

Contextos Digitais

ENCONTROS, PESQUISAS E PRÁTICAS

Daniel Abs
(Org.)

UFRGS
2022



CONTEXTOS DIGITAIS

ENCONTROS, PESQUISAS E PRÁTICAS

Daniel Abs

Organização

Grupo de Pesquisa Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano

ufrgs.br/contextosdigitais



UFRGS, Porto Alegre, 2022

Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Escola de Administração
Grupo de Pesquisa Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano

Organização

Daniel Abs

Autores

Alessandra Tramontin – Arthur Weinmann Tietze – Bruno Bortolini – Cibele Cheron
Daniel Abs – Deise Gessinger – Esther Rheinheimer – Fernanda Hampe Picon
Gabriel Bernardi – Guilherme Franzon – Jheine Francine Boardmann Elias – Julice Salvagni
Leonardo Ferreira – Leticia Gomes – Ligia Hecker Ferreira – Lucia Garcia – Luciano Martinez
Nicole de Souza Wojcichoski – Rayra Roncatto – Renato Colomby – Rodrigo Weber
Sara Malo – Simone Bicca Charczuk – Vilene Moehlecke – Zuleika Köhler Gonzales



Publicado sob licença

Creative Commons Atribuição – Não Comercial CC BY-NC 4.0

© dos autores

Catálogo na Publicação
Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Escola de Administração
Biblioteca

C767 Contextos digitais: encontros, pesquisas e práticas. / Organização Daniel Abs. – Porto Alegre: UFRGS. Grupo de Pesquisa Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano, 2022.
162 p. : il.
ISBN 978-65-00-48911-8

1.Contextos digitais. 2. Desenvolvimento Humano. I. Título II. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Grupo de Pesquisa Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano. III. Abs, Daniel (Org.).

CDU: 159.9

A ESCUTA CLÍNICA DAS NARRATIVAS NOS GAMES

Letícia Gomes¹

Daniel Abs²

A questão central neste texto está nas discussões que permeiam a experiência dos games, jogos em plataformas digitais, e que situam a narrativa ora como uma condição do jogo, ora como uma vivência do jogador. Para a clínica importa em saber como essas duas perspectivas em realidade são uma só e se encontram no enlace de narrativas.

O sujeito constrói dentro da experiência de jogar, considerando os conceitos de imersão e interação a sua própria experiência narrativa. Dentro dessa experiência, há componentes incorporados pela história do jogo, elementos que estão ali antes da interação e que colocam o jogo numa estrutura narrativa, e existem elementos que serão produzidos pela interação do jogador, suas escolhas, movimentos de mecânica básica e que tensionam essa narrativa pré-existente numa experiência singular. Dessa forma, o jogador-narrador inscreve na história elementos para compartilhar representações de si através da linguagem do jogo. Aqui, utilizamos a Fita de Moebius para compreender essa experiência narrativa

Nas teorizações psicanalíticas a Fita de Moebius aparece entre os escritos topológicos de Jacques Lacan, psicanalista francês, para explicar o conceito de consciente e inconsciente. Contrariando a geometria euclidiana, que dividia os espaços em plano, o matemático Moebius, mostrou que ao realizar uma torção de 50 graus em uma superfície e juntarmos suas pontas, haverá uma superfície de um lado só, rompendo a divisão que outrora era em planos. As noções de introjeção e projeção são questionadas por Lacan, já que a topologia utilizada põe a prova as categorias “dentro” e “fora”, afinal, ambas estariam no mesmo plano. (LEITE, 2000).

A Fita destaca que em uma superfície encontra-se a narrativa incorporada na preexistência do ato de jogar, na outra superfície está a narrativa do jogador que tencionará por meio da interação a torção da fita. Desse modo, não há uma narrativa do jogo e outra do jogador, ambas estão no mesmo plano e constroem uma única e singular experiência narrativa. Ao compreender o sujeito e o inconsciente estruturado como

¹ Mestra em Psicanálise: Clínica e Cultura (UFRGS). Coordenadora d'A Urbe - Instituto de Psicologia Social e Psicanálise.

