

Vanessa Silva Santos

JOGOS DIGITAIS E SUBJETIVIDADE

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Psicologia da Universidade de Santa Cruz do Sul, na disciplina de Trabalho de Curso II, para obtenção do título de Bacharel em Psicologia.

Orientadora: Prof. Ms. Simone Caldas Bedin

Santa Cruz do Sul

2015

Dedico este trabalho minha mãe, Maria, pois sem seu apoio, essa jornada não seria possível, e às minhas filhas Sophia e Helena, que trouxeram sabedoria e luz para meu caminho.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, inicialmente, às minhas filhas Helena e Sophia, pelo amor, carinho e compreensão nos momentos em que deixamos de brincar, e que, com seus carinhos ensinam, diariamente, sobre o amor.

Aos meus colegas e amigos, especialmente ao André Severo e Bruna Berti, pelos ensinamentos e pelas risadas, quando sorrir ficou difícil.

Aos meus professores, pois todos, e cada um ao seu modo, contribuiu com seus ensinamentos ao longo do curso para que este trabalho fosse realizado.

Às minhas equipes de estágio, no Serviço Integrado de Saúde, e do Cemas, especialmente às minhas orientadoras Edna Garcia, pelos ensinamentos e pelo cuidado, e Alzira Vaz pela paciência, pelas conversas, por ser quem ela é, um exemplo que levarei por toda minha vida.

À minha orientadora, Simone Caldas Bedin, por aceitar e compreender essa proposta, mostrando os caminhos, organizando minha mente e minha escrita, mostrando com leveza e inteligência o que eu precisava saber.

*Conta a lenda que dormia uma Princesa encantada
a quem só despertaria um Infante, que viria
de além do muro da estrada.*

*Ele tinha que, tentado vencer o mal e o bem, antes que, já libertado,
deixasse o caminho errado por o que à Princesa vem.*

*A Princesa Adormecida, se espera, dormindo espera.
Sonha em morte a sua vida, e orna-lhe a fronte esquecida, verde, uma
grinalda de hera.*

*Longe o Infante, esforçado, sem saber que intuito tem, rompe o caminho
fadado. Ele dela é ignorado.
Ela para ele é ninguém.*

*Mas cada um cumpre o Destino —ela dormindo encantada, ele buscando-
a sem tino pelo processo divino que faz existir a estrada.*

*E, se bem que seja obscuro tudo pela estrada fora, e falso, ele vem
seguro, e, vencendo estrada e muro, chega onde em sono ela mora.*

*E, inda tonto do que houvera, à cabeça, em maresia, ergue a mão, e
encontra hera, e vê que ele mesmo era a Princesa que dormia.*

Eros e Psique (Fernando Pessoa)

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1- As três deusas e a estátua da <i>Triforce</i>	37
Figura 2-Deusa <i>Hylia</i> na batalha contra <i>Demise</i>	38
Figura 3- <i>Demise</i> (O Demônio)	39
Figura 4- <i>Impa</i>	39
Figura 5- <i>Celéstia</i>	40
Figura 6- <i>Link</i>	41
Figura 7- <i>Zelda</i>	41
Figura 8- <i>Ghirahim</i>	42
Figura 9-Gaepora.....	43
Figura 10- <i>Groose</i>	44
Figura 11- <i>Rauru</i>	45
Figura 12-Cronologia da História de <i>Hyrule</i>	50

RESUMO

Este estudo tem como objetivo o entendimento dos jogos digitais e subjetividade. Para sua realização foi utilizado o método de pesquisa bibliográfico e o jogo *The Legend Of Zelda* para ilustrar os conceitos pesquisados. Inicialmente é apresentado o jogo e seus jogadores, seus aspectos históricos, categorias e a relação entre jogo e psicanálise. O segundo capítulo descreve o jogo *The Legend of Zelda*, a criação do mundo de Zelda, a dinâmica do jogo e sua narrativa. O terceiro capítulo apresenta os jogos digitais e a produção da subjetividade contemporânea, os contos, lendas, mitos e sua interlocução com jogo, psicanálise, a ficção e o tempo na narrativa de Zelda. Para finalizar essa proposta, é feita a análise da subjetividade contemporânea e sua relação com os jogos digitais através do conceito de pulsão.

Palavras-Chave: Jogos digitais, subjetividade, psicanálise, The Legend of Zelda,

ABSTRACT

This study to understand the subjectivity of the digital games. For its realization was used the bibliography research method and the game The Legend of Zelda in order to illustrate the proposed concepts. Initially is shown the game and its players. The second chapter, describe the game The Legend of Zelda, the creation of the Zelda's world, dynamic and narrative. The third chapter, describe the game The Legend of Zelda, is show the production of the contemporary subjectivity on digital games , tales, legend, myths and of interlocution with the game and psychoanalyses, the fiction and the time on the Zelda's narrative.

To finish this proposal, is done the analise of the contemporary subjectivity and its relation whit the digital games.

Key words: digital games, subjectivity, psychoanalyses, The Legend of Zelda.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	16
2 O JOGO E SEUS JOGADORES	19
2.1.Aspectos Históricos do Jogo	19
2.2.As categorias fundamentais dos jogos	23
2.5 O Jogador	32
2.6.O Jogo, suas Narrativas e a Psicanálise	36
3 O JOGO: THE LEGEND OF ZELDA	39
3.1.Categorias dos jogos digitais:	41
3.2 A criação do mundo de Zelda.....	45
3.3.A dinâmica do jogo e de sua narrativa	53
4 SUBJETIVIDADE EM JOGO: JOGO DIGITAL, LINK E A PSICANÁLISE	59
4.1.Os jogos digitais e a produção da subjetividade contemporânea	59
4.2 Entre Contos e Lendas...Jogo e Psicanálise	63
4.3. Ficção e jogo digital, a estranheza do tempo na narrativa de Zelda.....	69
4.4.Subjetividade Contemporânea: Imagens que vem e vão...nelas pulsão	72
GAME OVER	78
REFERÊNCIAS	81

1 INTRODUÇÃO

O interesse em escrever sobre os jogos está relacionado a minha aproximação teórica com a psicanálise, que desde o primeiro momento foi eleita como paradigma na compreensão do jogo, e da psicopedagogia, que fez surgir o questionamento sobre o papel dos jogos digitais além de seu caráter pedagógico. A proposta é compreender o jogo enquanto elemento da subjetividade contemporânea, sem lançar nenhum tipo de questionamento sobre seus benefícios ou malefícios, e sim resgatar o conceito de jogo, com base especialmente na psicanálise. Buscando compreender o jogo, foi necessário retomar seus aspectos históricos, buscando em outras ciências estudiosos do jogo, em suas diferentes acepções, a ampliação dos conceitos ligados a cibercultura para compreensão do jogo digital. Neste processo a psicanálise é o alicerce para compreensão do jogador e das narrativas dos jogos

Para que estes conceitos ficassem mais claros, optou-se por utilizar o game híbrido *The Legend of Zelda*, que reúne características de jogo de interpretação de personagens (RPG) associados ao console e o computador para ilustrar a proposta de estudo do jogo digital. Essa escolha foi feita em razão da grande popularidade do jogo, que completa em 2015, trinta anos no mercado de jogos digitais, com diversas sequencias e diversas modificações gráficas dos personagens, que foram modificados em seu aspecto gráfico ao longo dos anos. Além dessas características, o *The Legend of Zelda* reúne elementos característicos dos conceitos psicanalíticos, como a sua narrativa repleta de mitos, lendas, contos e símbolos, além de seu aspecto gráfico e narrativo, proporcionando a reflexão sobre o jogo digital desvinculado de adjetivos, procurando entender sua função na constituição da subjetividade.

A proposta firma-se fora da crítica ao jogo, ou interpretação de personagens individualmente, procurando evidenciar e resgatar os elementos do jogo dinamicamente, enquanto processo de subjetivação e de narração de si mesmo através da história e dos personagens, pois os jogos estão presentes ao longo da história da humanidade, embora, com frequência, sejam relacionados à infância, não é atividade exclusivas da infância. Os jogos são um elemento importante do desenvolvimento humano, responsáveis pelo ingresso gradual da criança ao mundo da linguagem e da cultura. Assim como as histórias infantis só foram reconhecidas como

um importante elemento de cultura e subjetividade há pouco tempo, os jogos obedecem a esse mesmo pressuposto.

Desde o jogo mais rudimentar, criado com objetos do mundo dos adultos, até os jogos infantis coloridos e digitais que encontramos em abundância nos dias atuais, ele sempre esteve presente nas diferentes culturas ao longo do tempo. Os jogos digitais, presentes mais fortemente, desde a última década, são fonte de discussões constantes, nos mais diversos contextos. Sabe-se que para a psicologia, especialmente para psicanálise, o jogo constitui-se como importante elemento de expressão de si, especialmente na clínica infantil, contudo, o estudo do jogo iniciado por Freud no fort-da não possuía o elemento da virtualidade na análise de seu papel para o sujeito.

A linguagem promovida pelos jogos digitais está cada dia mais presente no cotidiano de crianças e adultos e, conseqüentemente, no discurso da clínica contemporânea, especialmente pelos mais jovens, revelando a necessidade da apropriação deste discurso para a clínica psicológica contemporânea. Com base nesta constatação, este trabalho propõe-se ao estudo do jogo digital como forma de construção da subjetividade própria do nosso tempo. O interesse por este tema surgiu pelo estudo psicopedagógico e psicanalítico dos jogos, como expressão de linguagem e realidade.

A proposta deste trabalho não é a interpretação do jogo, em relação aos seus personagens, mas compreender como o jogo associado ao elemento virtual contribui na construção da subjetividade. Para compreender essa relação, utilizou-se os jogos digitais chamados de *RPG* (*Roleplaying Play Game*), conhecido como jogo de interpretação de personagens, que possuem como forte elemento de jogabilidade a narrativa de sua história e personagens.

Diante disso, nosso foco nos jogos eletrônicos é justificado pela sua inserção ainda recente na infância e durante a adolescência, bem como pelo crescimento acelerado de sua disseminação, que, em muitos casos, provoca a substituição de jogos “tradicionais”. Esse fato tem preocupado pais, professores e pesquisadores, devido a sua rápida expansão, à consolidação de um mercado rentável, que envolve aspectos econômicos, e o fascínio que este tipo de jogo exerce sobre crianças e jovens (RAMOS,2008)

Para realização deste trabalho utilizou-se o método qualitativo de pesquisa bibliográfica, utilizando-se autores que utilizam a psicanálise, ou que dela se aproximam nas diferentes ciências, como paradigma de compreensão de jogo e subjetividade. A escolha pelo jogo *The Legend Of Zelda* foi feita com o intuito de aproximar o entendimento dos conceitos discutidos, através do próprio jogo.

O método de pesquisa bibliográfico, de acordo com Moresi, (2003) é um estudo sistematizado desenvolvido com base em material publicado em livros, revistas e jornais, redes eletrônicas, que pode ou não se esgotar em si mesmo.

O *The Legend Of Zelda*, foi desenvolvido pela Nintendo e se mantém há 30 anos com alto índice de procura pelos jogadores, possuindo como característica peculiar sua natureza híbrida. Essa característica faz que *The Legend Of Zelda* seja jogado através de um console, ou computador, com a singular característica de seu jogo possuir uma narrativa característica dos jogos de modalidade *RPG (Roleplaying Play Game)*. Através deste método de pesquisa, foi possível resgatar a história do jogo e as categorias que foram desenvolvidas para a compreensão dos diferentes tipos de jogos ao longo da história, tornando esse o ponto de partida para o entendimento do elemento virtual presente nos jogos digitais.

O interesse pela narrativa, surge com base na importância da narração de si mesmo no contexto da clínica psicológica, especialmente no paradigma psicanalítico, que desde Freud ocupa-se em compreender a estrutura psíquica através da linguagem e dos símbolos, no caso dos sonhos. Dessa forma, primeiro capítulo apresenta o jogo e seus jogadores, trazendo os aspectos históricos do jogo, as categorias fundamentais dos jogos, o jogo virtual, e os aspectos que envolvem o jogador além da relação entre o jogo, suas narrativas e a psicanálise

O segundo capítulo apresenta a criação do mundo de *The Universe of Zelda*, as categorias dos jogos digitais, a dinâmica do jogo e da narrativa de Zelda. O terceiro capítulo apresenta a relação entre mitos, lendas, contos, jogo digital e psicanálise, além dos aspectos ligados a constituição da subjetividade contemporânea vista pelo prisma da pulsão escópica, como fruto da sociedade tecnológica e virtual.

O objetivo deste estudo não está ligado a qualificação do jogo digital, mas a compreensão desta nova modalidade de jogo na subjetividade contemporânea. Desta forma, ao concluí-lo descobriu-se que o elemento virtual do jogo pode ser visto como outro espaço e tempo para o jogo e jogador, e que o jogo digital possui o mesmo papel que o jogo tradicional, tanto como elemento lúdico, quanto como discurso utilizado na prática clínica, que já reconhece a importância do jogo como elemento de expressão e linguagem e que como elemento contemporâneo capaz de constituir subjetividade.

2 O JOGO E SEUS JOGADORES

2.1. Aspectos Históricos do Jogo

Este capítulo pretende apresentar o jogo, através de seus aspectos históricos, buscando compreender as diferentes categorias de jogos, e a linguagem virtual no mundo contemporâneo, através do jogo digital com características narrativas, e o impacto destas características na relação jogo e jogador.

Os jogos são componentes reconhecidos como método pedagógico, e desde o desenvolvimento da teoria freudiana é tratado como protagonista no entendimento dos processos psíquicos. No entanto, o jogo passou por transformações ao longo do tempo, desde o jogo do Fort da, ¹ presenciado por Freud. A tecnologia digital desenvolvida na modernidade possibilita uma nova forma de jogo, que se desenvolve no campo da virtualidade.

A expressão *Fort-da* é inicialmente apresentada em “Além do princípio do prazer”, primeira obra em que Freud (1920), apresenta a problemática da pulsão de morte. A pulsão de morte aparece como uma tendência do organismo a “retornar ao inorgânico” ao repetir o comportamento de buscar a morte ao seu próprio modo. Ao introduzir a discussão acerca do mecanismo em jogo na pulsão de morte, Freud comenta que o seu próprio neto, então com dezoito meses, supera um momento de dificuldade para a maioria dos infantes – o momento da ausência, ainda que momentânea, da presença materna – brincando com um carretel. À medida que a criança joga o carretel “para lá” fala “láaaa” (“o-o-o-o”), quando o carretel retorna, o neto fala “um alegre aí” (*Da*). O movimento de “aparecimento e desaparecimento” da coisa é tomado, pelo criador da psicanálise, como uma maneira de superar a ausência materna. (ARAÚJO,2012) -

¹ Fort-da: Expressão de satisfação da criança que assumia a forma vocal de um “o-o-o-o” prolongado, no qual se reconhecia o significado alemão “fort” puxando o barbante, fazia-o voltar, saudando o carretel com um alegre “da”, “aqui”! (ROUDINESCO; PLON,1998, p.486).

Quando a criança passa da passividade da experiência para a atividade do jogo, transfere a experiência desagradável para um de seus companheiros de brincadeiras e, dessa maneira, vinga-se em um substituto (FREUD,1920, p. 29).

Caillois², mostra que os jogos são em número variadíssimo e de múltiplos tipos: jogos de sociedade, de destreza, de azar, jogos de ar livre, de paciência, de construção, mas apesar dessa quase infinita diversidade, e uma notável constância, a palavra jogo evoca por igual as ideias de facilidade, risco ou habilidade, e acima de tudo, contribui para uma atmosfera de descontração ou diversão, proporcionando calma e diversão. Existem ainda noções implícitas na ideia do jogo tal como surgem nos diferentes empregos da palavra, para além de seu significado, próprio ao ser utilizado como metáfora de mola propulsora da civilização sendo impossível que os seus segundos sentidos não se revelem instrutivos. (CALLOIS, 1953/1990)

Uma das formas de entendimento mais correta, e a mais próxima do seu verdadeiro significado, deve designar não somente a atividade específica que nomeia, mas a totalidade de imagens, símbolos ou instrumentos necessários a essa mesma atividade, ou ao funcionamento de um conjunto complexo. Assim, fala -se de jogos de carta, referindo-se ao conjunto de cartas, no jogo de xadrez, ao conjunto de peças indispensáveis para jogar tais jogos. (CAILLOIS, 1953/1990)

A palavra jogo designa ainda, o estilo *dum*³ intérprete, músico ou comediante, isto é, as características originais que se distinguem de outras formas de tocar um instrumento ou desempenhar um papel. Preso ao texto ou a partitura, o intérprete não deixa de ser livre, dentro de uma certa margem, para manifestar sua personalidade através de inimitáveis cambiantes e variações. Portanto, o termo jogo combina com as ideias de limites, liberdade e invenção. (CAILLOIS,1953/1990)

O jogo também é um sistema de regras que define o que é, e o que não é jogo, ou seja, o permitido e o proibido, estas convenções são ao mesmo tempo, arbitrárias, imperativas e inapeláveis. Não se trata do jogo em si, mas das disposições psicológicas que ele traduz e fomenta, e que podem efetivamente, constituir importantes fatores civilizacionais. Roger Caillois

² Roger Caillois: Sociólogo e antropólogo francês, nasceu em 3 de março de 1913, em Paris. Não teve um percurso acadêmico convencional na Antropologia e Sociologia, preferindo dividir a sua atenção e a sua atividade por variadas áreas, desde o jornalismo até a literatura e política. A formação de Caillois enquanto antropólogo e sociólogo foi recebida na *École Pratique de Hautes Études*, em Paris, < [http://www.infopedia.pt/\\$roger-caillois](http://www.infopedia.pt/$roger-caillois)> Acesso em:12 maio.2015

³ A palavra jogo, designa ainda, o estilo *dum* (sic) intérprete. (CAILLOIS,1953/1990, p.10)

(1953/1990), estabeleceu um sistema de classificação para os diferentes tipos de jogos, propondo quatro categorias principais, de acordo com o predomínio de alguns aspectos como competição, sorte, simulacro ou vertigem. Essas categorias foram denominadas respectivamente de *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*. Todas se inserem no domínio dos jogos.

O jogo de bola, ou de damas é *Agôn*, quando o jogo é na roleta, fingindo-se expressões ou personagens é o *Mimicry*. Quando brincamos com nós mesmos, por movimentos rápidos de rotação e queda, temos *Ilinx*. No entanto, essas designações não abrangem, por inteiro todo universo do jogo. Eles podem ainda ser distribuídos em quadrantes, sendo cada um governado por um princípio original, delimitando-se setores que agrupam jogos da mesma espécie. Desta forma, pode-se hierarquizá-los simultaneamente entre dois pólos antagônicos. Em uma extremidade reina como princípio comum a diversão, turbulência, improviso, e a despreocupada expansão, através do qual se manifesta uma certa fantasia contida designada como *Paidia*.

No pólo oposto, essa exuberância alegre e impensada é praticamente absorvida ou pelo menos disciplinada, por uma tendência complementar, contrária em alguns pontos, ainda que não em todos, a sua natureza anárquica, com um desejo crescente de driblar as regras convencionais, criando-se incessantes obstáculos. Quando isso acontece, gerando cada vez mais necessidades de artifícios é chamado de *Ludus*.

Tendo bem presente essa intenção, tentei inserir em cada rubrica os jogos aparentemente mais diferentes, afim de realçar melhor suas semelhanças fundamentais. Combinei os jogos do corpo com os da inteligência jogos que se baseiam na força como aqueles que apelam para a habilidade ou para o cálculo. No interior de cada classe também não fiz distinção entre os jogos das crianças e os do adulto e, sempre que pude, procurei comportamentos análogos no mundo animal. Tratava-se desta feita de evidenciar o próprio princípio de classificação proposta, pois ela teria muito menos alcance se não fosse a correspondência entre as divisões e impulsos essenciais e irredutíveis (CAILLOIS, 1953/1990, p.33).

O jogo também deve ser visto como algo livre, delimitado e circunscrito a limites espaciais, e que é incerto e improdutivo. E o improdutivo deve ser compreendido do ponto de vista econômico, pois não gera bens ou renda. (CAILLOIS (1953/1990)

Porém, a improdutividade do jogo apontada pelo autor não pode mais ser considerada dessa forma, pois os jogos para computadores tornaram-se uma atividade altamente lucrativa, tornando muitos jogadores desenvolvedores de jogos.

Huizinga⁴ (1951/2004), mostra que o jogo tem como natureza e significado o campo da cultura, tratando o jogo como função significante, portanto algo que encerra um sentido, que transcende as necessidades imediatas da vida, conferindo um sentido e uma ação. Nesse sentido, todo jogo significa alguma coisa.

Ao falarmos de jogo como algo que todos conhecem e ao procurarmos analisar ou definir a ideia que essa palavra exprime, precisamos ter sempre presente que essa noção é definida e até limitada pela palavra que usamos para exprimi-la. Nem a palavra, nem a noção tiveram origem num pensamento lógico ou científico, e sim, na linguagem criadora. (HUIZINGA,1951/2004)

De um ponto de vista formal, não existe diferença alguma entre a delimitação de um espaço para fins sagrados e a mesma operação para fins de simples jogo. A pista de corridas, o campo de tênis, o tabuleiro de xadrez ou o terreno de amarelinha não se distinguem, formalmente, do templo ou do círculo mágico. A extrema semelhança que se verifica entre seus rituais de sacrifícios de todo mundo mostra que esses costumes devem ter suas raízes em alguma característica fundamental e essencial ao espírito humano. (HUIZINGA,1951/2004)

Roger Caillois (1953/1990) refuta alguns conceitos de Huizinga (1951/2004), o principal deles é a introdução da dimensão do sagrado no contexto lúdico, acreditando que:

Pelo contrário, quando o segredo, a máscara, os disfarces cumprem uma função sacramental, podemos estar certos de que aí não há jogo, mas instituição. Tudo o que é naturalmente mistério ou simulacro está próximo ao jogo. Mas é também preciso que um componente de ficção e de divertimento prevaleça, isto é, que o mistério não seja venerado e que o simulacro não seja início ou sinal da metamorfose e da possessão. (CAILLOIS, 1953/1990, p.24)

Há diferentes formas de caracterizar um objeto lúdico. Essa caracterização deve considerar a diferença etimológica e cultural relacionada a palavra “jogo”. A palavra em português que indica

⁴ Johan Huizinga: Professor e historiador holandês nascido em Groningen, Países Baixos, especialista holandês em línguas e literaturas hindus e estudioso das transformações culturais como da mentalidade medieval no último reduto do feudalismo, a Borgonha do século XV, e também da crise moral, intelectual e estética que acompanhou a crise política do período pré-nazista. Estudou nas universidades de *Groningen* e *Leipzig* e lecionou literatura em Haarlem, Groningen e Leiden. Reitor da Universidade de Leiden quando os alemães ocuparam os Países Baixos (1942), foi detido e confinado em de *Steeg*, perto de Arnhem, onde morreu. Conhecido por seus trabalhos sobre a última etapa da Idade Média, a Reforma e o Renascimento, durante sua atividade como intelectual construiu uma reputação por toda a Europa. Considerado o fundador da *moderna história cultural*, suas obras mais conhecidas foram *Herfsttij der Middeleeuwen* (1919), sua obra clássica e mais conhecida, traduzida como *O outono da Idade Média*, *Erasmus* (1924), uma monumental biografia do humanista Erasmo de *Rotterdam*, *In de shaduwen van Morgen* (1935), sobre a crise moral, intelectual e estética que acompanhou a crise política do período pré-nazista, e *Homo Ludens*(1938), onde propunha um novo modelo de civilização, sua principal contribuição social. <<http://www.dec.ufcg.edu.br/biografias/JohaHuiz.html>> Acesso 10 junho.2015.

ação lúdica infantil é caracterizada pelos verbos brincar e jogar, sendo que brincar indica atividade lúdica não estruturada e jogar, atividade que envolve jogos de regras propriamente ditos. (CORDAZZO; VIEIRA, 2007)

Lúdico, também indica o discurso lúdico, e apresenta-se como a forma mais democrática de discurso, pois existe um menor grau de persuasão do autor sobre o leitor. Há, nessa modalidade, o que podemos chamar de jogo de interlocução, com a dinamização do movimento eu-tu-eu, junto com o quase desaparecimento da verdade única e acabada. No discurso lúdico, temos a dimensão múltipla, plural, a marca forte na plurissignificação, subversão e sentidos aliados a uma imensa gama de novos sentidos. (CAMARGO,2000)

Martinez (2009) parte da consideração freudiana de que os jogos, brincadeiras infantis e a atividade lúdica são a expressão do inconsciente, pois os jogos e brincadeiras exprimem em primeiro lugar um desejo. Winnicott (1975) propõe que o brincar e o jogar devem ser tratados como realidade intrapsíquica, mas também podem ser considerados algo externo, que nesse caso, trata-se de algo que faz parte do meio ambiente e os seus objetos. Winnicott (1975) e Cordazzo e Viera (2007) concordam ao entendimento do jogo como um sistema que envolve regras.

