

# Os jogos virtuais e as novas realidades: o uso possível do objeto<sup>1</sup>

Gizela Turkiewicz<sup>2</sup>

---

**RESUMO:** Os jogos eletrônicos têm se tornado cada vez mais presentes na infância e na adolescência no mundo contemporâneo, fenômeno que nos leva a pensar sobre o impacto deste modo de jogar na constituição da subjetividade. Considera-se a diferença entre jogar e brincar, tendo este características maleáveis e que possibilitam o uso da imaginação, e, aquele, estrutura e regras fixas, sem que as barreiras entre eles sejam intransponíveis. Dialogando com o trabalho de Tanis, que investiga a interação e a influência da inteligência artificial do jogo virtual *Fortnite* na subjetividade de seus jogadores, a autora discute sobre as múltiplas possibilidades de uso dos jogos virtuais, utilizando-se do conceito do uso de objeto.

**PALAVRAS-CHAVE:** jogos virtuais, subjetividade, relações de objeto, uso do objeto, fort-da.

## Introdução

Desde a década de 1980, os jogos eletrônicos, ou videogames, vêm se inserindo progressivamente em nossa cultura e passaram a fazer parte do repertório de brinquedos e jogos de crianças e adolescentes. A partir da década de 1990, particularmente nos últimos vinte anos, com a democratização da internet, acompanhamos o surgimento dos jogos on-line e das múltiplas possibilidades de acesso a eles, que têm se tornado praticamente onipresentes na infância e na

---

1. Texto concebido como comentário do trabalho "Do fort-da ao Fortnite: hiperconectividade e exaustão", de Bernardo Tanis, apresentado em reunião científica na SBPSP em 13/08/2022 e adaptado para publicação na TRIEB.

2. Psiquiatra e psicanalista, membro associado da SBPSP.

adolescência dos indivíduos do mundo ocidental. Este fenômeno nos intriga, tanto como cidadãos quanto como analistas, e nos leva a pensar sobre qual seria o impacto da inserção deste novo modo de jogar, que nem sempre faz as vezes do brincar, na constituição da subjetividade infantil e adolescente.

Dentre os jogos eletrônicos populares na atualidade, há uma modalidade específica, a dos chamados “jogos de tiro”, que têm em comum o objetivo de atirar e matar os adversários, seja individualmente ou em equipes. Dentre estes, o *Fortnite*<sup>3</sup> tem sido o mais jogado no mundo nos anos de 2022 e 2023 (Souza, 2022). Lançado em 2011, ele está disponível em versões para videogames, computadores e dispositivos eletrônicos portáteis. De lá para cá, houve desenvolvimentos, tanto da inteligência quanto da interface do jogo, mas o objetivo inicial, de lutar, defender-se e eliminar inimigos mantém-se semelhante nas diversas versões.

No artigo “Do *fort-da* ao *Fortnite*: hiperconectividade e exaustão”, Tanis (2022) propõe-se a investigar o impacto das transformações socioculturais na constituição da subjetividade, a partir da relação dos jogadores com o *Fortnite*. O autor estabelece um paralelo com o *fort-da*, jogo infantil paradigmático para a psicanálise, buscando diferenciar o que definimos como um brincar estruturante e se questionando se os jogos eletrônicos desta modalidade poderiam ter um caráter lúdico.

No *fort-da*, a criança se utiliza de um objeto comum como brinquedo (o carretel) para colocar em cena a repetição de uma situação desagradável que o afeta (o afastamento da mãe), até que, ao assumir o controle do objeto, a brincadeira pode propiciar uma conquista na simbolização. No *Fortnite*, a cena é estabelecida pela interface do jogo, e múltiplos jogadores interagem em times para eliminar seus adversários, até que haja um único vencedor.

