jogos funcionariam como ferramenta ou objeto que influencia os jovens, e estes seriam influenciados por outros jovens no mesmo contexto. Enquanto Freud (1996a) aponta para a importância que assumem certas pessoas ou grupo de pessoas para os indivíduos, em sua época a família, a escola, o médico, entre outros, atualmente pode-se incluir os jogos virtuais como esse espaço no qual os adolescentes poderão buscar a aceitação e afirmação das suas semelhanças e diferenças. Este é mais um local possível à disposição dos jovens para o deslocamento do investimento libidinal dos pais e para a atualização das experiências infantis, já que garante o exercício da fala, a troca de ideias e a sensação de pertencimento.

A categoria conflitos com os colegas também será abordada nesse item, por acreditar-se que, de acordo com as colocações dos adolescentes, de alguma forma esses conflitos contribuem para conhecerem melhor a si mesmos e aos colegas. Logo, o tema se encaixa na análise de como se estabelecem esses laços e se são possíveis, nesse caso com os conflitos e apesar deles.

Todos os adolescentes entrevistados falam sobre os xingamentos durante as partidas. No entanto, relatam que essas brigas terminam juntamente com a partida dos jogos. Apenas um dos adolescentes disse ter tido uma discussão muito grave que perdurou para além das partidas, tendo sido resolvida depois, pessoalmente.

Tito (16 anos) considera os conflitos durante os jogos normais. De forma semelhante, Paulo (17 anos) não vê problema nos conflitos e diz que normalmente eles acabam no final da partida, apesar de afirmar que “berra bastante na comunicação”. Mesmo considerando esses desentendimentos, Paulo acredita que os jogos ajudam bastante na socialização com os colegas, que é mais constante. É interessante o que ele diz:

Eu acho que ajuda bastante, porque você socializa com eles sempre, tem uma maneira meio (pausa), e ainda tem o que eu chamo de bônus de socialização sem ter o contato físico. Por exemplo, você pode jogar muito videogame, conhecer pessoas do mundo todo, sem ter a chance de sofrer *bullying*. Mas, com os amigos principalmente, acho que ajuda bastante. Mesmo que você berra, xinga, no final todo mundo sai no ganho. O jogo pode ser uma porta de socialização entre os seus amigos e com pessoas que você não conhece. (Paulo, 17 anos)

Ao se referir ao *bullying*, Paulo quer se referir a reações físicas. Para ele, os adolescentes podem xingar durante o jogo, no *chat*, e ter o contato social, porém “sem ter o risco de tomar um soco e alguém fazer sacanagem com você.” Ele acredita que os jogos fazem o mesmo papel socializador da escola sem a parte do contato físico, e essa colocação remete ao exposto acima, sobre as considerações de Freud (1996a) a respeito do papel de algumas pessoas ou instituições no processo da adolescência.

Freud (1996a) também afirma que o ingresso em um grupo pode fazer com que as pulsões e as realizações se acentuem e, por esse motivo, seus membros podem ter as emoções intensificadas e ficarem exaltados. E isso é o que se verifica, também, nas colocações dos adolescentes entrevistados.

O relato de William (16 anos) é paradoxal. Ao mesmo tempo em que diz que o jogo o distrai, afirma que fica muito irritado em algumas partidas. A irritação de William surge quando algum colega de equipe erra, e não quando ele comete um erro. Para ele, o jogo mexe

muito com as emoções e, nesse sentido, ajuda os jogadores a aprenderem a controlá-las: “‘pra’ não ficar muito irritado, sei lá, pra não tomar xingo da sua mãe assim (risos), não quebrar nada”.

A percepção dos adolescentes sobre o próprio comportamento e a maneira como criam e mantém os laços com os amigos é bastante interessante. Aparece, em alguns relatos, a dúvida recorrente dos jovens na passagem adolescente sobre “quem sou”, “quem quero ser”. José (15 anos) fala um pouco sobre isso em uma conversa sobre o estresse durante o jogo que acaba sendo transferido para os colegas por meio de xingamentos:

Tem momentos que eu to meio em crise, é (pausa) psicológica. Aí eu começo a ter meio que estresse por causa do jogo, que acaba que cada dia fica mais fácil “deu” controlar porque eu começo a entender, porque cada dia eu entendo mais sobre mim, apesar de entender pouquíssimo sobre mim (risos). E eu começo a perceber. Tá, hoje eu to estressado! Não vai adiantar eu jogar que eu vou ficar muito estressado e eu não vou me divertir. (José, 15 anos – grifos da autora)

Por meio dessa sucinta exposição, de significado tão grande, é possível inferir o que Coutinho (2009) escreveu sobre o trabalho psíquico da adolescência, qual seja enfrentar os desafios do contexto que se apresenta a ele, buscando modos de se relacionar com seus pares. Além disso, na adolescência há uma confrontação das idealizações e a busca para se constituir enquanto sujeito. Sendo assim, participar dos jogos permite exercitar a liberdade e testar diferentes maneiras de lidar com a frustração. Esse parece ser um espaço em que, aos poucos, os jovens vão conhecendo mais sobre si e sobre os outros.

De todos os entrevistados, apenas um apontou que LOL é um jogo muito estressante, mas frisou que se estressava fácil e tinha dificuldades de trabalhar em equipe, logo o estresse estava relacionado a não gostar de depender da atuação do time para o sucesso da partida, e à necessidade que o jovem tinha de xingar para se sentir melhor.

Por exemplo, pra mim é um jogo estressante porque, sei lá, é um jogo que você se estressa muito fácil, porque é um jogo que você depende do time, então (pausa) É, não depende de você. Aí eu mesmo já perdi minha conta (no jogo) já (pausa) já fiz outra. Tava xingando muito, é (risos). Eu já me estressei muito jogando, muito! Porque sempre me senti melhor e xingava muito o povo (pausa) mas eu sei que eu aprendi como é que funciona tipo essa dependência, porque tem muita coisa na vida que é assim também, não depende só “docê” né? Aí tipo, você vai se contentando e aceitando com o tempo, mas com certeza o fato de eu ficar muito estressado nisso, ver o porquê eu tava estressado (o jogo) ajudou sim. (Téo, 17 anos).

Ana (18 anos) relata já ter tido várias brigas em partidas, principalmente nas *rankeadas*. Como há possibilidade de denunciar agressões verbais e mau comportamento no jogo, ela já chegou a denunciar os homens que têm preconceitos ou agredem verbalmente as mulheres. Entre os amigos, ela diz não brigar muito e tenta manter a calma. A possibilidade de denunciar o mau comportamento no jogo é algo que, de certa forma, tenta controlar os abusos e o desrespeito. Não se trata de um contexto sem regras, e os jogadores sabem disso. Téó reconhece que ultrapassava o bom senso ao xingar durante o jogo, por isso teve a conta bloqueada, o que os adolescentes chamam de *ban*, que significa serem banidos da comunidade do jogo por algum tempo.