Para ampliar o conhecimento acerca dos jogos e seus diferentes mecanismos de atuação para os jogadores, buscou-se compreender os diferentes tipos de jogos e suas características ao longo do tempo.

2.2.As categorias fundamentais dos jogos

Caillois, (1953/1990) desenvolveu quatro categorias, que considera fundamentais para o estudo do jogo. A primeira categoria de jogos foi chamada de Agôn.

Há um grupo de jogos que aparece como competição, o combate para a igualdade de oportunidades é criado artificialmente para os adversários combaterem em condições ideais, suscetíveis de dar valor preciso e incontestável ao triunfo do vencedor. Trata-se sempre de uma rivalidade que se baseia numa única qualidade (rapidez, resistência, vigor, memória, habilidade) exercendo-se em limites definidos e sem nenhum auxiliar exterior, de tal forma que o vencedor apareça como sendo o melhor, numa determinada categoria de proezas. É esta regra que possibilita a criação de inúmeras categorias desportivas e a razão de ser de suas múltiplas subdivisões, que se oponham indivíduos ou equipes.

As estas mesmas classes pertencem ainda os e jogos em que os antagonistas dispõem, a partida de elementos de valor e número idênticos. As damas, o xadrez, e o bilhar são exemplos perfeitos. A procura de igualdade de oportunidades na partida é, manifestadamente, o princípio essencial da rivalidade ao ponto de ser reestabelecida por um *handicap*⁵ entre jogadores de diferentes níveis, o que quer dizer que na igualdade de oportunidades inicialmente estabelecidas, se cria uma desigualdade secundária.

Para *Agôn* há um tipo de jogador considerado mais cerebral (jogos de xadrez), neste caso, os jogadores são equiparados. O jogador mais fraco é equivalente ao peão, um cavaleiro, uma torre, e o mais forte é visto como rei, rainha. O interesse do jogo é, para cada um dos concorrentes, o desejo de ver reconhecida a sua excelência num determinado domínio. É a razão pela qual a prática do *Agôn* supõe uma atenção persistente, um treino apropriado, esforços assíduos e vontade de vencer, implica disciplina e perseverança.

No que diz respeito às crianças, antes de surgirem as competições organizadas, constata-se a assiduidade de estranhos desafios, em que os adversários tentam provar a sua maior capacidade de resistência. É ver quem consegue por mais tempo fixar o sol, resistir às cócegas. Então, esses jogos de asceticismo, originam provações mais árduas que antecipam os futuros rituais de adolescentes.

A segunda categoria de jogos é *Alea*, que em latim, designa um jogo de dados, que se opõem ao *Agôn*, numa decisão que não depende do jogador, e na qual ele não poderia ter a menor das participações, e que conseqüentemente, se trata mais de vencer o destino do que um adversário. A *Alea* assinala e revela a benevolência do destino. O jogador, face a ele, é inteiramente passivo, não faz uso das suas qualidades ou disposições, dos seus recursos de habilidades, de força e inteligência. Limita-se a aguardar, expectante e receoso, as imposições da sorte.

Contrariamente ao *Agôn*, a *Alea* nega o trabalho, a paciência, o trabalho, a habilidade e a qualificação, eliminando o valor profissional, a regularidade, o treino. Acaba por abolir num ápice os resultados acumulados. É uma desgraça total ou então uma graça absoluta. Supõe da parte do jogador uma atitude exatamente oposta aquelas que dá provas no *Agôn*. Em *Agôn*, só conta consigo; na *Alea*, conta com tudo, com o mais ligeiro indício, com a mínima particularidade exterior que ele encara logo, como um sinal ou um aviso, com cada singularidade detectada, com tudo, exceto com ele próprio.

⁵ *Handicap*: Vantagem ou acréscimo de tempo concedido a alguns competidores ou atletas, em algumas competições esportivas, para equilibrar as possibilidades de vitória ou êxito dos mesmos (DICIONÁRIO ON-LINE DE PORTUGUÊS) <<http://www.dicio.com.br/handicap/>> Acesso em: 9 junho.2015.

O *Agôn* reivindica a responsabilidade individual, a *Alea* a demissão da vontade, uma entrega do destino. Determinados jogos como dominó, o gamão e a maioria dos jogos de carta combinam *Agôn* e *Alea*: o acaso preside a composição das mãos de cada jogador e estes, em seguida, exploram o melhor que puderem e com vigor que tiverem o quinhão que uma sorte lhes reservou (CAILLOIS, 1953/1990, p.37)

A *Alea* não tem por função proporcionar aos mais inteligentes o ganho de dinheiro, mas, pelo contrário, abolir as superioridades naturais ou adquiridas dos indivíduos, afim de colocar todos em pé de igualdade absoluta diante do cego veredito da sorte. *Agôn* e *Alea* traduzem atitudes opostas e de certa forma simétricas, mas obedecem a uma mesma lei: a criação artificial entre os jogadores das condições de igualdade absoluta que a realidade recusa aos homens. Porque, na vida, nada é claro, a não ser precisamente, que tudo, quer as oportunidades, ou os méritos são confusos.

O *Agôn*, ou *Alea* são, portanto, uma tentativa de substituir a confusão normal da existência corrente por situações perfeitas. Tais situações são o molde em que o papel do mérito ou do azar se apresenta clara e indiscutivelmente. Implicam também que todos devem usufruir exatamente as mesmas oportunidades de provar o seu valor ou, a uma outra escala, exatamente das mesmas oportunidades de provar o seu valor ou, a uma outra escala, exatamente das mesmas oportunidades, de receber um benefício. De uma ou de outra forma, evadimo-nos do mundo, fazendo-o outro

A terceira categoria proposta é *Ilinx*, onde estão presentes os jogos que buscam a vertigem e que consistem numa tentativa de destruir, por um instante, a estabilidade da percepção e infligir a consciência lúcida uma espécie de voluptuoso pânico. Em todos os casos, o objetivo é atingir uma espécie de espasmo, de transe ou de estonteamento que desvanece a realidade com uma imensa brusquidão.

A perturbação provocada pela vertigem é procurada como fim em si mesma muito frequentemente. Cada criança sabe também que, ao rodar rapidamente, atinge um estado centrífugo, estado de fuga e de evasão, em que, a custo, o corpo reencontra o seu equilíbrio, percepção e nitidez. Há vários procedimentos físicos que as provocam: o volteio, a queda ou a projeção no espaço, a rotação rápida, a derrapagem, a velocidade, aceleração de um movimento, ou a combinação de um movimento giratório.

Existe, em paralelo, uma vertigem de ordem moral, que se apodera subitamente do indivíduo. Essa vertigem associa-se habitualmente ao gosto, normalmente reprimido pela desordem e pela destruição. Traduz formas brutais de afirmação da personalidade.

Para abarcar as diversas variedades de uma tal exaltação, que é um atordoamento simultaneamente orgânico e psíquico, proponho o termo *Ilinx*, nome grego para o turbilhão das águas e de que deriva precisamente, na mesma língua, o significado de vertigem (*ilingos*). (CAILLOIS, 1953/1990, p.45)

A quarta categoria proposta é o *Mimicry*. Nesta categoria, o jogo consiste uma aceitação temporária de uma ilusão (ainda que esta palavra signifique apenas entrada em jogo: *in-lusio*, ou pelo menos de um universo fechado, convencional e, sob alguns aspectos imaginários. O jogo pode consistir não na realização de uma atividade, ou na assunção de um destino num lugar fictício, mas sobretudo na encarnação de um personagem ilusório e na adoção de um respectivo comportamento. Há no *Mimicry* uma série de manifestações que tem como característica comum o fato do sujeito jogar a crer, e fazer crer a si próprio ou fazer crer aos outros que é uma outra pessoa. Esquece, disfarça, despoja-se temporariamente da sua personalidade para fingir uma outra.

Decidi designar estas manifestações pelo termo *Mimicry*, que em inglês designa mimetismo, nomeadamente dos insetos, com o propósito de sublinhar a natureza fundamental e radical, quase orgânica, do impulso que as suscita (CAILLOIS.1967.p.40)

Mímica e disfarce são os aspectos fundamentais desta classe de jogos. Na criança, trata-se sobretudo de imitar o adulto. Daí o sucesso dos acessórios e dos brinquedos em miniatura que reproduzem ferramentas, utensílios, armas e máquinas de que se servem os mais crescidos. A menina brinca imitando a mãe, e o menino brinca imitando o pai.

As condutas de *Mimicry* extravasam largamente a infância e vão até a vida adulta, atingindo igualmente toda a diversão a que nos entreguemos, mascarados ou travestidos, e que consista no próprio fato do jogador /ator estar mascarado ou travestido, bem como nas suas consequências, finalmente, é claro que a representação teatral e a representação dramática entram no direito desse grupo. O prazer é o de ser um outro ou de se fazer passar por um outro. Entretanto, não se trata de um jogo, onde a questão essencial seja ludibriar o espectador. No carnaval, a máscara não pretende fazer crer que se é um verdadeiro marquês, mas sim tirar proveito da desordem ambiental, ela mesma resultando do fato de a máscara dissimular o personagem social e libertar a verdadeira personalidade.

A *Mimicry* é a simulação de uma realidade, é uma invenção incessante. A regra do jogo é uma só: para o ator consiste em fascinar o espectador, evitando que um erro o conduza à recusa da ilusão; para o expectador, consiste em prestar-se a ilusão de recusar *a priori* o cenário, a máscara e o artifício em que o convidam a acreditar, durante um dado tempo, como um real mais que o real.

Podemos entender os jogos eletrônicos como mais uma categoria de jogo. Assim, muitas características que encontramos no jogo “tradicional” estão presentes no jogo eletrônico, bem como há outras que se diferenciam e caracterizam este tipo de jogo, revelando suas especificidades (RAMOS,2008).

Com base nas categorias propostas por Caillois, pode-se compreender que os jogos digitais, principalmente aqueles que envolvem aspectos narrativos e criativos como o *RPG* (*Rolying Play Game*) encontram-se muito próximos ao *Mimicry*, categoria proposta pelo autor antes mesmo do surgimento da tecnologia digital.

O gênero *RPG*, foi criado nos Estados Unidos, no início da década de 70, pelos estudantes de história *Gary Gygax* e *Dave Arneson*, e inaugurado pelo jogo *Dungeons & Dragons* (Catacumbas & Dragões). Em sua primeira versão, o jogo continha apenas três livretos, e um conjunto de regras que definia um universo medieval fictício, inspirado nas velhas histórias de cavaleiros andantes, e um grupo de personagens, a serem interpretados pelos jogadores. A mesma fórmula, variando os cenários, logo proliferou em centenas de títulos, protagonizados por seres mitológicos, super-heróis e feiticeiros.

Cada partida exige, no mínimo, duas pessoas, mas não há um limite. O ideal, segundo os entusiastas, são seis participantes, sendo um deles o mestre, que conduz o jogo, mais cinco jogadores. Cada um dos jogadores deve encarnar o personagem e agir de acordo com o perfil estabelecido para ele no início da partida. Em alguns jogos, eles são representados por miniaturas.

Além das regras do jogo, os livros definem em detalhes o ambiente da ação e as características que cada personagem pode assumir. Cabe ao mestre dar início à história, que vai sendo criada no desenrolar da partida. O final (se houver), só será definido pela interação entre os jogadores. Diferentes tipos de dados são usados para calcular os movimentos e atributos, como força e agilidade, de cada personagem. Há dados com três, quatro, seis, oito, doze ou vinte quatro faces, cujas funções variam conforme o jogo (SUPER INTERESSANTE, Jan,2002)

As regras são inseparáveis do jogo, quando este adquire existência institucional. A partir desse momento, fazem parte da natureza da cultura. São elas que o transformam em fecundo e decisivo veículo, mas ainda persiste no jogo uma liberdade primeira, uma necessidade de repouso, distração e fantasia. Este poder de improvisação é denominado por Caillois (1967) de *Paidia*.

A *Paidia* conjuga-se com o gosto pela dificuldade gratuita, a que propõe chamar de *ludos*, e desemboca nos variados jogos a que pode ser atribuída, sem exagero, uma intenção civilizadora. Efetivamente, eles ilustram os valores morais e intelectuais de uma cultura, bem como contribuem para os determinar e desenvolver.

[...] a extensão e o significado do termo *Paidia*, em minha opinião, deve definir um vocábulo que abrange as manifestações espontâneas do instinto do jogo. [...]. Ela intervém em toda a animada exuberância que traduza uma agitação imediata e desordenada, recreação espontânea e repousante, cujo caráter improvisado e desregrado permanece como essencial. (CAILLOIS,1953/1990, p.48)

As “novas tecnologias” agregam a estes aspectos primordiais do jogo novas configurações e possibilidades, tornando mais frequentes situações com jogos individuais, ou a possibilidade do estabelecimento de relações não presenciais entre os jogadores. (GALLO,2007)

A importância dessas novas configurações do jogo propostas por Gallo (2007) serão apresentadas a seguir, buscando, dessa forma, a compreensão do conceito de virtualidade e sua relação com essa nova categoria de jogo proporcionada pela tecnologia digital.

2.3. O jogo virtual

Otero, (2012) aponta para o fenômeno da Internet e seu impacto na subjetividade como um território incógnito que requer pesquisa, uma vez que sua influência na construção das identidades pode ser de relevância significativa.

Vivemos na atualidade numa cultura muito diferente da anterior a invenção da internet. Hoje, o computador é muito além de uma simples ferramenta. Pesquisas recentes demonstram que as novas tecnologias e suas realidades virtuais são participantes dinâmicos na maneira como o homem contemporâneo constrói a sua consciência de identidade (OTERO,2012, p. 2)

O universo paralelo introduzido na cultura através das tecnologias oferece ao sujeito a possibilidade de experimentar, ou seja, de simular na prática virtual, algo que é de seu desejo, através de um personagem. Em um ambiente onde o sujeito não se expõe fisicamente aspectos de si, e onde a realidade física impede ou rejeita culturalmente, possibilitando a reinvenção de si através de ambientes e simulações virtuais (OTERO,2012).

O jogo virtual é entendido como estrutura de linguagem, e tem uma função significante⁶ de origem fenomenológica,⁷ que dialoga, portanto, com o atual estado da arte da comunicação, na qual

⁶Significante: Termo introduzido por Ferdinand de Saussure (1857-1913), no quadro de sua teoria estrutural da língua, para designar a parte do signo linguístico que remete à representação psíquica do som (ou imagem acústica), em oposição à outra parte, ou significado, que remete ao conceito. Retomado por Jacques Lacan como um conceito central em seu sistema de pensamento, o significante transformou-se, em psicanálise, no elemento significativo do discurso

essa passa a ser entendida em um contexto expandido. *Games* são hoje uma das formas culturais mais populares e ao mesmo tempo, mais sofisticadas da contemporaneidade. (GALLO,2007).

Num mundo virtual, a definição de um personagem (*avatar*),⁸ constitui o primeiro momento de auto-reflexão, e o início de uma história que, progressivamente, vai ser escrita na relação desse segundo eu com os outros agentes envolventes (personagens e ambientes. A apropriação do termo *avatar* na cultura cibernética contemporânea representa a criação de uma identidade alternativa no ciberespaço. As implicações que advém deste processo quase catártico são evidentes e revelam-se de extrema importância para a consequente “vida *on-line*”. (FRIAS,2010)

Os espaços para alguns jogos são os tabuleiros, são os ringues e palcos, e o jogo, portanto tem uma fronteira estabelecida, e o seu tempo também é colocado nesse sentido. Em todos os casos, o domínio do jogo, é, portanto, um universo reservado, fechado, protegido, considerado como um autêntico espaço.

Cada forma de vida inventa seu mundo[...]e, com este mundo um espaço e um tempo específicos[...] cada novo arranjo, cada máquina tecnossocial acrescenta um espaço-tempo[...]. Há que reter que a virtualização novos espaços e tempos mutantes. (FRIAS,2010, p.2)

Lévy (1996) define virtual através da filosofia. Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado, no entanto a concretização efetiva ou formal assim como a árvore está virtualmente presente na semente. Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes.

Com base na proposta de Lévy, pretende-se mostrar o jogo digital como potência, ou como potencializador dos processos de subjetivação, pois virtualidade deve ser compreendida como linguagem e como aspecto fundamental de análise da clínica psicológica contemporânea. Não se

(consciente ou inconsciente) que determina os atos, as palavras e o destino do sujeito, à sua revelia e à maneira de uma nomeação simbólica. (ROUDINESCO; PLON,1998, p.722)

⁷ Fenomenologia: Descrição daquilo que apareceu na ciência que tem como objetivo ou projeto a descrição. O que é acima de tudo, e na maior parte dos casos, aquilo que não se manifesta, o que está escondido, mas que é capaz de expressar o sentido e o fundamento daquilo que na maior parte dos casos se manifesta (ABBAGNANO,2007, p.450)

⁸ Avatar: Em 1992, Neal Stephenson publica *Snowcrash*. O romance conta a história de *Hiro*, um jovem hacker frustrado que é explorado e subpago em seu emprego como entregador de pizzas. Isso até o fim do expediente, quando ele retorna a casa, faz o *login* e se transforma em um prestigiado e famoso príncipe guerreiro de uma realidade sintética alternativa. A esta representação personificada o autor chamou avatar, tomando emprestado o termo da mitologia hinduísta, na qual o termo avatar se refere aos deuses que descem à terra, e se corporificam em uma criatura terrestre (FILHO; COELHO,2011, p.4)

pode fazer uma oposição entre real e virtual, pois virtual é frequentemente empregado como ausência de realidade e que o termo virtual sempre é relacionado, no senso comum, como algo da ordem da ilusão, ou ação futura, enquanto o real é designado como presente e concreto.

Lévy (1996) mostra que há um movimento geral de virtualização e que o jogo, nesse contexto, surge como uma restrição voluntária, que é aceita de bom grado, mas que afeta as informações, comunicação, funcionamento econômico, quadros coletivos e corpos.

A virtualização atinge mesmo as modalidades do estar junto, a constituição do “nós”, comunidades virtuais, empresas virtuais, democracia virtual...Embora a digitalização das mensagens e a extensão do ciberespaço desempenhem um papel capital na mutação em curso, trata-se de uma onda de fundo que ultrapassa amplamente a informatização (LÉVY, 1996, p.11)

A tecnologia digital possibilitou o campo virtual, e é uma nova forma de comunicação, e implica em potência, ou potencial, constituindo-se em nova linguagem. A invenção do computador introduziu a tecnologia digital, e o que pode ser considerado como o jogo mais complexo criado até hoje: o jogo eletrônico. (BRANDÃO; FREITAS; VILHENA,2010)

E com o jogo eletrônico, especialmente o *RPG (Rolying Play Game)* surge uma outra forma de narrativa. A virtualização submete a narrativa clássica a uma prova rude: unidade de tempo sem unidade de lugar (graças às interações em tempo real por redes eletrônicas, às transmissões ao vivo, aos sistemas de tele presença), continuidade de ação apesar de uma duração descontínua. A sincronização substitui a unidade de lugar, e a interconexão, a unidade do tempo. Mas, novamente, nem por isso, o virtual é imaginário. Ele produz efeitos. Embora não se saiba onde, a conversação eletrônica tem um “lugar”. Além da desterritorialização, uma outra característica está associada a virtualização: a passagem do interior ao exterior, e do exterior ao interior. Este efeito “Moebius”,⁹ diminui em várias situações: no das relações entre privado e o público, o próprio e o comum, o subjetivo e o objetivo, o mapa e o território, o autor e o leitor (LÉVY,1996).

Por esta razão, existe uma invasão da vida pelo jogo, e como imediata consequência, a mudança e a aceleração do tempo, pois em meio aos passatempos contínuos e divertimentos vários, as horas, os dias, passam em um lampejo, ritmo, alternância e repetição (AGAMBEN,2008)

⁹ Efeito Moebius: Segundo Agustini *apud* Vilarinho, a Faixa de Moebius possui uma única face, já a faixa de um cilindro possui duas faces. Para testar esse dado, propõe que pintemos uma faixa continuamente, respeitando o limite do bordo da Faixa de Moebius, sem atravessar o bordo com tinta. Deste modo, toda faixa será pintada, enquanto, no cilindro, apenas uma face será pintada. (VILARINHO,2012, p.3)

Otero (2012) aponta para vivência em uma cultura onde o computador deixou de ser apenas uma ferramenta, as novas tecnologias e suas realidades virtuais são participantes dinâmicos na maneira como o homem contemporâneo constrói a sua consciência de identidade.

Como mostra Lévy (1996), a virtualidade também pode ser entendida como um processo de transformação de um modo de ser em outro, onde esses processos não são de forma alguma, distantes do que conhecemos como realidade. A idéia de virtualidade postulada por Lévy tem como alicerce as discussões de Gilles Deleuze (2006) que defende o conceito de virtualidade como algo que contém elementos diferenciais e pontos singulares que são correspondentes e não apenas um espaço fora da realidade. Com este paradigma Deleuze nos mostra que: “O virtual não se opõe ao real, mas apenas ao atual, o virtual possui uma plena realidade como virtual[...] o virtual deve ser definido como uma parte própria do objeto real[...]” (DELEUZE, 2006, p.294)

Lacan, (1985) propõe a existência de certa ambiguidade da função do despertar e da função do real. O real pode ser apresentado pelo acidente, por fatores externos que nos mostram que não estamos sonhando. Entretanto, essa realidade não é pouca, pois é o que nos desperta é uma outra realidade escondida do que tem por trás da falta, daquilo que tem lugar na representação.