Em seu trabalho, Tanis (2022) reflete sobre a importância decisiva do brincar na constituição da subjetividade infantil, a partir de ideias de Freud, Winnicott, Bion, Green e Roussillon, propondo-nos a pensar quais seriam as condições de tempo e espaço para que o jogo tenha função simbolizante. Para tanto, considera a diferença entre brincar e jogar, sendo o primeiro livre e maleável, o que privilegia a imaginação (como o *fort-da*), e o segundo, estruturado, competitivo, com objetivos pré-estabelecidos (como o *Fortnite*). No entanto, aponta que a barreira entre jogar e brincar não seria necessariamente intransponível. Acrescenta que os jogos eletrônicos atuais são uma articulação entre o

---

3. <https://www.fortnite.com>

jogo, o jogador e a inteligência artificial, e que esta responde de acordo com a relação particular de cada usuário com o jogo, o que poderia levar a uma lógica de dominação do indivíduo pela máquina. No entanto, ainda que a subjetividade seja marcada pelos modos históricos de representação, ela não é responsável pela totalidade do funcionamento psíquico. Nesta dialética, propõe-se a seguinte questão: os paradigmas do brincar estariam sendo ressignificados na era digital?

Em diálogo com este texto, em que o autor se coloca muitas perguntas, convidando seus leitores para o jogo investigativo psicanalítico, buscamos pensar um fenômeno relativamente novo, mas bastante inserido na cultura contemporânea: o *Fortnite* e seu impacto na vida psíquica de crianças e adolescentes. Quem sabe, possamos extrapolar nossa linha de pensamento para outros jogos virtuais que se apresentam como novas realidades na contemporaneidade.

## **Discussão: entre jogar e brincar na realidade virtual**

Através das palavras de um pequeno jogador, de 10 anos, buscamos a compreensão do *Fortnite* (FN):

“O FN começou, em 2011, com um *salve o mundo*, era um modo história em que você tinha que matar uns monstros para ganhar, e era sozinho, você não conseguia jogar com amigos. Em 2017, o FN decidiu lançar um modo chamado *Battle Royale*, que você pode jogar com amigos ou sozinho, contra outras pessoas, e o objetivo é eliminar todo mundo para só sobrar você, ou você e seus amigos. Tem uma variedade de armas e também itens de cura. Em 2019, lançaram um modo criativo, em que você cria o que quiser, como se fosse um *Minecraft*<sup>4</sup>, mas você tem um limite de espaço, você não pode criar muitas coisas, se não, começa a travar. O FN foi muito legal para mim na pandemia porque eu conseguia falar com meus amigos e fazer alguma coisa legal com eles, como se fosse brincar, só que online... Na pandemia, eu não conseguia falar com eles, e no FN, a gente conseguia, porque tem um chat de voz. O grupo se une para matar outras pessoas, ou cada um pode jogar sozinho, só que o grupo não se mata, o grupo, ele se une.”

---

4. *Minecraft* é um jogo virtual em que se constroem estruturas e biomas em um mundo tridimensional, a partir da descoberta e extração de matérias-primas e ferramentas artesanais. Além de criar o próprio mundo, pode-se combater inimigos, cooperar ou competir com outros jogadores.

A fala do jovem jogador revela algumas das múltiplas possibilidades de olhar e de uso de um jogo, além da intimidade com que as novas gerações se inserem no mundo virtual. Em diálogo sobre o FN, ele revelou ainda que este nem sempre é um jogo de várias vidas, mas que “se você morrer e tiver um amigo junto, ele pode te salvar, e se você estiver jogando sozinho, morre e acabou, mas pode sempre começar uma nova partida”.

Aqueles que nasceram na década de 1980, e hoje são pais, analistas, tios e educadores dos “nativos virtuais”, estão entre as últimas gerações que irão se lembrar da chegada do computador em casa, da internet discada, de um tempo em que não existia telefone celular. A partir dos anos 2000, as crianças já nascem com a onipresença da internet e de seu fácil acesso através de múltiplos dispositivos, e lhes parece difícil conceber um mundo sem tudo isso. Nós, ao mesmo tempo, admiramo-nos e nos espantamos ao assistirmos os pequenos que, antes do desenvolvimento da linguagem falada e escrita, intuitivamente interagem com telas responsivas a seus comandos e fazem aparecer magicamente fotos, vídeos, músicas, jogos virtuais, ou a face de seus avós que moram longe numa videochamada. Estas já não tão novas tecnologias são desenvolvidas para serem simples, intuitivas, envolventes, captadoras da atenção por sua resposta rápida, satisfação imediata e pela rolagem infinita.