Existem essas regras que podem fazer borda às emoções adolescentes, o que os faz repensar atitudes e buscar novas formas de interagir com os colegas e de extravasar o estresse, sendo esse um ponto positivo. É por isso que Teles (18 anos) acredita que o *chat* é uma ferramenta que ajuda no jogo, pois “tipo assim tem pessoas que usam o *chat* pro jogo, mas tem pessoas que usam o *chat* para criticar o outro.” Ele explica que pelo *chat* é possível ter o controle do que as pessoas estão falando. “Tipo assim, tem muita (pausa) o jogo bane muitas pessoas que, tipo, excedem de xingamento essas coisas.”

Nota-se, portanto, que o ambiente dos jogos possibilita que o adolescente se arrisque, experimente sensações e tente identificá-las e controlá-las, exercícios necessários para o laço com o outro e para que reorganize os seus ideais, se constituindo enquanto sujeito social. Todas essas habilidades são necessárias para que se constituam laços com os outros e, finalmente, é possível o estabelecimento e aprofundamento dos laços sociais por meio dos jogos LOL e DOTA, e também, não menos importante, a ampliação da rede de amigos.

Foram extraídas as categorias referentes a encontros presenciais com os amigos, como forma de verificar até que ponto esse laço formado e fortalecido por meio dos jogos impede ou dificulta de alguma maneira que os jovens se exponham presencialmente com os mesmos colegas ou em eventos sociais. Por isso, serão apresentados os dados colhidos também nesse item. Os quadros 3 e 4, apresentados a seguir fornecem uma visão geral do que disseram os adolescentes sobre encontros presenciais com os amigos, dados esses que serão discutidos posteriormente.

Quadro 3 - Encontros presenciais com os amigos

Categorias	Citados pelos jovens/nº de jovens	
Frequência	Nunca	0
	Às vezes	5
	Frequentemente	2
O jogo atrapalha?	Sim	0
	Não	7
	Até certo ponto, quando se é mais novo	3
Conheceu no jogo e se encontrou fisicamente		1
Comportamento social dificultado	Sim	2
	Não	1
	Não mencionaram	9

Fonte: Dados da pesquisa

Nenhum dos jovens entrevistados chega a se relacionar apenas por meio dos jogos ou *chats*. Eles apontam que, na medida do possível, procuram se encontrar com os amigos. Porém, também consideram algumas dificuldades como tempo, locomoção e recursos financeiros, já que a maioria é menor de idade e todos são dependentes dos pais. Mesmo os que já completaram 18 anos não adquiriram independência nem no sentido de terem carteira de habilitação para dirigir, inclusive sendo este um critério da pesquisa: que todos estivessem no Ensino Médio e nas mesmas condições de dependência em relação à família.

Com relação às dificuldades apontadas quando em eventos sociais, denominada comportamento social dificultado, é interessante a colocação de Paulo (17 anos), que apesar de apontar uma dificuldade, não a vê como um problema, mesmo porque ele se considera tímido e, conforme dito anteriormente, jogar o ajudou a vencer essa timidez:

Não me atrapalhou porque eu aprendi a conversar com as pessoas, mas atrapalhou a ponto, fisicamente, de saber me comportar com as pessoas e tal. Às vezes eu ficava mais “avoadado” ou era mais tímido com as pessoas que eu não conhecia. Acho eu isso (pausa) acaba sendo parte nisso, mas não teve nenhum problema.

Os jovens relatam que o jogo é mais um assunto que têm para se aproximar das pessoas, o que favorece a socialização. Um ponto também já explorado e que retorna aqui diz respeito a percepção dos próprios adolescentes de quando eram mais jovens e começaram a jogar, no início do período adolescente. Apesar de a maioria dos entrevistados ter dito que o jogo não atrapalha o encontro presencial com os colegas, três deles afirmam que quando começaram a jogar não conseguiam controlar o tempo de exposição, e muitas vezes preferiam ficar jogando a se encontrar com os amigos ou participar de eventos familiares/sociais. Porém, é um ponto positivo que os adolescentes tenham esse reconhecimento, o que vai ao encontro

de outros relatos sobre a importância de ter um adulto para lembrá-los sobre o tempo que já estão conectados e ajudá-los a adquirir esse controle.

Logo, a breve análise desses pontos vem confirmar que, para os adolescentes, o jogo não é um empecilho para que tenham outras atividades de lazer ou sociais ou para que se encontrem fisicamente com os amigos. Pelo contrário, torna-se um assunto em comum que os aproxima e faz com que a rede de amigos vá aumentando.

É relevante também a questão da segurança. Stengel *et al* (2018), discorrem sobre conflitos geracionais e afirmam que a preocupação dos pais em relação ao acesso dos filhos às redes sociais não se dava pela segurança ou pela possibilidade de conversarem com pessoas desconhecidas, mas era relativa ao tempo que os filhos passavam conectados. É interessante notar que nos relatos dos entrevistados nesta pesquisa fica claro o cuidado que eles têm com a própria segurança, fato que se conecta a percepção dos pais retratadas no trabalho de Stengel *et al* (2018), citado anteriormente. Para os jovens, aquelas pessoas que conhecem por meio do jogo e que não têm relação com outros amigos são desconhecidas, não integram o seu círculo de convivência. Apenas um adolescente relatou ter conhecido fisicamente um colega com quem havia tido contato inicial apenas pelo jogo, porém isso se deu apenas uma vez. Todos se preocupam com a sua segurança e preferem integrar as equipes com amigos ou amigos de amigos. Uma das colocações é de que o bate-papo no *chat* pode ocorrer mais naturalmente, com conversas sobre todos os assuntos para além do jogo quando todos são conhecidos, o que não ocorre quando se joga com completos desconhecidos. Isso mostra, também, que a comunicação não se limita às partidas e permite a interação pessoal entre os jovens.

4.4.4 Pontos positivos e negativos dos jogos apontados pelos adolescentes

Ao final das entrevistas, deixar um espaço aberto para que os adolescentes apontassem pontos positivos e negativos dos jogos se mostrou muito importante para confirmar as colocações feitas por eles anteriormente, bem como para possibilitar que os jovens sintetizassem a percepção que têm dos jogos, inclusive dando dicas para melhor aproveitamento desta atividade. Os principais pontos positivos e negativos elencados pelos entrevistados estão dispostos na tabela abaixo.