² Doutor em Psicologia (UFRGS). Professor e pesquisador na Escola de Administração da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Coordenador do Grupo de Pesquisa Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano (UFRGS).

linguagem, entendemos as experiências narrativas dos games como de caráter singular e é esse enlace narrativo presente que pode sustentar as análises da clínica psicanalítica. Os questionamentos deste texto não se encerram ao finalizar a sua leitura, do mesmo modo que o jogo não se encerra quando os aparelhos são desligados, há algo dessa trama simbólica, imaginária e real que permanece.

Johan Huizinga publicou o livro *Homo Ludens* em 1938, apontando que “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve”, e em seu prefácio aponta que desde 1903 defende tal opinião. Para o autor, o jogo é um fenômeno cultural, e têm para o homem uma função significante. Segundo Huizinga (2004, p.13) o jogo é “capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total”.

Dedicando-se a pensar como o ser humano se expressa e se desenvolve pelo jogo, a psicologia dedicou-se ao estudo do tema. Freud em “*Além do Princípio do Prazer*” (2010), escreveu sobre a brincadeira de uma criança de um ano e meio, o jogo do carretel. Fort (“foi embora”) e da (“está aqui!”), jogando o carretel o menino encenava sua relação com a mãe, que o deixava com uma cuidadora para ir trabalhar. O jogo em si repetia-se incansavelmente, baseado em desaparecimento e reaparição, o menino que vivia de forma passível essa dolorosa vivência de estar longe da mãe, repetia na brincadeira, assumindo nessa um papel ativo, a ausência encenada por ele com o carretel para logo um agradável reaparecimento, esse era o propósito do jogo. Essa reação na brincadeira “diminui a intensidade da impressão” tornando a criança “dona da situação”. (FREUD, 2010, p.129).

Com as solidificações das teorias de técnica infantil, o jogo tornou-se uma ferramenta indispensável para o trabalho do analista. Winnicott tem sua obra “*O brincar e a realidade*” (1975) traz importantes considerações sobre o desenvolvimento do lúdico para o sujeito. A tese do autor aponta a psicoterapia como um espaço onde duas pessoas brincam juntas, dando olhar ao brincar do psicoterapeuta. Pela ausência do domínio da linguagem, as sutilezas podem ser encontradas no conteúdo das brincadeiras da criança. Winnicott retoma a importância de escrever sobre o brincar em si, tanto na criança quanto no adulto, o último ainda dedicado às variações na comunicação verbal, suas escolhas de palavras, inflexões de voz e ainda no senso de humor.

O jogo tomou muitas formas desde a escrita dos conceitos psicanalíticos considerados fundamentais, ganhando novas plataformas e atingindo outros públicos que ultrapassam as fronteiras do infantil. Há outros nuances que tornaram o game um fenômeno lúdico para o adulto. A produção do adulto também pode ser entendida como um devaneio diurno, segundo Zansavio et al. (2014, p. 446): “Escolhemos as histórias que nos falam de perto, devaneamos acordados, sonhamos acordados quando nos encontramos imersos em um jogo”.

O conceito de jogo digital ultrapassa a ideia de alguém enfrentando conflitos e obstáculos gerados por programas de computador, sendo um fenômeno mais amplo do que isso. O termo “games” designa jogos construídos para suportes tecnológicos eletrônicos ou computacionais e quase um século da definição de Huizinga muitas características do jogo permanecem: A imersão, a interatividade e a espacialidade navegável propiciadas são as características fundamentais dos games, o ambiente do ciber mundo propiciam ao jogador

vários níveis de imersão. Ainda assim, demorou cerca de quatro décadas para que os videogames conquistassem o interesse do meio científico. (RANHEL, 2009; SANTAELLA; FEITOZA, 2009).

Em um curto período de existência os games produziram uma retórica própria, sendo um expressivo e complexo fenômeno cultural, de linguagem e estético. Sua natureza é imersiva e interativa, sem o prazer das atividades lúdicas e a participação do jogador, o jogo não poderia existir. “A imersão é um conceito inseparável da interatividade, na medida em que esta funciona como um fator intensificador da imersão” (SANTAELLA; FEITOZA, 2009), desse modo, também não há jogo sem a interatividade. Esses são conceitos mutuamente operativos.