Os primeiros videogames, cujo paradigma é o Atari, tornaram-se populares em meados dos anos 1980. A chegada do jogo em casa era um acontecimento e sua dinâmica de funcionamento pouco lembrava os jogos virtuais da atualidade; as opções de jogos eram limitadas, seu padrão bastante repetitivo e eles possibilitavam pouca interação com o oponente, quando se jogava em dupla, era preciso esperar a vez. Depois, surgiu o Nintendo e outros de sua geração, com jogos com narrativas e fases mais complexas, que possibilitaram maior interação entre jogadores e tinham o objetivo de chegar até uma fase final e “zerar” (ou encerrar).

Uma importante característica que diferencia os jogos atuais dos primeiros videogames é que eles parecem ter um caráter infinito. Ainda que em muitos seja possível “zerar”, quando o jogador volta, ele não tem um caminho pré-determinado a seguir, de forma que será sempre um novo jogo. Além disso, a inteligência artificial por trás do jogo não é um programa com rotas já traçadas, mas interage e responde de forma particular a cada indivíduo, de acordo com a estratégia utilizada. Cada um cria seu avatar a partir de diversas possibilidades de tipos físicos, acessórios, armas, defesas; é uma espécie de personagem de si mesmo que está dentro do jogo e não fora. A interação entre jogadores acontece

em tempo real, seja pelos avatares, seja pelo chat, e é possível mesmo que eles não estejam no mesmo lugar.

Em 30/07/2022, o jornal O Estado de São Paulo apresentou a seguinte manchete: “*Fortnite* faz jovem ganhar bolsa em 28 faculdades nos Estados Unidos”. A matéria conta a história de um brasileiro de 20 anos, procedente de escola pública, que recebeu bolsa para estudar nos EUA por suas habilidades como atleta profissional de FN, integrando a equipe de sua faculdade, como acontece com os esportes convencionais. Os *eSports*, ou esportes eletrônicos, incluem modalidades que têm competições individuais ou por equipe, entre eles o FN. Seus torneios têm alcance mundial e movimentam investimentos consideráveis, estimulando jovens a tornarem-se e-atletas profissionais.

A notícia ilustra a magnitude da inserção do FN na cultura atual, e nos convoca a pensar as novas realidades como fenômenos constitutivos das subjetividades no mundo contemporâneo. Constituímo-nos a partir do olhar do outro, do espelho no olhar da mãe (ou de quem lhe faz as vezes), do *handling*, do *holding* e do ambiente; sendo este constituído não apenas pela mãe, mas pai, família, comunidade, cidade, nação, enfim, toda a cultura, que está sempre situada em determinado tempo e espaço. Ao considerarmos as mudanças impostas pelas novas tecnologias, as brincadeiras tradicionais de hoje não são as mesmas da geração anterior, assim como estas também não eram as das gerações passadas. No entanto, as diferenças entre estas não parecem ter a magnitude do salto tecnológico que vivenciamos hoje em dia.

Os jogos eletrônicos podem ser considerados uma das brincadeiras tradicionais desta geração, assim como Richard brincava com seus navios e aviões enquanto Melanie Klein o atendia durante a guerra? Neste sentido, a guerra que acontece internamente em cada criança e adolescente, que está se havendo com a difícil tarefa de crescer, estaria posta em cena no FN? O jogador faz alianças, tem seus pares, uma equipe, inimigos, um grande outro para combater, o desejo de eliminar seus adversários, a violência posta em jogo.

Em “Narrativa da análise de uma criança”, acompanhamos o trabalho de Klein (1961/1994), sessão a sessão, com Richard, um menino em fase de latência. Nesta análise, são postas em cena as angústias paranoides que originaram seus sintomas fóbicos, manifestas através de um cenário de guerra que se estabelece por meio de desenhos e jogos que se passam entre analista e paciente. O conteúdo está quase que invariavelmente relacionado a invasões, organizações defensivas, ataques, territórios ocupados, navios e aviões de guerra. Cada um desses elementos vai progressivamente sendo correlacionado com as angústias de Ri-

chard em relação ao medo da invasão de suas fronteiras e o terror de sua própria agressividade contra seus objetos internalizados. Há dois conflitos em paralelo: a guerra interna em Richard e a II Grande Guerra que acontece fora e põe em risco a sobrevivência, cuja eclosão desencadeia o agravamento de seus sintomas.

As guerras vivenciadas pelas crianças de nosso tempo, particularmente aquelas que estão longe de zonas oficiais de conflito, diferem daquela vivida por Richard e Klein. No entanto, a violência não deixa de estar presente, seja no âmbito coletivo, seja no âmbito daquilo que é intrinsecamente humano, da agressividade que se passa dentro de cada indivíduo e o põe em relação com o mundo externo.