Quadro 4 - Pontos positivos e negativos dos jogos

Uso do jogo	Item / Quantidade de jovens que citaram	
Pontos positivos	Diversão/distração	11
	Comunicação com amigos/estar sempre em contato	11
	Descanso/destressar	6
	Isolamento dos problemas/bolha	6
	Divulgação do jogo pela empresa/universo de possibilidades além do jogo	5
	Sentimento de pertencimento ao grupo	4
	Aprender a lidar com a frustração/controlar emoções/trabalho em equipe	4
	Desenvolver habilidades/estratégias	2
	Fato de o jogo ser gratuito	2
	Melhoria na atenção, no foco	2
	Fazer com que o jovem se sinta melhor, mais feliz, calmo	1
	Dublagem em português	1
	Despertar interesse por desenhos e jogos como trabalho	1
Pontos negativos	Prender muito/passar muito tempo jogando	4
	Muito estressante/ficar com raiva	4
	Vício	4
	Comunidade “tóxica”, que desvaloriza o jogo, xingamentos	3
	Gastar muito dinheiro	3
	Demora das partidas	2
	Desrespeito à mulher/sexualização da mulher	2
	Preconceitos	2
	Comunicação pelo <i>chat</i> por digitação, o que gera má interpretação	1
	O jogo é tão bom que se começa a ver outras formas de entretenimento como menos eficazes	1

Fonte: Dados da pesquisa

De acordo com os dados dispostos no quadro 4, encabeçando a lista dos pontos positivos são apontadas a diversão e a comunicação com os amigos, incluindo a facilidade de estar sempre em contato com eles por meio dos jogos. Esses dados, juntamente com outros já apontados anteriormente, vêm confirmar a hipótese inicial da pesquisadora, de que, ao jogar, os adolescentes relacionam-se com os colegas para além da fantasia dos jogos, sendo possível compartilhar experiências, fazer novos laços e aprofundar os existentes. Ou seja, os jogos favorecem os laços sociais por meio da comunicação entre os jovens e a ampliação desses laços, auxiliando-os ainda na transição do contexto familiar para o social.

Fernandez & Souza (2018) apontaram para o surgimento de novos tipos de interação social, principalmente pela utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação pelos jovens de contextos sociais diversos. Como forma de interação, os jovens estão expostos a riscos e benefícios, tanto no que se refere ao próprio processo de subjetivação quanto ao

desenvolvimento psicossocial. Vale lembrar que esse estudo teve como foco o estudo do *Cyberbullying* e foi citado no Capítulo dois deste trabalho. Porém, os jovens estão atentos aos sinais de desrespeito e preconceitos em geral, o que foi apontado por aproximadamente 20% dos adolescentes entrevistados.

Com relação a esse desrespeito e aos preconceitos, os jovens contam com dispositivos para denunciar para o suporte do jogo tais atitudes, e há providências que são tomadas pela empresa que já foram citadas anteriormente, como o banimento do jogador que fez as ofensas. Por isso, alguns dos adolescentes relatam que jogar também os auxiliou a conhecer melhor alguns colegas, podendo discriminar os que são colegas apenas de jogo e os que podem se tornar amigos.

É interessante notar a postura de Paulo (17 anos) quando diz que o jogo o “fortaleceu” no sentido de “não ligar para o que os outros falavam” e o “ajudou a parar de ligar para a opinião dos outros durante um certo tempo.” Esse exercício pode auxiliar no processo de subjetivação adolescente, período em que os jovens buscam se identificar e se afirmar no grupo. Outro ponto relevante colocado por Paulo também se relaciona ao processo identificação, quando ele cita como aspecto positivo:

(...) foi que fiz meu pai entender mais cedo que eu podia ter decisões contrárias às dele, que eu podia fazer uma coisa tendo o controle dele, ele sabendo, uma coisa que eu podia me divertir. Tem muito jovem por aí, fora de casa, enchendo a cara, bebendo e tal. Às vezes ele sabia que eu tava fazendo uma coisa divertida, mas dentro de casa.

O fato de dizer que fez o pai entender vai ao encontro da necessidade de o adolescente ser reconhecido em um período em que não é nem criança e nem adulto, em um processo de reorganização, em que deseja se afastar dos pais, ao mesmo tempo em que precisa da validação destes enquanto sujeito.

A duração das partidas e o universo expandido dos jogos LOL e DOTA são apontados como pontos positivos e negativos, pois estimulam a curiosidade dos jovens que, além de jogar, buscam ver vídeos, ler sobre os jogos e assistir a campeonatos. Muitos dos adolescentes entrevistados acreditam que quando mais jovens, quando começam a jogar, com aproximadamente 12 anos, ainda são imaturos para lidar com tanta oferta de itens relacionados aos jogos, o que faz com que fiquem conectados durante grande parte de seu tempo livre, para conhecer mais sobre esse universo. É nesse sentido que a intervenção dos pais ou adultos próximos, para que deixem um pouco o computador, é vista como positiva.

Por outro lado, os adolescentes afirmam que esse encantamento, à medida que vão amadurecendo, encontra o seu lugar juntamente com as outras atividades de lazer, não sendo mais um problema para eles e a família.

José (15 anos) relata que “depois de um tempo você começa a criar uma maturidade, a saber dividir, tipo, dividir os dois mundos (real e virtual).” Para ele é difícil de entender por que as pessoas criticam tanto o jogo, e ele acredita que essas críticas estão relacionadas ao fato de essa atividade ser algo novo.

Talvez por ser uma coisa nova, porque já que antigamente, no Brasil, principalmente, porque todo mundo tinha uma liberdade de sair de casa, de andar, de ficar com os amigos na rua, mas com o tempo isso passou, porque surgiu, começou a surgir rede social, porque agora você não precisa ficar cara a cara com a pessoa pra conversar, começou a surgir os jogos que você não precisa estar jogando um jogo de cartas, você pode tá jogando até o mesmo jogo de cartas, mas cada um na sua casa, cada um no seu conforto, entendeu? Então (pausa). Teve uma mudança muito grande e que eu acho que em questão aos pais que não compreendem, tem muito que a pessoa tem que se adaptar, sabe, porque tem umas pessoas que não se adaptam as redes sociais até hoje e acham que é besteira, apesar de como eu, eu não gosto muito de rede social porque eu não uso cem por cento do tempo, mais isso aí é uma novidade, é uma evolução! (risos).

Já André (16 anos) mostra outro ponto de vista, ao dizer que a sua mãe não reclama do jogo propriamente, mas do fato de essa atividade prejudicá-lo na escola. Porém, André reconhece que o prejuízo no desempenho escolar deve-se unicamente aos seus erros e fala: “se quiser eu só mudo rapidinho”. Para ele a mãe vê a prática de jogar como algo ruim, mas não implica muito com esse fato e, quando ela toma medidas, como deixá-lo sem utilizar o computador por algum tempo, ele não se importa.

Apesar de englobarem posicionamentos diferenciados, é interessante notar o nível de conscientização de José e André sobre as implicações de suas atitudes e sobre a visão sobre o desenvolvimento tecnológico e seus impactos na vida dos mais velhos.

Nos relatos dos jovens, aparecem também as táticas utilizadas para os pais na tentativa de reduzir o tempo de contato dos filhos com o computador. Alguns instalam aplicativos que bloqueiam o acesso após determinado tempo de uso, outros não consertam o computador ou não melhoram seus dispositivos para que os jogos não possam ser jogados, e outros apenas discutem com os filhos. Apesar das diferenças, o essencial é que os jovens se irritam, mas não se importam tanto com o fato de não poderem jogar, pois entendem que há outras atividades importantes para fazerem.

