

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
INSTITUTO DE PSICOLOGIA

RODRIGO MANOEL GIOVANETTI

**Figuras da sobrevivência em jogos digitais de terror: alianças inconscientes e trabalho
de (ciber) cultura sobre o mal-estar contemporâneo**

Versão corrigida

São Paulo
2023

RODRIGO MANOEL GIOVANETTI

Figuras da sobrevivência em jogos digitais de terror: alianças inconscientes e trabalho de (ciber) cultura sobre o mal-estar contemporâneo

Versão corrigida

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Doutor em Ciências

Área de Concentração: Psicologia Social

Orientadora: Profa. Dra. Maria Inês Assumpção Fernandes

São Paulo

2023

AUTORIZO A REPRODUÇÃO E DIVULGAÇÃO TOTAL OU PARCIAL DESTE
TRABALHO, POR QUALQUER MEIO CONVENCIONAL OU ELETRÔNICO,
PARA FINS DE ESTUDO E PESQUISA, DESDE QUE CITADA A FONTE.

Catálogo na publicação
Biblioteca Dante Moreira Leite
Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo
Dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Giovanetti, Rodrigo Manoel

Figuras da sobrevivência em jogos digitais de terror: alianças inconscientes e trabalho de (ciber) cultura sobre o mal-estar contemporâneo / Rodrigo Manoel Giovanetti; orientadora Maria Inês Assumpção Fernandes. -- São Paulo, 2023.
283 f.

Tese (Doutorado - Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social) -- Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, 2023.

1. Videogames. 2. Trabalho de cultura. 3. Alianças inconscientes. 4. Zumbis. 5. Neoliberalismo. I. Fernandes, Maria Inês Assumpção, orient. II. Título.

Nome: GIOVANETTI, Rodrigo Manoel

Título: Figuras da sobrevivência em jogos digitais de terror: alianças inconscientes e trabalho de (ciber) cultura sobre o mal-estar contemporâneo

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Doutor em Ciências

Aprovado em 12 de maio de 2023

Banca Examinadora

Profa. Dra. Maria Inês Assumpção Fernandes

Instituição: IPUSP

Julgamento: Aprovado

Prof. Dr. Alan Richard da Luz

Instituição: FEBASP

Julgamento: Aprovado

Profa. Dra. Eliane Silvia Costa

Instituição: UFBA

Julgamento: Aprovado

Prof. Dr. Pablo Carvalho de Godoy Castanho

Instituição: IPUSP

Julgamento: Aprovado

Profa. Dra. Yvette Piha Lehman

Instituição: IPUSP

Julgamento: Aprovado

DEDICATÓRIA

Para minha esposa Fernanda Zanetti Cinalli Giovanetti e para minha filha Bianca Cinalli Giovanetti, com amor e gratidão pela paciência, compreensão, entusiasmo e incentivo incondicionais durante o período de estudos e pesquisas.

Para minhas famílias Manoel, Giovanetti, Zanetti e Cinalli, pelas origens e pelo apoio.

AGRADECIMENTOS

À profa. Dra. Maria Inês Assumpção Fernandes, pelo acolhimento, paciência, apoio, incentivo, disponibilidade, orientação e referências teóricas imprescindíveis que me ajudaram a compreender e a escrever esta tese. E pela transmissão da psicanálise, que me instigou a historizar e a compreender as origens e o percurso de minha formação psicanalítica.

Aos colegas do LAPSO, por partilharem suas ideias e questionamentos, e por estarem juntos mesmo à distância, devido ao isolamento exigido pela pandemia do COVID-19. Se a tarefa institucional para pensar criticamente e articular a extensão da psicanálise com políticas públicas e ações sociais foi nosso ponto de encontro nesse período, o respeito pelas singularidades e diversidades de idéias e percursos epistêmicos foi essencial.

À banca de qualificação, Eliane Silvia Costa e Alan Richard da Luz, pelos comentários, orientações e referências de grande importância para o desenvolvimento da tese.

Aos companheiros, parceiros de trabalho, no CAPSi e na Secretaria Municipal de Saúde de Taboão da Serra, que apoiaram o debate sobre videogames e acreditaram em seus recursos mediadores.

Aos pacientes do consultório e aos usuários do SUS que possibilitaram o trabalho de escuta, acolhimento e análise de suas histórias de vida e seus mundos psíquicos na contemporaneidade, bem como aceitaram o trabalho clínico com mediações videolúdicas.

À Fernanda Z. C. Giovanetti, Guilherme Kisonas e Rodrigo Fernando Pereira, que apoiaram a minha retomada da prática de jogos digitais. Fernanda e Rodrigo ainda tiveram a gentileza de debater e sugerir algumas ideias sobre videogames na tese.

Aos *game designers*, os novos ciber-artistas da contemporaneidade, que sabem transitar entre a linguagem videolúdica e a linguagem das imagens do Inconsciente, possibilitando-nos a apreciação e compreensão de aspectos da vida psíquica e social difíceis de serem imaginados e pensados.

RESUMO

Giovanetti, R. M. (2023). *Figuras da sobrevivência em jogos digitais de terror: alianças inconscientes e trabalho de (ciber) cultura sobre o mal-estar contemporâneo* (Tese de Doutorado). Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo.

A vida psíquica e social contemporânea é influenciada pelo neocapitalismo desregulado, que exalta o ideal da *hybris* para garantir o enriquecimento desmesurado das grandes corporações capitalistas à custa do consumismo exacerbado e da degradação ambiental. O mal-estar derivado implica num sofrimento psíquico típico de condições traumáticas, estados limítrofes e patologias dos vínculos intersubjetivos pelas falhas dos processos do pensar, conter, figurar e transformar a pulsão de morte e pela falência das alianças inconscientes estruturantes. O mito dos zumbis tem sido divulgado em produções culturais populares como metáfora dessa condição psico-social, principalmente nos jogos digitais da saga *Resident Evil*, do gênero “terror de sobrevivência” (*survival horror*). Quais alianças inconscientes podem estar figuradas digitalmente no jogo digital *Resident Evil*? Realizou-se uma pesquisa psicanalítica estendida ao campo de *game studies*, por meio da imersão interativa videolúdica e da observação psicanalítica de *Resident Evil HD Remaster*. Os dados coletados foram escandidos, interpretados e associados a outros jogos digitais do gênero. Os resultados indicaram que *Resident Evil* figura digitalmente (a) alianças inconscientes estruturantes (contratos narcísicos secundários e pactos fraternos), (b) pactos denegativos, (c) falhas dos contratos narcísicos primários e dos contratos de renúncia da satisfação direta das pulsões, e (d) alianças patológicas e alienantes (contratos perversos e alianças psicopáticas). Esses dados corresponderam à atualização digital das vicissitudes do sofrimento psíquico de origem social contemporâneo e sugeriram que o mal-estar na cultura pode ser figurado pelos jogos digitais. Concluiu-se que esses jogos digitais podem funcionar como mediação simbólica no trabalho de cultura ao facilitarem a transformação da destrutividade em processos lúdicos e figurativos. Apesar de seus benefícios intermediários e transicionais para a saúde mental coletiva, um dos perigos a que os jogos digitais estão expostos é sua intensa mercantilização que usurpa o trabalho dos *game designers* por meio de exigências insalubres de produção, bem como limitam seu acesso para as classes mais pobres.

Palavras-chave: Videogames. Trabalho de cultura. Alianças inconscientes. Zumbis. Neoliberalismo.

ABSTRACT

Giovanetti, R. M. (2023). *Survival figures in digital horror games: unconscious alliances and the work of (cyber) culture on contemporary discontent* (Doctoral Thesis). Institute of Psychology, University of São Paulo, São Paulo.

Contemporary psychic and social life is influenced by unregulated neo-capitalism, which exalts the ideal of *hybris* to guarantee the disproportionate enrichment of the large capitalist corporations at the expense of exacerbated consumerism and environmental degradation. The derived discontent implies typical psychic suffering of traumatic conditions, borderline states and the pathologies of intersubjective links due to failures in the processes of thinking, containing, figuring and transforming the death drive and due to the failure of unconscious structuring alliances. The myth of zombies spread more intensely in popular cultural productions as a metaphor for this condition, mainly through digital survival horror games like Resident Evil saga. Which unconscious alliances could be digitally figured in Resident Evil videogame? A psychoanalytical research extended to the field of game studies was carried out through interactive video-ludic immersion and psychoanalytical observation of Resident Evil HD Remaster. The collected data were scanned, interpreted and associated with other digital games of this genre. The results indicated that Resident Evil digitally figures (a) structuring unconscious alliances (secondary narcissistic contracts and fraternal pacts), (b) negative pacts, (c) failures of primary narcissistic contracts and contracts of mutual renunciation of direct satisfaction of the drives, and (d) alienating and pathological alliances (perverse contracts and psychopathic alliances). These data corresponded to the update of the vicissitudes of psychic suffering of social origin and suggested that discontent in the civilization can be represented by video-ludic productions. It was concluded that digital games of this genre may have a symbolic mediation function to the work of culture for containment and transformation of the destructiveness into ludic and figurative processes. Despite their intermediate and transitional benefits for collective mental health, one of the dangers to which digital games are exposed is their intense commodification that usurps the work of game designers through unhealthy production requirements, as well as the limitation of their access to the poorest classes.

Key-words: Video games. Work of culture. Unconscious alliances. Zombies. Neocapitalism.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Morto-vivo atingido por um tiro.	127
Figura 2: Menu inicial.	128
Figura 3: Escolha do avatar jogável.	130
Figura 4: Cachorros zumbificados devorando Joseph.	131
Figura 5: Jill Valentine siderada.	131
Figura 6: Chris salvando Jill.	133
Figura 7: Wesker salvando Chris.	133
Figura 8: As portas da mansão.	134
Figura 9: Mansão de Resident Evil.	135
Figura 10: Entrada da mansão mal-assombrada de <i>Sweet Home</i>	137
Figura 11: Mansão Derceto de <i>Alone in the Dark</i>	138
Figura 12: Mansão mal-assombrada de <i>Hautend House</i>	138
Figura 13: Chris, Jill e Wesker ao entrarem na mansão.	139
Figura 14: Reação de preocupação de Chris com Barry.	139
Figura 15: Jill demonstrando cuidado e preocupação com Chris.	140
Figura 16: Objetos misteriosos.	142
Figura 17: Solidão na mansão assustadora.	143
Figura 18: Charadas num relógio antigo de pêndulo.	143
Figura 19: Chris sozinho chamando seus companheiros.	144
Figura 20: Portas trancadas e maçanetas com emblemas enigmáticos.	144
Figura 21: Gritos e enigmas nas portas.	145
Figura 22: Quadro na parede da sala.	145
Figura 23: Outro quadro na parede.	146
Figura 24: Objeto misterioso escondido no vaso da estátua.	146
Figura 25: Chave com enunciado amaldiçoante.	147
Figura 26: Objeto amaldiçoado.	147
Figura 27: Cripta no quintal da mansão com alto relevo de Eros.	148
Figura 28: Encontro com o primeiro zumbi.	151
Figura 29: Primeiro zumbi perseguindo e atacando o avatar.	152
Figura 30: Corpos despedaçados em <i>The Evil Dead</i>	153
Figura 31: Zumbi de <i>Ghosts'n Goblins</i>	154

Figura 32: Legião de zumbis em <i>Zombi</i>	154
Figura 33: Zumbi de <i>Phantasy Star</i>	155
Figura 34: Zumbi em <i>Half-Life</i>	155
Figura 35: Tipo de HUD – Head’s Up Display – monitor de alerta.....	157
Figura 36: Ink ribbon: fita para salvamento do jogo.	157
Figura 37: Arma de fogo.	159
Figura 38: Doom: origem dos shooters de zumbis.....	159
Figura 39: Shooter em <i>The House of the Dead Remake</i>	160
Figura 40: Outro ataque de zumbi.	160
Figura 41: Zumbi no corredor da mansão.	161
Figura 42: Zumbi na cozinha abandonada.....	161
Figura 43: Mais um ataque zumbi.	162
Figura 44: Mistérios da mansão.....	162
Figura 45: Zumbi invadindo a cozinha num confronto com o avatar.	165
Figura 46: Cozinha com comida apodrecida.	166
Figura 47: Mesa de comida num restaurante “canibal” em <i>The Last of Us</i>	166
Figura 48: Perseguição do avatar por fantasmas num labirinto em <i>Pac-man</i>	170
Figura 49: Perseguição do avatar num labirinto em <i>Entombed</i>	170
Figura 50: Labirintos de <i>Rogue</i> e ataque ao zumbi.	171
Figura 51: Flecha cravada no busto de um anjo.	176
Figura 52: Ponta da flecha utilizada para abrir a cripta.	176
Figura 53: Sarcófago dependurado na cripta.....	177
Figura 54: Lápides e esculturas de rostos com partes faltantes.....	178
Figura 55: Livro das Maldições na tela de inventário do avatar.	178
Figura 56: Boss zumbi no sarcófago.	179
Figura 57: Crimson Head Prototype 1.....	180
Figura 58: Luta contra o boss Crimson Head Prototype 1.	180
Figura 59: Bilhete de Wesker.	186
Figura 60: Encontro com Rebecca e oferta de ajuda.	186
Figura 61: Richard sob os cuidados de Rebecca.	187
Figura 62: Chris e Rebecca afetuosamente preocupados com Richard.....	187
Figura 63: Rebecca preocupada com Chris.	188
Figura 64: Rebecca oferece para cuidar das feridas de Chris.....	188