Ainda que se parta dos pressupostos de que bebês e crianças pequenas não jogam FN, e de que aqueles que o fazem tenham estabelecida a concepção de objeto como algo separado de si mesmo, a sobreposição entre mundo interno e realidade que persiste no decorrer da vida e a oscilação entre as relações de objeto total e parcial em diferentes tempos, levam-nos a considerar que estes jogos podem funcionar como um espaço em que se encena a criação e a destruição de objetos, e que há diferentes modos de jogá-los, em que o objeto pode ou não ser reconhecido como outro, a depender da relação que cada jogador estabelece com o jogo.

A agressividade que se manifesta nos jogos de tiro poderia prevenir situações de atuação violenta fora do jogo, ou, pelo contrário, ela seria capaz de estimular comportamentos violentos? Esta situação parece-nos muito mais complexa do que este determinismo de causa e efeito. Os jogos de tiro são apenas um dentre os fenômenos socioculturais que têm papel na formação da subjetividade dos jovens do nosso tempo, que é também formada e transformada por outros múltiplos fatores, tanto intrapsíquicos quanto intersubjetivos. Portanto, talvez se torne problemático quando a existência do adolescente dentro do jogo se sobreponha à vida real, tornando-o ensimesmado no mundo virtual.

Winnicott (1958/2021) propõe que: “A integração da personalidade não é alcançada em um certo dia, numa certa hora. Ela vai e vem, e mesmo quando alcançada de forma exitosa, pode ser perdida devido a alguma contingência, uma situação ambiental adversa” (p. 372). Para o autor, a agressividade tem papel fundamental nesta integração, ela é sinônimo de atividade. Desde o início da vida motora, os impulsos de amor primitivo do bebê em direção à mãe têm uma qualidade destrutiva, impelindo o indivíduo na busca por um não-eu, experiência que só traz satisfação à medida que encontra oposição no ambiente (o próprio não-eu). Este, por sua vez, constitui-se como objeto separado do eu pela própria

experiência de agressividade e oposição. Assim, do ponto de vista do bebê, é o impulso agressivo que cria a externalidade. A constituição de mundo interno só é possível na medida em que o indivíduo esteja bem alojado no interior de seu corpo, capaz de distinguir entre si mesmo e objeto, entre real e fantasia.

Seria reducionista afirmar que os jogos virtuais são mera representação de mundo interno. No entanto, eles ora podem funcionar como tela projetiva de angústias do jogador, ora podem ser reconhecidos como objeto apartado do eu, e esta oscilação parece depender tanto de possibilidades do indivíduo que antecedem o uso do jogo, quanto de condições do ambiente (de dentro ou fora do jogo) que o levem a diferentes graus de sofrimento.

Propomos, ainda, alguns desdobramentos da questão da relação do indivíduo com os jogos virtuais: se os jogos que possuem inteligência artificial são capazes de responder individualmente a cada usuário, como a inteligência artificial pode interferir ou se relacionar com a subjetividade humana?

Em ampla investigação sobre o infantil, Tanis (2021) ressalta que é neste momento que se situa um dos principais eixos da constituição da subjetividade humana, revelada e expressa pelas primeiras inscrições da experiência cultural e simbólica. Na contemporaneidade, o infantil não escapa do passar acelerado do tempo, experiência que deriva de uma sociedade de consumo generalizado e de busca pela satisfação imediata, em que sobra pouco espaço para o tédio e para se vivenciar o cansaço.

Segundo Han (2017), o cansaço tem uma função de desarme, habilitando o homem para a serenidade e a busca do não-fazer – “No olhar longo e lento do cansado, a decisibilidade cede lugar a uma serenidade” (p. 77). O autor diferencia este do cansaço do esgotamento, que nos incapacita de fazer qualquer coisa, um cansaço solitário, que individualiza e isola, resultante da sociedade de desempenho. O sujeito da sociedade de desempenho visa acima de tudo ao próprio prazer; nesta busca, ele não se preocupa com a competição entre pares, seu principal competidor é si mesmo – “ser sua melhor versão” –, o que impossibilita a relação com o outro, algo que é fortalecido pela comunicação digital, cujos novos meios, pobres em alteridade, facilitam o desaparecimento da realidade e das relações intersubjetivas.