O objetivo, a mecânica básica, o conflito e a incerteza são apontados por Salen e Zimmerman (2012) como elementos de outro tópico, a qual este trabalho dedica-se a estudar: a experiência narrativa. Considerando que as definições de narrativas propostas pela linguística deixam de fora a experiência do jogo em plataformas digitais.

Jogos e narrativas inicialmente apresentam naturezas diferentes. Jogos fazendo parte do agora, um fazer acontecer no momento em que são jogados e as narrativas baseiam-se em fatos que já aconteceram, suas relações de causa e consequência. Tal questão sofreu uma mudança quando os jogos migraram para os computadores, iniciando uma fusão, uma mescla entre elas. Partindo de um olhar panorâmico, podemos considerar os games como pilares que sustentam o desenvolvimento da cultura humana. (RANHEL, 2009).

Uma das obras referências para o entendimento atual da narrativa é a Poética de Aristóteles, escrita em torno de 335 a.C., Vladimir Propp, dedicou-se em 1928 a analisar os contos de fadas russos e construiu alguns pilares da narratologia atual, de modo que, as funções que as personagens representam são as partes fundamentais de um conto, o autor ainda os dividiu em 31 as partes. Labov e Waletzky centraram seus estudos em narrativas orais e evidenciaram que mais importante do que a organização temporal, proposta por Propp, acentuando o núcleo narrativo, como os eventos mais importantes da narrativa. Goodman e seus estudos de 1981, analisando uma série de narrativas verbais ou em imagens, apontou que a narrativa é capaz de suportar qualquer tipo de reordenamento, sem deixar perder sua função. (VIEIRA, 2001).

Essa posição traz importantes contribuições para pensar os games e a interação narrativa, porém utilizações de teorias prontas, como a literária, denunciam a dificuldade dos estudos que a mídia convoca, desse modo, buscamos ao longo do artigo, um diálogo entre outros estudos para abranger esse conceito.

Há uma porosa fronteira entre o domínio da linguagem e a psicanálise, Longo (2006) definirá a linguagem humana como o termo entre o eu e o outro, a linguagem se expressa na palavra e só existe na medida em que essa poderá ser dita. Assim é por meio dela que o sujeito dotará de significação o mundo.

A capacidade humana de criar a linguagem se realiza na língua de uma comunidade específica, utilizando-se dela o sujeito constrói seu discurso, vascularizado pelas vozes dessa cultura da qual faz parte. Desse modo ela não pode ser considerada como uma entidade geradora de significados definitivos. É apreendendo o mundo pela linguagem que o homem dá corpo as suas fantasias, sonhos e medos, aproximando-se do conhecimento de si e sendo convocado incessantemente. Refletir sobre a linguagem redimensiona continuamente o conhecimento do homem. (LONGO, 2006).

Freud (1996, p. 149) aponta que a ocupação favorita e mais intensa da criança são os brinquedos ou jogos, propondo-nos uma reflexão sobre a maneira que a linguagem preservou a relação entre o brincar infantil e a criação poética, dizendo que toda a criança se comporta como um escritor criativo, criando ou reajustando os elementos de seu mundo da maneira que lhe agrada.

É um engano supor que as atividades imaginativas são inalteráveis ou estereotipadas, já que elas se adaptam as impressões que o sujeito tem da vida, e conforme mudanças que a permeiam uma nova impressão é construída. Relacionando a fantasia e o tempo, Sigmund Freud (1996, p. 153) aponta que a fantasia flutua em três tempos. Há uma impressão atual de alguma motivação no presente, capaz de despertar os principais desejos do sujeito, dali a lembrança relaciona-se com algo do passado, apontado pelo autor como sendo geralmente da infância e da ordem de um desejo não realizado, assim criando uma situação que remete ao futuro, representando a realização desse desejo. Assim, “o passado, o presente e o futuro são entrelaçado pelo fio de desejo que os une”.