O tempo de jogo aparece nas categorias de pontos positivos, assim como nos negativos, o que pode confirmar que os adolescentes têm noção de que o excesso em uma só

atividade é um fator negativo. Quase 50% dos adolescentes afirmaram que o jogo representa alternativa de se distrair e ao mesmo tempo se distanciar dos problemas, principalmente relacionados ao contexto familiar, tais como cobrança excessiva dos pais pelo bom desempenho escolar e discussões entre os pais. Alguns chegaram a citar que é como se estivessem em uma bolha.

Dessa forma, fica um pouco mais fácil de compreender quando Pierre Lévy (2011) discorre sobre o virtual como sendo da ordem do desapareço do aqui e agora. No entanto, mesmo havendo uma modificação espaço-temporal, o virtual não é da ordem do imaginário e pode produzir vários efeitos. Transpondo para os efeitos dos jogos citados pelos adolescentes, nota-se que estes são da ordem da realidade, da emoção e dos conflitos que se presentificam no contexto social entre as pessoas, muitas vezes de forma paradoxal: estressam/desestressam, acalmam/irritam, ou trazem isolamento dos problemas (bolha), o que pode ser tanto positivo quanto negativo, como se vê no depoimento de Ana:

A gente treinava toda sexta-feira até às nove horas da noite. Às vezes ia até dez, meia noite. Assim a gente pegava conversava, você distrai ali, você esquece um pouco dos problemas ali, dá uma relaxada, aquele momento que você tem ali pra se divertir, que você não tá pensando assim no que você tem que fazer amanhã. (Ana, 18 anos).

Pode-se notar que o isolamento proporcionado pelos jogos foi enquadrado quase pela mesma porcentagem de adolescentes na categoria de pontos positivos e negativos. É possível dizer que os adolescentes sabem que podem ser prejudicados de alguma forma se ficarem apenas e por muitas horas no jogo. Antônio (16 anos) diz “você pode viciar no jogo, mas do mesmo jeito que você vicia em *Poker*, sabe? Não é porque você joga *Poker* que você vai viciar em *Poker*”. Ao seu modo, Antônio diz que existem outras coisas boas, cita inclusive chocolate, que podem viciar, mas cabe às pessoas perceberem quando estão ultrapassando os limites do aceitável, deixando de sair de casa, entre outras coisas. O jogo é uma diversão que distrai e faz com os adolescentes mantenham o contato com os amigos. Brincando com as palavras, o jogo não é o vilão.

O relato de José (15 anos) sobre o mundo dos jogos corrobora o que foi dito anteriormente, e sua transcrição é importante: “você sabe que chega um ponto que realmente você tá tempo demais, você pode causar tipo... pode piorar a sua vida por ficar tanto tempo ali. Tipo condição física...”. São constatações importantes que revelam a percepção dos jovens sobre si mesmos e o nível de responsabilização que demonstram ao longo dos discursos, dizendo que o tipo de relação que estabelecem com os jogos e/ou com as TIC no

geral depende deles próprios. Além disso, esses indivíduos reconhecem que, quando entram na adolescência, é bom que os adultos os lembrem sobre o tempo que estão passando em frente ao computador, mesmo que isso seja motivo de conflito.

Só tomar cuidado porque, às vezes, os jogos podem te imergir muito e fazer ficar fora da realidade. Passar dez, doze horas jogando direto. Às vezes é bom dar uma observada aí. Às vezes a pessoa ou um parente próximo aí, a pessoa ficar jogando muito tempo, é bom dar uma puxada “*pra*” realidade. Só isso. (Paulo, 17 anos).

A descrição dos jovens sobre a tranquilidade de estar em uma “bolha”, longe por um período de algum conflito ou situação estressante, no conforto e segurança do próprio lar, é algo que os tranquiliza. Para encerrar essa análise, a colocação de Paulo é esclarecedora:

Entrar na bolha (quando estressado), porque às vezes entrar na bolha é melhor do que ter que lidar com o resto do mundo. Assim, faz um papel meio terapêutico de ignorar tudo (pausa) e só ficar lá é perigoso.” (Paulo, 17 anos).

Essa fala representa a passagem adolescente em seu desafio de lidar com o resto do mundo sem saber ao certo quem eles são e o que eles querem, qual o lugar que ocupam na sociedade e que ideais irão projetar para si mesmos. Isso significa que os jogos auxiliam os adolescentes na travessia do túnel e, principalmente, nessa saída para ir ao encontro do outro social, favorecendo o laço social entre os jovens.

5 CONCLUSÃO

A questão norteadora deste trabalho baseou-se na escuta de adolescentes e famílias atendidos pela autora na clínica. Buscou-se compreender, à luz da psicanálise, com contribuições da filosofia e antropologia, o sentido dos jogos virtuais para os adolescentes, principalmente no que concerne ao laço com o outro, com os seus pares, momento marcante nesta fase, quando os jovens buscam novas referências, para além da família. Para os pais, a sensação expressa na fala é de que os filhos se isolam em frente ao computador e passam horas jogando, sem se relacionar com outros adolescentes. Eles comparam à própria juventude, em que os encontros em bares e praças eram comuns, ou seja, o relacionamento com os colegas se dava presencialmente, portanto, passar um tempo jogando pode ser indício de um problema. Para os jovens, o jogo integra a vida contemporânea, é uma diversão, mas o quê mais? Estariam eles se isolando de fato?

Do desafio de tentar esclarecer esse dilema entre pais e filhos e aprofundar o conhecimento sobre o significado desses jogos para os adolescentes, em uma época em que as relações entre os indivíduos tanto se modificou, com o surgimento e evolução das TIC, e considerando que o laço social com o outro é extremamente importante para a reorganização psíquica do adolescente, extraiu-se o objetivo central desta pesquisa: Analisar como se articulam os laços sociais entre adolescentes por meio dos jogos digitais LoL e DOTA elencando os fatores positivos e negativos apontados por eles na interação com os colegas. Os jogos League of Legends (LoL) e Defense of Ancients (DOTA) foram selecionados por serem os mais jogados pelos adolescentes, conforme pesquisa inicial em sites de jogos, fato mencionado no capítulo 3. Sob esse aspecto, um dado interessante é que poucos chegaram a jogar DOTA e todos acreditam que o fato de ser menos jogado entre eles do que o LoL, deve-se a fatores tais como a dificuldade em compreender e jogar esse jogo, necessitar de um computador melhor para conseguir jogar, o que não compensa financeiramente e a imagem ser mais escura.

Portanto, considerando os aspectos abordados sobre os conflitos pelos quais passam os adolescentes, a importância dos jogos para a cultura, os impactos das TIC nos relacionamentos e no contexto social geral, pode-se pensar que os jogos constituem mais uma ferramenta disponível para os jovens, e que podem auxiliá-los na travessia do túnel, período repleto de mudanças com as quais os adolescentes têm que lidar, e em que o laço com o outro é fundamental para se afirmarem enquanto sujeitos.