Ao transpormos estas ideias para as crianças e jovens chamados “nativos digitais”, a busca incansável e interminável por uma gratificação que nunca chega pode ser representada pelo uso compulsivo dos jogos virtuais, muitas vezes marcado pela não percepção da presença de um outro. A inteligência artificial por trás da interface gráfica do jogo, nos casos mais sofisticados, é capaz de pre-

ver padrões estabelecidos de resposta de quem joga, e interagir particularmente com cada um, o que parece ser capaz de alimentar um ciclo de compulsão à repetição e de isolamento.

Ainda que o jogo se apresente como interação entre duas inteligências, humana e artificial, parece-nos haver algo intrinsecamente humano que escapa da previsibilidade nesta relação. Se, mesmo nas relações intersubjetivas, o inconsciente só nos é acessível parcial e indiretamente, consideramos que há aspectos da humanidade que permanecem intangíveis e imprevisíveis, mesmo para os mais complexos modelos estatísticos. Neste sentido, pode-se dizer que cada jogador de FN relaciona-se com o jogo à sua maneira.

Para ilustrar, trago o exemplo de Luna, adolescente de 15 anos que procurou análise em meio à pandemia. Na visão dos pais, ela estava jogando on-line por tempo demais, negligenciando a escola e suas outras relações. Para Luna, sua questão era o que nomeou de fobia social. Ao aprofundarmos o significado deste termo para ela, descobrimos juntas que o retorno ao ambiente escolar, e mesmo aos encontros com amigos, depois de um longo período de isolamento, era uma grande ameaça. Aos poucos, vão se evidenciando aspectos paranoides e autorreferentes, e o jogo, num primeiro momento, parecia-lhe o único lugar seguro. Lá, ninguém a julgava, era extrovertida, brincalhona, tinha amigos de várias partes do país, além de manter contato com alguns colegas da escola. Outras vezes, a mesma Luna virava noites jogando compulsivamente, sem se importar se teria aula no dia seguinte ou se seus pais entrariam no quarto inúmeras vezes pedindo que parasse. Nestes momentos, sentia que nada mais valia a pena, além do jogo.

Propomo-nos a pensar a relação dos jogadores com o FN, a partir do conceito de uso do objeto. Winnicott (2019a) diferencia relação de objeto de uso do objeto. A relação de objeto pode ser descrita como uma experiência do sujeito como ser isolado, em que o objeto ganha significado por meio de mecanismos de projeção e introjeção, e as primeiras relações se estabelecem a partir da introjeção de objetos parciais, antes mesmo que o sujeito perceba o objeto como algo apartado de si mesmo (Klein, 1959/1991).

Para Klein, na relação de objeto parcial, o objeto de amor é visto como parte do corpo do bebê, sem autonomia em relação a ele; é algo a ser devorado ou rejeitado, na medida das necessidades ou desejos do bebê. É quando percebe a falta da mãe que a criança pode ter um primeiro vislumbre dela como objeto total, passando a levá-la em consideração, temer por seu desaparecimento e a interessar-se em cuidar dela (Cintra & Figueiredo, 2010). Mesmo nas relações de objeto total, o ambiente está em segundo plano.



O uso do objeto é uma capacidade que extrapola a relação de objeto; primeiro nos relacionamos, para depois podermos fazer uso de um objeto. No entanto, para que possa ser usado, ele deve necessariamente ser percebido como real, estar fora da área de controle onipotente do sujeito. É isso que diferencia relação e uso. Esta é uma capacidade que o indivíduo desenvolve, que depende da presença de um ambiente que possibilite a sobrevivência do objeto. Para que possa ser usado, o objeto é antes criado e destruído no mundo interno da criança, mas precisa sobreviver à agressividade que o destrói. Ou seja, ele destrói internamente o objeto e o aniquila, mas quando este sobrevive, a percepção de sua existência possibilita que se faça uso dele (Winnicott, 1971/2019a).

Se considerarmos o FN como objeto (como um brinquedo), caberia nos perguntarmos qual o uso possível que se faz dele. O jogo pode ocupar o espaço do brincar, da criatividade, da cultura, de espaço potencial de troca intersubjetiva, mas também funcionar como lugar de descarga, de repetição compulsiva e tela projetiva de sofrimento psíquico. O mesmo jogo pode ser ora um, ora outro, e ambas as possibilidades podem coexistir no mesmo jogador, como me parecia ser o caso de Luna.