Lacan retomará os quatro conceitos fundamentais da psicanálise, no seminário XI, conceituando, de acordo com seu pensamento, que o inconsciente é estruturado como uma linguagem. Desse modo, “a natureza fornece, para dizer o termo significantes, e esses significantes organizam de modo inaugural as relações humanas, lhes dão as estruturas e modelagens”. (LACAN, 1985, p. 26).

Desse modo, Jacques Lacan em sua retomada em pensar a questão do sujeito do inconsciente, recorre aos conceitos da linguística estrutural de Saussure, repensando-os, apoiando-se em saberes de outras áreas. Na abordagem saussuriana, a linguagem preexiste ao sujeito, a concepção lacaniana afirma que a linguagem fará do sujeito seu servo, assim, antes mesmo da criança nascer há um discurso que a precede. (COSTA, 2007).

Desse modo, como um sujeito da linguagem, o psicanalista aponta que existem várias formas de contar, narrar, relatar uma história. E há formas e formas de iluminar ou alienar um texto pela fala, “mas a história do humano prossegue no texto”. (LACAN, 1985).

Françoise Dolto foi uma das psicanalistas francesas pioneiras no atendimento de crianças. Acompanhou Lacan nos estudos e nas cisões das sociedades psicanalíticas, estando bastante próxima de suas teses. Suas ideias encontram as do francês em vários pontos e distanciam-se em outros. Ambos se aproximaram pela primazia que atribuíram a linguagem à função simbólica, diferenciando-se de outra corrente da psicanálise que estudava a sucessão de relações objetais e os estádios. (COSTA, 2007).

As acepções atribuídas a linguagem não são as mesmas, para Dolto essa especificidade do humano como ser linguageiro significava que tudo é linguagem, comunicação, elencando a fala como uma das expressões de linguagem, própria dos humanos. Lacan não confere o mesmo estatuto da comunicação à linguagem, a função de comunicação, é secundária diante da outra função da língua que é a evocação. Para fazer uso da linguagem é necessário ser sujeito. (COSTA, 2007).

Dolto (1999) afirmava que tudo no ser humano acontece no âmbito da função simbólica. Revendo a obra de Freud, Lacan inspirado pelas ciências de seu tempo (a linguística, a antropologia estrutural e a matemática), descobre implícito nelas três registros que constituem o aparelho psíquico: O Real, o

Simbólico e o Imaginário. O simbólico corresponde às relações entre inconsciente e linguagem. (DOLTO, 1999; JORGE; FERREIRA, 2005).

O real não é a realidade, já que a realidade é a constituição de uma trama simbólico-imaginária, imagens e palavras compõe-na, desse modo o que é real não pode ser representado nem por imagens e nem por palavras, já que não ao real faltam representações psíquicas, impossível de ser simbolizado. No campo do imaginário incluímos o que diz respeito à imagem do corpo e que não é mediado pelas palavras. Desse modo o campo Simbólico é uma tentativa de articulação entre o campo do Real e o do Imaginário. (JORGE; FERREIRA, 2005).

No campo do simbólico, Lacan desenvolveu a lógica do significante para construir uma teoria de inconsciente e linguagem. O significante é a unidade mínima do simbólico, não aparece isolado está sempre articulado com outros significantes, assim, o processo de significação é produzido por essa articulação de significantes, construindo uma cadeia. Os sujeitos diferenciam-se, para Dolto, pois estão inscritos em uma história, o mito particular de cada um. (JORGE; FERREIRA, 2005; NASIO, 1995).

Benjamin (1996) traz a lei da repetição no brincar, recorre a Freud e suas descobertas em “Além do Princípio do Prazer”, de modo que, toda a experiência profunda deseja, insaciavelmente, repetição e retorno. A criança recria a experiência no brincar, e retoma o que significa a palavra alemã *Spielen* (brincar e representar), retomando a essência da representação para o desenvolvimento.