Na perspectiva lacaniana, o *Real* é o impossível. Sabe-se que o *Real* não comporta simbolização e, por isso, acaba tendo a dimensão da insistência; na lógica lacaniana, é o que "não cessa de não se inscrever". Sendo assim, urge que se tente dar sentido para aquilo que não tem sentido. Dar sentido ao *Real* é a função do *Simbólico*, mas também se sabe que, em contrapartida, o sentido é sempre *Imaginário*. Como se pode perceber, estamos diante de um embaraço que é compreender como um registro, precede outro. O *Simbólico* é um registro que organiza, ou melhor, ordena. Não é em vão que Lacan refere-se muitas vezes à expressão de Claude Lévi Strauss ¹⁰ "a ordem simbólica", tomando dele tal expressão para lembrar que o *Simbólico* é o registro responsável por colocar *ordem*; essa é a função do símbolo e também da linguagem, só a partir dele é que se poderá ordenar o *Real* e o *Imaginário* (STERNICK, 2010).

Ao analisarmos os jogos eletrônicos, de acordo com Araújo e Ramalho (2009) não podemos vê-los como na década de 80, onde eram tratados apenas como artefato lúdico, pois o que temos

¹⁰ Claude Lévi Strauss: Antropólogo e humanista belgo-francês nascido em Bruxelas, na Bélgica, considerado o pai da *Antropologia Estruturalista* na filosofia e sociologia, que influenciou de maneira decisiva na filosofia, na sociologia, na história e na teoria literária. Diplomou-se em Direito e Filosofia na Sorbonne, em Paris (1932). Discípulo intelectual de Émile Durkheim e de Marcel Mauss, além de interessado pela obra de Karl Marx, pela psicanálise de Sigmund Freud, pela linguística de Ferdinand Saussure e Roman Jakobson, e pelo formalismo de Vladimir Propp. <[Http://www.dec.ufcg.edu.br/biografias/ClaudLSt.html](http://www.dec.ufcg.edu.br/biografias/ClaudLSt.html)>. Acesso em 8 junho 2015.

hoje, são jogos eletrônicos que devem ser tratados como artefatos culturais híbridos, que são utilizados por diferentes faixas etárias.

Os jogos eletrônicos fazem parte desse universo silício ¹¹e de suas ficções. São artefatos técnico-culturais que estão envolvidos com o consumo, com o marketing, com a educação, com a escola, com a internet, com a mídia e com os computadores, com nosso cotidiano, com a nossa vida. E, em suma, com nós seres humanos. São essas reações com nós mesmos que mais interessam. Para analisá-las, entendo que os jogos formam um campo estratégico para a comunicação de sujeitos de uma certa espécie: *o sujeito jogador* (MENDES, 2006)

Outro aspecto importante é formação da sociabilidade e interação, através da formação do laço social que sofre uma inversão. Nos processos sociais da “vida real”, estamos acostumados a encontrar fisicamente as pessoas, conhecê-las pouco a pouco e, à medida em que identificamos áreas de interesse comum e interagimos em função delas. Nas comunidades virtuais, o processo parece inverter-se: interagimos inicialmente de maneira profunda, em função de interesses comuns, previamente determinados, conhecemos as pessoas e só então, e quando possível, encontramos fisicamente tais pessoas. (PALACIOS,1996)

A partir destas reflexões fica claro a necessidade de considerarmos a tecnologia como linguagem singular, buscando estabelecer a compreensão de jogos digitais como espaços de subjetivação, além de buscar um melhor entendimento desse sujeito-jogador inserido no mundo virtual.

2.5 O Jogador

Freud, em 1913 aponta para o fato de que: “Todo aquele que espera aprender o nobre jogo de xadrez nos livros, cedo saberá que somente as “aberturas e os finais do jogo” admitem apresentação sistemática, pois a infinita variedade de jogadas e jogadores após a abertura desafia qualquer descrição. Freud conclui, associando o jogo ao tratamento psicanalítico “o exercício do tratamento psicanalítico, embora sujeito a regras, está sujeito ao mesmo processo” (LOPES,2007)

¹¹ Alusão ao Vale do Silício, situado na Califórnia (EUA), é o conglomerado de empresas tecnológicas, implantadas desde a década de 50 no local. Abrange várias cidades californianas e conta com sedes de empresas como Apple, Google e Facebook. <[Http://canaltech.com.br/tag/Vale-do-Silicio/](http://canaltech.com.br/tag/Vale-do-Silicio/)>Acesso em: 8 junho.2015

Dostoiévski (1866/1999) também aponta para a importância do “jogar” para a compreensão do jogo “é preciso estudar a técnica do jogo”, pois, não obstante os inúmeros tratados de roleta lidos nada compreendiam de semelhante engrenagem. (DOISTOIEVSK. 1866/1999.)

[...] por mais ridícula que possa parecer semelhante confiança na roleta, acho ainda mais ridícula a opinião corrente de que é absurdo esperar-se alguma coisa do jogo[...]. Em todo caso estava decidido a observar primeiramente e nada empreender de importante nessa noite inicial. Minha convicção era que o resultado da primeira noite seria fortuito e insignificante. Além do mais, era preciso estudar a técnica do jogo, pois, não obstante os inúmeros tratados de roleta lidos por mim com verdadeira afeição, nada compreendia de semelhante engrenagem[...]. (DOISTOIEVSK.1866/2002.p.30)

Dostoiévski motivou Freud a escrever o artigo Dostoiévski e o Parricídio (1828/1990). Neste artigo, Freud discute a idéia do parricídio na obra de Dostoiévski, os Irmãos Karamassovi, tentando mostrar ao seu leitor, que a personalidade do escritor podia ser vista além da idéia do parricídio exposta em irmãos Karamassovi, e ser vista como exemplo de seu complexo de Édipo. Freud, mostra que o jogo é um dos elementos que constituem a estrutura neurótica do escritor, não tratando o jogo como causa, mas como efeito da neurose. Neste artigo, Freud também evidencia a importância das narrativas literárias na construção de seus conceitos psicanalíticos.

Difícilmente pode dever-se ao acaso que três obras primas da literatura de todos os tempos: Édipo Rei, de Sófocles, Hamlet de Shakespeare e os Irmãos Karamassovi, de Dostoiévski, tratem todas do mesmo assunto, o parricídio. Em todas três, ademais, o motivo para a ação de rivalidade sexual por uma mulher é posto a nu (FREUD, [1928] (1927), p.217)

Além de sua observação sobre seu conceito de neurose presente nas obras da literatura citadas acima, Freud[1928] (1927) retoma a questão do jogo na vida de Dostoiévski, que foi publicada em documentos póstumos do próprio Dostoiévski e do diário de sua esposa, no período em que viveu na Alemanha.

De acordo com Freud, o envolvimento com o jogo de Dostoiévski deve ser visto como algo que sucede frequentemente aos neuróticos, que é o sentimento de culpa. Dostoiévski tinha assumido como forma tangível um ônus de dívidas, refugiando-se no jogo, com o pretexto de estar tentando, com seus ganhos na mesa do jogo, possibilitar a volta a Rússia. [...] “Dostoiévski era suficientemente perspicaz para admiti-lo. Sabia que o importante era o jogo pelo amor ao jogo” [...] (FREUD, [1928] (1927))

Com base nas reflexões feitas por Freud pode-se perceber que o jogo não precisa ser visto apenas como um comportamento patológico, mas pode ser visto com um mecanismo psíquico, que tem como finalidade encobrir sentimentos que não conseguem passar pela via da palavra, transformando-se em ato.

“Fazer o jogo” é algo que é dito em muitas ocasiões fora do jogo, e que estabelece uma ordem estável, por vezes uma legislação tácita num universo sem lei, as variadas e ricas acepções que mostram em que medida, não o jogo em si, mas as disposições psicológicas que ele traduz e fomenta, podem efetivamente constituir importantes fatores civilizacionais. Estes diferentes sentidos implicam noções de totalidade, regra e liberdade. Um deles associa a existência de limites à faculdade de inventar dentro desses limites. Um outro, acredita que os recursos herdados da sorte e a arte de alcançar a vitória, são recursos íntimos, inalienáveis, que dependem exclusivamente do zelo e da obstinação individual. (CAILLOIS,1953/1990)

Para muitos, os jogos eletrônicos são divertidos: eles atraem, estimulam e motivam. Os games oferecem gráficos fascinantes, interatividade imediata, personagens virtuais inteligentes, onde as narrativas não lineares, onde é possível ter co-autoria da história. No círculo mágico do jogo, o jogador encontra um espaço temporário que se diferencia do cotidiano “comum” e da vida completamente “real”. Para diversos autores, o segredo dos jogos eletrônicos encontra-se não nos gráficos fascinantes, ou no que é visível, mas na mecânica, nos processos, na arquitetura do jogo. A mágica ocorre a cada nível do jogo, quando o jogador é desafiado. (BRANDÃO, FREITAS; VILHENA,2010)

Além dessas características delimitadoras, a interatividade é um fator preponderante nos jogos de toda a ordem, ou seja, para que exista jogo, é fundamental que haja interação em algum nível. Embora a interatividade seja um fator comum nos jogos eletrônicos, nem tudo que pressupõe interação pode ser considerado jogo. Existem quatro características que resumem as qualidades. (MAGNI,2014)

A primeira característica é a interatividade imediata, mas restrita, pois o sistema do jogo é capaz de responder imediatamente ao comando dos jogadores, mas as opções de ações ficam restritas ao programa. A segunda característica, é a manipulação das informações gráficas, textuais, sonoras, etc. que são manipuladas pelo software de acordo com o andamento do jogo, as informações são escondidas e liberadas conforme o jogo avança. (MAGNI,2014)

A terceira característica diz respeito a um sistema complexo e automatizado nos jogos digitais, onde o sistema pode automatizar procedimentos que seriam muito complexos em jogos off-line, como regras complexas que o jogo digital “ensina” em processos automatizados. E a quarta

característica é a rede de comunicação, pois muitos jogos digitais oferecem sistemas eficientes de comunicação entre os jogadores, o que lhes confere uma característica de desterritorialização. (MAGNI,2014)

Existem três aspectos típicos dos jogos eletrônicos que seduzem e engajam os usuários. O primeiro é o processo da imersão, que deriva da dedicação profunda da atenção e que coloca o jogador em contato intenso com o universo fictício do jogo. O segundo aspecto é chamado de agência, que é a capacidade de atuar interativamente nas ações dos personagens e do espaço, através dos controles e dos comandos de transformação, ou seja, a ação vai além da agência, possibilitando uma transformação nas ações e no ambiente do jogo. (MURRAY,2003)

Entre as tantas possibilidades de novas formatações de pensamento, de comportamento, e de interação trazida pelos jogos digitais, evidencia-se a configuração dos *avatares*. Esses não se constituem como uma inovação total na ideia dos jogos, uma vez que a representação do humano sempre esteve presente, porém, em outros formatos que assumiam outras materialidades. O que parece ter relevância no uso dos *avatares* em ambientes digitais é a sofisticação dessa representação em termos de detalhes e as múltiplas possibilidades de ação oferecidas ao jogador. Além disso, ele estabelece uma relação íntima entre o orgânico e o digital, que se potencializa pela proposta do jogo de simular e fantasiar.

O *avatar* no jogo digital multimídia torna-se o principal meio de expressão do corpo do jogador por meio de imagens em movimento; também representa o indivíduo simbolicamente como extensão de seu corpo para o espaço virtual, porque vem a ser primordial para a interação mediada por computador. A representação gráfica do corpo do jogador, embora não seja a cópia perfeita do seu corpo, com suas limitações e habilidade motoras, instaura sentidos de mobilidade, coordenação motora, agilidade, ritmo, memória visual e noção espaciais próprios da cultura. (ROSÁRIO, DUARTE, RISSE,2014)

Refletindo acerca do jogo digital como forma de expressão e interação, surge a necessidade de compreender a função do aspecto narrativo envolvido no jogo digital e a contribuição do paradigma psicanalítico na compreensão destes aspectos.

2.6.O Jogo, suas Narrativas e a Psicanálise

Sampaio (2002) mostra que a primeira situação que poderia ser evocada para compreensão da importância das narrativas para a psicanálise está na passagem *Estudos sobre a Histeria (1893-1895)*, quando, ao discutir o caso de Elisabeth Von R, Freud afirma que suas histórias clínicas parecem mais romances do que obras descritivas da ciência médica, já que a natureza de seu objeto exige que se esmiúce a vida psíquica e suas significações em sua história.

Dir-se-ia, que ali Freud toma a literatura como modelo de sua narrativa, de uma investigação da vida psíquica[...]. Os escritos clínicos de Freud têm um evidente estilo romanescos, reproduzindo, na reconstrução teórica da psicanálise de um sujeito, a espessura mito-poética que caracteriza o processo psicanalítico[...] (SAMPAIO,2002, p 3-4)

Em *Início do Tratamento (1913)* Freud faz uma analogia entre o jogo de xadrez e a estrutura analítica, afirma que o xadrez é um jogo que consiste em relações progressivas e estratégias. No xadrez uma peça nada é em si, só é quando está fora de seu lugar, isolada, nada representa para os jogadores, assim como o significante não se significa. (LOPES,2007)

Todo aquele que espera aprender o nobre jogo de xadrez nos livros, cedo descobrirá que somente as aberturas e os finais de jogos admitem uma apresentação sistemática exaustiva e que a infinita variedade de jogadas que se desenvolvem após a abertura desafia qualquer descrição desse tipo. Esta lacuna na instrução só pode ser preenchida por um estudo diligente dos jogos travados pelos mestres. As regras que podem ser estabelecidas para o exercício do tratamento psicanalítico acham-se sujeitas a limitações semelhantes. (FREUD,1913, p.3)

Lacan, em seu ensino, também recorre ao jogo, ou estratégia, como metáfora da partida analítica. Em *Problemas Cruciais*, coloca a cena analítica com todas as características de um jogo, dentro das regras: “o analista tem que conduzir o jogo”, saber quais são as propriedades exigíveis de sua posição para conduzir a operação de forma correta. (LOPES,2007)

Os seminários de Lacan sempre nos remetem à clínica, a constituição do sujeito, a cena analítica e, com a abordagem dos jogos não é diferente. No seminário de 1964, afirma que brincar e jogar são a possibilidade de salto ao simbólico, e partindo disso, acontece a borda do *Real*. Portanto no jogo articulam-se simbólico e real. Lacan refere-se diretamente a cinco tipos de jogos,

utilizando em seus textos o jogo dos prisioneiros, o jogo do par ou ímpar, o jogo de bridge, “*jeu de mourre*”¹² e a aposta de Pascal. (LOPES,2007)

Petry (2011), mostra que há muitos autores dedicados ao tema do jogo como forma expressiva. A narrativa do jogo é considerada, como um aspecto que desde a infância contorna nossas vidas. Podemos entender que as narrativas estão presentes desde a nossa infância, seja nas ocasiões em que nos contam nossa própria história de nascimento, seja impregnado na história do nosso próprio nome.

Corso (2006) e Petry (2011) concordam quanto a importância do estudo dos jogos modernos. Corso (2006) acrescenta argumentos a Petry (2011) mostrando como as formas narrativas europeias, matrizes dos modernos contos infantis que, a partir das adaptações feitas no século XIX, passam a integrar a mitologia universal.

Considerados como mitologia universal, os contos de fada, de acordo com Corso (2006) são depositários de significações inconscientes. Não é apenas nos contos de fada que essas formas narrativas podem ser apreciadas, pois a capacidade de sobrevivência dos melhores contos de fada, que continuam encantando deve-se também aos videogames e jogos de RPG (*Role Playing Game*) como forma de simbolizar e resolver conflitos psíquicos inconscientes.

Dessa maneira, ao tomarmos os contos de fada de Perrault, dos irmãos Grimm ou da literatura infantil contemporânea, estes não se relacionam com as mesmas crianças, visto que cada um constituiu seu objeto, elaborando-o de determinada forma. A unidade dos discursos sobre a infância não se funda na existência do objeto “infância”, mas no jogo de regras que define o aparecimento e as transformações de diferentes objetos que circunscrevem o infantil (HILLESHEIM,2008)

Com base nas propostas de Corso (2006) e Hillesheim (2008) percebe-se que o jogo virtual é mais um dos objetos que circunscrevem o infantil, do mesmo modo que a literatura infantil percorreu a infância na modernidade, não se constituindo como algo nocivo, mas como um outro modo de construir a realidade psíquica. O jogo é um inegável instrumento terapêutico, portanto, não devemos tratar o jogo virtual de forma diferente, apenas descobri-lo como terapêutico, observando esse discurso na escuta clínica contemporânea.

¹² *Jéu de Mourre*: Lacan refere-se ao “*jéu de mourre*” em Problemas Cruciais. Um jogo popular na Itália. No “*jéu de mourre*” há três termos: tesoura, pedra, papel. Um jogo que se desenvolve num campo de circularidade, onde pedra (R) rompe tesoura (S) e o papel (I) envolve pedra (R), tesoura corta papel (I). Três termos que correspondem ao Real, Simbólico e Imaginário lacaniano. (LOPES,2007, p.19)

De alguma maneira a escolha das narrativas vai encarnar um certo representante dos paradigmas de cada época. A relevância da historiografia coloca-se em apresentar um representante que, mesmo sendo contextual, faz as vezes de um interpretante universal. Contar a si mesmo faz alusão também a inclusão-exclusão do sujeito no seu ato. Podemos acompanhar seus desdobramentos seja no *acting-out*¹³, na passagem ao ato, ou mesmo no ato sublimatório ou no ato analítico. (COSTA.1998)

Contar-se faz menção aos *avatares* da divisão do eu entre enunciado e enunciação, entre ser o contador e o contado. Ou seja, de estar ao mesmo tempo dentro e fora do argumento que se produz. Fora, porque os humanos precisam tratar a fala como objeto de troca, produzindo certa maestria sobre ela. Dentro, porque toda produção lida necessariamente com um representante do sujeito desde que o mesmo saiba (COSTA.1998.p.17)

Se a psicanálise não sistematizou esse campo de estudos, teve o mérito de revelar a importância que o conto pode representar em nossa vida psíquica (fonte de motivos humanos como disse Freud) e abrir o terreno para outros pesquisadores. Freud formulou a ideia que será retomada por autores contemporâneos que utilizam contos em terapia pois estes contos oferecem representações significativas do ser humano, principalmente em seu funcionamento psíquico. (GUTFREIND.2010)

A narrativa desempenha um papel fundamental na construção de significados dos seres humanos. Emerge como um processo mediador entre significado e existência humana. No entanto, como consideram vários autores, as narrativas não recriam literalmente a experiência. As histórias que contamos são construídas para dar significado à nossa experiência. Por isso, não é qualquer história que “serve”; como tal, as histórias que contamos acerca das nossas vidas podem ser radicalmente transformadas. (FONTE,2006)

Uma das formas que mais caracteriza as narrativas digitais, presentes nos *games*, são os clubes de jogos de representação, esses jogos são chamados de *Role Playing Games (RPG)*, em que, partindo das características dos protagonistas das histórias originais, novos personagens são compostos, dentro do mesmo universo ficcional (MURRAY, 2003.)

¹³ *Acting-out*: Noção criada pelos psicanalistas de língua inglesa e depois retomada tal e qual em francês, para traduzir o que Sigmund Freud denomina de colocação em prática ou em ato, segundo o verbo alemão *agieren*. O termo remete à técnica psicanalítica e designa a maneira como um sujeito passa inconscientemente ao ato, fora ou dentro do tratamento psicanalítico, ao mesmo tempo para evitar verbalização da lembrança recalcada e para se furtar à transferência. No Brasil também se usa “atuação”. (ROUDINESCO; PLON,1998, p.5)

Com base nas reflexões propostas, é possível compreender que a narrativa é vista como uma apresentação de si, através da palavra, e deve ser vista como um elemento importante na construção da subjetividade. Em “*The Legend of Zelda*” será possível explorar os aspectos narrativos e a subjetividade dos jogos digitais com mais clareza.

3 O JOGO: THE LEGEND OF ZELDA

O jogo “*The Legend of Zelda*” é uma criação de Shigeru Miyamoto, diretor executivo sênior da *Nintendo*¹⁴, juntamente com uma pequena equipe, durante a década de 80. Em 2015, *The Legend of Zelda*, completará 30 anos de criação, com diversas sequências, e muita popularidade entre seus jogadores. O primeiro game foi criado em 1986 pela *Famicom Disk System* e¹⁵, ainda na década de 80 foi lançado *The Legend of Zelda: The Adventure of Link*, também pela *Famicom* como produtora geral.

¹⁴ Nintendo: Fundada em 1889 em Kyoto, no Japão, a Nintendo passou de uma empresa que produzia jogos de carta e tabuleiro para o público infantil para um dos maiores nomes na indústria do entretenimento eletrônico. Alguns personagens criados por ela, como o Mario e o Link (do Zelda) são reconhecidos como ícones do vídeo game até hoje. <[Http://www.tecmundo.com.br/dicionario](http://www.tecmundo.com.br/dicionario)>. Acesso em: 14 junho.2015

¹⁵ *Nintendo Family Computer*. Primeira versão do Nintendo *Entertainment System* (NES), lançado exclusivamente no Japão, em 1983. <<http://www.tecmundo.com.br/dicionario>>. Acesso: 10 junho.2015.

[..]. Pensei que deveríamos tirar vantagem da habilidade do Disk System de reescrever dados, fazendo um jogo que permitisse que dois jogadores criassem calabouços e então explorassem as criações uns dos outros. [..] (MIYAMOTO. 2011. p.1.)

O *The Legend of Zelda*, embora obedeça uma certa cronológica, no que diz respeito ao ano de lançamento de seus títulos, não segue padrões temporais rígidos, possuindo como característica a interlocução constante de um jogo com o outro. Por esta razão, em 2011, foi lançado o livro “*Hyrule History*”, com o objetivo de contar a história de *Zelda* e sua criação através de seu idealizador Miyamoto. A terra de *Hyrule* (Terra dos deuses) de acordo com Miyamoto, (2011) é definida como uma narrativa dos contos, transmitida entre os Humanos ao longo das eras.

A proposta sobre a escrita de *Hyrule* é coletar informações sobre *The Legend of Zelda*, que ficaram nebulosas ao longo das séries do jogo. Todos os heróis da História de *Hyrule* são considerados “*Link*” e as Princesas *Hylian*as, fazem referência a *Zelda*. A História de *Hyrule* tem início com a criação do céu e da terra, seguida aos eventos de *Skward Sword*. Divide-se após *Ocarina of Time*, como referência a vitória de *Link* sobre *Ganon* (MIYAMOTO,2011)

Em 2000, foi lançado. *Majora's Mask* (Nintendo 4), dando início a sucessão de jogos com evoluções tecnológicas significativas. No ano seguinte foi lançado uma versão portátil chamado *Oracle of Seasons* e o *Oracle of ages*. A sequência *Link to the Past* e *Four Swords* são em versão *Game Boy Color*¹⁶ e *Four Swords Adventure* são da *Nintendo*.