Figura 65: Acordo de Rebecca para ajudar Chris.....	189
Figura 66: Rebecca demonstrando preocupação.	189
Figura 67: Confronto com a cobra Yawn.	191
Figura 68: Rebecca surge em socorro ao avatar.	191
Figura 69: Rebecca oferecendo apoio para o avatar.....	192
Figura 70: Ataque de Neptune a Richard.	193
Figura 71: Boss Planta 42.....	193
Figura 72: Comunicando a morte de Richard para Rebecca.	194
Figura 73: Expressão de sentimento de culpa do avatar.....	194
Figura 74: Preocupação de Rebecca com Richard.	195
Figura 75: Rebecca desesperada pela situação catastrófica.....	195
Figura 76: Reação emocional de indiferença de Wesker.	196
Figura 77: Reação de Chirs ao ouvir o grito de socorro de Rebecca.....	197
Figura 78: Ataque do Hunter contra Rebecca.	197
Figura 79: Sentimentos fraternos.....	198
Figura 80: O resgate de Jill aprisionada numa cela.	198
Figura 81: Chris libertando Jill da cela.....	199
Figura 82: Ajuda de Jill para Chris.....	199
Figura 83: Rapto da donzela em <i>Donkey Kong</i>	201
Figura 84: Rapto da princesa em <i>Ghosts'n Goblins</i>	201
Figura 85: Rapto da namorada em <i>The House of the Dead</i>	202
Figura 86: Pedido de socorro para salvar uma equipe em <i>The House of the Dead</i>	202
Figura 87: Resgatar ou deixar morrer em <i>The House of the Dead</i>	203
Figura 88: Salvamento dos vizinhos em <i>Zombies Ate my Neighbors</i>	203
Figura 89: Rádio de comunicações que Richard entrega para Chris.....	206
Figura 90: Comunicação falha pelo rádio.	207
Figura 91: Contato falho de Brad.	208
Figura 92: Rádio quebrado.	208
Figura 93: Dificuldade de contato pelo rádio.	209
Figura 94: Falhas da comunicação pelo rádio.	209
Figura 95: Laboratório Arklay.....	211
Figura 96: Confronto com Lisa Trevor.....	212
Figura 97: Lisa Trevor com os ossos de sua mãe.....	213

Figura 98: Quarto de Lisa Trevor.	214
Figura 99: Assassinato de Enrico ao tentar avisar sobre uma deslealdade.....	215
Figura 100: Jill avisando da triação de Wesker.	215
Figura 101: Chris e Rebecca confirmam a perversão narcísica de Wesker.....	216
Figura 102: Chris inconformado com a traição.	217
Figura 103: Wesker assumindo sua perversão narcísica e moral.	217
Figura 104: Admiração de Wesker pelo Tyrant.	218
Figura 105: Admiração pelo Tyrant.	219
Figura 106: A morte de Wesker pelo Tyrant.....	219
Figura 107: Luta contra o boss Tyrant.....	220
Figura 108: Necromancia de Zarok em <i>MediEvil</i>	221
Figura 109: Cidade enfeitada em <i>MediEvil</i>	221
Figura 110: Mundo da Imagisfera de <i>Little Big Planet</i>	222
Figura 111: O Fantocheiro odioso de <i>Little Big Planet</i>	223
Figura 112: Hollows manipuláveis e sem felicidade de <i>Little Big Planet</i>	223
Figura 113: Roubo do “bom” pela tirania do Fantocheiro em <i>Little Big Planet</i>	224
Figura 114: Mansão Assombrada do Fantocheiro de <i>Little Big Planet</i>	224
Figura 115: Desilusão e medo em <i>Little Big Planet</i>	225
Figura 116: Comunicação com Brad.	229
Figura 117: Lançador de sinal de socorro.	230
Figura 118: Tyrant ressurge para a batalha final.	230
Figura 119: Batalha de Chris e Rebecca contra Tyrant.....	231
Figura 120: Destruição de Tyrant com lança-foguetes.....	231
Figura 121: Explosão da mansão Spencer.	232
Figura 122: Helicóptero de resgate da S.T.A.R.S.	233
Figura 123: Jill deitada nos ombros de Chris.	233
Figura 124: Helicóptero da S.T.A.R.S. voando em direção ao céu claro e limpo.....	234
Figura 125: Helicóptero em <i>Zombie Zombie</i>	234
Figura 126: Helicóptero de salvamento dos sobreviventes em <i>Zombi</i>	235
Figura 127: Tela final com o título.	235
Figura 128: Zumbi em <i>Minecraft</i>	236
Figura 129: Estado de ser Vazio, sem humanidade, em <i>Dark Souls</i>	237
Figura 130: Recuperar a humanidade do morto-vivo.....	238

Figura 131: A cobiça (ganância, voracidade) como parte do ser humano.	238
Figura 132: Cybil oferece uma arma para o avatar em <i>Silent Hill</i>	239
Figura 133: Compromisso de ajuda em <i>Silent Hill</i>	239
Figura 134: Oferta de ajuda de Wayne para seu amigo Ben.	240
Figura 135: Mecânica de jogo de ajuda em <i>DeadLight</i>	241
Figura 136: Tess ajuda Joel em <i>The Last of Us</i>	242
Figura 137: Formação de vínculo fraterno em <i>The Last of Us</i>	242

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Gênero de jogos digitais.	78
Quadro 2: Interpretações psicanalíticas da figura dos zumbis e dos mortos-vivos.	113
Quadro 3: Hibridização técnica e fases de coleta de dados de <i>gameplay</i>	122

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	16
1. INTRODUÇÃO.....	21
2. TRABALHO DE CULTURA E VIDA PSÍQUICA.....	29
3. MAL-ESTAR NA CULTURA CONTEMPORÂNEA.....	35
3.1 Desmesura da voracidade: <i>hybris</i> e Super-eu arcaico.....	38
3.2 Eclosão do mal, figuras do apocalipse e da barbárie.....	41
3.3 Precarização dos processos de subjetivação e a dessimbolização.....	43
3.4 Falhas da figurabilidade (representabilidade) psíquica.....	46
3.5 Mal-estar à brasileira.....	48
3.6 Do mal-estar ao mal-do-ser (<i>malêtre</i>).....	51
4. METAPSIKOLOGIA DE TERCEIRO TIPO DE R. KAËS.....	52
4.1 Vínculos intersubjetivos.....	53
4.2 Aparelho psíquico grupal e o trabalho do intermediário.....	55
4.3 Alianças inconscientes.....	58
5. CIBERCULTURA E JOGOS DIGITAIS.....	61
5.1 Jogos digitais.....	63
5.1.1 Definições de jogo digital.....	66
5.1.2 Origens.....	69
5.1.3 Componentes e características específicas.....	70
5.1.4 <i>Game studies</i>	79
5.2 Obstáculos epistemológicos e polêmicas sobre a prática de jogos digitais.....	80
5.3 Psicanálises favoráveis aos jogos digitais: objetos culturais mediadores.....	84
5.3.1 Contrapontos às críticas sexualizantes do jogar.....	85
5.3.2 Contrapontos às críticas patologizantes dos jogos digitais.....	88
5.4 Benefícios das práticas de jogos digitais conforme o <i>game studies</i>	92

5.4.1 Experiências psicológicas estruturantes	93
5.4.2 Jogos digitais não desencadeiam comportamentos agressivos	95
5.4.3 Historização do passado da humanidade.....	97
5.4.4 Identidade, agência e controle.....	98
5.5 Metapsicologia das mediações simbólicas nos jogos digitais	100
6. O MITO DOS ZUMBIS E O JOGO DIGITAL RESIDENT EVIL	104
6.1 Mítica dos zumbis, sujeitos mortos-vivos (no contemporâneo)	106
6.1.1 Origens	108
6.1.2 Zumbis inquietantes... na psicanálise	110
6.1.3 Zumbis inquietantes... na cultura	114
6.2 Saga dos jogos digitais <i>Resident Evil</i>	116
7. EXTENSÃO DA PESQUISA PSICANALÍTICA AOS JOGOS DIGITAIS	119
7.1 Objetivos.....	120
7.2 Hipóteses.....	120
7.3 Coleta, análise e discussão dos dados	120
7.3.1 Observação psicanalítica participante, imersão e interação em jogos digitais.....	123
7.3.2 Observação interpretativa de obra de arte e escansão	124
7.3.3 Interpretação por substituição simbólica.....	124
8. ACHADOS PSICANALÍTICOS E DISCUSSÕES	126
8.1 Mansão do terror de sobrevivência	127
8.1.1 Contrato narcísico secundário e pacto denegativo para a sobrevivência	148
8.2 Faces do terror	151
8.2.1 Destinos patológicos dos pactos denegativos.....	171
8.3 Segredos, cripta, sarcófago e maldições	175
8.3.1 Alianças alienantes e contratos perversos	181
8.4 Chamado de ajuda.....	185
8.4.1 Alianças fraternas.....	203

8.5 Rádio de comunicação quebrado	206
8.5.1 Desamparo por falta de respondente	209
8.6 O estrago do traidor	211
8.6.1 Alianças psicopáticas e tirania	225
8.7 Resgate do Fraternal na batalha pela sobrevivência	229
8.7.1 Complexo e pacto fraternos.....	242
9. CONSIDERAÇÕES: TRABALHO DE CIBERCULTURA E JOGOS DIGITAIS	247
9.1 Trabalho de cibercultura mediado pelos jogos digitais.....	251
9.2 A Luta pela sobrevivência continua.....	256
REFERÊNCIAS	260

APRESENTAÇÃO

A escolha de um tema de pesquisa de doutorado nem sempre é uma tarefa simples, principalmente quando se pretende abordar um objeto de estudo por meio da psicanálise. O processo de pesquisa emerge de uma questão, uma problemática ou uma experiência suficientemente importante para mobilizar o pesquisador numa investigação sistematizada. Exige, portanto, sua atenção e dedicação durante um determinado período que estará sob orientação. Genericamente, engloba uma ampla revisão bibliográfica das produções anteriores e na delimitação de um método de coleta e análise de dados. Implica também o convencimento de sua relevância social e científica, seu valor e sua contribuição para a sociedade e para a universidade. O processo de pesquisa exige colocar em ordem as próprias ideias e o compilado de dados recolhidos num trabalho metódico para construir um objeto que possa servir para outros (Eco, 1977/2008).

Porém, uma pesquisa psicanalítica solicita a mobilização de referencial teórico que não é uma estrutura conceitual monolítica neutra nem somente o resultado da revisão bibliográfica tal qual a metodologia do trabalho científico pressupõe. O esquema conceitual e referencial do pesquisador na psicanálise é também autobiográfico, pois remete às suas implicações subjetivas na construção teórica e metodológica (Bleger, 1979; Kaës, 2015a; Pichon-Rivière, 1980/2005). Está comumente apoiado num percurso de formação e experiência psicanalíticas em que as opções teóricas e técnicas decorrem do trabalho de pensar clínico apoiado na elaboração das convergências e divergências entre as diversas escolas de pensamento e as tradições epistêmicas que fundamentam a psicanálise contemporânea. Jung (1921/1991) e Freud (1925/2011d) já haviam destacado pioneiramente a importância da participação biográfica, a equação pessoal dos psicanalistas, na história do movimento, na pesquisa e nas próprias concepções psicanalíticas.

Esta pesquisa e sua escrita mobilizaram o percurso acadêmico e profissional que tenho realizado na psicologia clínica e na psicanálise engajadas com a psicologia social. Tal percurso foi se pautando num processo de formação diversificado, multi referencial e pluri institucional que abordou diversos autores, teorias e linhas de pensamento da psicanálise contemporânea. Envolveu certa mestiçagem teórica e técnica da qual emergiram algumas escolhas referenciais por afinidades conceituais derivadas do pensar elaborativo e comparativo com minha própria experiência clínica em consultório e instituições de saúde e com os processos psicanalíticos dos quais participei como estudante, paciente e analista.

Assim, a escrita desta tese reflete uma parte do meu estilo de pensamento clínico e de minha experiência profissional para se pensar e articular as dimensões do psíquico e do social por meio de um processo de teorização de esquemas conceituais, referenciais e operacionais articulados por um trabalho de convergência que inclui também seus paradoxos e obstáculos epistêmicos (Bleger, 1979; Green, 2005; Kaës, 2015a; Mezan, 2014; Pichon-Rivière, 1980/2005). A psicanálise contemporânea, pós-freudiana, pós-escolástica e múltipla (multi-referencial e pluri-institucional), compõe um “multiverso” próprio transmatricial que permite a circulação entre as diversas referências, escolas e autores, tendo como matriz fundamental a epistemologia freudiana (Figueiredo, 2018; Mezan, 2014). Implica também numa constante renovação de seus fundamentos teóricos e técnicos por meio do pensamento clínico para responder às inquietações da contemporaneidade (Green, 2005), inclusive em instituições de cuidados não psicanalíticas, tal como Fernanda Giovanetti destacou (2018).

Além da trajetória profissional em consultório particular que se iniciou em 2003, trabalho na saúde pública desde 2009, ano em que assumi, depois de um período atuando em UBS (Unidade Básica de Saúde) e CECO (Centro de Cultura e Convivência), a direção de um CAPSi (Centro de Atenção Psicossocial Infantojuvenil). As atividades de coordenação de equipe multiprofissional e de atendimento de famílias, crianças e adolescentes prioritariamente em sofrimento psíquico severo e persistente (autismos, psicoses e estados limítrofes) levaram-me a entrar em contato com diversos problemas psico-sociais emergentes. Um desses foi a constatação de alguns pais de que os videogames exerciam uma influência apaziguadora de angústias destrutivas e desorganizadoras de seus filhos. Tive certa resistência para aceitar ou pesquisar essa hipótese empírica além de meu conhecimento prévio e estereotipado, o que me levou a desqualificar a possibilidade de tais funções dos videogames. Mas a prática de jogos digitais não era um assunto desconhecido em minha história de vida!

A cultura lúdica contemporânea, desde a década de 1980, está permeada pelas influências dessa modalidade de brincadeira e entretenimento. De fato, muito frequentemente brincava com videogames quando criança. Participava de um típico circuito de tempos lúdicos espontâneos que eu e meus amigos sentíamos necessário para sustentar a brincadeira: jogar sozinho em sua casa, ler revistas especializadas sobre os jogos digitais (Ação Games e Video Games eram as principais), compartilhar jogos e seu *gameplay* com os amigos e momentos de encontros para jogarmos juntos¹. Os sentimentos de cooperação eram predominantes, mas claro que não excluía a competição lúdica. Brincávamos com os jogos das gerações do Atari

¹ Sou grato ao Rodrigo Nabarrete e sua família pelos bons momentos videolúdicos dessa época.