Os conceitos de Benjamin sobre a morte da representação e a impossibilidade de narrar, nos retomam a pensar as interações games. Baseado essencialmente na experiência e nos movimentos de repetição, o jogo convoca o jogador a representar, a determinar escolhas e caminhos. Os contos recolhidos por Charles Perrault da tradição oral francesa do século XVII, como o da Chapeuzinho Vermelho terminam com a menina devorada pelo lobo, não há caçador/salvador, moral ou final feliz. São essas narrativas populares européias não destinadas as crianças que se tornaram as bases dos modernos contos infantis, suas narrativas são sobre os perigos do mundo, a morte, as crueldades, a violência do homem e da natureza. Há nesses contos uma capacidade de sobrevivência que continuam encantando crianças nos jogos digitais, consistindo em “poder simbolizar e ‘resolver’ os conflitos psíquicos inconscientes que ainda dizem respeito as crianças de hoje”. (KEHL, 2006).

Quando Santaella (2007) propõe pensarmos o jogo como um fenômeno estético, nos convoca a conhecer o significado dado a essa palavra, por seu criador Baumgarten em *Aesthetica*, a raiz grega *aisth*, do verbo *aisthonomai*, quer dizer sentir, não relacionado a sentimentos, mas com o sentido, rede de percepções físicas. Irredutível ao saber lógico, o conhecimento da estesia voltava-se ao estudo da sensação ou da percepção sensível.

A estética no caso do jogo, tecnológica, está voltada para “o potencial que os dispositivos tecnológicos apresentam para a criação de efeitos estéticos”, capazes de acionar a rede de percepções sensíveis do jogador (SANTAELLA, 2007, p. 254). Junto com a imersão e a interatividade, a representação e a repetição, o conceito de estética compõe a experiência de jogar. A experiência dos games dá vida a narração.

Existem características que permeiam os jogos atuais, diferentes dos primeiros disponíveis para vídeo games com gráficos simples e que envolviam um número limitado de movimentos e repetidas partidas que se diferenciavam pelo nível de dificuldade. As histórias do jogo “embrulhavam” o produto: “dava-se o nome de nave para o pontinho azul, enquanto que, na caixa do jogo, dizia-se que outros inimigos (outros pontinhos azuis) eram os ‘terríveis’, e era isso tudo o que se oferecia ao gamer antes de ligar o console e sair atirando”. O processo de jogos com tramas mais complexas, personagens com mais detalhes e cenários mais interativos passaram então a valorizar os efeitos de som, qualidade de imagem e percepções corporais do jogador, como a vibração do controle e até o uso total de seu corpo. É a narrativa que articula e organiza o material proposto determinando a forma como as histórias serão contadas. (BRANCO; PINHEIRO, 2006, P. 33 – 34).

Os jogos apresentam seus enredos das mais variadas formas, Full Motion Videos (FMV) são utilizados antes ou durante o jogo, e têm a função de contar ao jogador importantes partes da trama. A narrativa traz elementos também em 1ª ou 3ª pessoa, de acordo com a posição do narrador, que pode não estar no jogo ou estar presente na imagem e outros personagens. Grandes e importantes eventos para a trama podem acontecer antes do jogo começar e são contados para o jogador trazendo elementos que serão importantes para entender o objetivo, as missões e até enredos que expliquem atitudes do jogador, forma de agir e até seus medos. Em “Brothers: a tale of two sons”, por exemplo, conta-se da morte da mãe dos irmãos protagonistas e explica-se o medo de água do irmão mais novo, além da doença do pai, assim seguem os filhos numa saga para encontrar a cura da dessa doença, evitando que fiquem sozinhos no mundo. A mecânica do jogo interfere significativamente sobre a narrativa já que cada lado do controle conduz um dos irmãos, deverá o jogador ter sincronia nos movimentos assim como a história precisa de envolvimento dos dois para realizar seu objetivo.