Em 2006, foi lançado *Twilight Princess*, da *Wii*¹⁷ *Nintendo*, no ano seguinte *Phantom Hourglass*. Os lançamentos seguintes possuem tecnologia *Wii*, e são o *Will Zapper* oficial com *Link's Crossbow Training* e *Spirit Tracks*. Em 2011 foram lançados *Ocarina Of Time* e *Four Swords Anniversary Edition* e *Skward Sword* com tecnologia *3 D*.¹⁸

O *The Legend of Zelda* pode ser considerado um game híbrido, pois reúne características específicas de games como o console, e tecnologia aliados a histórias que são características dos jogos chamados de RPG, onde os jogadores podem criar seus espaços e suas ações no jogo, individualmente ou em grupos. Nas palavras de seu criador, o título do jogo não foi decidido

¹⁶ *Game Boy Color*: sucessor do *Game Boy*, lançado em 1998. Entre as inovações, está a tela colorida ligeiramente maior e a possibilidade de conexão com outros jogadores, além de ter o tamanho reduzido.

<[Http://www.tecmundo.com.br/dicionario](http://www.tecmundo.com.br/dicionario)>. Acesso: 8 junho.2015

¹⁷ *Wii*: Console de sétima geração lançado pela *Nintendo* em 2006. Diferente dos concorrentes, o desenvolvimento do *Wii* foi focado mais no aprimoramento da jogabilidade do que na “guerra de gráficos”. É o primeiro console a suportar controles com sensores de movimento nativamente, sem adição de acessórios <<http://www.tecmundo.com.br/dicionario>>. Acesso em:8 junho.2015

¹⁸ *3DS*: Console portátil que sucedeu o *Nintendo DS*. É reconhecido como o primeiro vídeo game a trazer as imagens 3D estereoscópicas sem óculos ao mundo dos games(<http://www.tecmundo.com.br/dicionario>). Acesso em: 8 junho.2015

inicialmente, apenas tinha em mente que gostaria que fosse a lenda de alguma coisa, e então um dos participantes da equipe propôs que se fizesse um conto de fadas para esse jogo, onde *Link* resgatasse uma princesa, que possuísse uma beleza eterna de apelo clássico.

Nomeamos o protagonista de *Link* (N.E. em português conectar) sua função era espalhar a energia disseminada do mundo entre eras, e um personagem idoso chamado *Impart* (N.E. em português comunicar-), uma contadora de história, responsável pelas informações obtidas por Zelda. (MIYAMOTO. 2011,p.2)

Impa, *Zelda*, e *Link* são guardiões da *Triforce e Ganon*, o vilão que busca roubá-la. O jogo sofreu inúmeras transformações gráficas e tecnológicas desde o início de sua criação, ganhando muitos títulos que tiveram esses personagens como protagonistas. *The Legend of Zelda* (A Lenda de Zelda) é a única série em que jogador pode escolher seu próprio nome. “*Eu disse que o nome Link veio de seu papel como conector, mas Link, é você, o jogador*” (MIYAMOTO, 2011).

Link é um cavaleiro que frequenta a academia de cavaleiros em *Skloft (Celéstia)* e o personagem que salvará a terra de *Hyrule*. As cenas de abertura dos jogos, frequentemente mostram *Link* dormindo, o que de acordo com sua equipe de criação é uma forma de demonstrar que *Link* é uma pessoa normal, acordando para o desconhecido e embarcando em uma jornada heroica.

3.1. Categorias dos jogos digitais:

Jogos digitais é a definição adotada pelo MEC (Ministério da Educação) e pelo Governo Federal. Os chamados *games* são traduzidos no Brasil como videogames, devido ao seu uso da televisão junto aos Consoles¹⁹. Em Portugal a tradução de *games* é videogame. A decisão do MEC (Ministério da Educação) parece ser, apesar de tudo a mais coerente, dado que todos os games são necessariamente digitais na sua base computacional. Entretanto não se deve censurar, de modo algum, os usos de videogame e mesmo *game* para jogo digital, dado que ambos os termos estão dicionarizados na língua portuguesa. (PETRY,2014)

No que tange a classificação dos jogos digitais, não há consenso na literatura, coexistindo diversas classificações, cada qual considerando não necessariamente os mesmos critérios. Ribeiro e Luchese (2005) concordam em relação as categorias propostas por Crawford (1982) em *The Art of Digital Game Design*. Em geral a classificação dos jogos digitais é realizada através do agrupamento dos tipos de jogos que apresentam ou obedecem, respectivamente, a características e

¹⁹ Console: Unidade computadorizada e especializada que é dedicada a execução de jogos de uma determinada plataforma. Os consoles são computadores que possuem características próprias, bem como sistema operacional dedicado. Jogos desenvolvidos para um determinado console não são possíveis de serem jogados em outro console, a não ser quando realizada sua portagem. (PETRY ,2014, p.10)

critérios similares. Dentre as características e critérios mais comuns, pode-se citar o objetivo do jogo, o contexto no qual se insere o jogador e a forma como o jogador conduz o personagem e interage com o ambiente. (RIBEIRO, LUCHESE,2005)

Agrupar os jogos em caixas com rótulos não é uma tarefa simples de acordo com Ribeiro e Luchese (2005). É necessário algum tipo de subjetividade, uma vez que é notório que jogos podem navegar entres seus gêneros. O primeiro gênero dos jogos tornou-se conhecido como ação ou *árcade*. Os jogos de ação são jogos de tempo real onde o jogador deve reagir rapidamente a algum acontecimento. Estes jogos enfatizam a reação instantânea e precisam de intensa concentração do jogador causando com isto uma experiência emocionante. Dentre as características e critérios mais comuns, pode-se citar o objetivo do jogo, o contexto no qual se insere o jogador e a forma como o jogador conduz o personagem e interage com o ambiente. A divisão dos tipos de jogos digitais pode ser agrupada em duas grandes categorias: ação e estratégia. Os jogos de ação, segundo ele, são aqueles que, na maior parte do tempo, desafiam as habilidades motoras do jogador, ou seja, a capacidade do mesmo de reagir diante os estímulos audiovisuais. Essa categoria é subdividida em seis grupos. O primeiro são os jogos de combate, caracterizados pelo confronto direto e violento, onde o jogador deve lutar contra entidades inimigas, controladas pelo computador ou por outros jogadores, defendendo-se e atacando seus adversários.

O segundo grupo chamado de jogos de labirinto, apresenta um ambiente composto por vários caminhos, onde, eventualmente, o jogador necessita enfrentar entidades inimigas para que possa chegar até um local específico. Os jogos de esporte são terceiro grupo que se baseia em jogos esportivos reais, como futebol e basquete. O *paddle*, onde o jogador utiliza uma entidade para rebater um ou mais objetos, é apresentado como o quarto grupo de categorização. Os jogos de corrida e miscelânea, representam respectivamente o quinto e sexto grupo. No jogo de corrida, o elemento fundamental para a vitória é a velocidade e a habilidade para manipular as entidades através de um percurso. Na miscelânea, os jogos possuem as características dos jogos de ação, porém não se enquadram nos grupos anteriores.

Os jogos de ação são um gênero mais discutível e mais popular para PC ou console, pois existem muitos elementos em jogos considerados de ação. *Half-Life* é um jogo 3D de tiro sagaz, envolvente e com enredo. Os jogos de simulação procuram reproduzir com fidelidade um fenômeno ou acontecimento real. (RIBEIRO, LUCHESE,2005)

A segunda categoria proposta é a de estratégia, composta por jogos que enfatizam o uso de habilidades cognitivas e comumente exigem maior tempo e esforço para serem completados. Essa categoria possui cinco grupos: os jogos de aventura, Dungeons & Dragons, Jogos de Guerra, Jogos de Azar, Educacionais e infantis. Os jogos de aventuras é onde o jogador deve mover seu

personagem por mundos complexos, acumulando ferramentas e itens necessários para a resolução e superação, respectivamente, de problemas e obstáculos, para que seja alcançado o objetivo final. Inicialmente esses jogos eram baseados em texto, ou seja, as ações que o jogador desejava realizar eram fornecidas através de descrições textuais. Posteriormente, surgiram os jogos de aventura com interfaces gráficas. (RIBEIRO; LUCHESE,2005)

Exemplo dessa categoria de jogo é *O Dungeons & Dragons*, um jogo de cooperação e exploração em ambientes medievais. Em geral, o jogo de aventura refere-se a jogos baseados no jogo não computadorizado *Dungeons & Dragons*, criado por *Gary Gygax*, popularizado como *RPG*. Existem ainda os jogos de guerra, onde o jogador faz uso de estratégias para que seu exército vença o exército oponente, essa categoria de jogo pode ser vista em jogos de tabuleiro, o que traz ação ao jogo, nesse caso, são as peças utilizadas na partida, são jogos baseados nos tradicionais jogos de azar, como o pôquer, 21 e caça-níqueis e os jogos educacionais e infantis. (RIBEIRO; LUCHESE,2005)

Petry, (2014) mostra mais algumas possibilidades de categorias dos jogos. Uma dessas possibilidades é chamado de jogo casual. Esses jogos, geralmente são atribuídos a jogadores esporádicos. O protótipo dos jogos casuais é o jogo de paciência no *Windows*. Um jogo casual implica em uma fonte de entretenimento descompromissada para o jogador. Outra possibilidade é o jogo de tiro em primeira pessoa, são jogos de tiro nos quais o jogador encontra-se na posição da câmera em primeira pessoa, simulando na tela o que ele veria pela posição de seus olhos na vida real.

Os jogos de *RPG (Rolying Play Game)* também possuem categorias específicas. Os *RPGs* não se limitam apenas aos jogos de tabuleiro, sendo muito difundidos no mundo dos jogos eletrônicos, onde são conhecidos como *MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Games)*. Aqui os participantes se conectam em servidores da internet e interagem com outros jogadores no mundo inteiro. O *RPG (Rolying Play Game)* tradicional requer a presença dos participantes em um ambiente físico, real, e a interação aqui é feita com os jogadores. Já no *MMORPG*, o contato é completamente feito no campo (BATISTA; SALDANHA, 2009)

Conforme Petry (2014), nessa categoria também deve ser incluído o *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* São jogos do tipo multijogador nos quais os jogadores participam de batalhas em arenas especialmente preparadas para os combates.

A sigla *RPG* tem origem no inglês *Role Playing Game*, também conhecido no Brasil como “Jogo de Interpretação de Personagens”. É um jogo onde dois ou mais jogadores interpretam papéis de personagens ficticiais em uma história narrada por outro jogador. No *RPG*, atuam dois tipos

distintos de jogadores: o mestre, também chamado DM (do inglês *Dungeon Master*), e o personagem-jogador, também chamado PC (do inglês *Player Character*) ou simplesmente PJ, sigla da designação em português. O jogo ocorre em encontros marcados denominados sessões. Uma sessão de jogo conta com um mestre e dois ou mais personagens-jogadores. (PETRY, 2014)

Durante o jogo, estes últimos atuam como personagens protagonistas da narrativa e o mestre atua como narrador. Ao mestre cabe conduzir o jogo oralmente seja introduzindo a narrativa, descrevendo os cenários e os coadjuvantes, ou narrando suas ações e acontecimentos. É ele também quem arbitra as questões no jogo e quem determina quando os outros jogadores devem interagir (jogar), dando-lhes o direito de dizer o que seus personagens estão fazendo, dizendo, pensando e até sentindo. Além disso, ambos, personagem e mestre, também atuam rolando dados, comparando resultados, fazendo anotações e discutindo aplicação de regras. Uma sessão de jogo pode durar em média de duas a cinco horas e é chamada de aventura. A aventura normalmente tem uma unidade temática, isto significa dizer que se constitui como espaço de construção de uma pequena narrativa coletiva. (ALMEIDA,2008).

Como preparação para a sessão de jogo, ainda é necessário definir os personagens que serão vividos pelos jogadores. Há diversas possibilidades para isso, em grupos de iniciantes, é comum o Mestre construir os personagens para os jogadores ou indicar que usem personagens prontos que são encontrados nos livros, já em grupos experientes, é comum que os próprios jogadores criem seus personagens, ainda que isso não seja regra. Para criar um personagem, basicamente, são necessários dois processos que podem ocorrerem qualquer ordem ou até simultaneamente.

Um desses processos é a construção do histórico do personagem, quem é, o que faz, quem são seus familiares, e desta forma, estabelecer uma relação direta com o cenário de campanha usado, um pistoleiro na idade média, onde não havia armas e fogo, ou um elfo, piloto de naves espaciais seriam personagens não adequados aos cenários, a menos que a proposta seja a sátira de tais cenários ou a mescla de elementos. (ALMEIDA,2008).

O Jogo *The Legend of Zelda*, que será apresentado a seguir, possui elementos clássicos de jogos realizados exclusivamente por computador, com a diferença de ter em suas estruturas fortes elementos de RPG (*Roleplaying Play Game*). Por esta razão, de acordo com Petry (2014) é considerado um jogo de *MMORPG* (*Massivo Multijogador Online*), pois consiste em um jogo no qual os jogadores, podem jogar um jogo em grupo remotamente de seus dispositivos computacionais e participarem de campanhas de jogo ao modo *RPG*. O sujeito que joga o jogo digital; ou um grupo de sujeitos que se dedicam a jogar um jogo digital, formam uma guilda ou um clube de *gamers*. (PETRY,2014)

3.2 A criação do mundo de Zelda

O mundo de *Zelda* foi criado por três deusas, durante o período do caos. *Din* é a deusa do poder que criou a terra. *Nayru* é a deusa da sabedoria, e *Farore* que criou os diversos habitantes desse universo. Seus poderes são representados pela *Triforce* (figura1).



As três deusas

Fonte: *Hyrule History*

Depois de criarem esse mundo, deixaram a *Triforce* aos cuidados da deusa *Hylia*. A *Triforce* concede desejos a quem possui-la, porém não diferencia bem e mal. Se alguém que não possui o equilíbrio tocar a *Triforce*, ela é despedaçada. Quem a encontrar ficará com a virtude que mais acredita. Os outros dois pedaços serão entregues para pessoas escolhidas pela deusa. Para que a *Triforce* tenha seu poder verdadeiro os três pedaços devem ser reunidos.

Durante a era da Deusa *Hylia* muitos demônios tentaram roubar a *Triforce*. *Demise* é o líder dos demônios e após a batalha dos demônios, *Hylia* une os humanos sobreviventes, juntamente com a *Triforce*, em um pedaço de terra, e os envia para o céu. A deusa *Hylia* (figura2) e as tribos remanescentes da superfície, batalharam pela sobrevivência contra *Demise* e foram vitoriosos selando a *Triforce*.



Deusa Hylia na batalha contra Demise

Fonte: *Hyrule History*

A *Triforce*, de acordo com Moreno (2014) trata da representação do que seriam as três virtudes do universo de *Zelda*: sabedoria, coragem e poder. Cada uma dessas virtudes é

personificada na princesa *Zelda*, em *Link* e no antagonista *Ganon*. A terra foi salva, mas o selo que mantinha o rei demônio aprisionado era fraco. Entretanto, na tentativa de destruir *Demise* (figura 3), a deusa *Hylia* utiliza os poderes da *Triforce*. Ao utilizar a *Triforce* *Hylia* perde seus poderes de Deusa e renasce como humana.



Demise: O demônio

Fonte: *Hyrule History*

Com a morte de *Hylia*, *Impa* (figura4) da tribo de *Sheikan*, foi encarregada de vigiar a prisão selada do rei demônio até que ela retornasse. *Impa* é a personagem que atua *no tempo* e *como o tempo*, possui uma aparência andrógena e sua trança nos cabelos representa a medida do tempo, caracterizando o pêndulo de um relógio



Impa

Fonte: *Hyrule History*

Os humanos foram reunidos no centro da terra de *Hylia*, onde é construído um templo em sua homenagem. O templo abriga o demônio selado, e por esta razão, essa terra também é chamada de terra selada. O pedaço da terra que foi enviado ao céu por *Hylia*, é chamado de ilha da Deusa, e o arquipélago celeste habitado pelos humanos foi chamado de *Celéstia*. Em *Celéstia* (figura 5) os humanos são protegidos por pássaros celestes chamados de *Loftwings* (Asas Celestes) (figura 6)



Celéstia

Fonte: *Hyrule History*



Asas Celestes

Fonte: *Hyrule History*

Apenas alguns habitantes da superfície sabem da existência de *Celéstia*, e após milhares de anos, a história foi esquecida, tornando-se lenda. Durante a batalha ancestral entre a deusa *Hylia* e *Demise*, os humanos não tiveram escolha e precisaram abandonar a superfície, refugiando-se em *Celéstia*. Em *Celéstia* os sobreviventes organizaram uma milícia, e lentamente foram organizando sua proteção.

Gaepora, tornou-se o guardião da lenda, criando a Academia de cavaleiros de *Celéstia*, em que *Link* (figura 7) e *Zelda* (figura8) fazem parte, além de outros personagens.



Link

Fonte: *Hyrule History*



Zelda

Fonte: *Hyrule History*

Entretanto, com o passar do tempo, o selo que mantinha *Demise* preso, começa a enfraquecer, ao mesmo tempo, em que nascia uma menina chamada *Zelda*, a reencarnação da deusa *Hylia*. *Zelda* leva uma vida normal na academia de cavaleiros quando é acordada pelo destino traçado pela deusa *Hylia*, sendo protegida por *Impa*, no mundo da superfície elas cumprem a missão de garantir a segurança na terra.

Ao mesmo tempo em que a deusa *Hylia* renascia através de *Zelda*, o demônio *Demise* enviava a superfície *Ghirahim* (figura 9), que se intitula Lorde, e com ele, legiões de demônios a superfície, na tentativa de libertar *Demise* do aprisionamento.



Ghirahim

Fonte: *Hyrule History*

Ghirahim descobre *Zelda* em *Celéstia*, e provocando uma tempestade, joga *Zelda* para a superfície. *Link*, que vive como um adolescente comum, que frequenta a academia de cavaleiros até ser chamado para seu destino de lutas e heroísmos conduzido pelo espírito da espada. Frequentemente, no início dos jogos da lenda, *Link* está dormindo, representando a ideia de qualquer pessoa pode acordar e embarçar em sua própria jornada “heroica” Seguindo o destino traçado na lenda transmitida a *Gaepora* (figura10), *Link* é guiado pelo espírito da espada (*Fi- Fai*) até as terras da lenda para resgatar *Zelda*.



Gaepora

Fonte: *Hyrule History*

Após descer do céu *Zelda* é resgatada por uma anciã, que revela a *Zelda* que ela é a reencarnação da deusa *Hylia* que precisa purificar-se nos templos do céu e da terra. *Zelda* compreende seu destino e usando as vestes da deusa ela segue para as fontes da Contemplação e da Terra. Na fonte da terra, *Zelda* é capturada pelos lacaios de *Ghirahim*, mas logo é salva por *Impa*. *Zelda* ora nas fontes da Terra e do Céu, purificando-se, e resgatando sus memórias de deusa *Hylia*. Para fortalecer o selo que aprisiona *Demise*, *Zelda* tenta retornar a era ancestral, indo até o templo do deserto, mas *Ghirahim* tenta capturá-la novamente.

Este é o momento onde *Link* entra em cena para proteger *Zelda* e *Impa*, enquanto elas entram no portal do tempo. Ao atravessar o portal do tempo, *Impa* o destrói, para impedir que *Ghirahim* vá até o passado. Entretanto, há outro portal do tempo localizado no Templo Selado que está quebrado. A medida em que o selo que aprisiona *Demise* está enfraquecendo, *Link* e seu companheiro *Groose* (Grasno) (figura 11) tentam manter *Demise* aprisionado.



Groose

Fonte: *Hyrule History*

Link mantém o objetivo de fortalecer a espada sagrada, nas chamas sagradas das Deusas Douradas. Banhada com o poder sagrado da chama sagrada, a espada é transformada na espada mestra. Para reativar o portal do tempo, *Link* ergue sua espada aos céus, carregando-a com energia que será utilizada para a *Skward Strike* (Golpe Celeste). Após travessar o portal do tempo, *Impa* e *Zelda* chegam às terras seladas, em um passado remoto, e *Link*, que utilizou uma segunda porta também consegue chegar. *Zelda* informa *Link* sobre a necessidade de repousar no Templo Selado para fortalecer o selo que mantém *Demise* preso.

Enquanto *Zelda* adormece no Templo Selado, a superfície torna-se estável e *Celéstia* floresce, enquanto milhares de anos se passam. Após retornar a sua própria era, *Link* encontra a lendária *Triforce*, tornando-se digno do seu poder onipotente e recebendo seu brasão. Após *Link* pedir a *Triforce* que a estátua da Deusa retorne para as Terras Seladas, *Demise* é destruído, e *Zelda* acorda de seu sono.

Ghirahim fica enfurecido, capturando *Zelda* novamente, levando-a através do Portal do Tempo de volta ao passado para realizar o ritual de ressurreição de *Demise*. Entretanto, *Link* o segue, e entra em uma grande batalha com *Ghirahim*, mas consegue derrotá-lo. Porém já era tarde demais, *Demise* havia despertado novamente. *Link* luta contra *Demise* e nos momentos finais da batalha, o ódio de *Demise* é aprisionado na espada. *Zelda* e os outros personagens voltam ao presente e *Zelda* decide ficar na superfície para proteger a *Triforce*.

Mas a destruição de *Demise* não foi o fim da batalha, mas o início de um ciclo sem fim, pois *Demise* teria muitas reencarnações. Para proteger-se de *Demise* é criado o Reino de *Hyrule*, protegido pela deusa *Hylia*. Os habitantes desse reino possuem poderes mágicos e após muitos anos

de paz, o caos cobriu a terra novamente e a lenda de um poder supremo foi difundida, aguçando o desejo daqueles que souberam dos poderes da *Triforce*.

O Sábio da Luz, *Rauru* (figura 12) construiu o *Templo do Tempo*, que continha a única entrada para o Reino Sagrado, onde a *Triforce* estava localizada. Com o poder superior da união do tempo e da espada mestra, *Rauru*, sela o Reino Sagrado.



Fonte: *Hyrule History*

O pedestal da Espada Mestra foi trancado atrás da porta do tempo, e as chaves são as pedras espirituais da floresta do fogo e da água que são protegidas pelos seus respectivos povos. A *Triforce* é colocada no Templo da Luz, localizada no Reino Sagrado, isolada de *Hyrule*. *Rauru*, torna-se o protetor da *Triforce*. Os descendentes da Deusa *Hylia*, reencarnada como princesa *Zelda*, estabelecem o reino de *Hyrule*, tornando-se a família real. Para proteger a família real e a *Triforce*, um castelo é construído no centro de *Hyrule*. Muitos membros da família real nascem com poderes especiais, por pertencerem a linhagem da deusa, assim como repetidamente houveram gerações de princesa *Zelda*.

Entretanto, após a criação do reino de *Hyrule*, o mundo foi envolto em trevas. Para lutar contra as trevas desceu do céu uma luz chamada *Picori*, trazendo uma luz dourada e uma espada. Usando a espada, o herói dos homens selou os seres malévolos, no *Bound Chest* (Baú do Confinamento). Depois de selar os seres malignos, a família real *Hyliana* ficou com a guarda da

espada real, que ficou conhecida como lâmina de *Picori*. Em Gratidão aos *Picoris*, a família real organiza um festival, em homenagem a esse pequeno povo que ajudou o reino Sagrado.