Esta investigação mostrou também que os times criados para competir nos jogos funcionam como um grupo, sendo o jogo o objeto comum de interesse dos adolescentes, podendo-se inferir, objeto de identificação. No contexto dos jogos, os adolescentes têm a sensação de pertencimento e exercitam a comunicação, o que favorece o laço social com os amigos, inclusive presencialmente, já que para os tímidos, o jogo se torna “o assunto” que os aproxima dos amigos, aprofunda as amizades e amplia a rede de contatos. Tudo isso de modo semelhante ao contato presencial, no que diz respeito a controlar as emoções nos momentos de frustração, aprender a lidar com os erros dos outros e os próprios e exercitar a autonomia para conciliar os horários e não prejudicar outras atividades. O fato de todas essas possibilidades ocorrerem no conforto do lar, mas em um ambiente distante dos pais e em uma atividade divertida é apontado como positivo pelos jovens. Muitas vezes, o ato de jogar auxilia os jovens a lidarem com os problemas familiares e com o estresse escolar. Eles relatam que conseguem abstrair da realidade, como se estivessem em uma bolha, temporariamente. Não obstante, há a consciência de que estar na bolha é positivo e ajuda apenas se for temporário, pois existe o risco de se viciar, o que para eles é algo muito ruim. Por isso, apesar dos conflitos com os pais, relacionados ao tempo de jogo, os adolescentes acham bom que alguém os lembre de que já ficaram por muito tempo jogando, principalmente no início da adolescência, quando começam a participar desses jogos. Os próprios jovens consideram-se sem autonomia para gerir esse tempo nessa fase inicial.

Aliado a isso, o universo de LOL e DOTA é extremamente rico em fantasia e possibilidades estratégicas, o que atrai os adolescentes, que apontam que, inicialmente, escolhiam os personagens pela aparência, mas que, com o passar do tempo, começaram a escolher pela habilidade. Isto indica que essa escolha inicial pode se pautar por traços identificatórios ou considerados modelos ideais para os adolescentes. O estilo físico do personagem e a história de vida que o acompanha, ou aquele que é considerado melhor pelos amigos, são os fatores levados em consideração, na hora da escolha dos jovens nesse início. Depois, quando já se sentem pertencentes à comunidade ou ao grupo e desenvolvem maiores habilidades no jogo, o fator da escolha passa a ser a habilidade do personagem aliada a facilidade que os jovens possuem de utilizá-las objetivando a vitória da equipe.

Os jogos LOL e DOTA não só favorecem os laços com os amigos como auxiliam no processo de reorganização psíquica dos adolescentes, por ser um ambiente que oportuniza o exercício da fala, da identificação aos pares e do sentimento de pertencimento ao grupo. Tudo isto com a possibilidade de distanciamento dos pais e no conforto e segurança do próprio lar, também apontados pelos adolescentes como pontos positivos dos jogos, tendo em vista a

difficuldade de locomoção devido a distância geográfica para se encontrar com os amigos e a violência nas cidades. Logo, os jovens não estão isolados.

O contexto virtual dos jogos diversifica as possibilidades de inserção dos adolescentes no laço social, pois além de ser um modo de diversão e comunicação com os amigos, favorece o contato presencial por ser um assunto comum, amplia a rede de amigos e apresenta atividades variadas que estimulam a criatividade e amplificam a compreensão sobre o desafio do trabalho em equipe.

Ao jogar, os adolescentes têm a possibilidade de se relacionar com os colegas para além da fantasia dos jogos, sendo possível compartilhar experiências, fazer novos laços e aprofundar os existentes. Sendo assim, esta atividade cumpre a função de socialização, que os pais comparam com as idas aos bares, às festas e praças na época de sua juventude.

Para o psicólogo e psicanalista, a compreensão de como se processa a adolescência e todos os desafios que engloba é essencial para o trabalho com estes jovens, porém é primordial que esta visão teórica não o impeçam de perceber as diferenças e a multiplicidade de laços sociais, de adolescentes e adolescências. E, ainda, de incluir os impactos das Tecnologias da Informação e Comunicação nos estudos dos casos clínicos e, em especial, dos jogos, tendo em vista que, de acordo com a análise dos dados coletados nesta pesquisa, são mais uma ferramenta utilizada pelos adolescentes na busca pela sua reorganização e constituição enquanto sujeitos.

Este estudo ensejou um olhar atualizado sobre a adolescência e analisou a percepção dos jovens sobre os impactos dos jogos *on-line* na articulação dos laços sociais entre eles. As entrevistas com os adolescentes apontaram outras questões importantíssimas, que foram tratadas no capítulo 4, e que merecem estudos mais aprofundados. Ademais, esta dissertação indicou uma gama de aspectos positivos de tais jogos que são frequentemente ignorados pelos pais. Assim, conclui-se este trabalho com a certeza de ter contribuído para a elucidação de questões tão importantes para a clínica com adolescentes e, mais ainda, de ter exposto pontos que ampliem as possibilidades de pesquisa sobre o laço social na adolescência, a partir dos dados levantados.

REFERÊNCIAS

- Alves, L. & Carvalho A. M. (2011, abril, junho). Videogame: é do bem ou do mal? Como orientar pais. *Psicologia em Estudo*. 16(2), 251-258.
- Bardin, L. (2016). *Análise de Conteúdo*. Luís A. Reto & Augusto Pinheiro (Trad.). São Paulo: Edições 70.
- Battaiola, A. L. (2000) Jogos por computador: histórico, relevância tecnológica, tendências e técnicas de implementação. *Anais da SBC* (2), 83-122.
- Caetano, R. (2019). Pesquisa aponta estresse em atletas de *e-sports* no mesmo nível de esportes tradicionais. Recuperado a partir de https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/6338507/pesquisa-aponta-estresse-em-atletas-de-esports-no-mesmo-nivel-de-esportes-tradicionais.
- Calligaris, C. (2013). *A adolescência*. São Paulo: Publifolha.
- Carlson, M. & Taylor, L. (2019). Me and my avatar: player-character as fictional proxy. *Journal of the philosophy of games* .Recuperado a partir de <http://dx.doi.org/10.5617/jpg.6230>.
- Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (CETIC). Recuperado a partir de Cetic.br.
- Cosenza, D. (2015). Iniciação na adolescência: entre mito e estrutura . Júlia Jones (trad.). *Gente, Revista de Psicanálise*. 9(4),1-3.Recuperado a partir de http://www.ebpbahia.com.br/agente/site/wp-content/uploads/2016/07/2015_ano4_vol1003_agente09_domenico_cosenza.pdf
- COSTA, D. A. (2009). A degeneração do Laço Social: desejo e gozo. In D. A. Costa. *A crise do supereu e o caráter criminógeno da sociedade de consumo*. (pp. 113-129). Curitiba: Juruá.
- Coutinho, L. G. (2009). *Adolescência e errância: destinos do laço social no contemporâneo*. Rio de Janeiro: Nau: FAPERJ.
- Crudo, R. de L. (2001). *Advanced Lessons & Dragons: aspectos benéficos do RPG, MUD e jogos computacionais*. (Monografia de especialização), Universidade Federal do Mato Grosso, Ciência da Computação, Cuiabá. Recuperado a partir de <https://docplayer.com.br/8857931-Ricardo-de-lucca-crudo-advanced-lessons-dragons-aspectos-beneficos-do-rpg-mud-e-jogos-computacionais.html>.
- Delaroche, Patrick. (2008). *Psicanálise do adolescente*. Maria Fernanda Álvares (Trad.). (Cap. 1, pp.19-53). São Paulo: Martins Fontes.
- Dias, V.C. (2017). Tick Kids Online: radiografando riscos e oportunidades no uso da internet por jovens brasileiros. In Nádia L. Lima, Márcia Stengel, Márcio R. Nobre & Vanina C. Dias (Orgs.). *Juventude e cultura digital: diálogos interdisciplinares*. (pp. 197-212). Belo Horizonte: Ed. Artesã.