2600, do Master System e Nintendinho (NES), e os do Mega Drive e do Super Nintendo. De fato, conheci os primeiros jogos digitais na infância por meio do MSX e do Atari 2600². Na faculdade de psicologia, entre 1998 e 2002, alguns amigos lembraram esse circuito lúdico de videogames por meio dos jogos digitais em computador³. A cultura videolúdica estava tão inserida em nosso cotidiano que até mesmo um de nós chegou a desenvolver jogos digitais como passatempo. Jogávamos *Deus Ex*, *Star Wars: Jedi Knight*, *Alone in the Dark*, *Quake*, *Grand Prix*, entre outros. Alguns *puzzles* que vinham com o sistema operacional Windows também faziam parte dessa época: *Minesweeper*, *Tetris*, *Chess* etc. Depois disso, meu interesse pelos jogos digitais foi diminuindo espontaneamente até que, em 2013, a atenção pelos videogames ressurgiu mais intensamente. Após conhecer algumas exposições dos mais recentes videogames à época em lojas especializadas, e ser chamado para brincar em um PlayStation 2 e um Nintendo DS pelo afilhado de minha esposa⁴, decidi, para lazer e entretenimento, retomar sua prática com o console PlayStation 3.

Mas, além da satisfação prazerosa obtida pelo brincar com as ficções videolúdicas, comecei a reconhecer do seu importante valor cultural lúdico e a apreciar também seus aspectos estéticos, tanto nos gráficos como nos efeitos sonoros, nas trilhas musicais e nas performances de dublagens e interpretações cênicas capturadas digitalmente de atores para animar os movimentos dos avatares nos jogos.

Identifiquei mais atentamente a circulação de diversas temáticas sociais nos enredos fictícios dos jogos digitais, questionando-me o que transmitiam para os jogadores além do divertimento. Tive a impressão de que pareciam convocar não somente à experiência interativa, imersiva, lúdica e estética, mas para lidar com diversos dilemas éticos, morais, filosófico-existenciais e psicológicos, solicitando o uso da imaginação, da atenção e inteligência, da contenção afetiva, do pensar e do elaborar. Além disso, ao procurar por *walkthroughs* (um tipo de explicação passo-a-passo) de alguns jogos pela internet, deparei-me com as postagens e a autobiografia do *gamer* brasileiro de pseudônimo Zangado (2016), com mais de três milhões de seguidores à época, em suas redes sociais. Zangado havia percebido intuitivamente e empiricamente a importância estruturante da prática de jogos digitais em sua própria trajetória de vida e começou a partilhar suas experiências com os jogos digitais e a

² Agradeço à Caroline Leibold, irmã de consideração com quem brincava e dividia o Atari, o MSX e o Super Nintendo.

³ Agradeço ao Dr. Rodrigo Fernando Pereira pelos incentivos desde aquela época e por continuar partilhando uma trajetória profissional, de amizade e videolúdica.

⁴ Agradeço imensamente ao Guilherme Kisonas, que me apresentou os jogos das gerações de consoles mais recentes para podermos brincar juntos, juntamente com seus desenhos e projetos de roteiro de *games*.

acolher e motivar seus seguidores (adolescentes e jovens predominantemente) sobre as questões da vida cotidiana, suas dificuldades e sofrimentos. Quão importante pareceu o seu papel nas redes sociais por meio dos jogos digitais!

Em 2018 participei do início da implantação de outro CAPSi e, novamente, as questões sobre os videogames surgiram nas preocupações dos pais sobre vício, indução de comportamentos disruptivos e violentos, mas também seus efeitos tranquilizadores diante das angústias primitivas. Assim, comecei a pensar nas possibilidades de uma oficina terapêutica mediada com jogos digitais diante do isolamento, da instabilidade e da precariedade dos pacientes atendidos pelo CAPSi. Para tanto, seriam necessários a aquisição de material, elaborações teórico-técnicas e o estabelecimento de enquadre institucional específico. Mas, antes de consolidar tal ideia, as dificuldades políticas de implantação e fundação desse CAPSi forçou minha mudança de local e de função ocupacionais. Assim foi que, em 2018, retomei o trabalho em UBS para atender psicoterapeuticamente bebês, crianças, adolescentes, adultos, idosos e gestantes, em dispositivos de extensão psicanalítica tais como psicoterapia de apoio, consultas terapêuticas familiares, psicoterapia de casal e grupos e, com o isolamento social imposto pela pandemia do Covid-19 em 2020, consultas terapêuticas por videochamada. Outra vez a temática dos videogames emergiria por alguns pais que se preocupavam com possíveis perigos para o desenvolvimento emocional de seus filhos. Ao mesmo tempo, também notei que muitas crianças pouco se interessavam pela proposta de consultas terapêuticas com mediação de recursos lúdicos gráfico-projetivos. Elas preferiam brincar durante a sessão com jogos digitais nos telefones celulares de seus pais! Seria uma resistência ao tratamento ou uma nova modalidade do brincar e de suporte material (ou melhor, digital) para os jogos nas sessões? Tive a impressão que essas crianças e seus pais estavam sendo porta-vozes das mudanças de um momento cultural específico que nos solicita a elaborar seus obstáculos epistemológicos e resistências psíquicas para melhor compreendê-lo. Aliás, a importância de elaborarmos as fantasias e medos relacionados à cibernética e seus artefatos já havia sido abordada por Pichon-Rivière e Quiroga (1970) no final da década de 1960!

Após um curso sobre a utilização de jogos digitais na psicoterapia que participei em 2019 (Bean, 2018) e da apropriação teórico-prática de conceitos psicanalíticos de Tisseron (2006/2012a, 2006/2012b, 2015, 2017) e Tordo (2016) entre outros, introduzi a mediação terapêutica com jogos digitais nos atendimentos psicanalíticos no consultório e em consultas terapêuticas familiares na UBS.

No consultório e na UBS, pude verificar seu potencial facilitador de processos terapêuticos simbolizantes (Giovanetti e Giovanetti, 2022). E, ao retornar à direção de um CAPSi em 2021, também constatei a importância do trabalho de mediação dos jogos digitais para a promoção de um ambiente de trabalho estruturado, saudável e na restauração das funções intermediárias, transicionais e lúdicas, da vida psíquica de equipe.

De fato, é inegável que os videogames e os jogos digitais foram adquirindo importância lúdica, social, cultural, artística e até mesmo clínica, tornando um artefato típico e significativo da cibercultura. Sua compreensão é uma tarefa que se coloca para a psicologia clínica e social, a psicanálise e a recente área acadêmica de *game studies*. Um gênero de jogos digitais, o terror de sobrevivência, tomou grandes proporções na atualidade principalmente por meio da saga de *Resident Evil*. Que mundo é esse retratado pelos jogos assustadores que abordam a zumbificação das pessoas e o apocalipse? Tratarei dessas indagações e algumas outras ao longo da tese, esperando contribuir com uma melhor elucidação dos jogos digitais, suas relações e efeitos na vida psíquica e social.

Minha correspondência com o Laboratório de Estudos em Psicanálise e Psicologia Social (LAPSO) do Instituto de Psicologia da USP iniciou-se em 2013, diante de uma crise institucional num Centro de Atenção Psicossocial Infantojuvenil que coordenava. Desde então, participei de algumas de suas ações que culminaram, algum tempo depois, com o pedido de orientação de doutorado à profa. Dra. Maria Inês Assumpção Fernandes. As motivações mais gerais para sustentar tal demanda foram a vontade de compreender psicanaliticamente a cultura contemporânea e suas vicissitudes na constituição e nas garantias da vida psíquica e dos vínculos intersubjetivos. O artigo de Fernandes (1999) sobre a interioridade psíquica confiscada pela economia neoliberal, a abordagem de Kaës (2013b) sobre o paradoxo do singular plural e a extensão da psicanálise, e a concepção das novas mediações terapêuticas com videogames articulada por Tisseron e Tordo (2021) convergiram numa linha de pensamento psicanalítico determinante para o desenvolvimento e ampliação dos conceitos articulados e defendidos nesta tese.

1. INTRODUÇÃO⁵

O mundo contemporâneo, em grande parte, está submetido à economia neocapitalista e à intensificação da globalização (mundialização). Ambos são processos inter-relacionados que descrevem os avanços, as conquistas e a autopropulsão dos assuntos sociopolítico-econômicos e tecnológicos mundiais que culminaram com uma desregulação generalizada: uma “inquestionável e irrestrita prioridade outorgada à **irracionalidade** e à **cegueira moral da competição de mercado** – a desatada liberdade concedida ao capital e às finanças. . . o despedaçamento das redes de segurança. . . e o repúdio a todas as razões que não econômicas” (Bauman, 1998, p. 34, grifos nossos). Por meio do desenvolvimento do capitalismo até sua atual vertente neoliberal, “a vida cotidiana se torna um exercício de sobrevivência. . . uma preocupação com a sua **sobrevivência psíquica**. . . uma determinação de sobreviver aos destroços gerais” (Lasch, 1984, pp. 15-16, tradução e grifos nossos).

Para pensarmos as vicissitudes da sobrevivência da vida psíquica e social no mundo contemporâneo, é necessária a compreensão dos múltiplos agenciamentos, principalmente inconscientes entre sujeito, sociedade, economia e cultura, bem como seus efeitos nos vínculos intersubjetivos (Fernandes e Scarcelli, 2017). Considerar o Inconsciente nos processos e formações da economia é relevante para a construção de vida psíquica e social saudáveis, segundo Winnicott (1986/2021b). E o reconhecimento de seus efeitos nos vínculos facilita a compreensão dos processos de subjetivação, que são a transformação do sujeito num Eu capaz de simbolizar e pensar sua condição de submissão, determinação e constituição pelos processos inconscientes singulares e comuns e partilhados, segundo Kaës (2011a; 2013b, 2015a). A vida em sociedade implica no compartilhamento inconsciente de imagens psíquicas, desejos e angústias que circulam entre os participantes de uma família, grupo, instituição ou comunidade (Anzieu, 1975/1999b). Cada sujeito, cada “aparelho psíquico individual é o lugar de um trabalho psíquico singular, mas este trabalho é atravessado pelos processos e pelas formações psíquicas que se desenvolvem de maneira relativamente autônoma no espaço grupal”, institucional e sócio-cultural (Kaës, 2011a, p.157).

⁵ Devido às variações nas traduções de alguns conceitos freudianos, privilegiarei o léxico das traduções brasileiras diretas da obra freudiana na versão original alemã, de Paulo César de Souza e de Pedro Heliodoro Tavares. Mas, como nessas obras também não há um consenso sobre a tradução de alguns conceitos, utilizarei a tradução de “*trieb*” por “pulsão”, “*Ich*”, “*Über-Ich*” e “*Es*” por “Eu”, “Super-eu” e “Id”, respectivamente, e a tradução de “*Verdrängung*” por “recalque”. Corroboro com a assertiva de Pontalis (1972) de que “o analista, na medida em que aborda, apesar de si mesmo, uma experiência surgida, e de parte a parte estruturada pela linguagem de Freud, dificilmente se pode dispensar. . . sob pena de não se reconhecer no que diz, de submeter à investigação crítica o aparelho conceitual e semântico que utiliza” (pp. 102-103).

A realidade psíquica inconsciente dos vínculos pode ser compreendida pela metapsicologia de terceiro tipo de Kaës (2011a, 2013b, 2015a), que destaca que a realidade social e a realidade psíquica são ordens heterogêneas que não estão em oposição nem em continuidade: estão numa relação mais complexa de agenciamentos, de aparelhamentos. Uma parte da realidade psíquica inconsciente permanece comum e partilhada entre os sujeitos e o contexto socio-cultural e histórico por meio da constituição de uma realidade psíquica própria da intersubjetividade que se apoia no metaquadro social.

Desse modo, a “vida psíquica se transforma no e por meio de um espaço interpsíquico que detém consistência própria. . . [em que] o sujeito se constrói na pluralidade dos vínculos e das alianças nos quais se forma em conjuntos organizados por processos e formações psíquicas comuns a diversos sujeitos, e nas quais ele é em parte constituído e em parte constituinte” (Kaës, 2008, p. 770, tradução nossa). O metaquadro social (ou o enquadre metassocial ou metaenquadre) é composto pelos mitos, crenças, religiões, ideias, ideais, ídolos e ideologias, poderes, autoridades e hierarquias, economia, instituições culturais e políticas de uma determinada sociedade e está atrelado às mudanças nos processos históricos e civilizatórios (Kaës, 2005a, 2008, 2011a, 2012, 2013a, 2013b, 2015a).

O sujeito, portanto, está tanto assujeitado aos processos e formações do Inconsciente quanto aos processos e formações dos vínculos intersubjetivos: é sujeito do Inconsciente e sujeito do grupo (Kaës, 1993). As alianças inconscientes são formações específicas da vincularidade. São pactos, acordos e contratos inconscientes e intermediários⁶ do processo de aparelhamento intersubjetivo e têm com principal função garantir a estabilidade e a permanência dos vínculos ou, em algumas condições, a sua destruição. Elas constituem a base daquilo que é construído, transmitido e transformado psiquicamente entre os sujeitos e os metaquadros mais amplos socioeconômico-culturais. Podem inclusive incitar posições ideológicas determinantes de ações e do pensar coletivos, favorecendo ou impedindo o trabalho de cultura (Gaillard, 2014; Kaës, 2011a, 2012, 2013b, 2014, 2016a).

São significativas as “influências avassaladoras que as relações econômicas têm” no processo civilizatório (Freud, 1933/2010c, p. 349). O desfavorecimento e a opressão das classes sociais inferiorizadas devido à má distribuição e à privação de bens socioeconômicos e culturais desencadeiam a idealização da classe privilegiada, a inveja, a insatisfação, as condutas de hostilidade e rebelião e, conseqüentemente, o não reconhecimento ou a destruição

⁶ A categoria do intermediário se relaciona com os processos psíquicos de formação e circulação de representações (figurabilidade) e da construção de significados que ocorrem nos espaços psíquicos individuais e coletivos transicionais em que o mundo interior e o mundo exterior se encontram de modo lúdico e criativo (Kaës, 2011a).

dos pressupostos do próprio trabalho de cultura (Freud 1927/2014c). Só que tais influências não são a causa final do mal-estar na cultura, segundo Freud (1933/2010c, 1930/2021b). Tendências psicológicas mais primitivas estão envolvidas nas bases da própria criação e desenvolvimento dos modelos e regulações econômicas que governam as sociedades, além das formas sociais historicamente determinadas pelos processos de produção. Muito das teorias e práticas econômicas são consequência da cisão, idealização e ideologização massificadas dessas tendências psíquicas que influenciam tanto o sujeito singular quanto os grupos e instituições, segundo Kaës (2016a).