Para o centésimo ano do festival *Picori*, houve uma grande celebração diferente das demais. No torneio das espadas realizado durante o festival, um homem desconhecido chamado *Vaati*, foi o vencedor. *Vaati* acreditava que a luz luminosa estava guardada no baú do confinamento, quebrando a lâmina *Picori* para tirar o selo do baú, porém, descobriu que ele não continha a força luminosa, e sua atitude fez com que o mal que estava selado no baú saísse.

Vaati transformou a Princesa *Zelda* em Pedra, e partiu em busca da força luminosa e partiu em busca da força luminosa. A maldição lançada sobre a princesa *Zelda* só poderia ser quebrada pelo poder da lâmina *Picori*. A tribo dos *Picoris*, também chamada de *Minish*, eram os únicos que poderiam consertar a lâmina *Picori*, sendo que eles só poderiam ser vistos por crianças. Por esta razão, *Smith*, o grande ferreiro, propôs ao rei de *Hyrule*, que convocasse o auxílio do jovem *Link*. O rei contou a *Link* onde os *Minishs* viviam e ele partiu em busca desse povo.

No caminho para o lar dos *Picoris*, na floresta *Minish*, *Link* conhece *Ezlo*, um homem acometido por uma maldição. *Link* descobre que *Ezlo* era um sábio *Minish* que havia treinado *Vaati*, mas quando *Vaati* vestiu o gorro mágico do sábio acabou transformando seu mestre em um gorro. Sentindo-se responsável pelos atos de *Vaati*, *Ezlo* junta-se a *Link*, e abre o portal que leva a *Minish*, quando *Link* entra pelo portal fica do tamanho dos *Minishs* para conseguir reparar os poderes da Lâmina *Picori* e salvar *Zelda* da maldição.

Entretanto, havia quatro elementos escondidos pelo mundo que *Link* precisava encontrar e colocar no pedestal do Santuário dos elementos para resgatar o poder sagrado da espada. Porém, *Vaati*, durante a jornada de *Link*, na tentativa de obter a força luminosa assume o controle do rei de *Hyrule* e o faz ordenar a seus soldados que também vão em busca da força luminosa. *Vaati* descobre através da lenda da Tribo dos Ventos que quando os quatro elementos fossem coletados e postos no Santuário dos Elementos, uma espada sagrada nasceria e a passagem de acesso à Força Luminosa se abriria, colocando em movimento essa história de luta por muitas eras.

3.3.A dinâmica do jogo e de sua narrativa

O jogo *The Legend of Zelda*, possui como um de seus elementos o tempo. O jogo transcorre em diferentes eras, e seus personagens também são modificados ao longo dessas eras. A história começa com a era da criação do mundo. Antes da criação havia apenas o caos, a ausência de

realidade, mas as deusas douradas *Din*, *Nayru* e *Farore* teceram a existência e criaram o mundo, deixando aos cuidados da deusa *Hylia*, e a proteção da Triforce, que reúne os poderes das três deusas. (LISBOA,2015).

O número três é envolto em fascinação e significados para a humanidade. A concepção da crença nas três deusas foge muito das tríades que são vistas em religiões verdadeiras. A *Triforce* é a representação do que seriam as três grandes virtudes naquele universo: sabedoria, coragem e poder. Cada uma é personificada, respectivamente, na princesa que dá nome aos jogos, no seu protagonista *Link* e no antagonista principal *Ganon*. Esses personagens se repetem no tempo, com exceção de *Ganondorf*, que é representado por uma mesma pessoa que morre, é revivido continuamente, assim como não há um único *Link*, nem uma única *Zelda*, mas diversos. São como reencarnações quase idênticas em seus conceitos (MORENO,2015)

Seus personagens são espirais, pois suas histórias pessoais mudam, bem como o detalhe de suas aparências. Um exemplo disso está na série *The Wind Wake*, na qual *Zelda* nem ao menos se parece inicialmente com suas antecessoras e *Link* é apresentado em sua versão *Toon*, acordando de pijamas e ouvindo histórias de um herói do tempo que existiu séculos antes. O aspecto que se mantém é a trama coletiva: *Ganondorf*, reencarnação de *Demise*, obtém a *Triforce* do poder, imbuído com a essência da divindade *Din*, enquanto carrega a ira de sua forma demoníaca contra a deusa *Hylia* e seu escolhido *Link*. Em sua busca por destruição e conquista, toma posições de destaque em povos como *Gerudo*, dá golpes de estado em *Hyrule* e volta e meia inclui em seus planos capturar *Zelda*, cabendo a *Link* recuperar a paz. *The Legend of Zelda* obedece uma trama cíclica, sempre o mal surge e cabe as forças do bem enfrentá-lo (MORENO,2015)

Após a criação do mundo, e ciente da existência da *Triforce*, o rei demônio- *Demise*- retorna das profundezas e recomeça a batalha ancestral contra as três deusas, que agora tem como ponto fundamental, roubar a Triforce e seus poderes para dominar o reino da superfície.

A primeira grande guerra de *Hyrule* resultou em um embate violento, tendo seu desfecho com *Hylia* mandando seu povo para as alturas nas ilhas flutuantes de *Skloft*. Para proteger *Skyloft* foi criado um selo que que separava céus e terra, A deusa *Hylia* abandona sua posição de deusa e passa a encarnar seu poder em seus protegidos, especialmente *Zelda*. (LISBOA,2015)

Demise é derrotado, iniciando-se a era da prosperidade, com a populações do céu e da terra unindo-se para fundar o reino de *Hyrule*. Contudo, esse equilíbrio é delicado, pois há muitas pessoas ambiciosas em busca do poder da *Triforce*. Para guardar o poder sagrado, foi criado o conselho dos sábios, liderado por *Rauru*, que selou o triângulo dourado em *Sacred Realm*, tendo

como chave a *Master Sword* e a *Spiritual Stones*. Anos mais tarde, um novo mal assolou o reino, convocando criaturas das sombras para destruir tudo que a luz deu vida. Contudo, em meio a perdição, os *Minish* (ou *Picoris*) vieram do céu e conferir ao povo a *Picori Blade* e a *Light Force*. Unindo os dois, um herói foi capaz de limpar a terra desse mal e encerrá-lo em um baú e para evitar que a *Light Force* caísse em mãos erradas, foi selada dentro da linhagem das princesas de *Hyrule*. (LISBOA,2015)

Gerações mais tarde, *Hyrule* encontrou dificuldades para manter a ordem, iniciando um novo conflito, que se transformou em uma verdadeira guerra civil para determinar como deveria ser o reino. O embate fez com que as pessoas abandonassem as grandes metrópoles, após a guerra houve a unificação dos territórios, sob uma forte diplomacia entre as partes do reino. Após a derrota de *Ganon*, *Hyrule* inicia uma era dourada, onde a família real cuida do lugar que agora é chamado de reino dourado. Entretanto, um dos príncipes do reino não tinha equilíbrio necessário para manter e usar a *Triforce*, esse príncipe herdou o poder e a sabedoria, mas não a coragem, que somente *Zelda* sabia onde estava. Sentindo-se traído, o príncipe amaldiçoa *Zelda* a um sono eterno, colocando-a em um castelo. A partir dali a *Triforce* da coragem se perde no tempo. (LISBOA,2015)

Com o aprisionamento de *Zelda* começa o declínio de *Link*, e uma era de escuridão inicia-se sobre *Hyrule*. Como último recurso, os sábios uniram suas forças para selar *Ganondorf* e a *Triforce* na *Sacred Realm*, que se corrompeu com a presença do Rei Demônio, tornando-se o *Dark World*. Muitas eras depois, após aventureiros sucumbirem às trevas e tentar roubar a *Triforce*, *Ganon* volta e ataca *Hyrule*, mas os sábios da nova geração se unem aos cavaleiros de *Hyrule* e impedem seu avanço, aprisionando a *Dark World*. *Link*, o herói dos tempos volta a viver a vida que deixou para trás como criança. Com *Link* retornando ao seu tempo, a linhagem do herói fica quebrada no futuro, deixando a população de *Hyrule* sem proteção contra o mal, *Ganondorf* se liberta e tenta novamente dominar *Hyrule*. Sem o guerreiro, o povo suplica para as deusas, e elas atendem, refugiando as pessoas no alto das montanhas e destruindo o antigo reino, fazendo com que todos acreditassem que o vilão estaria preso pela eternidade. Frustrado por ter seu plano político interceptado, *Ganondorf* tenta tomar *Hyrule* a partir da força bruta, mas falha, pois com as informações vindas do futuro, *Link* consegue vencê-lo e tornar-se um dos cavaleiros guardiões da família real e protetor de *Zelda*. (LISBOA,2015).

Para melhor compreensão desses eventos, foi construída uma cronologia em *Hyrule History*, onde estes eventos foram organizados de acordo com o título do jogo e suas eras (figura 14).

Além dos aspectos narrativos na história de Zelda, devemos considerar seu aspecto lendário. *The Legend of Zelda* não conta apenas a lenda sobre uma princesa e um guerreiro, pois com o passar dos anos o próprio jogo tornou-se uma lenda, de acordo com Barreto (2012) esta estrutura de informação, percorre a sua própria odisséia criada no real e passa a ser independente do autor. Além disso, também pode ser considerada lenda quando vista sobre o aspecto narrativo e temporal. Sua história é contada através de muitas eras, e há uma grande necessidade dos jogadores de estabelecer uma cronologia, e um campo histórico desse jogo. Há portanto, o desejo de contar esse jogo e essa história, inclusive com um forte envolvimento dos jogadores com o lançamento da *Hyrule History*, o livro que tentava reconstruir o quebra cabeça das eras e dos acontecimentos desse universo.

Os efeitos gráficos e os detalhes dos cenários também são apontados como fatores importantes de jogabilidade por seus usuários. A maioria dos jogos cooperativos multijogador suporta dois ou quatro jogadores. Claro, três jogadores geralmente podem passar por quatro jogadores em jogos co-op²⁰, mas que o quarto jogador ausente te persegue. Você vê o slot²¹ vazio na interface do usuário e isso insulta você, destacando a sua incapacidade de ter mais amigos. O *The Legend of Zelda* série é, na verdade, projetado para três jogadores co-op.²²(MINNOTTI, 2015)

O jogo, tem três versões do Link (colorido de verde, vermelho e azul), lutando juntos para limpar masmorras e derrotar os inimigos. Às vezes, isso significa apenas trabalhar de forma independente um do outro para limpar um quarto de monstros. Muitas vezes, no entanto, todos vocês precisam se unir. Será necessário mover um bloco gigante junto com outros jogadores para ficar na mesma plataforma. (MINNOTTI, 2015)

A Triforce e seus heróis possuem um *sistema de totem* que apimenta a cooperação. Um jogador pode pegar outro, colocando-o em seus ombros. O terceiro jogador pode, então, pegar os dois, criando um totem de três links. O jogador de fundo é encarregado de movimento, enquanto a de cima pode balançar uma espada ou usar itens. A ligação do meio pode até mesmo jogar ao topo link sobre plataformas de difícil alcance ou inimigos. É necessário este tipo de trabalho em equipe. Na primeira, totens de duas pessoas foram suficientes para alcançar o seu ponto fraco e

²⁰ *Co-op*: característica de games para vários jogadores (*Multiplayer*) em que os participantes precisam cooperar entre si para poder avançar no jogo. Geralmente, os adversários são personagens controlados por computador em vez de outros jogadores humanos. < <http://www.tecmundo.com.br/dicionario/14762-video-games-o-dicionario-de-a-a-z.htm>> Acesso em: 11 junho/2015.

²¹ *Slot*: o slot é qualquer espaço vazio na placa-me que seja específico para a adição de novas placas. O slot também é chamado de encaixe, pois é nele que você deve encaixar outras placas. <[Http://www.tecmundo.com.br/hardware/1718-hardware-o-dicionario-de-a-a-z.htm](http://www.tecmundo.com.br/hardware/1718-hardware-o-dicionario-de-a-a-z.htm)> Acesso em: 11 junho.2015.

eventualmente, é necessário de um totem três de Link para entregar o golpe mortal. (MINNOTTI, 2015)

A Triforce e heróis também obriga cooperação, limitando os itens que cada jogador tem. No início do nível, você vai ter que descobrir quem recebe o quê. O estágio do jogo tinha duas bombas e um arco e flecha. Assim, o jogador que pegou o arco muitas vezes tinha que estar no topo do nosso totem, uma vez que a arma tinha a melhor gama. (MINNOTTI, 2015)

Antes de cada luta, você pode equipar-se com roupas que lhe dão bônus especiais. Um terá que disparar três flechas em vez de um, se você tem um arco, então você vai querer coordenar com seus amigos para se certificar de que a pessoa recebeu esse item. Outro lhe dará acesso ao famoso ataque de giro em outros jogos da série Zelda, e outros têm bônus mais gerais para a defesa e saúde. (MINNOTTI, 2015).

A necessidade de contar a história de Zelda, através da *Hyrule History*, fez com que fosse criada uma cronologia²³ com os títulos dos principais jogos relacionados aos principais acontecimentos da história, com a finalidade de organizar e sintetizar para o jogador os principais eventos e jogos, facilitando o entendimento para jogadores e não jogadores.

Todos esses elementos presentes no jogo de Zelda pretendem ser o ponto de partida para o entendimento do papel exercido pelo jogo digital na construção da subjetividade contemporânea como foi proposto inicialmente.

²³ Esta cronologia pode ser vista na figura 12.



A CRONOLOGIA DA HISTÓRIA DE HYRULE

A cronologia tem início com a criação do céu e da terra, seguido imediatamente pelos eventos de *Skyward Sword*. Ela se divide após *Ocarina of Time*, com uma ramificação que segue com Link sendo vitorioso sobre Ganon e a outra caso seja derrotado. A seção em que Link triunfa se ramifica ainda mais em duas realidades diferentes: a Era Criança, na qual Link retorna à sua linha do tempo original, e Era Adulta, em que o Herói do Tempo desaparece e Ganondorf está livre para retornar sem nenhuma oposição.

A LENDA DAS DEUSAS E DO HERÓI (p. 70)

Criação	A Criação do Céu e da Terra
Era da Deusa Hylia	<i>Skyward Sword</i> A batalha ancestral e a Reencarnação da Deusa Hylia
Era Celeste	Retorno à Superfície
Era do Caos	Reino Sagrado Selado
Era da Prosperidade	Reino de Hyrule Estabelecido
Era da Força	<i>The Minish Cap</i> O Nascimento do Maligno Vaati
Era do Herói do Tempo (Era Criança / Era Adulta)	<i>Four Swords</i> A Ressurreição de Vaati
	Guerra Civil de Hyrule
	<i>Ocarina of Time</i> O Reino Sagrado se torna o Mundo das Trevas Ganondorf se transforma no Rei Demônio, Ganon

O HERÓI É DERROTADO

O HERÓI TRIUNFA

	Era Criança	O Reino Sagrado Permanece Protegido	Era Adulta	Ganondorf Aprisionado
	O DECLÍNIO DE HYRULE E O ÚLTIMO HERÓI (p. 92)	O REINO DO CREPÚSCULO E O LEGADO DO HERÓI (p. 110)		O HERÓI DOS VENTOS E UM NOVO MUNDO (p. 122)
Era da Luz e das Trevas	A Guerra do Aprisionamento <i>A Link to the Past</i> A Ressurreição de Ganon	<i>Majora's Mask</i> O Ladrão Demônio, Ganondorf, é executado		Ganondorf Ressuscita Hyrule é Selada e Inundada
Era de Ouro	<i>Oracle of Ages e Oracle of Seasons</i> A Ressurreição de Ganon	Era do Crepúsculo	Era do Grande Mar	<i>The Wind Waker</i> Ganondorf Ressuscita
	<i>Link's Awakening</i> Os Monarcas de Hyrule Usam a Triforça			<i>Twilight Princess</i> A Invasão Sombria
Era do Declínio	A Tragédia da Princesa Zelda I <i>The Legend of Zelda</i> A Ressurreição de Ganon	Era das Sombras	Era da Incrível Viagem	Um Novo Reino de Hyrule é Fundado
	<i>The Adventure of Link</i> A Ressurreição de Ganon é Evitada			<i>Four Swords Adventures</i> A Reencarnação de Ganondorf A Ressurreição de Vaati
			Era do Renascimento de Hyrule	

4 SUBJETIVIDADE EM JOGO: JOGO DIGITAL, LINK E A PSICANÁLISE

4.1. Os jogos digitais e a produção da subjetividade contemporânea

Para compreender a relação entre os jogos digitais e a subjetividade, é necessário compreender, este conceito tão popularizado, e ao mesmo tão nebuloso chamado subjetividade. A chamada “produção de subjetividade” ou “subjetivação” é um conceito relativamente novo no pensamento ocidental. A afirmação, implícita nesse conceito, é a de que subjetividade é algo produzido, portanto, não existe *a priori* trazendo à tona as dúvidas sobre como se dá tal produção e sobre quem é seu agente. (BILATE,2011).

A constituição do sujeito tem sido tema recorrente em todas as teorias que existem no campo da psicologia, cada uma delas partindo de pressupostos teóricos que trazem como fundo aspectos epistemológicos bem definidos e, ao mesmo tempo, definidores de tais teorias. O conceito de subjetividade que orientava a psicologia do século XIX se referia às experiências vividas pelo indivíduo que seriam íntimas, pessoais e únicas, ou seja, totalmente originais e intransferíveis, como uma salvaguarda para um período de crise social, em que cada vez mais o público penetrava na vida do indivíduo, desde sua concepção. Assim, desenvolveu-se um conceito de subjetividade que ressaltasse o indivíduo capaz de decidir, com autonomia, iniciativa, emoções e sentimentos privados, ao qual denominou subjetividade privatizada (BRABO; ROSSETO).

Porém, tal conceito, remete às ideias liberais e românticas da época, e não se manteve diante da insegurança sobre esta pretensa singularidade e liberdade do indivíduo, porque se fundamentava numa ilusão de sujeito abstrato, à parte de sua cultura, desconectado de sua história e das relações sociais nas quais estava inserido. A ascensão da psicologia como ciência surgiu da necessidade de controle e previsão do comportamento individual em contraposição à ideia de subjetividade privada, sob o modelo baseado na metáfora da máquina perfeita. A máquina perfeita precisa de estabilidade, ordem e equilíbrio, no qual a ideia de autonomia e iniciativa soa como subversão dessa mesma ordem e equilíbrio. Neste novo paradigma, a subjetividade foi vista enquanto interioridade não dizível e não acessível, e o sujeito, somente enquanto exterioridade observável, através do comportamento. (BRABO; ROSSETO,2009).

Após longo percurso empreendido, retoma-se a questão do cogito. O *cogito* cartesiano, em sua formulação primária afirmava: “Penso, logo sou”. Entretanto, o *cogito* psicanalítico se apropria de Lacan e utiliza a expressão: “Penso onde não sou, portanto, sou onde não me penso”. (ROZA,1999).

Se o *cogito* cartesiano apresentava o Eu como lugar da verdade, o *cogito* freudiano nos revela que ele é, sobretudo o lugar do ocultamento. São duas concepções de subjetividade completamente diferentes. Não se trata de apontar uma nova dimensão da consciência, algo que pudesse ser entendido como a sua face oculta, mas apontar um novo objeto, o inconsciente. (ROZA,1999, p.196)

Com isso, a questão do sujeito sofre um deslocamento radical. Assim, enquanto Descartes pensava o eu como entidade original, Freud na fala do sujeito do desejo. Não podemos mais identificar a história do Eu com a história do sujeito; sujeito e eu são termos que se recobrem (ROZA,1999). Uma das preocupações de Freud no Projeto de 1915 é mostrar que o ego do qual ele está falando não é um sujeito; e não o é em qualquer que seja o sentido que queiramos atribuir ao termo “sujeito”. Seja sujeito entendido como sujeito perceptivo, como consciência (Laplanche,1977, *apud* Roza,1999).

A noção central do campo do psíquico é justamente a de sujeito. Para evitar confusões entre o que a psicanálise concebe como “psíquico” a partir de sua categoria operatória de sujeito devemos considerar que as categorias de *psíquico* e de *psiquismo* são demasiado comprometidas com o campo da psicologia, inserindo-se em um conjunto confuso de referências individuais, psicofísicas e psicossociais. Para esclarecer essa possível confusão, prefere-se ao se referir a esse campo positivo do psíquico utilizar o termo que a psicanálise criou: ” o sujeito”, portanto, o sujeito se constitui, não “nasce” e não se “desenvolve”. Para explicar o modo pelo qual o sujeito se constitui, é necessário considerar o campo do qual ele é o efeito, a saber, o campo da linguagem. (ELIA,2004).

Subjetividade, também pode ser compreendida como o caráter de todos os fenômenos psíquicos, enquanto fenômenos de consciência, que o sujeito relaciona consigo mesmo e chama de "meus". É o caráter do que é subjetivo no sentido de ser aparente, ilusório ou falível. Nesse sentido, Hegel ²⁴ situava na esfera da subjetividade o dever em geral, bem como os interesses e as metas do indivíduo. Dizia: "Uma vez que o conteúdo de interesses e das metas está presente apenas na esfera

²⁴ Friedrich Hegel (1770-1831) filósofo alemão. Um dos criadores do sistema filosófico chamado idealismo absoluto. Foi precursor da filosofia continental e do marxismo. <[Http://www.e-biografias.net/hegel/](http://www.e-biografias.net/hegel/)> Acesso em: 13 junho.2015

unilateral do subjetivo, e que a unilateralidade é um limite, essa falta manifesta-se ao mesmo tempo como inquietação, como dor, como algo negativo. (ABBAGNANO,2007).

Kierkegaard ²⁵ quis inverter o ponto de vista hegeliano, colocando a subjetividade acima da objetividade: "O erro consiste principalmente no fato de o universal, que segundo o hegelianismo consiste em verdade (e o individual torna-se verdade só se nele subsumido), uma abstração: o Estado, etc. Ele não chega a dizer que é a subjetividade. Em sentido absoluto, e não chega à verdade, ou seja, ao princípio que realmente, em última instância, o individual está acima do universal (ABBAGNANO,2007).

Nesse sentido, a principal contribuição da psicanálise se deu no momento em que destruiu a idéia de um sujeito consciente puro ao implementar sua teoria do inconsciente. Até Freud, a filosofia ocidental garantia ao sujeito consciente papel fundamental no ato de conhecer. A tradição platônica cartesiana sempre colocou o sujeito consciente e racional como fundamento do conhecimento, da verdade e da liberdade. O sujeito, livre, pode conhecer verdadeiramente já que a verdade existiria por si mesma e em si mesma. A evidência do cogito cartesiano e todo o seu racionalismo que daí se sustenta, firmavam com muita eficácia o sujeito nestes parâmetros. A consciência de si como sujeito consciente elevaria o homem à condição de senhor de sua própria vontade. Essa posição teórica dominante foi radicalmente contestada pela psicanálise. (BILATE,2011).

Todo ambiente sociocultural é feito de um conjunto dinâmico de universos. Tais universos afetam as subjetividades, traduzindo-se como sensações que mobilizam um investimento de desejo em diferentes graus de intensidade. Relações se estabelecem entre as várias sensações que vibram na subjetividade a cada momento, formando constelações de forças cambiantes. O contorno de uma subjetividade delinea-se a partir de uma composição singular de forças, um certo mapa de sensações. (ROLNICK,1999).