- Dourado, S., Stengel, M., Dias, V.C., Soares, S.S.D., Friche, M.L., Butters, J., Locatelli, R. & Santos, L.F. (2018). Geração, família e juventude na era virtual. *Psicologia em Revista*, 24(2), 424-441. doi: 10.5752/P.1678-9563.2018v24n2p424-441.
- Duarte, R. (2004). Entrevistas em pesquisa qualitativa. *Revista Educar*. (24), 213-225. Recuperado a partir de <http://www.scielo.br/pdf/er/n24/n24a11.pdf>.
- Figueiredo, LC & Minerbo, M. (2006, junho). Pesquisa em Psicanálise: algumas ideias e um exemplo. *Jornal de Psicanálise*. 39(70), 257-278.
- Freud, Anna. (1983). *O Ego e os mecanismos de defesa*. Álvaro Cabral (Trad.). Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- Freud, S. (1990). Totem e Tabu. In S. Freud. *Obras completas*. Paulo César de Souza (Trad.). (Vol.13, pp 11-125). São Paulo: Companhia das Letras. (Publicado originalmente em 1913).
- Freud, S. (1996a). Psicologia de grupo e a análise do ego. In S. Freud. *Além do princípio do prazer, psicologia de grupo e outros trabalhos*. Jayme Salomão (Trad.). (Vol. 18, (pp.77-146). Rio de Janeiro: Imago. (Publicado originalmente em 1921).
- Freud, S. (1996b). Escritores criativos e devaneios. In S. Freud. *Obras Completas*. Jayme Salomão (trad.). (Vol. 9, pp 133-146). Rio de Janeiro: Imago. (Publicado originalmente em 1908).
- Freud, S. (2010). O mal-estar na civilização. In S. Freud. *O mal estar na civilização, novas conferências introdutórias à psicanálise e outros textos*. Paulo César de Souza (Trad.). (pp.13-122). São Paulo: Companhia das Letras. (Publicado originalmente em 1930).
- Freud, S. (2016). Três ensaios sobre a Teoria da Sexualidade. In S. Freud. *Obras Completas*. Paulo César de Souza (Trad.). (Vol. 7, pp 73-142). São Paulo: Companhia das Letras. (Publicado originalmente em 1905).
- Gil, A. C. (2008) Pesquisa Social. In Antônio C. Gil. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. (6a. ed.). (pp. 26-32). São Paulo: Atlas.
- Guski, R. & Pereira, M. R. (2016) A experiência e o tempo na passagem da adolescência contemporânea. *Psicologia USP* 27(3), 429-440. Recuperado a partir de http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103_6564201_6000300429&script=sci_abstracttng=pt.
- Huizinga, J. (2018). *O jogo como elemento da cultura* (8a ed.) J. P. Monteiro (Trad.). São Paulo: Perspectiva.
- Infopedia Dicionários Porto Editora. (2018, 13 agosto). Recuperado a partir de [https://www.infopedia.pt/\\$chat?uri=lingua-portuguesa/chat](https://www.infopedia.pt/$chat?uri=lingua-portuguesa/chat).
- Jenkis, H. (2001, 14 de janeiro). A arte emergente. Paulo Migliacci (Trad.). *Folha de São Paulo*. Recuperado a partir de <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/>

fs1401200101.htm.

Jogos Virtuais: Panorama histórico de uso de jogos desde 1950 (2017, 2 setembro).

Recuperado a partir de <https://pt.slideshare.net/thayselm/jogos-virtuais-10187149>.

Kallas, M. B. L. de M. (2016). O sujeito contemporâneo, o mundo virtual e a psicanálise. *Revista Reverso* 38(71), 55-64.

Kehl, M. R. (2004) A juventude como sintoma da cultura. In R. Novaes & P. Vannuchi (orgs.). *Juventude e sociedade: trabalho, educação, cultura e participação* (pp. 89-114). São Paulo: Fundação Perseu Abramo.

Kelles, F.N. & Lima, N. L. (2017). Adolescentes no ciberespaço: uma reflexão psicanalítica. In: *Tempo Psicanalítico* 49(2), pp. 202–233.

Lacadée, P. (2011). *O despertar e o exílio: ensinamentos psicanalíticos da mais delicada das transições, a adolescência*. Cássia R. Guardado & Vera A. Ribeiro (Trad.). Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria.

Lacan, J. (2003). O despertar da primavera. In J Lacan. *Outros escritos*. Vera Ribeiro (Trad.). (pp.557-559). Rio de Janeiro: Zahar. (publicado originalmente em 1974).

Le Breton, D. (2013) *Adeus ao corpo: antropologia e sociedade*. Campinas: Papirus.

Le Breton, D. (2017) *Uma breve história da adolescência*. Guerra, A.M.C et al (Trad.). Belo Horizonte: PUC Minas.

Le Breton, D. (2017). Adolescência e comunicação. In Nádia L. Lima, Márcia Stengel, Márcio R. Nobre & Vanina C. Dias (Orgs.) *Juventude e cultura digital: diálogos interdisciplinares*. (pp. 15-32). Belo Horizonte: Ed. Artesã.

League of Legends. (2018, 19 de maio). Recuperado a partir de <https://br.Leagueoflegends.com/pt/game-info/get-started/what-is-lol/>.

Leitão, C.F. & Nicolaci-da-Costa, A.M. (2005, setembro, dezembro) Impactos da Internet sobre pacientes: a visão de psicoterapeutas. *Psicologia em Estudo*, 10(3), 441-450.

Lévy, P. (2009). *Cibercultura*. Carlos Irineu da Costa (Trad.). São Paulo: Editora 34.

Lévy, P. (2011). *O que é o Virtual?* Paulo Neves (Trad.). São Paulo: Ed. 34.

Lima, N. L., Castro, C.F.S. & Melo, C. M. (2011). A identificação na contemporaneidade: os adolescentes e as redes sociais. Rio de Janeiro: *aSEPHallus*, 6(12). Recuperado a partir de http://www.isepol.com/asephallus/numero_12/artigo_01.html.