Durante os primeiros tempos da pandemia, os jogos virtuais resumiam toda a sua existência. Ela se refugiou neste espaço por meses a fio, onde vivia todas as suas relações de mundo interno e intersubjetivas. O sintoma que se apresenta como “fobia social” revelava ansiedades paranoides significativas, que em muito antecederam a este período, mas que parecem ter eclodido com o distanciamento social e se agravado posteriormente, na retomada das atividades. Ela acreditava estar sendo observada por todos, avaliada, julgada pela forma de seu corpo, que sentia como uma massa disforme e inadequada. Percebia-se completamente fora de lugar em sua família, incapaz de corresponder aos ideais parentais, que pareciam ter altas expectativas em relação a ela. Ainda que ela formalmente desconhecesse este fato, sua mãe havia adoecido gravemente no começo de sua vida, e a ameaça de morte atravessava a relação entre elas. A dúvida sobre a sobrevivência da mãe a seus ataques estava sempre presente, e era constantemente posta em cena no jogo, espaço que Luna podia onipotentemente controlar.

Ao mesmo tempo, havia outro uso possível do jogo, que se manifestava quando era capaz de se interessar por quem eram os outros jovens com quem interagia, e os reconhecer como sujeitos para além do jogo. Oscilava entre os dois polos, enquanto no mundo real, ao retomar suas atividades, ia percebendo tudo o que tinha a enfrentar: os últimos anos de escola, o primeiro namoro, a escolha profissional e o reconhecimento<sup>23</sup> dos pais, seus primeiros objetos de

amor, como seres inteiros e falíveis. Enfrentamento que não tem se mostrado simples ou sem embates, e que resulta em angústias que fazem com que ela oscile entre um uso compulsivo de álcool, que em sua visão facilita que ela esteja em situações sociais, e o retorno ao jogo, que ora é compulsivo, ora é um refúgio do brincar, enquanto procura fazer a passagem para a vida adulta.

Pode ser tênue a linha que delimita o uso repetitivo e mortífero dos jogos virtuais de seu uso criativo. No entanto, as possibilidades criativas destes jogos e as interações que se estabelecem na realidade virtual parecem refletir aspectos da vida psíquica que neles se manifestam por terem se tornado brinquedos de nosso tempo. O que diferencia o brincar de apenas jogar parece situar-se no uso que se faz destes jogos. O brincar acontece num espaço que não é apenas no mundo interno, e não é fora, mas num espaço entre estes, naquele que chamamos de espaço potencial, que possibilita o fazer criativo. Para brincar é preciso fazer coisas, construir, e não apenas desejar ou pensar, e fazer coisas demanda tempo e espaço (Winnicott, 1971/2019b). É assim que do jogo se faz brincar.

Para pensar a questão do brincar no jogo virtual, Tanis (2022) faz a associação do *Fortnite* com o *fort-da*, o que não parece ser uma questão meramente semântica, o FN tem algo do *fort-da*. No jogo do carretel, o neto de Freud (1920/2010), em vez de chorar a ausência da mãe, põe em cena um controle onipotente de aparecer e desaparecer, em que é ele quem determina o destino do objeto, evitando o desprazer da dor da separação. Nos jogos eletrônicos, a dor e a frustração de perder são aplacadas pela possibilidade infinita de reiniciar uma nova partida. A ideia de aparecer e desaparecer com poucos cliques traz a ilusão de um controle onipotente do jogo, além da promessa de que é possível tornar-se invencível. Possibilidade que, para um adolescente que tem o desafio de perceber seus objetos e relações como falíveis, é um dos aspectos que pode tornar o jogar compulsivo, num constante evitar da frustração, que não permite criar tempo e espaço para elaboração da perda.

O desprazer de perder é rapidamente aplacado por um começar de novo, e o jogo se torna uma tentativa repetitiva de controle de vivências desprazerosas, sejam elas originadas dentro ou fora do videogame. Parece haver uma satisfação nesta repetição relacionada à descarga pulsional, que aniquila a possibilidade do brincar criativo, podendo levar o jogador a um estado de não vida na realidade externa ao jogo.