A cada novo universo que se incorpora, novas sensações entram em cena e um novo mapa de relações se estabelece, sem que mude necessariamente a figura através da qual a subjetividade se reconhece. Contudo, à medida em que mudanças deste tipo acumulam-se, pode tornar-se excessiva a tensão entre as duas faces da subjetividade - a sensível e a formal. Neste caso, a figura em vigor perde sentido, desestabiliza-se: um limiar de suportabilidade é ultrapassado. A

²⁵ Kierkegaard: Filósofo e teólogo dinamarquês nascido em Copenhague, criador do existencialismo, corrente de pensamento na qual se distinguem Martin Heidegger, Karl Jaspers (1891) e Jean-Paul Sartre, e para a qual o objeto próprio da reflexão filosófica é o homem na sua existência concreta <www.brasilecola.com/biografia> Acesso 11 junho.2015.

subjetividade tende então a ser tomada por uma inquietude que a impele a tornar-se outra, de modo a dar consistência existencial para sua nova realidade sensível. (ROLNICK,1999).

Mas subjetividade diz respeito à constituição, isto é, ao fundamento, é aquilo que viabiliza essas identidades, mas fica subjacentes. Retoma-se, necessariamente, o sentido da palavra grega traduzida para o latim como “*subiectum*, ” a noção de que é fundamental e que permanece subjacente. Pode-se dizer, dessa forma, que a subjetividade corresponde à existência de uma essência subjacente à experiência, pois designa consciência de si, concilia no homem os dois extremos: a consciência individual e o pensamento geral na síntese da consciência de si. Assim, subjetividade pode ser definida como fundamento da identidade social e individual, o que nos remete também a questão da alteridade. (EWALD; SOARES;2007).

Os jogos eletrônicos funcionam como matrizes sócio técnicas, onde os softwares são dispositivos que produzem arranjos na subjetividade, por meio da utilização das tecnologias, cujos efeitos são observáveis em seus próprios corpos (nos modos como as crianças, adolescentes e adultos movimentam, se relacionam com seus amigos) e em suas subjetividades (SPEROTTO,2001).

Sperotto (2001), aponta para a diferença entre os “nativos digitais”, pessoas que nasceram e cresceram em um mundo digital, e os “imigrantes digitais”, considerada a geração adulta de hoje. São os “imigrantes digitais” aqueles que mais dificuldades encontram em encontrar o mesmo idioma dos “nativos digitais”. Ao contrário dos “imigrantes digitais”, os “nativos” encaram o mundo digital de maneira diferente, encarando o mundo virtual, como extensão do mundo real. Desse modo, os jogos eletrônicos potencializam habilidades de percepção, engendramento de ações estratégicas para enfrentamento de dificuldades no mundo virtual que são apenas referências de confiança, de partilha, de habilidades, de cuidado consigo e com os demais jogadores; mas passaram a ter o encargo de construir uma atmosfera ideológica e cultural propícia para mapear e cartografar subjetividades. E assim, forjar as próprias condições de possibilidade da produção de subjetividade por meio dos dispositivos tecnológicos. (SPEROTTO,2001).

Como sinalizam a clínica, as artes, e a teoria ilustra, a vida humana desde sempre girou em torno das fantasias, que servem de base para a construção da subjetividade. O que desponta como diferencial nesse momento histórico é a coautoria do universo digital e virtual nessa constituição. No espaço virtual, distinto do lugar da realidade física, as tentativas de experimentação encerram um caráter de anonimato que evidencia enaltecimento a sensação de privacidade e de segurança do indivíduo. Temos condições de supor que estamos diante de um novo discurso onde a tecnologia

digital é parte integrante na produção dos laços sociais contemporâneos, e espelhando essa nova era, a comunicação textual goza de posição proeminente na comunicação entre as pessoas. (OTERO,2013).

Barreto (2012) compara a linguagem produzida pelos hipertextos contemporâneos com as lendas, em condições subjetivas levará o receptor a reunir tópicos de heroica exaltação ou ao contrário críticas fabulosas de diálogos maledicentes. Esta estrutura de informação percorre a sua própria odisseia criada no real e passa a ser independente do autor.

Refletindo sobre a constituição da subjetividade contemporânea e a linguagem produzida pelo campo virtual, especialmente o que mostra Barreto (2012) sobre a linguagem dos hipertextos contemporâneos ser capaz de percorrer sua própria odisseia e torna-se independente do autor, comportando-se como lenda. Diante desta afirmativa é necessário resgatar os conceitos de mito, lenda e conto, para que seja possível estabelecer as relações possíveis entre esses conceitos, o jogo e o papel que esses conceitos têm na construção da psicanálise.

4.2 Entre Contos e Lendas...Jogo e Psicanálise

O jogo “*The Legend of Zelda*”, foi desenvolvido por Miyamoto (2011), a partir de vários elementos presentes em contos de fada, como princesas, cavaleiros e personagens de características fantásticas. Os personagens presentes nos contos de fada revelam aspectos simbólicos significativos do mesmo modo que as histórias e personagens descritas em mitos e lendas. Por essa razão, buscou-se definir conceitualmente mitos, contos, lendas para um posterior entendimento de seus papéis no jogo e na psicanálise.

Comumente, associamos mito a estórias fabulosas, a narrativas fantásticas, muitas vezes absurdas, incoerentes e contraditórias, impossíveis de terem lugar na “vida real”. Essa noção comum encontra eco entre as muitas tendências dos estudos sobre mitologia que postulam ser o mito uma estória que se mantém inalterada, independentemente de sua ordenação verbal ou estruturação discursiva. Em outras palavras, para algumas vertentes interpretativas, o mito restringe-se ao domínio do significado, que permanece inalterável, fixo e independente do significante. (AZEVEDO, 2004).

Conforme Azevedo (2004) ao mesmo tempo em que o termo se refere a uma fabulação, a um relato, a uma estória, ele também concerne ao *arranjo* desses fatos fabulosos. Ou seja, o mito,

não é algo somente da ordem do significado, do conteúdo, mas igualmente diz respeito a *como* esse significado se constrói, a uma lógica que preside à articulação significante. Nesse sentido, *mythos* diz respeito tanto a “fábulas fabulosas”, mais ou menos carregadas de sentido, quanto a um tipo de linguagem, a uma razão discursiva, ou *logos*. Além de permitir superar a dicotomia “universal x particular” e de situar o mito na confluência do contínuo e do descontínuo, o trabalho de Lévi-Strauss põe em relevo um outro aspecto da linguagem mítica que interessa de perto: a repetição.

O conceito de repetição, chamado por Freud de compulsão à repetição é discutido no texto "Recordar, Repetir e Elaborar"(1914) de maneira singular. Lacan, inclusive, aponta este texto como o primeiro momento na obra freudiana a destacar, de forma articulada, a presença no psiquismo de uma compulsão à repetição. Essa compulsão à repetição é um impulso à ação que substitui o recordar; sendo assim, quanto maior a atuação, maior a resistência e menor a recordação. Logo, a repetição é definida como algo que faz oposição ao saber, sendo ela da ordem da ação (PENA,2007).

Sob a nova técnica, muito pouco, e com frequência nada resta deste deliciosamente calmo curso de acontecimentos. Há certos casos que se comportam como aqueles sob a técnica hipnótica até certo ponto e só mais tarde deixam de fazê-lo, mas outros conduzem-se diferentemente desde o início. Se nos limitarmos a este segundo tipo, a fim de salientar a diferença, podemos dizer que o paciente não recorda coisa alguma do que esqueceu e reprimiu, mas expressa-o pela atuação ou atua-o (*acts it out*). Ele o reproduz não como lembrança, mas como ação; repete-o, sem, naturalmente, saber que o está repetindo (FREUD,1914, p.4).

Ao sublinhar o caráter contingencial do mito, Lévy Strauss acentua também a similaridade das estórias ao redor do mundo e em tempos variados da história, há algo que se repete, que é similarmente insistente na linguagem mítica, em meio a suas particularidades históricas ou culturais. Tal repetição tem por efeito expor, desvelar um ponto nodal dessa linguagem: a atenção a contradições e à sua superação. Sob essa ótica, vemos que não é à toa, então, que sejam recorrentes nos mitos questões como vida e morte; o mesmo e o outro; a diferença sexual; o perene e o transitório; e assim por diante. (AZEVEDO, 2004).

Tanto o mito como linguagem, quanto a questão da repetição de contradições constituem pontos notáveis da atração que o discurso mítico tem exercido sobre a psicanálise. O inconsciente, a espinha dorsal dessa descoberta freudiana chamada psicanálise, também se estrutura como linguagem, conforme insistiu Jacques Lacan, a partir de Freud. Uma linguagem que, sobretudo, se funda no paradoxo, na coabitação de opostos e na repetição, na tendência a retornar sempre ao

mesmo ponto; em geral, ao ponto de encontro com uma satisfação originária e absoluta. (AZEVEDO, 2004).

O que deve ser salientado é que a prosa narrativa, especialmente o romance, tomou, nas sociedades modernas, o lugar ocupado pela recitação dos mitos e dos contos nas sociedades tradicionais e populares. Melhor ainda, é possível dissecar a estrutura "mítica" de certos romances modernos, demonstrar a sobrevivência literária dos grandes temas e os personagens mitológicos. Por esse prisma, pode-se dizer, portanto, que a paixão moderna pelos romances trai o desejo de ouvir o maior número possível de "histórias mitológicas" (ELIADE,1972).

Outro fato significativo: a necessidade de ter "histórias" e narrativas que se poderiam chamar de paradigmáticas, pois elas se desenrolam de acordo com um modelo tradicional. Seja qual for a gravidade da atual crise do romance, a necessidade de se introduzir em universos "desconhecidos" e de acompanhar as peripécias de uma "história" parece ser consubstancial à condição humana e, por conseguinte, irreduzível. É uma exigência difícil de definir; sendo ao mesmo tempo o desejo de comunicar com os "outros", os "desconhecidos", de compartilhar de seus dramas e de suas esperanças, e a necessidade de saber o que pode ter acontecido (ELIADE,1972).

É difícil conceber um ser humano que não se sinta fascinado pela "recitação", isto é, pela narração dos eventos significativos, pelo que aconteceu a homens dotados da "dupla realidade" dos personagens literários (que refletem a realidade histórica e psicológica dos membros de uma sociedade moderna, dispondo, ao mesmo tempo, do poder mágico de uma criação imaginária). (Eliade, 1972, p.144)

A reflexão de Eliade (1972) mostra a necessidade que possuímos de comunicar e compartilhar com os outros nossas histórias, e a literatura é prova do que nos diz a autora, porém, o que entra em cena na modernidade, com a tecnologia digital, é forma como estamos contando nossas histórias, mesclando ficção e realidade produzidas por nós mesmos nas redes sociais, blogs, e outros espaços onde possamos compartilhar o que pensamos, sentimos, nossas tristezas e alegrias, criando e compartilhando a cada dia, a nossa própria odisseia

Os elementos míticos estão presentes tanto no jogo *The Legend of Zelda* como em vários momentos da obra freudiana. Freud utiliza dos mitos para explicar diversos conceitos, entre os mitos mais populares utilizados em sua obra, está o Complexo de Édipo, inspirado na obra de Sófocles. Caillois (1980) diferencia a mitologia entre situações ou heróis. Ao separar situação mítica do herói, pode-se dizer que são as situações míticas que são interpretadas, como a projeção de conflitos psicológicos que encobrem os verdadeiros complexos enquanto, e o herói, permanece

como imagem ideal do indivíduo, que tem sua utilidade apenas como compensatória para o indivíduo, sem que o indivíduo possa, ele mesmo, ser o herói, no momento presente.

Este é um dos motivos pelos quais um jogo como o *The Legend Of Zelda* permanece há tanto tempo com sucesso para os jogadores, pois nele, pode-se ser o herói, no momento em que jogamos, o desejo de ser o herói não é mais projetado ao futuro, mas vivenciado no espaço virtual como realidade.

É importante atribuímos *sentido* a noção de herói além do sentido ideal que costumamos atribuir-lhe. O herói é, por definição, aquele que fornece uma solução, uma saída feliz ou infeliz. O indivíduo sofre antes de mais nada, por não sair do conflito de que é vítima, porém, o indivíduo não pode se contentar sempre com essa satisfação, necessita do ato, ou seja, ele não poderia manter eternamente uma identificação virtual com o herói, uma satisfação ideal. Exige ainda a identificação frequentemente acompanhado por um rito, visto que se a violação do interdito é necessária, só é possível na atmosfera mítica, e o rito introduz aí o indivíduo. Apreende-se aqui a essência da festa: constitui um excesso permitido através do qual o indivíduo se encontra dramatizado e se torna o herói, o rito realiza o mito e permite sua vivência (CAILLOIS.1980).

O herói, está sujeito a dados históricos, reflete os anseios de um grupo ou de um povo; sua conduta depõe a favor de uma ação ou de uma ideia cujo objetivo é arrastar outros indivíduos para o mesmo caminho. A lenda, é um conto no qual a ação maravilhosa se localiza com exatidão; os personagens são precisos e definidos. As ações se fundamentam em fatos históricos conhecidos e tudo parece se desenrolar de maneira positiva (BAYARD,2002).

A proposta de Caillois (1980) é semelhante à de Corso (2011), afirmando que o ser humano, quando pensa sobre si, vê o ser humano racional, lúcido, com os pés no chão, mas que às vezes é tomado pela fantasia. Entretanto, os psicanalistas acreditam no contrário, que o homem sonha a maior parte do tempo, e em certos momentos, geralmente a contragosto, acorda.

Link é frequentemente apresentado nas aberturas dos jogos em sono profundo, onde só acorda para lutar em favor de *Hyrule*, assim como *Zelda*, vítima da inveja do irmão é condenada ao sono eterno, presa na torre do castelo, à espera de seu herói. O sono e principalmente o sonho também foi de extrema importância para a construção da teoria psicanalítica, especialmente na construção do principal e revolucionário conceito freudiano, chamado de inconsciente.

Para os principais gêneros narrativos populares representados na Europa, o mito ou saga, a lenda ou anedota, possuem como traços distintivos essenciais os seguintes: O conto é um relato em

prosa de acontecimentos fictícios e dados como tais, feito com a finalidade de divertimento. O mito está ligado a um ritual, tem conteúdo cosmogônico ou religioso, simbolizando as crenças de uma comunidade, e os acontecimentos fabulosos narrados são tidos como verídicos. (SIMONSEN.1987).

Não surpreende que também a psicanálise, mostre a importância que os contos tradicionais têm para a vida psíquica de nossas crianças. Em alguns indivíduos, a lembrança de suas histórias favoritas tomou o lugar das próprias recordações da infância; eles converteram as histórias em lembranças encobridoras. Elementos e situações tirados desses contos acham-se frequentemente nos sonhos. Na interpretação dos trechos respectivos, ocorre ao analisando a história cuja significação liga-se a eles. (FREUD, 1913).

No *The Legend of Zelda*, Link é frequentemente acordado de seus sonhos, para lutar em favor da Triforce, mas no resto do tempo ele vive em uma realidade fora do mundo de Zelda, dessa forma, fica a critério do jogador entender a realidade heroica de Link como sonho ou realidade.

O Conto remete a duas dimensões: por um lado a oralidade, e por outro a ficcionalidade, isto é, trata-se de um relato que não tem compromisso com a realidade, utilizando-se do maravilhoso com a função de entreter e possibilitar a verbalização das dificuldades humanas (HILLESHEIM; GUARESCHI.2006).

Mas o que é um conto popular? A língua corrente emprega os termos “conto”, “relato”, “lenda”, “história”, sem qualquer rigor. Os folcloristas, procurando definir mais rigorosamente os diferentes gêneros narrativos populares, utilizaram diversos métodos de abordagem: temático, estrutural, arquetípico, funcional. Cada gênero é caracterizado por um conjunto de relações entre seus caracteres formais, seus registros temáticos e seus usos sociais possíveis. A definição popular de um gênero pode compreender distinções que se referem qualquer um desses níveis, ou a cada um deles. (SIMONSEN.1987).

Coelho, (1998) acredita, que os contos de fadas não necessariamente, precisam ter “fadas”, mas devem sempre ter o elemento do “maravilhoso”, e seus argumentos devem ser desenvolvidos dentro da magia feérica²⁶. Precisam ter elementos como princesas, bruxas, reis e rainhas.

A efabulação básica do conto de fadas expressa os obstáculos ou provas que precisam ser vencidas, como um verdadeiro ritual iniciático, para que o herói alcance auto-realização existencial, seja pelo encontro de seu verdadeiro eu, seja pelo encontro da princesa, que encarna o ideal a ser alcançado. (COELHO. 1998.p.13)

²⁶Deslumbrante, maravilhoso, fantástico (iluminação feérica). Que denota magia, que pertence ao mundo da fantasia: Fadas são feéricas. <<http://www.aulete.com.br/fe%C3%A9rico#ixzz3czKwL567>> Acesso em: 10 junho.2015

Vladimir Propp, (2002) acredita que, o gênero do conto maravilhoso, é discriminado como aquele que contém elementos como o prejuízo causado a alguém (rapto e exílio) ou o desejo de possuir algo. O desenvolvimento dos contos é geralmente iniciado com a partida do herói, encontro com o doador que lhe dá um recurso mágico, ou um auxiliar mágico. Segue-se um duelo com o adversário, o retorno e a perseguição (PROPP.2002.)

Propp (2002), analisou com detalhes os diversos elementos dos contos maravilhosos, demonstrando que há elementos universais enquanto estrutura textual. Alguns desses elementos são a desgraça, o rompimento ou partida do herói. A sequência desse acontecimento de acordo com ele, é a obtenção de um recurso mágico, essa obtenção pode tomar várias formas, mas assume o mesmo elemento de composição. A forma como o recurso mágico chega na mão do herói geralmente introduz na história um outro personagem, ou até mesmo um herói, que só passará a ser considerado herói pela transformação que envolve essa busca.

No jogo *The Legend of Zelda*, a “*Triforce*”, representa este elemento mágico, proposto por Propp. *Link*, o herói, é o protetor de *Zelda*, permitindo que *Zelda*, ao longo das histórias, seja vista como heroína. De qualquer maneira, *Link* e *Zelda* precisam de “eras” de transformação, como aponta o autor, para que sejam reconhecidos como tais.

Propp (2002), também considera como elemento dos contos de fadas, os rituais de iniciação, especialmente aqueles que são ligados à puberdade, que é considerada, desde os povos antigos um momento de rituais iniciáticos.

O rito de iniciação está bem caracterizado em *The Legend de Zelda*, pois tanto *Zelda* como *Link* só reconhecem seus papéis de guardiões e heróis da *Triforce* e do seu mundo após atingirem a adolescência. Os mitos devem ser compreendidos como modelos de subjetivação, que moldam nossas mentes. Enquanto modos de subjetivação porque nós os criamos, e vivemos com essa criação ao mesmo tempo em que os mitos nos criam, nós os servimos e eles nos vivem.

Para a psicanálise, os mitos são utilizados para demonstrar a existência de desejos, pulsões e instintos. Eles são criados como ressonadores de desejos que precisam permanecer escondidos na mente humana. Para o psicanalista, o relevante em cada história é a expressão anímica, mágica vital, a catexia libidinal, e o conceito de mito deve ser utilizados para toda produção cultural coletiva expressiva. Portanto, o estudo dos jogos digitais que contenham elementos narrativos e personagens presentes em mitos, lendas e contos de fadas pode contribuir na escuta clínica de pacientes na clínica contemporânea (FONTARINI,2008)

Desde A Interpretação dos Sonhos, em Freud (1900) o mito figura como objeto de fascínio e inspiração para Freud desenvolver sua teoria acerca do funcionamento psíquico, alguns exemplos dos mitos na obra freudiana são o mito de Édipo e Narciso. O mito de Édipo expressa as pulsões sexuais, e o mito de Narciso explica os caminhos das representações objetais. (PASTORE,2012).

Roger Caillois, mostra a importância histórica e sociológica dos mitos na sociedade humana, entretanto que não podemos atribuir sua importância apenas aos reflexos externos dos mitos no campo social, pois há neles reflexos que são interiores, e que de acordo com o autor somente a psicanálise foi capaz de compreender

A psicanálise colocou o problema com toda sua acuidade, ao transferir os problemas de transferência, de concentração e sobredeterminação, lançou as bases para uma nova lógica válida da imaginação afetiva e, sobretudo, pela noção de complexo, fez ressaltar uma realidade psicológica profunda que, no caso da explicação dos mitos, poderá desenvolver um papel fundamental (CAILLOIS.1980.21)

Considerando a reflexão sobre os contos, mitos e lendas como importantes fontes de narrativa de si, torna-se necessário o entendimento do jogo digital em sua perspectiva temporal e ficcional.

4.3. Ficção e jogo digital, a estranheza do tempo na narrativa de Zelda.

Conforme Bayard (1947/2002), o mito é uma forma de lenda; mas os personagens humanos tomam-se divinos; a ação é então sobrenatural e irracional. O tempo nada mais é do que uma ficção. Na realidade, essas categorias se embarçam e os mitos são de uma infinita variedade; relacionados às religiões, são cosmogônicos, divinos ou heroicos. As lendas, com personagens mais modestos, fazem evoluir mágicos, fadas, bruxas, que, de uma maneira quase divina, influenciam os destinos humanos.

No *The Legend of Zelda* nem todos os personagens, tem essência divina, apenas *Demise* e a Princesa *Zelda* representam essa essência divina descrita por Bayard(1947/2002), Link e os outros protetores da Triforce assumem características lendárias, tornando-se inclusive, ponto de discussão entre alguns jogadores a razão que faz com que o jogo se chame *The Legend Of Zelda*, pois, para muitos a lenda deveria ser de Link e os guardiões da Triforce, pois são esses personagens os responsáveis pela jogabilidade. Quando Miyamoto criou *Link*, seu objetivo era fazer com o que o jogador se reconhecesse como *Link* e como herói, realizando dessa forma a conexão entre os mundos, tornando-se enquanto jogador parte da história, através da ação no jogo e dessa forma

estabelecer como estrutura narrativa a lenda, pois dessa forma, o jogador pode sentir-se parte da evolução e do destino da história.

Sobre a questão do tempo e da ficção, Ricoeur, (1994) afirma que o tempo, torna-se tempo humano, na medida em que é articulado de um modo narrativo, e que a narrativa atinge seu pleno significado quando se torna uma condição da existência temporal. A narrativa não se limita a fazer uso de nossa familiaridade com a trama conceitual da ação. Acrescenta a estes traços discursivos, que a distinguem de uma simples sequência de frases de ação, são traços sintáticos, cuja função é engendrar a composição das modalidades de discursos dignos de serem chamados de narrativos, sejam históricos ou ficcionais.

No *The Legend of Zelda*, o tempo e a narrativa são representados através da personagem Impa, uma anciã, que tua no tempo e como o tempo, protegendo Zelda e mantendo viva a história de Hyrule através do tempo, contando essa história através das reencarnações da princesa Hylia em Zelda, nas diferentes eras.