Lima, N. L. (2014). *A escrita virtual na adolescência: uma leitura psicanalítica*. Belo Horizonte: Editora UFMG.

Lima, N. L., Dias, V.C., Viola, D.T. D., Kelles, N. F. , Gomes, P.S., Silva, C. R. (2018). Riscos na internet: Adolescência, corpo e ritos de passagem na contemporaneidade. In

- Lima, N. L., Stengel, M., Dias, V.C., Nobre, M. R. (Orgs). *Corpo e cultura digital: diálogos interdisciplinares*. (pp. 97-109). Belo Horizonte: Quixote + Do Ed. Associadas.
- Lisita, H. G. Berni, J.T. & Silva, R.H.A. (2018). Identificação e jogos digitais: soluções possíveis. In Lima, N. L., Stengel, M., Dias, V.C. & Nobre, M. R. (Orgs). *Corpo e cultura digital: diálogos interdisciplinares* (pp. 131-140). Belo Horizonte: Quixote + DO Ed. Associadas.
- Marconi, M. D. A.; Lakatos, E. M. (1996). *Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados*, 3.ed.. São Paulo: Atlas.
- Miller, J. A (2015/2017, 1 agosto) *Em direção à adolescência*. Recuperado a partir de <http://minascomlacan.com.br/blog/em-direcao-a-adolescencia>.
- Minayo, Maria Cecília de S. (2001). *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. Petrópolis: Vozes.
- Mograbi, D. (2009). *O laço social na teoria freudiana: para além da nostalgia e da esperança*. Curitiba: Juruá.
- Nobre, M.R. & Moreira, J.O. (2013) A fantasia no ciberespaço: a disponibilização de múltiplos roteiros virtuais para a subjetividade. *Ágora*, 16(2), 283-298. doi: 10.1590/S1516-14982013000200007.
- Oliveira, H. M. & Fux, J. (2014). Considerações psicanalíticas sobre os jogos de esconder: do puti ao esconde-esconde. *Ágora* 17(2), 255-269. doi: 10.1590/S1516-14982014000200007.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants, part 1, On the horizon, *MCB University Press Ltd*, 9(5), pp.1-6. doi : 10.1108/ 1074812 0110 424 816.
- Quinet, A. (2006). *Psicose e laço social: esquizofrenia, paranoia e melancolia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Rassial, Jean-Jacques(1997). *A passagem adolescente: da família ao laço social*. Francine Roche (Trad.) Porto Alegre: Artes e Ofícios.
- Rassial, Jean-Jacques (1999). *O adolescente e o psicanalista*. Lêda M. F. Bernardino (Trad.). Rio de Janeiro: Companhia de Freud.
- Roberts, J. Arth, M.J. & Bush, R.R. (2008). Games in culture. *American Anthropologist, New Series*. 61 (4), 597-605. Recuperado a partir de <https://history.msu.edu/hst324/files/2013/05/gamesinculture.pdf>.
- Roudinesco E. & Plon, Mich el. (1998). *Dicionário de Psicanálise*. V. Ribeiro & L. Magalhães (Trad.). (pp. 471-475). Rio de Janeiro: Zahar.
- Stengel, M., Andrade, V. F. & Demaria, C. (2014, dezembro). Processos de subjetivação nos jogos virtuais: um estudo sobre corpo e estratégia no jogo League of Legends. Belo Horizonte: PUC Minas.

- Stengel, M. & Mineiro, E.O. (2017). Laços fortes ou laços fracos? Os adolescentes e os laços na era virtual. In Nádia L. Lima, Márcia Stengel, Márcio R. Nobre & Vanina C. Dias (Orgs.) *Juventude e cultura digital: diálogos interdisciplinares*. (pp. 135-149). Belo Horizonte: Ed. Artesã.
- Stevens, A. (2004, novembro). Adolescência, sintoma da puberdade. *Revista Curinga: clínica do contemporâneo*, (20), 27-39. Belo Horizonte: EBP-MG.
- Silveira, T. D. & Córdova, F. P. (2009). A pesquisa científica. In Tatiana E. Gerhardt & Denise T. Silveira (Orgs). *Métodos de pesquisa* (pp. 31 – 41). Porto Alegre: Editora da UFRGS.
- TIC KIDS Online Brasil. Recuperado a partir de <https://cetic.br/pesquisa/kids-online/>.
- Vader, V. (2017). *Sobre Johan Huizinga, o homo ludens e a ideia de círculo mágico*. Recuperado a partir de <https://www.updateordie.com/2017/03/05/sobre-johan-huizinga-o-homo-ludens-e-a-ideia-de-circulo-magico/>
- Pesquisa diz que League-of-legends tem o dobro de jogadores de Dota. (2018, 7 setembro). *Tecmundo*. Recuperado a partir de <https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/77467-pesquisa-diz-league-of-legends-tem-dobro-jogadores-dota-2.htm>.
- Jogador de LOL é suspenso do Mundial 2018 por toxicidade. (2018, 30 setembro). *Tectudo*. Recuperado a partir de <https://www.tectudo.com.br/noticias/2018/09/jogador-de-lol-e-suspenso-do-mundial-2018-por-toxicidade-entenda-esports.ghtml>.

Escolaridade: _____

- Fatores importantes na relação com os pares: contato físico, frequência nos encontros, lazer, etc.
- Quando começou a jogar.
- Público do jogo : joga com qual faixa etária.
- Fale um pouco sobre o jogo para você e na sua vida.
- Percepção sobre preocupação dos pais quanto a virtualidade e jogos.
- Com relação ao tempo : quando e quanto fica conectado no jogo.
quando e quanto se encontra fisicamente com os amigos.
- Com quem joga (amigos, desconhecidos, ambos)
- Como escolhe a equipe e os personagens. (as características físicas dos personagens também são levadas em conta?)
- Fale um pouco sobre a comunicação durante as partidas. (tipo de assunto, se os membros da equipe se xingam e em quais momentos)
- Os jogos e o relacionamento com os colegas: ajudam ou atrapalham?
- Rompimentos com colegas por conta de desentendimento durante a partida.
- Pontos positivos e negativos desses jogos considerando as relações com os pares.

APÊNDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO PARA RESPONSÁVEIS

Nº Registro CEP: CAAE _____

Título do Projeto:

Adolescência e laço social : Articulações possíveis no contexto dos jogos virtuais

Professor Orientador: Prof. Dr. Luís Flávio Silva Couto

Pesquisador Responsável: Renata Sartori Locatelli

Telefone: (31) 9.99578671

e-mail : resartori09@gmail.com

Prezado Sr(a),

O menor sob sua responsabilidade está sendo convidado a participar de uma pesquisa que estudará o sentido atribuído pelos jovens aos jogos virtuais *League of Legends (LOL)* e *Defense of Ancients (DOTA)* no que diz respeito a sociabilização e os fatores positivos e negativos apontados por eles na interação com os colegas.