De fato, uma parte dos sintomas psíquicos individuais se origina do pano de fundo homogêneo e de ocorrência típica na própria história comum e partilhada socialmente:

e são muito frequentes, sintomas de natureza bem diversa; É preciso denominá-los de **sintomas “típicos”** da enfermidade; eles são mais ou menos iguais em todos os casos; neles desaparecem as diferenças individuais. . . Se os sintomas individuais dependem tão claramente das vivências do doente, resta a possibilidade de que os sintomas típicos remontem a **vivências específicas, típicas** em si mesmas e **comuns a todos** (Freud, 1916-1917/2014b, pp. 361-363, grifos nossos).

Tais vivências podem se originar pelas influências mais recentes de uma determinada época cultural. Mas também se relacionam com o protótipo filogenético de heranças da história da humanidade transmitidas nos mitos, folclore, tradições etc. em forma de predisposições psíquicas que reemergem na história de cada sujeito e da cultura (Freud, 1918/2021g). Essas heranças são traços arcaicos da psique que remetem a uma pré-história de dois tipos, “por um lado, a pré-história individual de nossa infância; por outro, na medida em que cada indivíduo, de algum modo repete abreviadamente na infância todo o desenvolvimento da espécie humana, ela é também a pré-história filogenética. . . [por isso] a **referência simbólica, não aprendida** pelo indivíduo, tem o direito de ser considerada **herança filogenética**” (Freud, 1916-1917/2014b, p. 268-269, grifos nossos). Isso ocorre de tal modo que o sujeito “encaixa a experiência dos **ancestrais** no lugar da própria experiência” quando falta a referência simbólica para a vivência individual (Freud, 1918/2021g, p. 238, grifos nossos). Esse material é de igual conteúdo e atravessa a história da humanidade e inclui as “fantasias primordiais” de castração, sedução e cena primária, ou seja, são “patrimônio filogenético” em que “o indivíduo vai além de suas vivências pessoais e recorre àquelas de tempos primordiais, onde suas próprias vivências se tenham mostrado muito rudimentares” (Freud, 1916-1917/2014b, p. 493). Inclusive os grupos mantêm vestígios dessas “precipitações hereditárias oriundas da **filogênese**” (Freud, 1921/2011a, p. 112, grifos nossos).

Com isso, os sintomas típicos de uma sociedade indicam um aspecto mais amplo e generalizado do sofrimento psíquico relacionado com o mal-estar na cultura de uma determinada civilização e **o modo como cada época social lida com o material filogenético e as pulsões de vida e de morte** (Freud, 1930/2021b). As pressões quase intoleráveis que um determinado processo civilizatório exerce sobre os sujeitos e suas pulsões constituem as “neuroses da cultura” (*Kulturellen Neurosen*) (Freud, 1926/2017, p. 289), as “neuroses da comunidade” (*Gemeinschaftsneurosen*) ou uma “neurose social” (*sozialen Neurose*) (Freud, 1930/2021b, p. 403). Tais pressões são processos socioculturais de objetivos civilizatórios que influenciam a neurose individual pelas exigências que fazem à vida psíquica para se construir e garantir a vida coletiva, só que à custa de um mal-estar.

As neuroses da cultura contemporânea, segundo Kaës (2005a), têm características negativas, pois deturpam a função estruturante dos metaquadros sociais, influenciando os “sofrimentos psíquicos de origem social” (p. 246)⁷. Vivemos um mal-estar em que o trabalho de cultura torna-se menos efetivo para a formação e transmissão de alianças inconscientes estruturantes responsáveis pelas garantias da preservação da vida e dos vínculos (Kaës, 2005a, 2007, 2011a, 2012). Vivenciamos o mal-do-ser (*malêtre*) como a principal característica do sofrimento de origem social no mundo neoliberal (Kaës, 2012).

Os ideais do neocapitalismo desregulado instigam deliberadamente a perda de todos os limites para a instalação de um permanente estado psíquico de excitação da desmesura da voracidade consumista de muitos para saciar a ganância pelo acúmulo exorbitante de capital de uma minoria no poder, a classe capitalista (Bauman, 1998, 1999, 2000, 2007, 2008a; Dufour, 2005, 2008, 2013)⁸. Esses ideais perpetuam a disjunção da pulsão de morte da pulsão de vida, intensificando a destrutividade, mobilizando falhas e ataques à construção da identidade, aos processos vinculares, à simbolização, ao pensar e sua veracidade, instigando diversas formas de violência, falhas da transmissão psíquica e patologias do narcisismo e da estruturação dos limites do Eu (Gaillard, 2014; Kaës, 2005a, 2011a, 2012, 2014). Nesse

⁷ Essa é a terceira fonte de sofrimento do sujeito, segundo Freud (1930/2014d), “terceira fonte de sofrimento, a social” (p. 43), que na referência original em alemão está grafado como “sozialen Leidensquelle” (Kaës, 2005a).

⁸ Importante destacar que esta tese não pretende adotar uma posição culpabilizante nem depreciativa dos sujeitos consumidores que nós somos e nem censurar a posse de salários e bens materiais para usufruto. Pelo contrário, no capítulo três defenderemos e ampliaremos a tese marxista de que a nocividade do (neo)capitalismo não está na produção e circulação de bens de consumo com valor de uso e troca – definição própria do conceito de **trabalho** – mas nas práticas econômicas que almejam o **acúmulo desmedido, desregulado, ursupador e predatório de capital financeiro** pela classe capitalista às custas da má distribuição de renda e da degradação ecológica. Para Marx (1867/2013), o modo de produção capitalista visa ao desenvolvimento e manutenção da sociedade e ideologia de uma classe minoritária detentora dos meios de produção e dos poderes político e econômico podem prosperar e acumular capital por meio da usurpação da produção dos trabalhadores, a mais-valia ou mais-valor.

contexto, segundo Kaës (2016a), as configurações ideológicas influenciam os espaços da realidade psíquica singular, grupal e institucional por meio da radicalidade de ideais que obedecem somente às injunções imperativas de poder absoluto de um narcisismo infantil deturpado. Tal radicalidade é, em si, uma defesa contra angústias primitivas, arcaicas, que ameaçam o narcisismo estruturante e se expressa nos pensamentos absolutos e imperativos ou pelo interdito ao pensar, pelo não-pensar, pelas incertezas e pelo desconhecido, não admitindo a diferença, a alteridade:

é uma **organização narcísica** fundada sobre uma recusa [*déni*] coletiva da percepção da realidade em prol do poder absoluto da **Ideia**, da exaltação do **Ideal** e da instalação de um **Ídolo** ou **fetiche**. . . Os **blocos ideológicos hiperliberais**. . . se **consolidaram em contraponto à mundialização**. . . É desse modo que os efeitos da posição ideológica e suas alienações que se produzem sob suas formas radicais continuam se manifestando. . . nas teses da **economia hiperliberal**” (pp. VIII-IX, tradução e grifos nossos).

Além disso, o neocapitalismo mobiliza, segundo Fernandes (2005):

a produção de uma **condição mental** na qual se **perde** a possibilidade de **reconhecer** os indicadores que permitem **discriminar** o **perigo** proveniente do mundo exterior. . . Não se conhece o código ou as regras do jogo. . . O macro grupo social perde sua função de sustento na medida em que fica submetido à total irracionalidade. As **regras habituais** de **coexistência** são **abandonadas** (p. 31, grifos nossos).

Por isso, o “**modelo econômico** dominante conduz-nos. . . a **viver nos limites**”, segundo Kaës (2012, p. 163, tradução e grifos nossos). Vivemos nos limites das catástrofes psíquicas ou sociais que “afetam de diversas maneiras as alianças inconscientes, quando os avalistas ou as garantias metapsíquicas, constituídos pelo enquadre social, cultural e político fracassam ou são aniquilados” (Kaës, 2014, p. 193, tradução nossa).

Se, para Gaillard (2014), o trabalho de cultura seria importante para dar limites e transformar o negativo da onipotência e voracidade predatória que compõe o lado mortífero da constituição psíquica em prol da construção social, o mundo contemporâneo tenderia a fomentar o mortífero por meio do “engodo de uma **cultura** do **imediato**, do **gozo**, e da **destruição**” (p. 21, grifos nossos). Alianças inconscientes defensivas patológicas emergem desse contexto e predominam em detrimento às alianças estruturantes da vida psíquica e social (Kaës, 2012, 2014). O mal e suas vicissitudes destrutivas, que são em certa medida inerentes ao humano e derivados da pulsão de morte, podem proliferar em pactos inconscientes dessubjetivantes (Kaës, 2012; Zaltzman, 2007). Por isso, os sofrimentos e

patologias das condições traumáticas e estados limítrofes são “**porta-sintomas do mal-estar contemporâneo**” (Kaës, 2012, p. 162, tradução e grifos nossos).

Para Marx (1867/2013), os efeitos sociais de miséria trazidos pelos modos de produção capitalista se personificavam na metáfora do morto, o sistema econômico, que se apodera do vivo, o trabalhador. Já os ideais do neocapitalismo desregulado exigem a construção e a perpetuação de um funcionamento psíquico precarizado, fragilizado, em errância e no limite (Kaës, 2012), metaforicamente representado no mito dos zumbis, seres mortos-vivos irracionais que devoram canibalística e impetuosamente os vivos (Assef, 2016; Braga Neto e Okamoto, 2018; Estevão, 2018; Penha e Gonsalves, 2018; Reis Filho, 2018; Russell, 2010). Os zumbis podem ser considerados como o legítimo mito contemporâneo dos sujeitos mortificados pelo neocapitalismo, reduzidos a consumidores e servos (Guattari e Deleuze, 1972/2010).

Uma das primeiras e principais obras culturais responsável pela popularização do mito dos zumbis é a saga de *Resident Evil*, uma série de jogos digitais do gênero terror de sobrevivência (*survival horror*) que adquiriu relevância pelo seu sucesso comercial, premiações e distribuição em escala mundial. Esses jogos abordam temas sociais polêmicos como catástrofes ambientais, violência, assassinatos e mortes, militarização, disputas de poder e soberania econômica em escala global, bioterrorismo, mutações e conspirações mundiais apocalípticas, retratando muito das angústias da sociedade contemporânea neocapitalista (Farghaly, 2014; Ferguson, 2010; Jones, 2014; Mejia e Komaki, 2013; Perron, 2018).

Os jogos digitais são artefatos de mediação simbólica cultural, de características artísticas e expressivas que, além de sua importância lúdica para entretenimento e experiência estética, abordam diversos aspectos como valores morais e políticos, conflitos psíquicos e sócio-econômicos da sociedade contemporânea (Bogost, 2007; Cremin, 2017; Flanagan e Nissenbaum, 2016; Jones, 2008; Luz, 2010; Mitchell, 2018; Muriel e Crawford, 2018; Newman, 2004/2013; Tisseron e Tordo, 2021).

Assim, devido à importância de se compreender o mal-estar na cultura e seus efeitos nas alianças inconscientes, bem como a relevância do mito dos zumbis e da mediação simbólica dos jogos digitais, interroguéi sobre quais são os tipos e destinos das alianças inconscientes figuradas no jogo digital *Resident Evil*. Para responder tal questão, propus uma pesquisa psicanalítica estendida ao estudo de jogos digitais para identificar e analisar a figuração de alianças inconscientes nas relações entre o avatar, os cenários e artefatos e os seus vínculos com os personagens não jogáveis em *Resident Evil HD Remaster* (Capcom,

1996/2019). A hipótese principal foi que *Resident Evil* atualizaria digitalmente a figuração do mal-estar contemporâneo e de alianças inconscientes estruturantes nos vínculos entre os personagens não jogáveis (NPC – *Non-playable Character*) e o avatar jogável.

Os achados da pesquisa sugeriram que as principais alianças inconscientes estruturantes atualizadas videoludicamente foram os contratos narcísicos secundários e os pactos fraternos. Alianças de tipo pacto denegativo também foram identificadas, além das figurações de alianças patológicas e alienantes de tipo contratos narcísicos perversos e alianças psicopáticas de tirania. Essas modalidades de alianças inconscientes foram correlacionadas com o sofrimento psíquico derivado do mal-estar no neocapitalismo, o mal-do-ser e, especificamente, com os processos socioculturais brasileiros. As relações entre as condições mais recentes sociopolíticas do bolsonarismo no Brasil e a crise sanitária pela eclosão da pandemia do Covid-19 também foram consideradas, bem como a promulgação da política do ódio. A conclusão permitiu-nos a generalização de que os jogos digitais podem ser um legítimo artefato mediador do trabalho de cibercultura sobre a destrutividade, corroborando com as perspectivas de que o trabalho de cultura implica a simbolização e sublimação da pulsão de morte.

Pensar o mal-estar, os sofrimentos e adoecimentos psíquicos de origem social numa determinada cultura também envolve as políticas de saúde pública, especificamente a saúde mental coletiva. Esta pesquisa pode contribuir com a saúde pública ao destacar a função mais generalizada dos jogos digitais como objeto mediador do trabalho de cultura. Os jogos digitais, especificamente do gênero terror de sobrevivência, podem facilitar a promoção da saúde psíquica por disponibilizarem um espaço potencial digital e transicional para o brincar videolúdico contendor e simbolizante (Tisseron, 2017). Possibilitam a **atualização digital**, a **apropriação subjetivante** e **elaboração lúdica** de figurações simbólicas do mal-do-ser. Com isso, corroboramos com Winnicott (1971/2019), para quem o brincar “pertence ao âmbito da saúde: o **brincar promove** o crescimento e, portanto, a **saúde**” (p. 74, grifos nossos), inclusive por meio dos jogos digitais e videogames.

Esta tese está dividida em nove capítulos. No segundo capítulo abordarei o trabalho de cultura e suas consequências nos vínculos e na constituição psíquica. No terceiro capítulo, o mal-estar na vida contemporânea, o mal-do-ser. No quarto capítulo, abordarei a metapsicologia de terceiro tipo e as alianças inconscientes. No capítulo cinco, especificarei a origem, o desenvolvimento e as funções estéticas, expressivas, psíquicas e sociais dos jogos digitais. No sexto capítulo, aprofundarei os destinos do sofrimento e adoecimento do sujeito

contemporâneo nas condições traumáticas e estados limítrofes, considerando o mito dos zumbis como sua figura metafórica principal presente na saga de jogos digitais *Resident Evil*. No capítulo sete, descreverei o delineamento metodológico da pesquisa. No oitavo, apresentarei e discutirei os achados psicanalíticos, relacionando-os à sociedade neocapitalista e ao Brasil. No capítulo nove, tecerei algumas considerações sobre os achados correlacionando-os com a função de intermediação figurativa pelo trabalho de cibercultura que é mobilizado nos jogos digitais.