Freud nunca se dispôs a formular um conceito ou uma definição do tempo, mesmo assim, o tempo está presente em toda sua teoria. É sobre a base do tempo que se pode pensar em memória, em transmissão, em repetição, em perlaboração, em pulsão, em invenção, em acontecimento, em novo. (GONDAR, 2006)

A psicanálise, restitui de certa forma algumas características da narrativa tradicional. Não apenas porque a análise se centra sobre uma narrativa oral, mas, sobretudo, porque esta fala não se ordena exclusivamente pelo sentido positivo e, assim como a narrativa antiga, não constitui um discurso explicativo. Por outro lado, se a psicanálise conserva algumas características da narrativa, ela não restaura simplesmente a narrativa como considerada anteriormente, até porque suas condições de possibilidade não existem mais. O que importa justamente é como, dadas as novas condições, a psicanálise se demarca do romance e da informação que surgem no mesmo tempo de declínio da narrativa, (BIANCO; MOURA; SOLBERG,2010)

Com base nessas premissas, é possível compreender que a narrativa é um elemento fundamental da escuta clínica, os discursos, a cultura e os sujeitos mudaram desde a época de Freud, e precisamos ficar atentos com essa nova forma de narrar a si mesmo na modernidade, promovida pelos jogos de computadores, seus personagens, suas histórias, pois esse é o discurso de nosso tempo, é o modo como somos constituídos

O texto de Freud sobre os romances familiares (Freud, [1909] 1996), faz uma breve menção feita aos traços sobre os quais o sujeito se apoia para narrar a sua história. Na verdade, essa mesma ideia é mantida por Freud durante toda a sua obra. Trata-se sempre do que ele mais tarde vai chamar de “fósseis de referência” (Freud, [1939] 1996: 38), aos quais se remetem as construções feitas na narrativa de uma análise. É sobre os traços que restaram da lembrança dos pais de sua infância que o neurótico criará o seu romance sobre os pais enaltecidos. Lacan ([1953] 1998) localiza, precisamente nesses vestígios, um lugar de fenda no saber por onde a verdade do sujeito emerge e é resgatada. Eles aparecem na fala, e dão lugar às operações da história que são realizadas a partir desses vestígios. Apoiando-se neles é que será possível ao sujeito criar uma ordem histórica ou reordenar a sua história – que ao mesmo tempo toma “as contingências passadas” e as faz determinar “as necessidades por vir” (BIANCO; MOURA; SOLBERG,2010)

A criança mais nova tende especialmente a utilizar essas histórias imaginativas para despojar os irmãos mais velhos de suas prerrogativas — de uma maneira que lembra as intrigas históricas; e com frequência não hesita em atribuir à mãe tantos casos de amor fictícios quantos são os seus competidores. Pode então surgir uma interessante variação desses romances familiares, e um que o herói e autor tem uma legitimidade reconhecida enquanto seus irmãos e irmãs são declarados bastardos. Se estiverem operando também outros interesses, estes podem determinar o curso do romance familiar, já que sua multiplicidade e amplitude de formas permite-lhe satisfazer toda uma série de requisitos (FREUD (1909 [1908]). p.246)

As narrativas não são mais consideradas como textos fixos, dentro de uma definição da tradição folclórica na qual o mais autêntico é julgado ser o mais fiel à sua forma original. As narrativas são formas vivas produzidas através da interação social para informar à plateia e também para diverti-la com força, espírito, riso e drama. (LANGDON,1999)

Bayerle (1947/2000) acredita que a lenda existe desde a formação do clã, da sociedade e os temas se desenvolvem com preocupações semelhantes em todas as culturas. Para Simonsen, (1987) a lenda é um relato de acontecimentos suposto como verídico pelo locutor e seu auditório, e é localizada, pois as definições de tempo e lugar integram o relato. A lenda tem conteúdo muito heterogêneo, mas trazem elementos do sobrenatural, personagens e elementos locais.

Quando Freud fez suas pesquisas sobre arte, literatura e linguagem, moral, folclore mitos e fábulas, encontra explicações com base em mecanismos que originam o inconsciente. Subjacentes

a tais formações culturais estariam processos metapsicológicos comuns tanto ao indivíduo, como a comunidade. (MICELA,1984).

Um dos elementos mais atrativos no *The Legend Of Zelda* e que faz com quem o próprio jogo torne-se uma lenda é sua construção temporal. O jogo acontece através de muitas eras, entretanto, essas eras não acontecem de forma linear, elas obedecem ao tempo numa perspectiva quântica e não newtoniana. Seus personagens não ficam presos no passado, presente ou futuro, eles circulam na história constantemente. Em uma perspectiva lacaniana é possível dizer que a história e seus personagens são constantemente atualizados através das ações de seus jogadores.

4.4.Subjetividade Contemporânea: Imagens que vem e vão...nelas pulsão

Garcia Roza (1999) mostra que, de acordo com Freud, a teoria das pulsões, é, por assim dizer, nossa mitologia. Pulsão, diz Freud, é um conceito situado na fronteira entre o mental e o somático, ou ainda é o representante psíquico dos estímulos que se originam dentro do organismo e alcançam a mente. Essas duas definições apresentadas por Freud num mesmo parágrafo trazem o inconveniente de confundir pulsão como representante dos estímulos internos, com os representantes psíquicos da pulsão. Uma pulsão nunca pode tornar-se objeto da consciência, é que mesmo no inconsciente ela é sempre representada por uma idéia, ou por um afeto.

Lacan, ao criar o conceito de objeto *a*, acrescenta duas pulsões à teoria freudiana sobre a sexualidade humana: a pulsão escópica, que tem como objeto o olhar, e a pulsão invocante, que tem como objeto a voz, construindo a noção lacaniana de objeto *a* (FERREIRA,2000)

Por esta razão, uma das formas de denominação da sociedade contemporânea, como sociedade escópica deve-se ao império das imagens, proporcionado especialmente pela tecnologia digital. Torna-se senso comum, a percepção de que cada vez mais nosso cotidiano é envolvido pela imagem, seja através da tela de um celular, ou de um *avatar* construído para um jogo, é a imagem que media nossa relação com o mundo. Refletindo sobre a idéia de imagem pode-se retomar o conceito de Dolto sobre a construção da palavra imagem.

Na realidade, essa expressão resulta de um jogo de palavras dividido em três partes. Veja, se refletirmos a partir de nossa fala no dia-a-dia, constataremos que falamos a partir de um mínimo de identidades adquiridas por todos.Ora, essas identidades são, no caso, constituintes da palavra “imagem” a primeira palavra “I”, do termo identidade; o ma, primeira sílaba da palavra mamãe, que a criança pronuncia sempre precedida do “minha”,

“minha mamãe”[*ma mamanan*] e seguida do “me ama”[*m’aime*] (homófono em francês ao adjetivo mesmo[*même*], que marca a identidade absoluta) Finalmente, o “gem”[*ge*], última sílaba da palavra imagem, que significa terra, a base, ou ainda o corpo, bem como o eu [*je*], pronome pessoal da primeira pessoa do singular. Pronto, I-ma-gem, isto é, substrato relacional com o outro (DOLTO,2008, p.10-11)

Conforme Betts, (2006) a sociedade contemporânea tem recebido diferentes denominações nas últimas décadas, como sociedade do espetáculo, sociedade dos indivíduos, sociedade de massa, sociedade industrial, sociedade de consumo, sociedade escópica, sociedade disciplinar, império da imagem, império do novo, do grotesco, do *hobby* de julgar, e assim por diante. Em todas essas caracterizações, podemos constatar a primazia do sentido da visão e da pulsão escópica. Não há dúvida de que o desenvolvimento da ciência e da tecnologia permitiu o surgimento e a comercialização global de todos os tipos de aparelhos captadores e reprodutores de imagens. Nunca antes, na história, se produziram tantas imagens para dar a ver. Cinema, televisão, vídeo, câmaras digitais, outdoors, telefones celulares que filmam e fotografam, os meios de multiplicação das imagens parecem não ter fim.

O que se passou com a revolução digital? Parece que não se trata apenas da emergência do que foi denominado de *pós-modernidade*, com o suposto fim das grandes narrativas que teria acabado com o universal e também com a unidade do sentido. A revolução virtual, com o advento da cibercultura, é de outra ordem. O organizador do social como presença da humanidade em si mesma, em seu caráter universal, se faz sem que a unidade de sentido seja condição necessária. O ciberespaço dissolve a unidade de sentido, e cada fragmento de texto partilha do hipertexto móvel e mutável, de modo que uma multidão de fragmentos se interconectam no fluxo de comunicação transversal, caótico, em turbilhão, ao modo fractal. É a interconexão generalizada da Internet que consolida uma nova universalidade que multiplica a polifonia dos sentidos. (FLEIG,2006)

Lipovetsky (2004) acredita que o termo *pós-modernidade*, seja problemático porque parece indicar uma grande ruptura na história do individualismo moderno, mas o fato é que ele é adequado para marcar uma mudança de perspectiva nada negligenciável nessa mesma história. Só que na era clássica, o surgimento do individualismo ocorreu concomitante com a ampliação do poder estatal, o que fez que essa autonomização dos indivíduos permaneça mais teórica do real. A pós- modernidade representa o momento histórico preciso em que todos os freios institucionais que se opunham à emancipação individual se esboroam e desaparecem, dando lugar a manifestação dos desejos subjetivos, da realização individual, do amor-próprio. As grandes estruturas socializantes perdem

autoridade, as ideologias já não estão mais em expansão, os projetos históricos não mobilizam mais, o âmbito social não é mais que o prolongamento do privado, instalando-se a “era” do vazio.

Na realidade, são antes de tudo, o consumo de massa e os valores que ele veicula (cultura hedonista e psicologista), os responsáveis pela passagem da modernidade, mutação que se pode datar da segunda metade do século XX. Essa sociedade pós-moderna deve ser explicada pela sedução que por noções como alienação e disciplina. Não existem mais modelos prescritos pelos grupos sociais e sim condutas escolhidas e assumidas pelos indivíduos, as normas não são mais impostas sem discussão, e sim, uma vontade de sedução que afeta indistintamente o domínio público(culto a transparência e a comunicação) e o privado (multiplicação das descobertas e das experiências subjetivas).Vários sinais mostram que o que acontece agora é o “Hiper”, a qual se caracteriza o hiperconsumo, caracterizando uma terceira fase da modernidade, pela hipermodernidade, que se segue a pós modernidade, e , com ela o hipernarcisismo.

A hipermodernidade é uma sociedade liberal, caracterizada pelo movimento, pela fluidez, pela flexibilidade e indiferente como nunca antes se foi aos grandes princípios estruturantes da modernidade, que precisam adaptar-se ao ritmo Hiper moderno, para não desaparecer. O hipernarcisismo configura-se como um Narciso que toma ares de maduro, responsável, organizado, eficiente e flexível, e dessa maneira, rompe com o Narciso do anos pós-modernos, hedonista e libertário (LIPOVETSKY, p.25 ,2004)

Quinet, (2002) acredita que nossa sociedade atual pode denominar-se sociedade escópica, por ser comandada pelo olhar que conjuga a sociedade do espetáculo descrita por Deboard, e a sociedade disciplinar descrita em Foucault. É o olhar, excluído da simbolização efetuada pela cultura sobre a natureza, que retorna sobre a civilização, trazendo o gozo do espetáculo e o imperativo do super eu de um empuxo a gozar escópico: um comando de dar a ver, seja de mostrar-se inocente, seja de tornar-se visível. De toda forma, na sociedade escópica, é preciso ser visto pelo outro

A sociedade do espetáculo não é apenas os resultados de uma pletora de imagens, não é apenas um mundo, da visão, mas uma visão de mundo, que tomou sua forma objetiva com os avanços da ciência (QUINET,2002, p.281)

Refletindo a partir da afirmação de Quinet (2002) sobre a sociedade do espetáculo, e da imagem como visão de mundo, e como constituição subjetiva do contemporâneo, fica claro a necessidade de compreender como essa outra linguagem promovida pela tecnologia e jogos digitais tem lugar na escuta clínica atual e na compreensão da subjetividade contemporânea.

O olhar em questão na psicanálise não é um olhar do sujeito e sim um olhar que incide sobre o sujeito, é um olhar que o visa: olhar inapreensível, invisível, pulsional. O olhar é um objeto apagado do mundo de nossa percepção, que não deixa, no entanto, de nos afetar: a visão predomina sobre o olhar excluindo-o do campo do visível. Nessa separação entre olho e olhar encontra-se a esquizofrenia do sujeito. O registro simbólico age como barreira entre o imaginário e o real ao mesmo tempo que os articula. O registro do imaginário é o campo do visível, onde se encontra o mundo dos objetos perceptíveis e das imagens que segue a tópica especular (QUINET, 2002)

Por esta razão o objetivo desse estudo foi a compreensão do jogo digital como constituição de subjetividade, pois o que torna o jogo digital tão atraente aos olhos dos jogadores é o campo visível associado à sua narrativa como mostra Quinet (2002)

Enquanto pulsão, o olhar ganha destaque em diversos momentos na história da psicanálise, chegando a ser crucial. É através dele que o sujeito vai se constituir, à medida em que depende do olhar do Outro para que sua imagem seja construída, e a partir disto o mundo possa ser realmente visto pelo sujeito. Dentro da Psicanálise, a pulsão escópica ganha destaque já em 1905, no texto *Três Ensaios sobre a Teoria da Sexualidade* onde Freud fala de um mundo interno totalmente novo e com representações próprias onde a possibilidade do prazer no olhar. Neste texto ainda se têm fragmentos daquilo que o autor toma como sendo o conceito de pulsão. Para dar conta do conceito de pulsão de Freud, Lacan cunha outros dois conceitos essenciais que são o desejo e o gozo. E quando se fala em desejo, é inevitável se falar da falta, tendo em vista que é ela quem funda o desejo (FORTES, 2014)

Considerando que há prazer no olhar, como nos ensina Freud, e que este olhar depende do olhar do outro, as novas tecnologias, especialmente a tecnologia digital, possibilitam a comunicação em tempo real, para qualquer parte do mundo. Permite que sejamos movidos por esse desejo, o desejo do olhar, o desejo do dar-se a olhar. Quando um sujeito jogador se conecta a seu avatar, ele conecta-se inicialmente com sua imagem, com suas características físicas, aparentes, quando o jogador faz uma escolha pela história de seu personagem, e interage com os outros jogadores pelo espaço virtual, é seu gozo escópico, é a forma que Quinet (2002) designou como “dar-se a ver”.

O olhar, segundo Lacan, é objeto sem o qual não há angústia. Esta é o afeto do sujeito diante do desejo enigmático do Outro: *Che vuoi?* Pergunta do diabo a Álvaro no conto O diabo enamorado, de Cazotte, que Lacan constituirá como paradigma do desejo do Outro. É a pergunta que o sujeito se faz ao se perguntar “o que o outro quer de mim? Questão que provoca angústia, a qual deve ser superada para o sujeito chegar ao nível do desejo, com a resposta da fantasia. Qual a relação entre o desejo do outro e o objeto olhar? (QUINET, 2002, p.106)

O nível da angústia diante do desejo do Outro corresponde a presença do objeto a, prevalentemente, como veremos em sua modalidade escópica. A angústia comparece quando surge a ameaça dos próprios olhos no chão, diz Lacan, quando se refere ao Édipo. A angústia se manifesta ao sujeito quando a falta que estrutura sua realidade. O lugar da angústia é a falta, o lugar que ocupa objeto perdido, mas quando é preenchida pela presença do objeto de gozo que retorna para o sujeito e dessa forma trata-se de um olhar, não um olhar visto, porém um olhar imaginado no campo do Outro na realidade (QUINET,2002)

A cibercultura é uma das formas do Outro contemporâneo. Ela não tem um centro de poder, é plural, e não se baseia em um modelo vertical, mas transversal. É um Outro inconsistente que possibilita uma interconectividade generalizada, reticular e, portanto, novas formas do laço social. Ele produz e veicula múltiplos e sucessivos objetos de desejo e programas para obtê-los. Se o significante é o que representa um sujeito para o outro significante, o *ícone* é o que representa o objeto de desejo/gozo para um sujeito. Tem esta propriedade de capturá-lo, de siderá-lo por um tempo. Ele paga para usufruir da satisfação que o ícone promete é sua vertente econômica, libidinal. A rede parece organizada em torno deste objeto, mas, no fundo, se organiza em torno de um buraco. Atrás do objeto há um buraco - a falta de objeto, a falta do objeto que produziria a satisfação - que movimenta incessantemente a rede. É a “causa” da rede e para onde ela se dirige. O *ícone* aproxima-se do *objeto a* laciano, objeto do desejo, causa do desejo e de mais gozar. (SCHWARTZ,2008)

Além disso, a tendência do sujeito de constituir um outro que, contenha e detenha o olhar que é universal. O neurótico fabrica no imaginário um pai do amor ou severo, o perverso transforma o outro a quem devolve o objeto para desmentir que ele é perdido e psicótico construindo um delírio de observação. E no âmbito mítico e religioso encontramos formas épicas de enquadramentos do olhar. Na mitologia greco-romana por exemplo, encontramos várias representações de figuras do Outro do olhar, um exemplo delas são os Ciclopes, gigantes de um olho só que produzem o trovão de Zeus (QUINET, 2002).

A ideia filosófica de que jogo é espaço de movimento, e a reflexão de Lacan de que desejo é intervalo, distância entre consciente e inconsciente, entre enunciação e enunciado, pode demonstrar que o espaço do jogo é revelador da estrutura topológica do desejo; que o jogo poderia ser entendido como a metáfora do desejo (PETRY,2010)

Retomando o jogo do carretel, relatado por Freud em Além do Princípio do Prazer, aos movimentos repetidos de desaparecer e aparecer do objeto, executados por seu neto de 1 ano e meio, queremos salientar a estrutura em que este jogo se dá. É pela oposição de movimentos

contrários, pela alternância na execução dos mesmos, que o jogo se estruturava. Mesmo que o júbilo do menino ocorresse com o aparecimento do carretel, ao dizer da (aqui), era o seu anterior desaparecimento, verbalizado com um ó/fort (fora), que garantia o contentamento. Como percebemos aqui, presença e ausência reclamam-se mutuamente.

Para Lacan esse é no momento da conjunção da presença e da ausência, no que chamou de ponto zero do desejo, que a mãe é transformada de um real com o qual a criança não podia se opor, em um símbolo/significante. Ou seja, o momento da conjunção dá-se quando a criança joga. Neste ponto, o curso de nosso pensamento nos conduz a reconhecer que este ponto zero do desejo é o espaço-tempo no qual reside a pulsão lúdica. (PETRY, 2010)

As características, ou melhor, a estrutura dos jogos de linguagem de cada sujeito é o que o define como tal. Seja qual for a fórmula que sustenta esse sujeito, o que prende o jogador no jogo, a partir do momento em que ele joga, parece ser a satisfação (princípio do prazer) do reencontro da representação (*Vorstellung*). (PETRY,2010, p.51)

A paixão do jogador é manter o significante circulando de lugar em lugar, fazendo com que o sujeito mude sua posição. Por isso, quando o jogo começa, não há como parar. Se o que não pode parar, o que se repete é o significante, é lá onde está o desejo. De qualquer forma, dirá Lacan recorrendo a Freud em Mais Além do Princípio do Prazer, que a insistência do automatismo de repetição encontra motivação desde a organização cerebral até as estruturas simbólicas. Assim, “se o homem chega a pensar a ordem simbólica, é por estar primeiramente aprisionado nela em seu ser”, pois “é o deslocamento do significante que determina os sujeitos em seus atos, seu destino, suas recusas, suas cegueiras, seu sucesso e sua sorte (PETRY,2010)

Nesse sentido o jogo do fort-da observado por Freud em seu neto, não se distancia dos jogos digitais do nosso tempo, já que o carretel jogado além do alcance da visão do menino, permite que seja criado um espaço de tempo, que é narrado pelo menino na expressão *fort*, para indicar ausência e o *da* para indicar o retorno do objeto. O que acontece com a tecnologia digital é que essa ausência do objeto está no espaço e no tempo virtual, que como já vimos, constitui-se num autêntico espaço e tempo. Portanto, é possível compreender que a proposta de Freud de tomar o fort-da como representante pulsional pelo mecanismo da ausência e presença ainda permanece, encontrando na tecnologia digital e na virtualidade os elementos de presença e ausência, representados respectivamente pelas expressões *on-line* e *off-line*.

Além disso, o mundo virtual, de acordo com Frias (2010) permite a construção de um avatar. A construção desse avatar já se constitui como um primeiro passo para reflexão do sujeito sobre si, espaço este, que muitas vezes nos é negado pelos excessos da sociedade hipermoderna apontada por Lipovestky. A escolha do avatar é uma característica não apenas dos jogos de modalidade *RPG*

(*Rolying Play Game*), mas está presente em praticamente todos os jogos digitais, mesmo que não contenham narrativas, pois cabe ao jogador a escolha, do personagem que *deseja* representar, escolhendo suas características, poderes, e seu papel dentro do jogo.

Dessa forma, buscou-se compreender o jogo digital sem qualifica-lo, tomando sua existência em nosso cotidiano como um elemento que caracteriza a subjetividade contemporânea e que está presente nos discursos e na escuta clínica contemporânea.

GAME OVER

No percurso deste trabalho, ao buscar o entendimento da relação entre os jogos digitais e a subjetividade foi possível resgatar muitos conceitos que deixamos de lado no discurso acerca do jogo digital. Entretanto, esse trabalho representa apenas um ponto de partida para esse tema, considerando que não foram realizados, atendimentos clínicos psicológicos com o recurso do jogo digital. Com este estudo também foi possível sair do lugar de jogadora, e encontrar em outras ciências grandes contribuições para psicologia especialmente para psicanálise e para o entendimento da subjetividade e dos jogos digitais.

O jogo sempre foi um elemento importante para psicologia, especialmente para Freud, que dele extraiu o ponto de partida de seu estudo sobre a pulsão. No mundo contemporâneo, os jogos continuam ganhando espaço teórico e discursivo nas mais diversas ciências, que buscam compreender como a linguagem presente na tecnologia e nos jogos digitais, cada vez mais presente no cotidiano. Além disso, na contemporaneidade o jogo já não pertence mais exclusivamente ao universo infantil, democratizado pela tecnologia, o jogo está presente na vida de muitos adultos, não pertencendo mais exclusivamente ao domínio da infância.

Como mostrou Lévy, a virtualidade presente nos jogos digitais propicia um espaço potencializador, onde a virtualidade não precisa ser vista como elemento irreal, mas como um autêntico espaço de jogo, assim como os tabuleiros e suas peças. Nas palavras de Lévy (1996) “o virtual não é imaginário, ele produz efeitos e embora não se saiba onde, a conversação eletrônica tem um lugar”.

Ao longo do texto buscou-se resgatar os aspectos históricos do jogo, esse percurso foi importante para a compreensão das diferentes formas de concepção do jogo, ampliando o conceito de jogo como apenas uma brincadeira que envolve um sistema de regras, identificando outras formas de compreendê-lo dentro de suas diversas categorias como foi identificado especialmente por Caillois e Huizinga.

Os jogos digitais, especialmente, os de categoria RPG (Roleplaying Play Games) criaram uma nova forma de narrativa de acordo com Lévy (1996) pois suas histórias passaram a ter unidade de tempo, sem unidade de lugar e a continuidade de ação, apesar da duração descontínua.