Ele foi selecionado(a) porque se encontra na faixa etária a ser pesquisada (16 a 18 anos) e participa de partidas de LOL e DOTA como passatempo e não como atleta, além de não possuir histórico de compulsão a jogos virtuais.

A participação do menor nesse estudo consiste em responder a um roteiro de entrevista que contém aproximadamente doze perguntas. Ao longo da entrevista podem surgir outras questões que não constam do roteiro original. Por se tratar de uma entrevista de caráter menos estruturado é possível que ao longo desta o jovem se sinta desconfortável com alguma questão. Nesse caso, ele poderá optar em não prosseguir com a resposta.

A entrevista será gravada e depois transcrita pela própria pesquisadora, sendo o conteúdo gravado em pendrive de uso restrito da mesma destinado apenas a coleta de dados para este trabalho. Todo material coletado durante a pesquisa ficará sob a guarda e responsabilidade do pesquisador responsável pelo período de cinco anos e, após esse período, será destruído.

A participação dele(a) é muito importante e voluntária, o que significa que não haverá ônus em participar desse estudo. Em contrapartida, não receberá qualquer tipo de pagamento. O pesquisador irá ao encontro do menor no dia, local e horário que for estipulado.

As informações obtidas nesse estudo serão confidenciais, sendo assegurado o sigilo sobre a participação do menor em todas as fases da pesquisa, e quando da apresentação dos resultados em publicação científica ou educativa, uma vez que os dados serão sempre apresentados como retrato de um grupo e não de uma pessoa. O menor poderá se recusar a participar ou a responder algumas das questões a qualquer momento, não havendo nenhum prejuízo pessoal se esta for a decisão dele.

Os resultados dessa pesquisa servirão para compreender que tipo de relacionamento os adolescentes vivenciam por meio dos jogos citados e a correlação com tempo que gastam nas partidas com outras atividades. Com isso, pretende-se contribuir não apenas para a melhoria do atendimento dos adolescentes e seus pais nos consultórios de psicologia como também da relação entre eles. Além disso, visa a ampliar os estudos na área da adolescência, tão essenciais na atualidade.

Para todos os participantes, em caso de eventuais danos decorrentes da pesquisa, será observada, nos termos da lei, a responsabilidade civil.

Você receberá uma via deste termo onde consta o telefone e o e-mail do pesquisador responsável, podendo tirar suas dúvidas sobre o projeto e sua participação, agora ou a qualquer momento.

Este estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa envolvendo Seres Humanos da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, coordenado pela Prof.^a Cristiana Leite Carvalho, que poderá ser contatado em caso de questões éticas, pelo telefone 3319-4517 ou email cep.proppg@pucminas.br.

O presente termo será assinado em 02 (duas) vias de igual teor.

Belo Horizonte, _____ de _____ de 2019.

Dou meu consentimento de livre e espontânea vontade para participar desse estudo.

Nome do participante : _____

Ass. do participante ou representante legal: _____ Data: _____

Eu, **Renata Sartori Locatelli**, comprometo-me a cumprir todas as exigências e responsabilidades a mim conferidas neste termo e agradeço pela sua colaboração e sua confiança.

Assinatura do pesquisador

Data

APÊNDICE C – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Nº Registro CEP: CAAE _____

Título do Projeto: O sentido dos jogos virtuais na adolescência: Um estudo sobre tempo e laço social

Professor Orientador: Prof. Dr. Luís Flávio Silva Couto

Pesquisador Responsável: Renata Sartori Locatelli

Telefone: (31) 9.99578671

e-mail : resartori09@gmail.com

Prezado Sr(a),

Você está sendo convidado a participar de uma pesquisa que estudará o sentido atribuído pelos jovens aos jogos virtuais *League of Legends*(LOL) e *Defense of Ancients* (DOTA) no que diz respeito a sociabilização e os fatores positivos e negativos apontados por eles na interação com os colegas.

Você foi selecionado(a) porque se encontra na faixa etária a ser pesquisada (16 a 18 anos) e participa de partidas de LOL e DOTA como passatempo e não como atleta, além de não possuir histórico de compulsão a jogos virtuais.

A sua participação nesse estudo consiste em responder a um roteiro de entrevista que contém aproximadamente doze perguntas. Ao longo da entrevista podem surgir outras questões que não constam do roteiro original. Por se tratar de uma entrevista de caráter menos estruturado, é possível que ao longo desta você se sinta desconfortável com alguma questão. Nesse caso, você poderá optar em não prosseguir com a resposta.

A entrevista será gravada e depois transcrita pela própria pesquisadora, sendo o conteúdo gravado em pendrive de uso restrito da mesma destinado apenas a coleta de dados para este trabalho. Todo material coletado durante a pesquisa ficará sob a guarda e responsabilidade do pesquisador responsável pelo período de cinco anos e, após esse período, será destruído.

Sua participação é muito importante e voluntária, o que significa que você não terá ônus em participar desse estudo. Em contrapartida, não receberá qualquer tipo de pagamento. O pesquisador irá ao seu encontro no dia, local e horário que você estipular.

As informações obtidas nesse estudo serão confidenciais, sendo assegurado o sigilo sobre sua participação em todas as fases da pesquisa, e quando da apresentação dos resultados em publicação científica ou educativa, uma vez que os resultados serão

sempre apresentados como retrato de um grupo e não de uma pessoa. Você poderá se recusar a participar ou a responder algumas das questões a qualquer momento, não havendo nenhum prejuízo pessoal se esta for a sua decisão.

Os resultados dessa pesquisa servirão para compreender que tipo de relacionamento os adolescentes vivenciam por meio dos jogos citados e a correlação do tempo que gastam nas partidas com outras atividades. Com isso, pretende-se contribuir não apenas para a melhoria do atendimento dos adolescentes e seus pais nos consultórios de psicologia como também a relação entre eles. Além disso, ampliar os estudos na área da adolescência tão essencial na atualidade.

Para todos os participantes, em caso de eventuais danos decorrentes da pesquisa, será observada, nos termos da lei, a responsabilidade civil.

Você receberá uma via deste termo onde consta o telefone e o e-mail do pesquisador responsável, podendo tirar suas dúvidas sobre o projeto e sua participação, agora ou a qualquer momento.

Este estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa envolvendo Seres Humanos da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, coordenado pela Prof.^a Cristiana Leite Carvalho, que poderá ser contatado em caso de questões éticas, pelo telefone 3319-4517 ou email cep.proppg@pucminas.br.

O presente termo será assinado em 02 (duas) vias de igual teor.

Belo Horizonte, _____ de _____ de 2019.

Dou meu consentimento de livre e espontânea vontade para participar desse estudo.

Nome do participante : _____

Ass. do participante ou representante legal: _____ Data: _____

Eu, **Renata Sartori Locatelli**, comprometo-me a cumprir todas as exigências e responsabilidades a mim conferidas neste termo e agradeço pela sua colaboração e sua confiança.

Assinatura do pesquisador

Data