2. TRABALHO DE CULTURA E VIDA PSÍQUICA

O sistema sócio-econômico vigente no final do século XIX, época da fundação da psicanálise, estava organizado pelos ideais do malthusianismo de Thomas Robert Malthus, economista inglês e pastor da igreja anglicana de fortes influências religiosas. Entre o final do século XVIII e início do XIX, Malthus (1798 e 1820/1996) tornou-se responsável pela exaltação social de práticas de extrema abstinência sexual por meio de sujeição moral da população para se retardar o casamento, impondo a castidade antes do casamento (tabu da virgindade) e o controle de natalidade. Seu objetivo principal era a redução do crescimento populacional exponencial devido às melhorias na qualidade de vida promovidas pela industrialização da Inglaterra e países afins. É uma teoria econômica baseada nas heranças ideológicas do poder e da ordem teológica do feudalismo contra as recém-conquistas adquiridas pela expansão econômica do capitalismo industrial inglês que trouxeram melhorias nas condições de vida da população.

Nesse contexto, as descobertas mais gerais de Freud (1915/2014e, 1940/2014f, 1930/2021b) foram que as forças originárias da vida psíquica são a sexualidade e a agressividade e que a vida psíquica não é um fato isolado em si, mas dependem de múltiplas influências culturais, da família, dos grupos, das instituições, da estrutura do aparelho psíquico e das predisposições hereditárias. O aparelho psíquico é constituído pelas instâncias do **Eu**, **Id** e **Super-eu**, apresenta qualidades inconscientes, pré-conscientes e conscientes, e tem por função o registro, a regulação, a redistribuição, a transformação e a transmissão da matéria psíquica para a preservação da vida onto e filogenética. O Id é a instância mais antiga do aparelho psíquico, herdado e presente desde o nascimento, que carrega as pulsões de vida (sua expressão energética é a libido) e de morte (sua expressão é a destruição) que se originam da organização somática, e está submetido totalmente aos princípios do prazer-desprazer e do além do princípio do prazer – o nirvana. O Eu é a parte do Id que se diferenciou pelo contanto com a realidade, desempenha função protetiva contra excedentes de estímulos endógenos e exógenos. Controla os movimentos voluntários e as mudanças do mundo exterior, intermedia as exigências do Id, do Super-eu e da realidade por meio de mecanismos de defesa tais como recalque, sublimação, identificação, introjeção, projeção e idealização dos pais, fratria, líder e de um sistema ideológico e político-econômico. Regula a percepção, a atenção e o acesso à realidade externa e o controle e decisão sobre a supressão, satisfação ou adiamento das pulsões conforme as circunstâncias sociais e as exigências do

Super-eu⁹. O Eu retira sua energia dos investimentos libidinais do Id, o narcisismo, e é a sede das angústias, pois sofre com as exigências excessivas das outras instâncias do aparelho psíquico, as ameaças de aniquilação pelo mundo externo e o princípio de realidade. O Super-eu é a instância de interdições, ideais e imperativos, e se desenvolve a partir do Eu pela influência da autoridade dos pais, família, origem racial e nacionalidade e outras exigências do ambiente imediato como professores, modelos e ideais sociais admirados. Mantém suas raízes no Id, sofrendo influências deste que podem inflar sua severidade até se tornar um Super-eu cruel.

As **pulsões** (*trieb*, instintos)¹⁰ são relevantes para o aparelho psíquico, pois são a força originária constante, a causa de toda atividade psíquica que detém influências filogenéticas, na fronteira “entre o anímico e o somático, como **representantes psíquicos** oriundos do interior do corpo que alcançam a alma, como uma medida da exigência de trabalho imposta ao anímico em decorrência de sua relação com o corporal” (Freud, 1915/2014e, p. 25, grifos nossos). Tais representantes são as representações psíquicas (de coisas e palavras) e os afetos.

As civilizações são construídas, do ponto de vista das exigências psíquicas, pelos sacrifícios impostos à sexualidade e à agressividade. O trabalho cultural que uma civilização realiza deve afastar a fruição irrestrita das pulsões e garantir a proteção contra a natureza e a regulação dos vínculos. O desenvolvimento cultural tende a dar contornos e limites para os desejos de onipresença, onisciência e onipotência, favorecendo a fruição do belo, da higiene, limpeza e da ordem, parcimônia e justiça, bem como da “valorização e do cultivo das mais elevadas atividades psíquicas, das realizações intelectuais, científicas e artísticas” (Freud, 1930/2021b, p. 343). A tarefa do trabalho de cultura é buscar o equilíbrio e a ligação entre as exigências pulsionais individuais e os interesses dos grupos e instituições porque os bens valorizados socialmente foram adquiridos pela restrição da satisfação direta das pulsões em alianças sociais de proteção coletiva. O trabalho de cultura é proteção fundamental contra as pulsões hostis ao exigir renúncia de montantes pulsionais para a edificação da civilização. É proteção contra os desejos pulsionais de incesto, canibalismo e assassinato, que a história da evolução psíquica tentou superar e que estão presentes em todas as crianças e se atualizam no complexo de Édipo. Defender a cultura pela renúncia pulsional e indenizar os sujeitos por

⁹ A neuropsicologia e a psicologia cognitiva abordam parte das concepções do Eu e Super-eu na psicanálise por meio da ideia de “funções executivas” (Alves et al., 2021).

¹⁰ Enfatizamos que nesta tese utilizaremos a tradução de *trieb* por “pulsões” conforme Tavares (2012) propôs, pois consideramos que, mesmo com os argumentos favoráveis de Souza (2010) para traduzi-lo por “instinto”, no vocabulário brasileiro a palavra instinto remete inicialmente ao léxico orgânico-naturalista predominantemente.

esses sacrifícios é função do patrimônio psíquico da civilização. Para tanto, o trabalho de cultura também proporciona a internalização dos preceitos morais no Super-eu, pela formação de ideais culturais éticos de um Super-eu cultural (Freud, 1924/2011e, 1930/2021b). Assim:

a comunidade também desenvolve um Supereu, sob cuja influência se consoma o desenvolvimento da cultura. . . O Supereu de uma época cultural tem origem. . . está fundado na impressão que deixaram as personalidades de grandes líderes. . . O **Supereu-da-cultura**. . . coloca severas exigências ideais, cuja falta de observância é castigada com a “angústia da consciência moral”. . . ele decreta um mandamento e não pergunta se é possível ao ser humano obedecer-lhe (Freud, 1930/2021b, pp. 399-402, grifos nossos).

A intensidade constitutiva à agressão mútua e as ordens e proibições severas do Super-eu cultural se tornam obstáculos ao desenvolvimento sociocultural, fazendo com que os vínculos entre os indivíduos e a sociedade estejam em desavença. Assim, o programa da pulsão de vida e suas funções de vinculação e ligação que possibilitam amar e trabalhar podem ficar ameaçados. O problema é que os sujeitos não buscam somente a satisfação de seus desejos amorosos, mas também os hostis: o “sentido do desenvolvimento cultural. . . apresenta a **luta** entre **Eros** e **morte** [Thanatos], **pulsão de vida e pulsão de destruição**. Essa luta é, sobretudo, o conteúdo essencial da vida, e por isso o desenvolvimento da cultura pode ser caracterizado. . . como a **luta da espécie humana pela vida**” (Freud, 1930/2021b, p. 376, grifos nossos).

O conceito de **trabalho de cultura** (*Kulturarbeit*) parece ser uma invenção própria da teoria freudiana. Smadja (2013) esclareceu que é um neologismo que designa as atividades comuns culturais, sociais, econômicas, políticas e tecnológicas, de organização, produção, preservação, reprodução e transmissão, nas quais uma população de determinada época se engaja. Incide em dois polos, individual e social. O polo individual se caracteriza pela humanização necessária dos corpos e suas funções biológicas na constituição de um aparelho psíquico singular e diferenciado. O polo social se relaciona com a construção e perpetuação das funções culturais de diferenciações dos sexos, de gerações, de divisões do trabalho e do estabelecimento de interditos, prescrições, normas e valores que criam instituições e sistemas de representações coletivas. Zaltzman (2007) destacou que o trabalho de cultura inicia-se pelas exigências advindas da incompletude do *infans* ao ter que domar suas pulsões primordiais de vida e morte e a conflitualidade entre os anseios de suas satisfações individuais e as possibilidades de manutenção, transmissão e perpetuação da unidade da espécie humana.

A cultura trabalha na remodelagem pulsional em prol da socialização de todos os indivíduos por meio da neutralização da pulsão de morte e sua destrutividade e da inibição de uma parte das pulsões sexuais para assegurar os vínculos sociais, sua coesão e permanência ao longo do tempo (Smadja, 2013). Objetiva a construção de um patrimônio comum e partilhado pelas identificações entre as pessoas, sublimações das pulsões, criações de ideais culturais, de representações coletivas, de religiões e obras artísticas que possam favorecer uma identidade social e o sentimento de pertença coletivo. Por isso, para Lacan (2003), toda “formação humana tem, por essência, e não por acaso, de refrear o gozo. . . porque o princípio do prazer é o freio do gozo” (p. 362).

Assim, o trabalho de cultura é processo de **elaboração intrapsíquica e intersubjetiva da experiência da vida** que modifica o desenvolvimento singular e a evolução social, sua coesão e conservação, por meio de interditos fundamentais e renúncias pulsionais. É um trabalho de humanização, de subjetivação, que implica o desenvolvimento do Eu, pela extensão de seu território pelos processos de pensar que tornam conscientes aspectos do Id. É a própria modificação da matéria psíquica inconsciente em material pensável. O trabalho de cultura age pelo controle, domínio e escoamento direcionado do pulsional, pela primazia das ligações sobre os desligamentos, pela transformação pulsional em sublimação, pela tomada de consciência sobre conteúdos inconscientes, pela modificação e transmissão de elementos coletivos nas influências individuais, pela garantia da construção e preservação de bens comuns característicos de cada época e civilização como as invenções artísticas e técnicas, aquisições intelectuais, descobertas científicas e filosóficas, as religiões e ideais explícitos (Smadja, 2013; Zaltzman, 2007). Mas a destrutividade e a hostilidade entre as pessoas, derivadas da pulsão de morte, segundo Freud (1930/2021b), é o principal fator de ameaça constante de desintegração do trabalho de cultura da civilização:

A questão do destino da espécie humana parece-me ser a de saber se, e em que medida, o seu desenvolvimento cultural [pelo trabalho de cultura] será bem sucedido em dominar a perturbação trazida à vida em comum através da pulsão humana de agressão e autodestruição [Thanatos]. . . E agora é preciso esperar que o outro dos dois “poderes celestiais”, o eterno Eros, faça um esforço para se afirmar na luta contra seu adversário também imortal (p. 405).

Por isso, Gaillard (2014), Kaës (2005a, 2012, 2013b) e Zaltzman (2007) destacaram que o trabalho de cultura deve implicar acordos, pactos e alianças conscientes e inconscientes de apoio e construção da vida psíquica e dos vínculos permeados pela pulsão de vida para se fazer obstáculo às ameaças constantes de desligamentos mortíferos e retorno arcaico do caos, de atração pela destrutividade, pelo aniquilamento, pelo incesto e assassinato, pela abolição

do desejo, à renúncia que a pulsão de morte impõe ao trabalho de viver. Deve articular o código psíquico pessoal (identificações, fantasias pessoais, relações de objeto e sistemas defensivos) com o código social (sistemas de pensamentos, valores, sociabilidades e mentalidades), num efeito de transicionalidade:

a herança cultural. . . pode ser entendida como o código individual-social codificador e decodificador das representações e afetos organizados mais ou menos flexivelmente e mobilizados em uma determinada área cultural e para um determinado sujeito. A herança cultural só pode encontrar seu valor e utilidade psicossocial se permite uma articulação recíproca das formações inconscientes e das sociais: o mito é uma dessas articulações privilegiadas, assim como, em seu próprio registro, o ritual o é. Esse código se baseia numa relativa congruência entre o Eu e os componentes do grupo e as qualidades do meio material e humano. Essa suposta congruência, deixando um espaço de livre movimento para cada um, é obtida pela construção comum, mutuamente concedida e pessoalmente apropriada, do espaço potencial (Kaës, 1979, p. 26-27, tradução nossa).

Seus efeitos são a facilitação dos processos de simbolização e sublimação transformadoras da destrutividade por meio das garantias da “capacidade de brincar e de sonhar, o trabalho de apropriação criativa” (Gaillard, 2014, p. 26). Kaës (1993) destacou que as funções de **simbolização** são as que possibilitam o trabalho de humanização, de subjetivação:

A simbolização ajuda a trazer à luz o significado na complexidade. Eu chamo de atividade simbolizante o processo que funciona para dar sentido à vida na complexidade. Esta atividade é essencial se admitirmos que permite elaborar a dispersão, a heterogeneidade e o distanciamento entre a experiência do mundo interno e a do mundo-ambiente (kaës, 2015a, p. 242, tradução nossa).