Como o jogador envolve-se e é capaz de interagir com o mundo do jogo e como este reage às escolhas que o jogador realiza é o que chamamos de gameplay. Entende-se que personagens, sons, cenários, imagens, textos e enredos compõe o sistema do game e é esse conjunto que formará um sistema simbólico e que construirá um significado para o jogador. Para alguns autores, como Sato (2010), o grau de interação dentro de um jogo poderá variar conforme o nível de mediação ou transformação do usuário no ambiente do jogo. O gameplay é uma função do jogo que está para além do processo cognitivo que envolve aprender a jogar ou a realizar missões e tarefas e compreende uma função afetiva/emocional do jogo e por isso é importante na experiência lúdica.

Os jogos possuem enredos em que a vida das personagens corre risco e precisa lutar para salvamento ou algo no planeta que vivem ou defendem está ameaçado, o gameplay influencia diretamente na construção da história do jogo, pois nos jogos analisados os detalhes de cenários, sons e imagens são muitos trabalhados pelos game design. A interação do personagem, a partir dos movimentos que são definidos pelo jogador e a forma como o ambiente reage à essas escolhas estão presentes em maior ou menor grau nos jogos analisados.

Como exemplo para ilustrar, no jogo “The Witcher”, Garred (personagem principal) não deve apresentar nenhum sentimento para que não interfira em seu posicionamento frente ao mundo. Sua função

é ser matador de elite de aluguel e não rejeitar ou questionar os trabalhos que lhe são pagos e qualquer pessoa dessa história poderá contratar um Witcher. O jogo considera o sentimento como uma fraqueza do ser humano, de modo que, um Witcher deve manter-se neutro as situações. Nessa narrativa Garred sofreu uma amnésia após uma de suas batalhas, e desde então (por motivos que desconhece) não se mantém mais neutro as situações do mundo, e são as escolhas do personagem que são tomadas pelo jogador. É um jogo composto por um grande e complexo sistema de escolhas.

Na finalização há uma simples, mas complexa pergunta: “Quando o jogo acaba?”. Há uma tendência nos jogos analisados da possibilidade de jogar online, permitindo além de interação com outros jogadores, a continuidade ou não de missões, partidas e campeonatos especiais. Outros critérios permitem a análise da finalização como o término de um campeonato ou a aposentadoria em sua carreira, como no PES e nos demais jogos de esporte. A finalização das missões principais de um jogo ainda abre possibilidade para diversas missões adicionais e que o jogador poderá fazê-las a qualquer momento do jogo.

O fim da narração e o declínio da experiência são inseparáveis, nos diz Benjamin (1996). Em sua obra “O narrador”, de 1936, Benjamin se propõe a olhar a figura do narrador, dedicando-se a falar especialmente na morte da experiência e então, na morte da narração. Em “História Cultural do Brinquedo” e “Brinquedo e brincadeira”, ambos escritos de 1928, o autor nos convoca a pensar no brinquedo, apontando que a percepção da criança está marcada pelos traços das gerações anteriores, e isso inclui suas brincadeiras. Sendo convocada a transformar o objeto brinquedo em brincadeira por meio de sua imaginação. A cultura econômica e a visão da infância contribuíram fortemente na construção dos brinquedos, de modo que foram constituindo-se para a criança e não desenvolvidos a partir de uma demanda dela.

Histórias remeterão a eventos futuros, como Halo Reach e a dominação humana dos outros planetas, a criação de cidades controladas por cientistas como Bioshock Infinite, elementos não humanos como Dark Souls e Dark Siders, humanos e feitiços como The Witcher, jogos de sobrevivência como Tomb Raider ou Dead Island, com destaque a frase simbólica do primeiro “Existe um sobrevivente em todos nós”, crises políticas e ameaças que devem ser combatidas inclusive no espaço como Call Of Duty Ghosts, Red Faction e Sniper Elite, há jogos que pretendem a redenção do descendente de uma linhagem de assassinos e assim carrega a memória de seus ancestrais, como Assassins Creed e God Of War e uma intensa trama mitológica, os jogos de esporte e sua capacidade de exploração de habilidades de times e individuais, a personalização de características e a exploração dos modos de carreira como PES e NBA, MX vs ATV e Forza Horizon como esportes de corrida, Super Street Fighter IV e suas lutas épicas, GTA (GRAND THEFT AUTO) V marcado por missões de roubo, tráfico, destruição de alvo e personagens envolvidos em tramas complexas e Rayman Legends como um jogo de salvamento com cores e sons em empolgantes cenários que lembram jogos infantis.