Em seu trabalho “O intrapsíquico e o intersubjetivo: pulsões e/ou relações de objeto”, Green (2005), retomando Freud, articula a ideia de objeto e pulsão como um par indissociável, uma vez que esta só pode ser ligada a partir

da presença do objeto. A pulsão, força que se situa no limite entre o psíquico e o somático, revela-se a partir desta presença, ao mesmo tempo em que a construção do objeto interno só é possível por meio do investimento pulsional. Assim, a relação de objeto se estabelece através do direcionamento da pulsão ao objeto e de sua articulação com ele.

Acrescentamos a isto as ideias de Roussillon (2015), que propõe que a ligação das primeiras pulsões depende da qualidade das experiências subjetivas primárias, que podem contribuir ou ser um obstáculo para a ligação pulsão-objeto. Para que esta ligação seja bem-sucedida, é necessário que o objeto sobreviva à intensidade das forças pulsionais. É a sobrevivência que torna possível a passagem de relação de objeto para o uso de um objeto, pois, ao sobreviver, ele passa a ser objetivamente percebido, separado da área de onipotência infantil, e pode ser visto como verdadeiramente externo e distinto do objeto das pulsões.

Em consonância com as ideias de Winnicott, Roussillon (2015) propõe que a destrutividade é necessária para a criatividade – “para algo novo surgir é preciso destruir o estado anterior” (p. 95). Assim, violência e destrutividade não podem ser consideradas sinônimos de pulsão de morte, é preciso considerar como elas se articulam com outra grande força, a da criatividade e do amor. O que chamamos de pulsão de morte seria a falha desta ligação, levando ao desligamento entre pulsão e objeto, resultante de falhas iniciais da função materna como espelho.

Quando olhamos para as inúmeras possibilidades do FN e dos jogos virtuais, suas interfaces, seus modos criativos, a necessidade de se construir ambientes, defesas e estratégias, parece-nos que ele pode ser utilizado como um espaço criativo. No entanto, ora ele é capaz de possibilitar interações, como as que mantiveram os adolescentes em contato, mesmo nos piores momentos da pandemia; ora ele é um fazer repetitivo, que pode levar ao isolamento e ao afastamento da realidade. Estes estados podem variar entre jogadores – há os que jogam de forma compulsiva e mortífera, e os de forma predominantemente lúdica; mas mesmo estes podem oscilar entre momentos criativos e outros para os quais o jogo se torna puro lugar de descarga.

A possibilidade de se fazer um uso suficientemente bom do jogo parece associar-se à capacidade prévia do uso criativo do brincar, à percepção do jogo (objeto) como algo apartado de si e a condições do ambiente que permitam que o mundo da criança ou do adolescente não se restrinja ao videogame, mas que ele possa ir e voltar, habitar diversos mundos alternadamente, fazendo uso das muitas possibilidades da cultura. Ainda que esta tarefa possa

parecer um tanto ideal, e sabendo que em muitos momentos ela irá falhar, nós, como pais e profissionais de saúde mental, podemos estar ao lado, procurando entender estes fenômenos sem reduzir o indivíduo que joga a seu avatar, mas considerando-o por inteiro.

Se reduzirmos os jogos virtuais a algo a ser rechaçado, seja por argumentos que se valham de seu caráter compulsivo e alienante, seja por aqueles sobre como a inteligência artificial, a serviço do capitalismo, procura controlar a humanidade, corremos o risco de ficar aprisionados em nossos próprios avatares e de não escutar as demandas do mundo contemporâneo. Afinal, o FN e outros jogos de tiro vêm se estabelecendo como paradigmas da cultura. Nós, que somos dinossauros do mundo virtual, podemos escolher não olhar e tentar reduzi-los a um perigo, ou fazer uso dos instrumentos da psicanálise para observá-los e tomá-los em consideração como uma das marcas desta geração. Não olhar para a onipresença da inteligência artificial, para o caráter compulsivo dos jogos virtuais, para a realidade virtual que imita a vida, seria ignorar o que acontece com o mundo no qual todos estamos inseridos.

Quando aceitamos o convite para jogo, e adentramos a realidade virtual de nossos pacientes, temos a chance de olhar de perto e aprender com eles sobre as novas realidades e suas múltiplas possibilidades. E, quem sabe, ainda possamos funcionar como tradutores do jogo para a experiência humana, seja fazendo uso dele como metáfora, ou criando vida subjetiva onde ela pareça não existir.