O processo de simbolização começa no encontro intersubjetivo do bebê com o outro, nos primórdios da constituição psíquica. Implica a instauração de diversas formas e estratificações do trabalho de pensar para o sujeito se proteger das angústias primitivas, principalmente o insuportável do vazio psíquico (Anzieu, 1999a). O pensar e o fantasiar requerem a formação de símbolos que se desenvolve na experiência de ilusão e desilusão no vínculo mãe-bebê e por meio dos fenômenos e objetos transicionais derivados, segundo Winnicott (1971/2019). Os fenômenos e objetos transicionais surgem na área intermediária criada pela experiência de ilusão entre a mãe e o bebê que imagina onipotentemente que criou o objeto oral materno que o alimenta e sacia, o seio bom. O transicional representa o seio, ou melhor, a união com o seio, precede o teste de realidade, é controlado e manipulado onipotentemente pelo bebê (prazer da coordenação motora), localiza-se num espaço de fronteira e transição entre o erotismo oral e as relações de objeto de tal modo que o objeto se torna a primeira possessão não-Eu. É por meio dos fenômenos e objetos transicionais que a

criança começa a usar as palavras e os símbolos, a brincar e a distinguir criatividade primária da percepção, o que possibilitará que viva na área da experiência cultural. Disso resulta que o “lugar onde a **experiência cultural** se localiza é o espaço potencial entre o indivíduo e o ambiente. . . experiências culturais começam com a vida criativa manifestada inicialmente na brincadeira” (p. 162, grifos nossos). O “**espaço potencial** entre o bebê e a mãe, entre a criança e a família, entre o indivíduo e a sociedade ou o mundo, depende de experiências [transicionais] que levem à **confiança**. Pode-se dizer que esse espaço é **sagrado** para o indivíduo, pois é aí que ele **vive criativamente**” (p. 166, grifos nossos). A vida cultural é um espaço intermediário entre o mundo interno e a realidade comum e partilhada em que objetos e fenômenos transicionais e a criatividade se conjugam nas artes, religião, pensamento científico, filosofia etc¹¹.

Kaës (2011a, 2012) destacou que o trabalho de cultura utiliza **objetos mediadores** derivados das artes (literatura, pintura etc.) para intermediar a realidade intrapsíquica, a intersubjetividade e os processos de simbolização. Favorecem o trabalho do intermediário que consiste em processos transicionais e mediadores (de ligação, de facilitação de passagem entre espaços e instâncias) de continuidades e de redução de oposições entre os espaços e as realidades psíquicas e sociais distintas, sendo responsável pela criação da vida psíquica, social e cultural e da função simbolizante:

As estruturas psíquicas intermediárias são particularmente frágeis. São estruturas plásticas, extremamente sensíveis às transformações. As **novas formas do mal-estar do mundo** moderno **ameaçam essas estruturas**. Pois bem, essas estruturas psíquicas intermediárias são também estruturas de transmissão da vida psíquica. A formação dessas atividades psíquicas mostra, no mais alto grau, as exigências de trabalho psíquico imposto pelo trabalho de cultura (Kaës, 2011a, p. 70, grifos nossos).

¹¹ As considerações de Winnicott (1971/2019) sobre a “experiência cultural” e seus produtos, a arte, filosofia, ciências etc. podem ser intuitivamente correlacionadas com a idéia de “trabalho de cultura” de Freud (Freud, 1930/2021b). Mas um aprofundamento das correlações entre essas duas concepções está além do nosso escopo nesta pesquisa.

3. MAL-ESTAR NA CULTURA CONTEMPORÂNEA

Marx (1867/2013) havia proposto que o trabalho é um processo de mediação e regulação entre homem e natureza caracterizado por atividades orientadas à produção de valores de uso, ou seja, a fabricação de produtos que adquirem valor de mercadoria para trocas. Já o capital é um valor abstrato derivado do mais-valor (mais-valia) em que a mercadoria e o dinheiro são meras formas desvinculadas dos seus valores de uso: “o mais-valor resulta apenas de um excedente quantitativo de trabalho, da duração prolongada do mesmo processo de trabalho” (p. 201). O capitalismo é a intensificação deliberada do acúmulo de lucro pelos excedentes da produção, pelo mais-valor, em que o “movimento do capital é, por isso, **desmedido**” (p. 171, grifos nossos).

Boltanski e Chiapello (1999/2020) esclareceram que as formas materiais de riqueza e certo lucro orientado para as necessidades de consumo não são interessantes para o capitalismo, pois impedem que o capital seja constantemente reinvestido para produzir lucros sem limites. Por isso, o capitalismo é, grosso modo:

uma **exigência de acumulação ilimitada de capital** pelos meios formalmente pacíficos. . . O acúmulo de capital não consiste num amontoamento de riquezas – ou seja, de objetos desejados por seu valor de uso, função ostentatória ou como signos de poder. As formas concretas de riqueza (imobiliário, bens de capital, mercadorias, moeda etc.) não têm interesse em si mesmas e podem até constituir, devido à sua falta de liquidez, um obstáculo ao único objetivo que realmente importa: a transformação permanente de capital, bens de capital e várias compras (matérias-primas, componentes, serviços...) em produção, produção em dinheiro e dinheiro em novos investimentos (pp. 35, grifos nossos).

A evolução do capitalismo no **neocapitalismo desregulado**, ou **hiperliberalismo**, consolidou-se mundialmente com as interdições imposta sobre o poder e o controle estatal no fluxo econômico do capital pelas políticas de M. Thatcher na Inglaterra e R. Reagan nos E.U.A. no final da década de 1990 (Kaës, 2012).

É inegável que a globalização e o neocapitalismo proporcionaram benefícios em escala mundial. Inclui-se a abertura e ampliação do comércio, a diminuição das distâncias e morosidade dos meios comunicacionais e de transporte, o desenvolvimento econômico e de tecnologias, a ampliação dos sistemas de saúde coletiva, os maiores acessos à informação, ao conhecimento e à cultura, entre outros (Stiglitz, 2002). A globalização contribuiu amplamente para a melhoria do padrão e da expectativa de vida e para o fortalecimento, em certa medida, das democracias. Outros benefícios são o desenvolvimento de países do terceiro mundo, especificamente do pacífico asiático, tornando-os o novo centro da indústria global e a

instauração de um sistema global de comunicação universal digital por redes interativas de computadores (Castells, 2002).

Porém, Stiglitz (2002) concluiu que a globalização se tornou um processo contraditório por conta das prioridades econômicas determinadas pelo poder de alguns de seus agentes institucionais, como o Fundo Monetário Internacional, o Banco Mundial e a Organização Mundial do Comércio. Tais agentes, responsáveis pela construção e gerenciamento das regras da ordem econômica internacional, excluíram a representatividade de muitas pessoas que foram afetadas por muitas decisões que privilegiaram os interesses dos países industrializados em detrimento aos países em desenvolvimento. Por isso, ainda persistiriam a baixa redução dos índices internacionais de pobreza, a baixa estabilidade sociopolítico-econômica de muitas nações em desenvolvimento e a intensificação de alguns problemas sociais como o desemprego, a desintegração comunitária, a violência urbana e os conflitos étnicos.

Castells (2002) também destacou a ampliação de organizações criminosas no estilo “máfia”, o enfraquecimento do patriarcalismo, a crise estrutural dos sistemas políticos, o aumento dos fundamentalismos religiosos, a fragmentação dos movimentos sociais, o declínio dos movimentos dos trabalhadores e a acentuação das desigualdades socioeconômicas mundiais. E Bauman (2013) asseverou que tais problemas são os efeitos negativos de uma globalização selvagem e descontrolada que aumentou as desigualdades intra e intersociais. Se o multiculturalismo advindo da diversidade cultural da globalização postula a tolerância liberal e a aceitação pública das identidades e escolhas (herdadas ou não), o chamado ao “respeito às diferenças culturais trazem pouco conforto para muitas comunidades desprovidas do poder de independência em virtude de sua desvantagem, fadadas a ter suas ‘próprias escolhas’ feitas por outras forças” (p. 46). A polarização social entre ricos e pobres não foi totalmente superada pelas promessas da globalização, mas mascaradas entre os que têm acesso e poder de compra e os excluídos do mercado de consumo, já que “os pobres de hoje (aqueles consumidores irremediavelmente falhos, imunes às adulações do mercado e improváveis contribuintes para a procura ávida de estoques. . .) são evidentemente inúteis para os mercados orientados para o consumidor” (Bauman, 1998, p. 77). A reestruturação neoliberal do capitalismo pautou-se na maior flexibilidade de gerenciamento do capital, na descentralização empresarial, na extrema valorização do capital ante o trabalhador, a individualização e diversificação das relações formais de trabalho, na ampla incorporação da mão-de-obra das mulheres, no aumento da concorrência da economia global para maior

acumulação e gestão do capital, na intervenção deliberada dos Estados para desconstruir o Estado de Bem-estar Social, e numa revolução tecnológica que remodelou as bases materiais da sociedade (Castells, 2002).

Com a decorrente perda das antigas garantias do metaquadro social da sociedade disciplinar dos séculos XVIII e XIX promovida pelo neocapitalismo, Kaës (1979) verificou que vivemos num permanente estado de “crise multidimensional a que devemos **sobreviver**” (p. 2, tradução e grifos nossos). De certo que, segundo Kaës (2012) as “mudanças que culminam na crise multidimensional que vivemos pedem uma reflexão renovada sobre o sofrimento psicológico do nosso tempo na sua relação estabelecida com o **mal-estar no mundo contemporâneo**” (p. 2, tradução e grifos nossos).

As consequências negativas do processo de globalização, seu mal-estar, para Kaës (2012, 2015b), apresentam características paradoxais: (a) intensificação de processos controle reativos à desordem mundial que produz formas de violência que atacam os processos de simbolização e subjetivação; (b) exacerbação do ilimitado e dos limites extremos, da busca de poder absoluto e as consequências traumáticas e catastróficas no triunfo do gozo sem limites em prol de um ideal econômico fetichizado; (c) mobilização constante das urgências, do *zapping*, do nomadismo, dos imediatismos e da indiferenciação; (d) desencadeamento generalizado de reações melancólicas, persecutórias e maníacas relacionadas com lutos intermináveis das catástrofes e da perda das garantias metassociais e metapsíquicas, com o culto ao catastrófico e às promessas megalomaniacas de controle. Duas grandes consequências são a proliferação de processos coletivos sem sujeitos e a ausência de respondentes. Os **processos sociais sem sujeitos** são formações coletivas a-subjetivas que não dependem diretamente dos sujeitos e estão fora do seu controle, precarizando o trabalho de simbolização. E a **ausência de respondente**, que está associada ao crescente individualismo, é uma das principais causas do mal-estar contemporâneo. É o desaparecimento do outro ou dos grupos e instituições que poderiam responder às questões cruciais da vida cotidiana. Desso modo:

os **sofrimentos psíquicos de origem social e cultural**, integrando as desordens maciças da economia e dos sistemas simbólicos, têm um impacto cada vez mais pesado sobre as organizações básicas da vida psíquica. Eles afetam o **narcisismo**, a **vida pulsional** e **sexualidade**, as **identificações** e o **sentimento de identidade**, as relações com o tempo e o espaço, a **desarticulação dos vínculos** e as **aflições**, a **violência**, os **transtornos do pensar** (Kaës, 2012, p. 258, tradução e grifos nossos).

3.1 Desmesura da voracidade: *hybris* e Super-eu arcaico

A permanente rede de possibilidades mercadológicas e a intensificação do fluxo do capital no neocapitalismo visam à acumulação de riqueza sem limites pela classe capitalista por meio da promoção deliberada da *hybris*, que é a extrema desmesura da avidez, segundo Dufour (2015). Estabelecem uma condição de pleonexia, de vontade de ter mais que todos, mais que a própria parte por direito, de ter tudo em excesso, o que tende a desregular a vida psíquica pela prevalência da fruição irrestrita da pulsão sobre o trabalho psíquico elaborativo. Porém, a desmesura não é somente o efeito da economia neocapitalista, mas uma característica do ímpeto pulsional inerente à subjetividade e está representada nos mitos gregos fundadores da cultura ocidental pela *Hybris*.

Hybris e sua contrapartida, *Nêmesis*, surgiram na mitologia das polis na Grécia Antiga. Eram figuras de divindades que agiam tanto para impulsionar a perda dos limites quanto para punir brutalmente para que se retornasse à sua medida, para que os sujeitos transgressores voltassem a ser mortais. *Hybris* personificava a desmesura, o descomedimento, a volúpia, a megalomania, a inércia, a insolência, a violência, e caracterizava um estado de ultrapassagem de medidas de cada um num excesso que acometia algumas pessoas nas cidades gregas, no enriquecimento pela violência e ilegalidade em vez do trabalho e justiça. *Nêmesis*, por sua vez, encarnava a justiça distributiva, a punição divina, a correção da desmesura (Brandão, 2015a, 205b).

Klein (1963/1991b) foi pioneira em interpretar psicanaliticamente o mitema greco-romano na *hybris* e seu castigo social como a projeção de algumas emoções primitivas de **voracidade** (*greed*, ganância), avidez, inveja primitiva e ressentimento que surgem no vínculo mãe-bebê e que ameaçam a própria pessoa e aos outros. A *hybris* é a consequência de sentimentos de voracidade e inveja primitivos que provocam fantasias inconscientes de destruição do objeto bom e de seu retorno como figura voraz e ressentida¹², temida como fonte de punição. Se a *hybris* destrói a bondade, o amor e a compaixão introjetadas por meio do objeto bom, provoca o medo persecutório do Eu de ser destruído pela inveja e crueldade do objeto mau que constituirá um Super-eu arcaico severo. Por isso, a *hybris* é um **aspecto do Super-eu arcaico que associa voracidade e destrutividade**, uma parte **aterrorizadora e persecutória** do aparelho psíquico relativa à pulsão destrutiva. Mas a voracidade em si não é

¹² Seriam os zumbis, mortos-vivos que retornam para devorar e destruir os sujeitos vivos, uma dessas figuras das fantasias inconscientes de um objeto bom destruído que retorna para perseguir vorazmente o Eu? Klein (1963/1991b) não abordou a mítica dos zumbis, mas podemos especular certa correlação.

nociva e pode ser controlada pelas partes boas do Super-eu mais brando, não dominador, orientador, que permite a liberdade e reserva para si a parte que lhe cabe. Também é controlada pelos impulsos do Eu para a integração da vida mental por meio da formação de símbolos. Em certa medida, a voracidade também é um fator fundamental para que o bebê anseie pelo seio nutridor para se alimentar, segundo Winnicott (1986/2021b), de tal modo que a voracidade (*greed*, cobiça, ganância) é uma parte da vida psíquica primitiva que também pertence à saúde física e mental, mas que tem seus perigos. Winnicott (1956/2021c) distinguiu a voracidade da gulodice (*greediness*, sofreguidão), sendo esta última o aspecto patológico da primeira que se manifesta inclusive nas tendências antissociais.

A gulodice, a sofreguidão, é a desmesura da voracidade, portanto, e constitui a origem da pleonexia. Não foi à toa que “nossa civilização ocidental, desde a sua origem grega, compreendeu que ela deveria conter esta forma, no duplo sentido do termo: a **pleonexia** está presente e ela deve ser controlada. Mais ainda: é justamente porque ela está **necessariamente** presente, que ela deve ser controlada” (Dufour, 2015, p. 27, grifos nossos).