Leitores e jogadores representam em si figuras ontológicas distintas, desse modo a experiência narrativa de alguém que lê um livro ou assiste um filme é chamada de participação passiva, ele é o destinatário ao qual essas narrativas tradicionais contam as histórias, deixando que os eventos e rumos predeterminados pelo autor sigam contando para ele a história, algo que podemos chamar de obra fechada. (NESTERIUK, 2009).

Nas narrativas dispostas nos videogames os jogadores irão deparar-se com situações diferentes daqueles que ocupam a posição de destinatários de outras linguagens (cinema, teatro, literatura), aqui a imersão e a interatividade entrarão como força importante desta hipermídia, em outras palavras, o jogador é parte da narrativa, alterando constantemente a arte do jogo, construindo sua própria narrativa e enredado pelas próprias formas expressivas do jogo e pela narratividade. (NESTERIUK, 2009).

Nesteriuk (2007) defende em sua tese o jogo como parte da comunicação e a comunicação como parte do jogo, contrariando o que apontava Huizinga de que o jogo se passa em um lugar alternativo, separado da realidade, onde o sujeito precisava desligar-se de sua vida para adentrar no fenômeno lúdico. (HUIZINGA, 2004; RIBEIRO; BRUNET; FALCÃO, 2008; NESTERIUK, 2009).

Alguns teóricos denominaram de *Círculo Mágico* este espaço no qual a atividade lúdica se desenvolveria, desde o seu suporte analógico – representado por jogos de cartas, de tabuleiros e afins, à hipermídia, onde encontram-se os games. Embora fundamentado pelos escritos de Huizinga, esse conceito de um espaço fechado onde o lúdico pode se desenvolver no jogo tem sido bastante questionado nos últimos anos. Há um rompimento com a ideia de que entraríamos num espaço separado da realidade para jogar, autores apontam que os jogos exercem um poder de mediação com a realidade, sem descartá-la. (RIBEIRO; BRUNET; FALCÃO, 2008).

Aqui tomamos o conceito de Murray (2003), que classifica os jogos como de realidade híbrida, as bordas entre a realidade e o ambiente de jogo se borram, se dissolvem, mudando desse modo a própria forma de jogar. Esse espaço híbrido, que não é o ciberespaço de forma pura e nem o espaço urbano, um ambiente que não só combina como modifica características inerentes aos dois espaços, dando vazão a criação de um terceiro.

As definições de narrativas deixam de fora a experiência do jogador, Salen e Zimmerman (2012) agregam o conceito de interação lúdica, estudos que se baseiam na experiência do jogador, estados internos da mente e as relações que formam com os outros e o sistema dinâmico do jogo. Ao compreender as narrativas dispostas nos games, os autores propõem análises estruturais do jogo e as suas ramificações em diferentes formas da interação lúdico narrativa.

Existem conteúdos narrativos predeterminados, elementos que compõe a história do jogo, gerado antes da interação do jogador com o jogo, algo como o “contexto da história”, são as narrativas incorporadas. Grande parte da ação narrativas são emergentes, surgem a partir de um conjunto de regras que regem a interação do sujeito com o sistema de jogos, a experiência narrativa torna-se imprevisível pois depende das escolhas que o jogador fará. Dito de outra forma, foram as ações do jogador durante o jogo que criaram a história. (SALEN; ZIMERMANN, 2012).

Trata-se da clínica psicológica que não descarta ou se imbrica em críticas frágeis aos jogos em plataformas digitais, uma clínica da escuta que identifica e reconhece essas narrativas, possibilitando que o sujeito seja protagonista de uma história composta por seus medos, defesas de sobrevivência e expansão das pulsões de vida e morte, da coragem e curiosidade. É de antemão uma clínica que não se restringe a infância, considerando a expressiva quantidade de adultos que jogam, tomados por seus próprios mitos. A composição

de uma escuta ética da clínica e da narrativa onde os games se apresentam como uma ferramenta potente de escuta e produtora de experiência narrativa no setting.