Nesse sentido o jogo do fort-da observado por Freud em seu neto, não se distancia dos jogos digitais do nosso tempo, já que o carretel jogado além do alcance da visão do menino, permite que seja criado um espaço de tempo, que é narrado pelo menino na expressão *fort*, para indicar ausência e o *da* para indicar o retorno do objeto. O que acontece com a tecnologia digital é que essa ausência do objeto está no espaço e no tempo virtual, que como já vimos, constitui-se num autêntico espaço e tempo. Portanto, é possível compreender que a proposta de Freud de tomar o fort-da como representante pulsional pelo mecanismo da ausência e presença ainda permanece, encontrando na tecnologia digital e na virtualidade os elementos de presença e ausência, representados respectivamente pelas expressões *on-line* e *off-line*.

Além disso, o mundo virtual, de acordo com Frias (2010) permite a construção de um *avatar*. A construção desse avatar já se constitui como um primeiro passo para reflexão do sujeito sobre si, espaço este, que muitas vezes nos é negado pelos excessos da sociedade hipermoderna apontada por Lipovestky. A escolha do avatar é uma característica não apenas dos jogos de modalidade *RPG* (*Roleplaying Play Game*), mas está presente em praticamente todos os jogos digitais, mesmo que não contenham narrativas, pois cabe ao jogador a escolha do personagem que *deseja* representar, escolhendo suas características, poderes, e seu papel dentro do jogo.

O que torna o jogo digital, especialmente atraente para seus jogadores é aquilo que Freud já havia considerado o ponto de partida para o entendimento dos processos psíquicos, o narrar-se a si mesmo. É através da linguagem, da narração de si, que os conflitos psíquicos deixam se manifestar

pelo *acting out*, pois enquanto o sujeito não encontra pela via da palavra a expressão de seu conflito ele o manifesta através do ato. Desta forma, os jogos digitais, especialmente o *RPG*, (*Rolying Play Game*) constituem-se como um tempo e espaço potencial para a narrativa de si mesmo através da projeção de seus conflitos psíquicos nas escolhas e nos segmentos da história que o jogador é capaz de desenvolver criando com isso a possibilidade de narração de algo que é seu na criação de seu avatar e dos destinos da história.

A escolha pelo *The Legend Of Zelda* como referência para o estudo dos digitais deu-se não apenas pela sua grande popularidade, permanência no mercado de games, e característica híbrida, mas também pela forte presença dos contos, mitos e lendas em sua estrutura narrativa.

Os mitos, contos e lendas, de acordo com Fontarine, (2008) são utilizados pela psicanálise para demonstrar a existência de desejos, pulsões e instintos. Eles são criados como ressonadores de desejos que precisam permanecer escondidos na mente humana. Para a psicanálise, o relevante em cada história é a expressão anímica, mágica e a catexia libidinal, e a explicação mítica deve ser utilizada como produção cultural expressiva. ~~e por esta razão~~ Freud utiliza os mitos em toda sua obra para explicar os processos psíquicos, exemplos dessa afirmativa estão claros nos seus conceitos mais popularizados como o mito de Édipo para explicar as pulsões sexuais, ou o mito de Narciso para explicar o processo das relações objetais. Os mitos, portanto, continuam a atualizar-se como constituição do sujeito e da subjetividade, narrados pelo jogo e o jogador através de seus personagens.

Além dos mitos, e das narrativas a sociedade contemporânea defronta-se intensamente pelo império da imagem, que faz com que a narrativa mítica dos jogos possa ser representada em imagens possibilitando mais um caminho e um destino para a pulsão: o olhar.

De acordo com Quinet (2002) é o olhar, excluído da simbolização efetuada pela cultura sobre a natureza, que retorna sobre a civilização, trazendo o gozo do espetáculo e o imperativo do super eu de um empuxo a gozar escópico: um comando de dar a ver, seja de mostrar-se inocente, seja de tornar-se visível. De toda forma, na sociedade escópica, é preciso ser visto pelo outro. E por esta razão que os jogos que permitem a interação com outros jogadores em tempo real ganham cada vez mais espaço, não basta apenas narrar a si mesmo através da história, é necessário que esta história seja vista pelo outro. O gozo, como mostra Quinet (2002) está nesse dar-se –a ver através do outro.

A necessidade de interação com o outro é tão potente na sociedade contemporânea, que uma das críticas feitas ao *The Legend Of Zelda* como um game híbrido é a menor possibilidade de intervenção no destino dos personagens pelos jogadores. A maior interação da narrativa pelos

jogadores permitiria um maior número de jogadores e uma maior possibilidade de ser visto por eles, potencializando a relação de prazer com o jogo.

E quando se fala em prazer, também se fala em desejo. E meu desejo, ao finalizar este estudo é que ele tenha contribuído para o entendimento do jogo digital na construção da subjetividade contemporânea reconhecendo que há muitas análises possíveis sobre o tema e o próprio The Legend Of Zelda, já que seus personagens foram analisados dinamicamente e este jogo permite inúmeras análises de cada personagem, pois sua narrativa e personagens são encantadores. Outro aspecto que não possível abordar nesse trabalho sobre a temática do jogo, é o acompanhamento de um caso clínico que disponibilize o jogo digital como possibilidade de jogo na terapia.

REFERÊNCIAS

AGABEM G. Infância e História: Destruição da experiência e origem da história. Belo Horizonte. Editora UFMG ,2005.

ABBAGNANNO.Nicolas. Dicionário de Filosofia. São Paulo. Editora Martins Fontes.2007.

- BAYARD, Jean. História das Lendas. [recurso eletrônico]. Disponível em: <<http://www.ebooksbrasil.org/eLibris/lendas.html>> Acesso:12 março.2015
- BIANCO, A.MOURA F. SOLBERG, M. A psicanálise e as narrativas modernas – a transmissão em questão. Revista Psicologia. Clínica. Rio de Janeiro, vol.22, n.2, p.17 – 25, 2010.Disponível em:< <http://www.scielo.br/pdf/pc/v22n2/02.pdf>> Acesso em 22 maio .2015.
- BILATES, Danilo. Uma contribuição para o estudo do conceito de Subjetivação em sua relação com a Hipermodernidade. Revista Urataguá.n23.jan/abr,2011Disponível em: <www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/Urutagua/article/.../10524/6627>. Acesso em: 12 maio.2015.
- BETTS, Jaime. A Pulsão Escópica na Contemporaneidade. Revista Associação Psicanalítica de Porto Alegre. n. 32, p. 49-65, jan. /jun.. 2007.Disponível em: <<http://www.apoa.com.br/uploads/arquivos/revistas/revista32-2.pdf>> Acesso em: 3junho.2015.
- BRABO; G.ROSSETO.E.A constituição do sujeito e da subjetividade a partir de Vygotsky: Algumas Reflexões. Revista Travessias.n.5.Universidade Do Oeste Paulista.2009.Disponível em:< e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/download/3238/2553>. Acesso: 9 março.2015
- ARAÚJO, Fabíola. M. O movimento do Fort-da na leitura de Lacan. Revista do núcleo Sephora de Pesquisa sobre o Moderno e o contemporâneo.UFRJ.Disponível em: <http://www.isepol.com/asephallus/numero_15/artigo_04.html. >. Acesso: 14 abril.2015.
- ARAÚJO M. RAMALHO. R. Narrativas de Jogos Digitais: Lições do RPG de Mesa, Centro de Informática, Brasil. Universidade Federal de Pernambuco. Disponível em: <www.cin.ufpe.br/.../Narrativa%20e%20Jogos%20Digitais%20> Acesso:22 maio.2015.
- ALMEIDA, Fábio S.*O que (não) é um RPG: Polêmica e Produção de Sentidos em discursos sobre o Role Playing Game*. Dissertação. Programa de Pós-Graduação em Letras. Universidade Estadual Rio de Janeiro. 2008. Disponível em:< <http://www.pgletras.uerj.br/bancoteses_mlg.php> Acesso 23 maio. 2015.
- AZEVEDO. Ana. Mito e Psicanálise. Rio de Janeiro. Jorge Zahar Editor.2004.
- BARRETO. Aldo. Mitos e Lendas da Informação: o texto, o hipertexto e o conhecimento. *Revista de Ciência e Informação*. Universidade Federal da Paraíba. v.2.n 2.fev/2007. Disponível em:< http://www.dgz.org.br/fev07/Art_02.htm> Acesso:23 maio.2015
- BRANDÃO, R, P.FREITAS.M.B; VILHENA.J. A mágica do jogo e o potencial de brincar. Revista Mal-Estar e Subjetividade. vol. 10.n3 Fortaleza set 2010. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1518-61482010000300007&script=sci_arttext> Acesso 24 abril.2015
- CAILLOIS. Roger. Os jogos e os Homens.Lisboa. Edições Cotovia. 1967/1990.
- CAILLOIS, Roger. O Mito e O Homem. Lisboa. Edições 70.1980.
- COELHO. Nelly.O conto de Fadas. São Paulo: Editora Ática, 1998.
- COSTA, Ana Maria. A ficção do Si Mesmo: Interpretação e ato em Psicanálise. Rio de Janeiro Editora Companhia de Freud. 1998.

- CAMARGO, F. A continuidade Tópica e a Construção da Textualidade em Narrativas Escritas. 94f. Monografia (Curso de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem) Universidade de Santa Cruz do Sul, Santa Cruz do Sul,2000.
- CORSO, D L. CORSO. M. Fadas no Divã: Psicanálise nas Histórias Infantis. Porto Alegre. Artmed. 2006.
- CORSO, D.CORSO.M. Psicanálise na Terra do Nunca. Porto Alegre: Artmed. 2011
- DELEUZE, Gilles. Diferença e repetição. 2. ed., rev. e atual. São Paulo: Graal, 2006.
- DOLTO, F; NASIO.J. A criança do espelho. Rio de Janeiro.Zahar.2008.
- DOSTOIEVSKI. Fiodor. O Jogador. São Paulo. Martin Claret. 2002.
- ELIA, Luciano. O conceito de Sujeito.Rio de Janeiro.Zahar.2004.
- ELIADE, Mircea. Mito e Realidade. São Paulo. Editora Perspectiva.1972.
- EWALD; A; SOARES P. Identidade e subjetividade numa era de incerteza. Revista Estudos em Psicologia..Natal.n.1.jan/abr.2007.Disponível em:
<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-294X2007000100003> Acesso: 13 março.2015
- FERREIRA, Nádia. Fundamentos da psicanálise de Freud a Lacan. As bases conceituais.de Marco Antonio Coutinho Jorge. Revista Ágora. Rio de Janeiro. n.2.jul. /dez. Disponível em
<<http://www.scielo.br/scielo>>. Acesso em:12 setembro.2014.
- FORTES. Pamela. Pulsão escópica: A relação entre o olhar e a fantasia na Psicanálise. Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul.2014 Disponível em:
<http://bibliodigital.unijui.edu.br:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/2656/tcc%20P%C3%A2mela%20Cador%20Fortes.pdf?sequence=1>Acesso em:14 junho.2015
- FONTE, Carla. A narrativa no contexto da ciência Psicológica como processo de construção de significados. Revista Psicologia Teoria e Prática.n.2.São Paulo.dez.2006.Disponível em:
<http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1516-36872006000200009&script=sci_arttext> Acesso em: 12 abril.2015
- FREUD. Sigmund. Recordar, Repetir e Elaborar. (1914). In: Obras Psicológicas Completas.Vol.XI. Imago. p. 193-207
- . Além do Princípio do Prazer. (1922/1976). In: Obras Psicológicas Completas Vol. XVII. p.17-89.
- . Inibições, Sintomas e Ansiedade. (1925-1926). In: Obras Psicológicas Completas Vol. XX. p. 49-109
- . Dostoiévski e o Parricídio. (1928-1927). In: Obras Psicológicas Completas.Vol.XI p.205-225.
- . Sonhos com material de contos de fadas. (1911-1913). In: Obras Completas. Vol. X. Editora Companhia das Letras.p.221-228

Romances Familiares (1909 [1908]) Vol. IX - In: Obras Psicológicas Completas. Imago.p.243-247.

FERREIRA, Emanuel. Games narrativos: Dos Adventures aos MMORPGS- *Grupo de Estudos Jogos Eletrônicos e Narrativos*. Centro Universitário Augusto Motta. Rio de Janeiro Disponível em:<<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario4/trab/emf.pdf>> Acesso: 10 setembro 2014.

FRIAS, Paulo. Mundos Virtuais e o “espírito do lugar”. 2010. Disponível em: <<http://repositorio-berto.up.pt/bitstream/10216/57285/2/AtoresemredePFrias000146092.pdf>> Acesso:14 abril.2015

FILHO, A..COELHO, F. Realidades Sintéticas e MMORPGS para a Comunicação. Revista Comunicação Midiática Universidade Federal Fluminense. n.2, p.50-72, maio/ago. 2011.Disponível em:< dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3990032.pdf>Acesso em: 12 junho.2015

FONTANARI, Juliano. Mito e Psicanálise: quando eles nos vivem e quando nós os vivemos? Revista Contemporânea- Psicanálise e Transdisciplinaridade. Porto Alegre, n 5, jan/mar. 2008. Disponível em:<www.contemporaneo.org/contemporanea.php>. Acesso em: 12 novembro.2014

GALLO, Sérgio. Jogo como elemento da cultura. Aspectos contemporâneos e a modificação no aspecto do jogar. Tese. Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica.183fl. PUC/SP,2007. Disponível em: <http://www.sapientia.pucsp.br/tde_arquivos/1/TDE-2007-07-19T08:27:10Z-3821/Publico/Sergio%20Gallo.pdf >Acesso 14 abril.2015.

GUTFREIND, Celso. O terapeuta e o Lobo: A utilização do conto da psicoterapia da criança. Porto Alegre. Editora Artes e Ofícios.2010.

GONDAR, Jô. Winnicott, Bérqson, Lacan: tempo e psicanálise. Revista Ágora. Rio de Janeiro, n.1, jan. /jun..2006 Disponível em:< http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1516-14982006000100008&script=sci_arttext>Acesso em:16 junho.2015.

HUIZINGA, John. Homo Ludens. Tradução de Flávio Paulo Meurer. 3ª ed. Petrópolis, 1997. São Paulo. Editora Perspectiva. 2004.

HILLESHEIM, Betina. Entre a Literatura e o infantil: uma infância. ABRAPSO Sul. Porto Alegre.2008.

HILLESHEIM, B.GUARESCHI, N. M. Contos de Fada e infância (s) Revista Educação e Realidade, n1, jan. /jun.2006.p107-126.Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=317227043004>> Acesso em: 7 junho.2015.

LANGDON, J. A Fixação das Narrativas: Do mito para a poética de narrativa oral. *Revista Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, ano 5, n. 12, dez. 1999, p. 13-36

LÉVY, Levy. O que é virtual? 1956. Tradução de Paulo Neves- São Paulo. Editora. 34, 1996.

LISBOA, Alveni. *Spirit Tracks*: Revista Nintendo *Colletion*.p.32.2015.

LIPOVETSKY, Gilles.Os tempos Hipermodernos.São Paulo.EditoraBarcarolla.2004.

LOPES, Benita.A teoria do Jogo e a Psicanálise.2007.Disponível em: <http://escolaletrafreudiana.com.br/UserFiles/110/File/carteis2007/Carteis2007_05.pdf> Acesso em: 12 mar.2015

- LUCHESE, F; RIBEIRO B. Conceituação de Jogos Digitais. Universidade Estadual de Campinas. Cidade Universitária Zeferino Vaz, Campinas, São Paulo.2005 Disponível em:
<<http://www.dca.fee.unicamp.br/~martino/disciplinas/ia369/trabalhos/t1g3.pdf>> Acesso em: maio/2015.
- MAGNI, Lolita. Narrativas Interativas em jogos digitais: uma na análise dos caminhos alternativos em *Heavy Rain*.2014. Disponível em:
<periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/tematica/article/download/.../11880> Acesso em: 12 março.2015
- MENDES, Cláudio. Jogos Eletrônicos: Diversão, Poder e Subjetivação. Campinas SP: Papyrus. 2006.
- MICELA. R. Antropologia e Psicanálise. São Paulo: Editora Brasiliense. 1984. pp 7-13
- MIYAMOTO. S. *Hyrule History*. Tradução: Carlos Neto. 2011. *Zelda.com.br*. Acesso em outubro de 2014.
- MINNOTTI, Mike. The Legend of Zelda: Triforce Heroes fills the needed 3-player co-op niche. Disponível em:< <http://venturebeat.com/author/mike-minotti/>> Acesso em: 9 junho de 2015.
- MORESI. E. Metodologia de Pesquisa. Brasília. DF. Universidade Católica de Brasília. 2003 p.5-11
- MORENO, Rafael. Os lados da Triforce. Revista Nintendo *Collection*.p.10.2015.
- MURRAY. Janet. H. Os Precursores do Holodeck In: Hamlet e Holodeck: O futuro da narrativa no Ciberespaço. Tradução de Elissa Daher. São Paulo. Itaú Cultural, 2003.
- O que são os jogos chamados RPG? Revista Super Interessante.Janeiro.2002. Disponível em:
<<http://super.abril.com.br/tecnologia/sao-jogos-chamados-rpg-442587.shtml> > Acesso em: abril de 2105
- OTERO, Cristiane. Psicanálise e Comunicação, A Internet e a Reinvenção de Si. (2012). Disponível em: <<http://www.psicanalise.ufc.br/>> Acesso em: 12 março.2015.
- PALACIOS, Marcos. Cotidiano e Sociabilidade no Ciberespaço: Apontamentos para Discussão. In: NETO.A.F; PINTO, J.M (org.) O Indivíduo e as Mídias. Editora: Diadorim. Rio de Janeiro.1996.
- PASTORE. J. Psicanálise e linguagem mítica. Revista Ciência e Cultura. São Paulo. n.1 jan/2012. Disponível em:< http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?pid=S0009-67252012000100009&script=sci_arttext> Acesso em: 8 março.2015.
- PENA, Breno. As vicissitudes da repetição. Disponível em:
<<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/reverso/v29n54/v29n54a12.pdf> >Acesso em:14 junho.2015
- PETRY, Arlete. *Heavy Rain*: ou o que podemos vivenciar com as narrativas dos games. Universidade de São Paulo. Escola de Comunicação e Artes. Disponível em:
<http://sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/full/92019_1.pdf> Acesso em:20 agosto. 2014.
- PETRY, Arlete. O Jogo como condição da autoria e da produção da subjetividade: Análise e Produção de Linguagem em Hipermidia.243f.Tese. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo 2010.Disponível em:

<http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=187983> Acesso em: maio.2015.

PETRY, Luís. C. Vocabulário de jogos Digitais. Núcleo de Gestão Política e Tecnológica. Universidade de São Paulo.2014.Disponível em:

<http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/export/sites/default/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/semi.nario_mapeamento_industria_games042014_Relatrio10a_Vocabulario_Jogos.pdf> Acesso: 12 maio.2015

PROPP, Vladimir. As raízes históricas do conto maravilhoso. 2. ed. São Paulo. Martins Fontes, 2002.

QUINET, Antonio. Um olhar a mais: Ver e ser visto em Psicanálise. Rio de Janeiro. Jorge Zahar Editor.2002.

SALDANHA, Ana; BATISTA, José. A Concepção do Rolying Play Game (RPG) em jogadores sistemáticos. Revista Psicologia: Ciência e Profissão.n.4.Brasília.2009.Disponível em:

<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98932009000400005> Acesso em: 12 abril.2015

RAMOS, Daniela. Via do desejo nos Jogos Eletrônicos. 243 f.Tese. Programa de Pós-Graduação em Educação do Centro de Ciências da Educação da Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis.2008 Disponível em:

<<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/91808/261047.pdf?sequence=1>> Acesso: 14 abri.2015.

REIS, Carlos & LOPES, Ana C.M. Dicionário da Teoria Narrativa. 1988. Ed. Ática.

RICOUER, Paul. Tempo e Narrativa. Campinas, São Paulo. Papyrus Editora. Tomo I. Tradução de Constança Marcondes Cesar.1994.

RIVERA, Tania. Arte e Psicanálise. Rio de Janeiro. Jorge Zahar Editora.2005

ROSÁRIO.N. DUARTE C. RISSE, L Um olhar da Semiótica da Cultura sobre jogos digitais e seus avatares. Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano N5. Dez/ 2014. Disponível em: <www.ppgmidiaecotidiano.uff.br/ojs/index.php/Midecot/article/.../108> Acesso: 14 abril.2015

ROUDINESCO.E; PLON.M.Dicionário de Psicanálise. Rio de Janeiro.Zahar.1998

ROZA, Luis A..Freud e o inconsciente. Rio de Janeiro. Jorge Zahar Editor.1999.

SAMPAIO. C. A incidência da Literatura na Interpretação Psicanalítica In: BARTUCCI. G (Org.) Psicanálise, Arte e Estética da Subjetivação. Rio de Janeiro. Imago. 2002.p153.175.

SCHWARTZ, Gilson.Iconomia. A Economia da cibercultura: Dois pontos. Entrevistador: B. Ariel. Instituto de Psicanálise Lacaniana. Disponível em:

<http://www.psicanaliselacanianana.com/mural/textos/Iconomia_doispontos_entrevista.htm> Acesso em: 14 junho.2015

SPEROTTO, Rosária. Os jogos eletrônicos: Dispositivos de Constituição de Subjetividades Universidade Federal de Pelotas.2001.Disponível em:

<<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario4/trab/rosariasperotto.pdf> Acesso em:12 abril.2015>

STERNICK, Mara V.A imagem do Corpo em Lacan. Revista e verso.n.59 Belo Horizonte. jun. 2010. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S0102-73952010000100004&script=sci_arttext> Acesso em: 14 abril/2015

SIMONSEN. Michele. O conto Popular. Tradução de Luís Claudio de Castro e Costa São Paulo. Editora: Martins Fontes.1987.

SOUZA, Renato. O Que é realmente o Virtual? Revista Infotec. Disponível em: <http://www.ccuec.unicamp.br/revista/infotec/artigos/renato.html> Acesso em:12 agosto de 2014

VIEIRA, M.L e CORDAZZO, S. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem. REVISPSI, Rio de Janeiro, n.1,2009. Disponível: em <<http://www.revispsi.uerj.br/v7n1/artigos/pdf/v7n1a09.pdf> > acesso em fev. 2014. Acesso: 8 setembro.2014.

VILARINHO, Ricardo. O interno/externo das teorias linguísticas e a banda de conceito de Moebius. Revista Entreletras. Araguaína/TO, n1, p. 185-194, jan/jul. 2012.Disponível em: <[http://www.uft.edu.br/pgletras/revista/capitulos/\(13_o_interno_externo_das_teorias_lingu%C3%A1sticas_e_a_banda_de_moebius\).pdf](http://www.uft.edu.br/pgletras/revista/capitulos/(13_o_interno_externo_das_teorias_lingu%C3%A1sticas_e_a_banda_de_moebius).pdf)> Acesso em: 8 junho.2015

WINNICOTT, Donald W. O Brincar e a Realidade Rio de Janeiro. Imago. 1975 p-58-93