Porém, numa inversão dos valores sociais estruturantes, o neocapitalismo passou a se alicerçar na liberação da fruição irrestrita da pulsão de morte, ideologizando a pleonexia com a suposição de que assim todos enriqueceriam. Idealizou-se a fruição da desmesura da voracidade, a gulodice, como objeto a ser alcançado para uma boa vida. O modo como *hybris* tem sido deliberadamente fomentada pela classe capitalista faz com que a injustiça e a perda de limites diante da desmesura seja uma das marcas mais relevantes e trágicas da nossa sociedade contemporânea:

na época da globalização ultraliberal desregulada, estas práticas pleonáxicas perduram e mesmo se expandem. . . **propina**, **securitização** de **dívidas** passadas, **hedge funds**, permitindo especular na baixa e na alta sobre a evolução dos mercados, **manipulações** contábeis. . . **fraude** e **evasão** fiscais pelas filiais **offshore** e **sociedades-fantasma**s instaladas em “**paraísos fiscais**”, **desvios** de créditos públicos e mercados **manipulados**, **corrupção** e **comissões ocultas**, **enriquecimento sem causa** e **abuso** dos bens sociais, **vigilância** e **espionagem**, **chantagem** e **delação**, **violação** dos regulamentos em matéria de direito do trabalho e de liberdade sindical, de higiene e de segurança, de cotizações sociais, de poluição e de ambiente, comissão, retrocomissão – sem esquecer a... **retro-omissão** (Dufour, 2015, p. 33, grifos nossos).

Para se garantir o padrão de excelência das trocas monetárias intensificadas e seu acúmulo desigual, predominantemente centralizado na classe capitalista, o neocapitalismo produz, no bojo da injustiça social, pessoas acrílicas, com a redução de suas capacidades para discernir certo e errado, bem e mal. Os donos do capital se fazem desligados de qualquer impedimento e interdição para poderem maximizar seus lucros, na busca de satisfação

irrestrita da *hybris*. A promoção intencional da perda dos limites e das regulações para a satisfação da voracidade por meio da desmesura destina-se a favorecer a maximização dos lucros para o usufruto da classe capitalista (Dufour, 2005). Sustenta-se com isso um fluxo do imprevisível, das instabilidades e das incertezas sociopolítico-econômicas, numa velocidade de mudança de valores que descartam a durabilidade, a decisividade e as heranças materiais, psíquicas e socioculturais (Bauman, 1999, 2000, 2007, 2013). Assim, a classe capitalista frui do gozo do consumo ostentatório e delega à classe pobre condições de subconsumo de bens e recursos materiais, tecnológicos e sociais, ao mesmo tempo em que exibem seus triunfos econômicos como ideal almejado (Dufour, 2013, 2014). Além disso, cria-se um tipo de consumo em excesso – o **consumismo** – para garantir o fluxo do capital para que as grandes corporações capitalistas possam acumulá-lo sem entraves. O gozo, nesse aspecto, segundo Safatle (2008):

não significa o usufruto dos bens dos quais sou proprietário, mas algo totalmente **contrário**, uma perspectiva de **satisfação** que **não** leva mais em conta os **sistemas de defesa e controle do Eu**, perspectiva que flerta continuamente com **experiências disruptivas**, ou ao menos com a ‘retórica’ da **transgressão**. . . O mundo do consumo pede, por sua vez, uma **ética do direito ao gozo**. Pois o que o discurso do capitalismo contemporâneo precisa é da procura do gozo que impulsiona a plasticidade infinita da produção das possibilidades de escolha no universo do consumo. . . o gozo como imperativo (pp. 115-128, grifos nossos).

Aliás, essas mudanças aconteceram de tal modo que, ao se libertar dos dogmas e dos controles sociopolítico-econômico e religioso dos séculos XVIII e XIX, a sociedade, sob o signo da expansão irrestrita do liberalismo econômico, entrou numa nova alienação em que o próprio mercado financeiro se tornou seu novo dogma. O mercado financeiro foi alçado, segundo Dufour (2008), ao status de **divindade**, uma verdadeira nova religião do “divino mercado” que incita perversamente a realização do mandamento supremo “**Gozem!**” (p. 16, grifos nossos) a qualquer custo, aos excessos e à desregulação moral.

Fomenta-se a exacerbação do egoísmo nas relações com o próximo e a desmesura da busca do gozo como avidez da fruição sem limites da pulsão, apesar dos ganhos socioculturais com o desenvolvimento tecnológico e econômico mundial:

É verdade que o liberalismo nos libertou de todas as opressões anteriores, trouxe benefícios essenciais em matéria de liberdades coletivas e individuais, permitiu aumentar a riqueza global como nunca. Mas talvez esteja hoje sendo de uma inversão muito problemática. Poderia bem ter chegado ao ponto crítico em que os sistemas começam a jogar contra si próprios. O que acontece quando os **efeitos perversos** começam a **prevalecer** sobre os benefícios trazidos. Ou seja, o ponto em que se diz que os sistemas passam a ser **contraproducentes**. Em suma, não é impossível que estejamos ficando **doentes do liberalismo**, exatamente como estivemos de todos os regimes anteriores. . . somos hoje “sacaneados” pelo Mercado (Dufour, 2008, p. 12, grifos nossos).

Fernandes (1999) já havia apontado que as exigências do neocapitalismo contribuem para a consolidação de uma sociedade individualista que estimula um narcisismo patologicamente expandido. Ao mesmo tempo, confiscam a capacidade de pensar e de crítica num nítido efeito de manipulação da interioridade subjetiva para impedir que o sujeito se torne consciente de seus determinantes psicológico e socioeconômicos. Fomentam um narcisismo destrutivo, que impede as relações de troca, numa urgência de se fazer diferente a qualquer custo para ser competitivo, ter sucesso e grandiosidade, mas também, tornar-se manipulável para o trabalho forçado em contratos perversos. Os donos do capital prometem o respeito à singularidade à custa da manipulação perversa da interioridade, do narcisismo das pequenas diferenças, da própria subjetividade¹³.

3.2 Eclosão do mal, figuras do apocalipse e da barbárie

Enriquez (1983/1999) já havia apontado que os efeitos da globalização e do sistema neocapitalista trouxeram inquietudes e desilusões sobre o progresso social e a capacidade de construção de vínculos numa sociedade “tentada pelo **apocalipse**” (p. 11, grifos nossos) de intensas e constantes crises e desregulações institucionais. E mais recentemente, Richard (2011) se pautou na figura do apocalíptico para caracterizar o mal-estar da contemporaneidade: “A economia libidinal das massas é metamorfoseada em uma economia consumista individualista, mas não mais gregária. . . entre um esquema **apocalíptico** e renovação da esperança” (p. 18, tradução e grifos nossos).

Uma das características marcantes da cultura do século XX e início do século XXI é a **eclosão da destrutividade** em grande escala. Vimos o surgimento de muitos conflitos regionais e internacionais que, em curto período de tempo geracional, desembocaram nas duas grandes guerras mundiais, no holocausto, na guerra fria, na corrida armamentista e espacial, e nas guerras civis e atentados e bombardeios ao redor do mundo. Também verificamos as dificuldades e indiferenças de muitos governos para superar a fome, a pobreza e as doenças coletivas, as discriminações étnicas e de gênero, a poluição, o aquecimento global e a degradação e catástrofes ecológicas, os sectarismos e integristas religiosos nocivos, atos de genocídio e manipulações genéticas perversas, entre tantos outros problemas. Verificamos a

¹³ Também podemos associar a tais críticas a proliferação de *fakenews*, notícias mentirosas ou de lógicas duvidosas veiculadas nos noticiários e redes sociais para vantagens eleitoreiras ou mercadológicas, naquilo que Goldenberg (2002) denominou de uma deliberada **manipulação das identificações inconscientes**.

liberação de muitas formas de violências e agressividade¹⁴ como a psicológica, a sexual e a social, nas diversas organizações de trabalho, nas famílias e nos ambientes de convívio comunitário, que reatualizam os **traumas desestruturantes do aparelho psíquico** e a **falência dos processos intermediários, do pensar e da vincularidade**, segundo Kaës (2005a, 2012). A cultura contemporânea se tornou em grande parte uma cultura sob os efeitos das tragédias do traumático derivado da eclosão generalizada da destrutividade (agressividade e violência) humana. Tal eclosão incide nos processos de desmalhagens dos vínculos e na ruptura dos continentes psíquicos genealógicos. Os traumas, agressões, violências, catástrofes etc. não podem ser simbolizados e transformados, permanecendo **irrepresentáveis, impensáveis, indizíveis, inomináveis e inconfessáveis**, segundo Benghozi (2012). Ou o sujeito pode sofrer ameaças constantes de desligamentos mortíferos pelo retorno não contido, não elaborado e não transformado do caos e do arcaico destrutivo, “registro da subjetividade no qual, para todo sujeito ou grupo, se encontram as **figuras da barbárie**” (Gaillard, 2014, p. 20, grifos nossos).

Muitas dessas condições foram e ainda continuam sendo fomentadas por ideais, ídolos e ideologias radicais derivadas de disputas religiosas, econômicas e territoriais mundiais influenciadas pela expansão e desregulação neocapitalista que promovem a confusão regressiva entre sujeito e o coletivo e a **banalização generalizada do mal** (Kaës, 2012, 2016a, 2016b).

O mal pode penetrar e perverter os processos secundários do pensar por meio de posições morais e ideológicas falsificadoras e o ódio pode fazer aliança entre indivíduos que assim passam a exaltar a força, o terror e a crueldade. O mal, por isso, não se relaciona nem com o princípio do prazer, menos ainda com o da realidade. Trata-se da busca de fruição total, da mobilização extrema das pulsões de morte para a total descarga das tensões psíquicas – somente possível pela aniquilação do aparelho psíquico e da vida. O pacto edípico, de destituição das posições tirânicas e da restauração da filiação simbólica, fragiliza-se diante da exaltação da destrutividade do mal e do mortífero, e suas garantias se tornam pouco eficazes para a constituição da vida intrapsíquica e intersubjetiva (Zaltzman, 2007; Kaës, 2012). “É sobre a **falha de pensar o mal** que o trabalho de cultura tropeça” (Zaltzman, 2007, p. 69, tradução e grifos nossos). A eclosão do mal no contemporâneo indica a radicalização paradoxal do domínio da pulsão de morte sobre a pulsão de vida e de ataques aos

¹⁴ Benghozi (2012) distingue a agressividade da violência. A agressividade implica é a provocação do outro, interpela-o num vínculo. Já a violência é o ataque e destruição do vínculo.

fundamentos e garantias intersubjetivas e institucionais da vida psíquica, ao estilo e projeto de vida coletiva e seus metaquadros socioeconômico-culturais.

Assim, Richard (2011) resumiu o mal-estar contemporâneo como o resultado “do conflito entre a comunidade e as pulsões agressivas e destrutivas” (p. 23, tradução nossa), em novas formas de vínculos sociais que **celebram o mal absoluto e as deturpações do pensar** por razões na maior parte neocapitalistas. Não há atenção e interdição suficientes ao mal, o que fomenta a incivilidade, o desrespeito e a agressividade generalizados. Os sujeitos se fazem adeptos às formas grosseiras de dominação mercadológica que fomentam uma pseudoliberação da sexualidade humana. É um problema de uma impostura generalizada, não da vivência das pulsões sexuais, mas de uma promessa político-econômica da realização da vida pulsional destrutiva irrestrita e ilimitada em atos perversiformes e psicopáticos atuados no campo social cotidiano.

3.3 Precarização dos processos de subjetivação e a dessimbolização

A ideologia do neocapitalismo desregulado permitiu, por meio da banalização do mal, a decomposição dos vínculos sociais e do senso de civilidade, o triunfo do individualismo nocivo, um hedonismo de fachada, a destruição das solidariedades, o desaparecimento do sentimento de identidade e pertencimento sócio-histórico.

Desse modo, o neocapitalismo fomenta uma subjetividade exposta a constantes **processos sociais de dessubjetivação e dessimbolização**. Dá que o sofrimento psíquico de origem social se relaciona com as patologias narcísico-identitários e com os estados limítrofes (patologias *borderline*) principalmente (Kaës, 2011a, 2012; Raoult, 2002; Richard, 2011). Kaës (2012) estabeleceu a correspondência entre certas falhas do metaquadro social e suas influências na constituição psíquica e nos sofrimentos derivados. Essas falhas são:

problemas que afetam os **processos de simbolização**, e sua **precarização**, os **desequilíbrios ou as distorções do apoio narcísico** do sujeito. Os sintomas não afetam somente os corpos dos sujeitos (regressões psicossomáticas, escarificações, problemas alimentares etc.) mas também sua relação de dependência ou de vício em objetos e a certos vínculos, com grupos ou com redes sociais. Eles se exprimem em diferentes sintomas (toxicomanias, anorexia, bulimia, condutas suicidas...) e, em muitos casos, num longo processo de depressão e de **dessubjetivação**. Todos esses sintomas são acompanhados de angústias arcaicas intensas.

Esses problemas de sintomas múltiplos se estabelecem e se determinam, notadamente na adolescência, numa crise de processos identificatórios e de projetos de vida; eles são geralmente associados, com maior ou menor gravidade aos **processos de desligamento e de fragmentação**, aos **problemas do narcisismo por excesso ou por defeito**. . . dos **problemas precoces dos processos de simbolização**, sobre as desarmonias e se exprimem por atos de violência contra si ou contra os outros. Esses **sintomas** e os **processos** que os acompanham, **quando deixam de ser transitórios**,

aproximam-se daquilo que se observa nos sujeitos **borderline** [estados limítrofes], **psicopáticos** ou **psicóticos** (p. 25, tradução e grifos nossos).