Desse modo, a composição dessa escuta toma o jogo em plataformas digitais compreendendo que há uma história que preexiste ao ato de jogar e considerando a narrativa que emerge a partir da interação do humano. Convocando a Psicologia e sua prática clínica a repensar o lugar dos games como possibilidade de escrita da história do sujeito, utilizando-se dos recursos atuais e que o convocam para tal narratividade de si, de maneira única e singular e tomando o game, em ato e em narrativa, na escuta clínica, como um produto da cultura em imersão no sujeito, seres do jogo (e) de linguagem.

REFERÊNCIAS

- BENJAMIM, W. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1996.
- COSTA, T. Psicanálise com crianças. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.
- DOLTO, F. Tudo é linguagem. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- FREUD, S. Escritores criativos e devaneios (1908). Edição Eletrônica Brasileira das Obras Completas de Sigmund Freud. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1996. Originalmente escrito em 1908.
- _____. História de uma neurose infantil ("o homem dos lobos"): além do princípio do prazer e outros textos (1917-1920). Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- HUIZINGA, J. Homo Ludens. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2004. Originalmente publicado em 1938.
- JORGE, M. A.C.; FERREIRA, N. Lacan, o grande freudiano. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.
- KEHL, M.R. A criança e seus narradores. In: CORSO, D. L.; CORSO, M. Fadas no divã. Porto Alegre: Artmed, 2006. p. 15-20.
- LACAN, J. O seminário: Os quatro conceitos fundamentais da psicanálise (1964). Rio de Janeiro: Zahar, 1985.
- LEITE, M. P. S. Psicanálise lacaniana: cinco seminários para analistas kleinianos. São Paulo: Iluminuras, 2000.
- MURRAY, J.H. Hamlet no holodeck o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Editora UNESP, 2003.
- NASIO, J.D. Introdução às obras de Freud, Ferenczi, Groddeck, Klein, Winnicott, Dolto e Lacan. Rio de Janeiro: Zahar, 1995.
- NESTERIUK, S. Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar. 2007. 200 f. Dissertação (doutorado em comunicação e semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em:
- NESTERIUK, S.. Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades. In: SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. (Orgs). Mapa do Jogo: A diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 23-36.

- PINHEIRO, C.M. P.; BRANCO, M.A. Uma tipologia dos games. Dossiê cibercultura, Porto Alegre, v. 11, n. 15, p. 33-39, julho de 2006.
- RANHEL, J. O conceito de Jogo e os jogos computacionais. SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (Orgs). Mapa do Jogo: A diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 3-22.
- RIBEIRO, J. C.; BRUNET, K.; FALCÃO, T. Comunicação móvel e jogos em espaços híbridos. E-compós, Brasília, v. 11, n. 2, mai./ago. de 2008.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. Regras do jogo: Fundamentos do design de jogos, São Paulo: Edgar Blücher, 2012.
- SANTAELLA, L. Linguagens líquidas na era da mobilidade. Porto Alegre: Paulus, 2007.
- SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. (Orgs). Mapa do Jogo: A diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.
- SATO, A.K. Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo. In: SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. (Orgs). Mapa do Jogo: A diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 37-48.
- _____. Game Design e Prototipagem: Conceitos e Aplicações ao Longo do Processo Projetual. IX SB Games, Florianópolis, novembro de 2010.
- VIEIRA, A. G. Do conceito de estrutura narrativa à sua crítica. Psicologia: reflexão e crítica, Porto Alegre, v. 14, n. 3, p. 599-608, março de 2001
- WINNICOTT, D. W. O brincar & a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.
- ZANSAVIO, W.H.I. et al. Jogos e Psicanálise: Manifestações Artístico Culturais em Produções Contemporâneas. XIII SB Games, Porto Alegre, p. 437 – 447, novembro de 2014.