### ***Virtual games and new realities: the possible use of the object***

**ABSTRACT:** *Electronic games have become increasingly present in childhood and adolescence in the contemporary world, a phenomenon that leads us to think about the impact of this way of playing on the constitution of subjectivity. We consider the difference between play and playing, the latter having malleable characteristics that allow the use of imagination, and the former having fixed structure and rules, without insurmountable barriers between them. In dialogue with the work of Tanis, who investigates the interaction and influence of artificial intelligence of the virtual game Fortnite on the subjectivity of its players, the author discusses the multiple possibilities of playing virtual games, using the concept of object use.*

**KEYWORDS:** *virtual games, subjectivity, object relations, object use, fort-da.*

### ***Los juegos virtuales y las nuevas realidades: el uso posible del objeto***

**RESUMEN:** *Los juegos electrónicos se han vuelto cada vez más presentes en la infancia y adolescencia del mundo contemporáneo, fenómeno que nos lleva a pensar en el impacto de esta forma de jugar en la constitución de la subjetividad. Se considera la diferencia entre el juego y el jugar (juego lúdico), teniendo este último características maleables que permiten el uso de la imaginación, y el primero estructura y reglas fijas, sin que las barreras entre ambos sean infranqueables. Dialogando con el trabajo de Tanis, que investiga la interacción e influencia de la inteligencia artificial del juego virtual Fortnite en la subjetividad de sus jugadores, la autora discute las múltiples posibilidades de uso de los juegos virtuales, utilizando el concepto de uso de objeto.*

**PALABRAS-CLAVE:** *juegos virtuales, subjetividad, relaciones de objeto, uso de objeto, fort-da.*

### **Referências**

- Cintra, E. M. U. & Figueiredo, L. C. (2010). Pequena reconstituição da história dos sistemas kleinianos. In E. M. U. Cintra & L. C. Figueiredo, *Melanie Klein: estilo e pensamento* (pp. 76-123). Escuta.
- Freud, S. (2010). Além do princípio do prazer. In S. Freud, *Obras completas*: Vol. 14 (pp. 161-239). Companhia das Letras. (Trabalho original publicado em 1920).
- Green, A. (2005). O intrapsíquico e o intersubjetivo: pulsões e/ou relações de objeto. *Revista de Psicanálise da SPPA*, 12(1), 51-83.
- Han, B. C. (2017). *Sociedade do cansaço*. Vozes.
- Klein, M. (1991). Nosso mundo adulto e suas raízes na infância. In M. Klein, *Inveja e gratidão e outros trabalhos* (pp. 280-297). Imago. (Trabalho original publicado em 1959).
- Klein, M. (1994). *Narrativa da análise de uma criança: o procedimento da psicanálise de crianças tal como observado no tratamento de um menino de dez anos*. Imago. (Trabalho original publicado em 1961).
- Souza, M. (2022). Confira quais são os 10 jogos mais jogados do mundo. *Esports.net*, recuperado de <https://www.esports.net/br/guias/jogos-mais-jogados-do-mundo/>
- Tanis, B. (2021). Posfácio: O infantil à flor da pele. In B. Tanis, *O infantil na psicanálise: memória e temporalidades* (pp. 187-218). Blucher.
- Tanis, B. (2022). Do *fort-da* ao *Fortnite*: Hiperconectividade e exaustão. *Jornal de Psicanálise*, 55(102), 47-60.
- Roussillon, R. (2015). A função do objeto na ligação e desligamento das pulsões. *Livro Anual de Psicanálise*, XXIX, 95-113.
- Winnicott, D. W. (2019a). O uso de um objeto e a relação por meio de identificações. In D. W. Winnicott, *O brincar e a realidade* (pp. 141-153). Ubu editora. (Trabalho original publicado em 1971).

Gizela Turkiewicz

Winnicott, D. W. (2019b). O brincar: proposição teórica. In D. W. Winnicott, *O brincar e a realidade* (pp. 69-90). Ubu editora. (Trabalho original publicado em 1971).

Winnicott, D. W. (2021). A agressividade em relação ao desenvolvimento emocional. In D. W. Winnicott, *Da pediatria à psicanálise* (pp. 371-392). Ubu editora. (Trabalho original publicado em 1958).

Recebido: 30/04/2023

Aceito: 29/06/2023

---

**Gizela Turkiewicz**

gizela.turkiewicz@gmail.com