Implicam, assim, em **falhas** ou alterações dos **envoltórios psíquicos individuais e metassociais do Eu** responsáveis pelos espaços continentais, estruturantes e organizadores do narcisismo, dos processos representativos e do pensar simbolizante e criativo (Anzieu, 1985, 1994/2013; Kaës, 2007, 1993/2013c, 1993/2013d). Para Kaës (2011a):

os sofrimentos psíquicos e as patologias com que temos de lidar nos dias de hoje. . . poderíamos descrevê-las. . . como **patologias das perturbações na constituição dos limites internos e externos do aparelho psíquico. . . perturbações dos “estados-limite”, perturbações ou faltas dos envelopes psíquicos, falhas na constituição de sistemas de ligação e também nos sistemas de desligamento e de falhas nos processos de transformação**. São também, tomadas em conjunto, **patologias** da transmissão da vida psíquica entre gerações . . . A maioria delas são patologias do narcisismo, do originário e da simbolização primárias. São portanto, de modo correlativo, **patologias do vínculo intersubjetivo**. . . patologias da organização intrapsíquica e inscritas no vínculo intersubjetivo (p. 13, grifos nossos).

As perdas das estruturas dos metaquadros sociais de contenção e dos continentes psíquicos plurissubjetivos contemporâneos produzem sofrimentos e patologias das instituições, da família e do casal e desencadeiam consequências em três âmbitos, segundo Kaës (2017):

- [1] o problema no apoio da pulsão e nos pactos de renúncia das pulsões parciais necessários para a vida em comum, transtornos patológico que se expressam pela **desintrincação** [disjunção] **pulsional**, as correlativas **clivagens** [cisões] do Eu e o **fracasso das sublimações**.

- [2] o problema nas identificações e nos sistemas dos vínculos se manifesta por meio da **desorganização das referências identificatórias** e das **fronteiras do Eu**; esse transtorno contribui nas patologias das personalidades como se ou borderline, nas insuficiências ou hipertrofia do ideal. Manifesta-se na **debilitação dos contratos intersubjetivos** (contratos narcísicos, comunidades de renúncias, pactos denegativos) sobre os quais repousam as garantias do espaço em que o Eu pode advir e se historizar na pertença a um Nós. As investigações contemporâneas sobre a transmissão da vida psíquica entre gerações, sobre seus tropeços e suas falhas na formação do “sujeito da herança”, põem em manifesto a consistência desses transtornos.

- [3] o problema nas certezas e nos sistemas de representação compartilhadas é um dos sintomas mais intensos do mal-estar no trabalho do sentido e da interpretação: acentua-se pela **debilitação das referências identificatórias**, a **deterioração dos processos de sublimação**, o reforço dos efeitos tribais. Mantêm-se assim de modo circular as **psicopatologias do laço intersubjetivo** (pp. 3-4, tradução e grifos nossos).

Esses três problemas se relacionam com três falhas respectivas. As falhas na estruturação dos apoios da vida pulsional, que estão correlacionadas com as dificuldades nos dispositivos de para-excitações e recalque que fomentam formações cindidas e não subjetivadas desfavoráveis aos processos, simbolização, sublimação e até mesma da formação

do Inconsciente e do Pré-consciente¹⁵; as falhas nos processos identificatórios e nos contratos intersubjetivos, que abrangem as dificuldades da constituição da alteridade; e as falhas nos processos de transformação e mediação, que incidem nas dificuldades das formações intermediárias e articuladoras que possibilitam o trabalho de simbolização, da capacidade de amar, de trabalhar, de sonhar, de brincar e jogar (Kaës, 2005a, 2013b). Desse modo, o “enfraquecimento dessas garantias, que acolhem todo o implícito de uma civilização, detrata muito especificamente os fundamentos de toda ordem simbólica” (Kaës, 2017, p. 3, tradução nossa).

Podemos considerar, assim, que as transformações do metaquadro contemporâneo indicam que:

a cultura iniciou sua mutação pós-moderna, então hipermoderna, com o colapso das grandes narrativas messiânicas e a derrota das ideologias que as sustentavam. . . cultura hipermoderna é, portanto, dotada de um modelo operacional paradoxal e eminentemente crítico: um mundo que se organiza de maneira paradoxal com base no imediatismo, na urgência e, fundamentalmente, **na crise**. A transmissão torna-se, neste momento, um sintoma porque se encontra no ponto fundamentalmente problemático de articulação e nó entre o sujeito psíquico e o sujeito social, entre a pessoa e os conjuntos intersubjetivos e sociais, entre o passado e o futuro. O apagamento da diferença dos lugares, **o curto-circuito das mediações e dos intermediários contribuirá para enfraquecer tanto as relações com a alteridade e as diferenças, mas também todas as legitimidades que fundamentaram as posições e decisões tomadas**. Daí as questões tão insistentes no nível coletivo de ódio à alteridade e no colapso das formas de autoridade, mas também, no nível intrapsíquico da crise das instâncias de intermediação (o Pré-consciente), bem como nas instâncias ideais que garantem a ponte entre o sujeito e o coletivo (Superego. . .) implicando as patologias contemporâneas de simbolização e subjetivação das quais procede a extensão massiva das patologias narcísicas, a “banalização” da perversão e o consumo dos limites. A “renúncia pulsional”, base do contrato social anterior, não é mais garantida (Gaillard e Pinel, 2011, pp. 88-90, tradução e grifos nossos).

Fernandes (2005) afirmou que, nessas condições, vive-se o absoluto, o apagamento das memórias coletivas, a perda dos códigos ou das regras de coexistência nos vínculos numa submissão à total irracionalidade e no desvalimento da capacidade de pensar, sustentados por pactos sociais perversos que liberam para condutas irracionais e violentas ou para o uso de pensamentos místicos para evitar o conflito com o poder e suas ameaças ao psiquismo. Os pactos sociais perversos se atrelam ao próprio pensamento perverso que é oposto ao pensar criativo. O pensamento perverso visa ao agir e ao fatural para manipular a realidade social numa zona de fraude e falsificações que mobiliza o mal-pensar, a deturpação da inteligência e a transmissão do não-pensar:

¹⁵ O Pré-consciente é uma instância do aparelho psíquico definido por Freud na sua primeira tópica juntamente com o Consciente e o Inconsciente. É um lugar psíquico de transformação do conteúdo e dos processos inconscientes para terem acesso à consciência, composto pelo aparelho associativo e interpretativo, pelos processos intermediários e transicionais de devaneio, figurabilidade, mediação e simbolização. Também é o reservatório das representações de palavras (Kaës, 2011a). Aquilo que é pré-consciente (em letra minúscula) detém qualidades da instância do Pré-consciente.

considerando que nosso pensamento (em seu melhor...) se tece como um envoltório para circundar - resplandecer - seu objeto, sem portanto imobilizá-lo, o pensamento perverso, ele visa somente a empacotar e a confinar, confunde e machuca sua vítima numa rede enclausurada de controvérsias e de não ditos, de alusões e de mensagens, de insinuações e calúnias. É um pensamento que faz intrusão na preocupação das outras pessoas, um pensamento venenoso, um pensamento para desmentalizar [*démentaliser*], desvalorizar e desqualificar o outro; um pensamento todo em manobras e agires que fragmenta, divide e desorienta. . . o pensamento perverso faz nada além que atacar o Eu. . . demolindo os recursos do pensar, dissuade e tende a destruir a compreensão de seus próprios princípios; a hábil disseminação de informações falsificadas, a imposição do não dizer, a propagação do “boato”, a afirmação que não admite dúvidas (Racamier, 1992/2012, pp. 45-46, tradução nossa).

Para Benghozi (2010), nessas condições, os desligamentos psíquicos decorrentes apagam os registros psíquicos de tal modo que é a “**não representabilidade** [figurabilidade], mesmo inconsciente, que é **transmitida** e provoca **angústias catastróficas** e de **aniquilamento**” (p. 69, grifos nossos).

3.4 Falhas da figurabilidade (representabilidade) psíquica

Devido à própria instabilidade, velocidade das mudanças e da fragilização das garantias do metaquadro social no neocapitalismo desregulado, o sujeito contemporâneo encontra-se ameaçado na sua própria condição de existência psíquica e social por um estado de permanente transição cultural traumatizante. A elaboração desse tipo de crise e de seus traumatismos decorrentes requer a capacidade de contenção e tolerância aos paradoxos para criar **suturas** que permitiriam processos de “**figuração** conflitiva no **nível do jogo** de tal maneira que os componentes da crise e os elementos de solução com suas conseqüências, possam ser **explorados sem dano** para o sujeito e seu entorno transicional. . . fomentando uma continuidade entre os níveis rompidos” (Kaës, 1979, pp. 51-55, tradução nossa).

Só que não. Duez (1996/2012) destacou que, paradoxalmente diante do catastrófico e do trágico impensáveis e irrepresentáveis dessas crises, os ideais neocapitalistas fomentam os **déficits da figurabilidade** da pulsão de morte. A brutalidade do horror das desregulações financeiras mundiais promovem ódios mortíferos e favorecem a perpetuação do mal e da injustiça social que, segundo Diet (2017), instituem sofrimentos persecutórios de “um estado de **ameaça** que revela essencialmente o **indizível**, em geral o **impensável** e às vezes o **não-figurável**” (p. 37, tradução e grifos nossos). Benghozi (2010), nesse âmbito, explicou que as falhas da figurabilidade são **sintomas** das rupturas (efrações) dos continentes psíquicos pelos ataques feitos aos vínculos.

Assim, o trabalho de cultura está permeado pelas falhas dos processos de figurabilidade como uma das maiores fontes do sofrimento psíquico contemporâneo (Kaës, 2011a, 2012). Tais perturbações relacionam-se com as funções e estruturas do intermediário e dos jogos transicionais e da construção do Pré-consciente:

A **falência do pré-consciente** tem como efeito a introdução de confusão entre o dizer e o fazer, entre a ação e a representação. Os mesmos efeitos operam nos vínculos intersubjetivos. O **traumatismo auto-sustentado** mantém a confusão dos sujeitos entre si, mas também os conjuntos intersubjetivos em excitação de crise permanente, porque as formações intermediárias estão enfraquecidas. A crise atinge, primeiramente, as zonas de contato e de passagem. . . Essas zonas de passagem e de contato são zonas de dissociação e de desmoronamento, homólogas no espaço intrapsíquico e no espaço intersubjetivo. Nessa perspectiva, a relação entre as falhas do pré-consciente, os *actings* violentos e a raiva do pensamento são uma constante. Não pensar, responder à urgência da situação com a violência do ato evita o sofrimento de pensar o **vínculo de violência**. O vínculo de violência é mantido para criar um estado de **não pensamento**: a ameaça mútua, a onipotência e a provocação à busca de limites são os elementos pelos quais a raiva se encontra constantemente mobilizada. Gritar bem forte, bater, agir, insultar, são as modalidades que colocam a vida psíquica fora do circuito e realizam a exigência de não pensar. . . a cultura do imediatismo, com um horizonte temporal curto, mantém a excitação e orienta a descarga pulsional em direção ao *acting out* (Kaës, 2011a, p. 69, grifos nossos).

O trabalho de figurabilidade, ou trabalho de representabilidade, para Freud (1916-1917/2014b, 1900/2019a), consiste na transformação dos pensamentos inconscientes em figurações imagéticas pré-conscientes para superar a resistência e o recalque. Já em Freud (1917[1915]/2010i, 1916-1917/2014b, 1900/2019a), verificamos que o processo de simbolização abrangeria o trabalho de representabilidade (figurabilidade). As representações figuradas podem ser simbólicas, ou seja, carregadas de significados alusivos à sexualidade infantil, e se relacionarem por comparações e alusões aos desejos inconscientes. Podem abranger tanto as representações advindas da história pessoal quanto familiar e da humanidade – o material filogenético.

Mas foram Botella e Botella (2007) que estabeleceram amplamente as possibilidades de compreensão dinâmica e articulação terapêutica para o trabalho de figurabilidade nas neuroses traumáticas e os estados limítrofes. Compreenderam que a figurabilidade psíquica está na fronteira entre o Inconsciente, o Pré-consciente e o negativo do traumático, isto é, na fronteira dos acontecimentos que necessitam adquirir a condição de representabilidade, das memórias sem lembranças ou do vazio psíquico. É um processo não somente de transformação do recalque tal como Freud inicialmente averiguou, mas também de produção de coerência, transformação e inteligibilidade da matéria psíquica nas fronteiras da formação do pensar, do sonhar, fantasiar e devanear para se compreender o mundo. A figurabilidade, nesse aspecto, é uma propriedade psíquica de abstração primordial determinada pela

tendência de transformação, convergência, integração e reorganização das representações heterogêneas em agrupamentos coerentes, ligando estímulos internos e externos a imagens figuradas para assegurar a estabilidade psíquica. Por isso, o trabalho de figurabilidade é a vida régia para a inteligibilidade, tendo um valor anti-traumático, servindo também para evitar a cisão do Eu.

Todas as produções psíquicas, inclusive as artísticas e socioculturais, detêm expressões do trabalho de figurabilidade, tais quais os contos de fadas, sonhos etc. As “obras de cultura, os mitos, os romances, a pintura, a fotografia, o teatro e o cinema detêm esta qualidade e esta propriedade” (Kaës, 1976/2010, p. 100, tradução nossa).

Para Kaës (2011a, 2012, 2014), as falhas do trabalho de figurabilidade indicam falhas da constituição do narcisismo primário e do Eu tal como nos estados limítrofes e nas situações traumáticas dos sujeitos contemporâneos. São responsáveis pelos distúrbios do pensamento, do controle das moções pulsionais, da capacidade de pensar, simbolizar e sublimar. São falhas permeadas de destrutividade, de negativizações que mobilizam a desesperança e a indiferença.

3.5 Mal-estar à brasileira

Para Silva Jr. (2021), as possibilidades de construção de um pacto social estruturante do Estado de bem-estar social no Brasil foram corrompidas desde a década de 1980. Surgiram novas formas de violências, crueldades, descasos e indiferenças pela perda do respeito pela alteridade num cenário de desumanização generalizada. Sua principal força motriz foi a legitimação de uma cultura de liberdade individual impermeável à alteridade que, desde os primórdios da escravidão, desconsidera aqueles que não pertencem às classes dominantes capitalistas. As conseqüências foram o surgimento de modos de subjetivação que privilegiam um **Eu neoliberal** inserido numa nova forma de violência em que as vítimas são privadas de sua humanidade no ato da agressão.

Fernandes (2005) já havia pontuado a exclusão da alteridade como um problema brasileiro. Perpetua-se o apagamento das diferenças do estrangeiro e do estranho por meio de políticas públicas baseadas em **acordos nocivos historicamente repetitivos** e **pactos inconscientes corrompidos** que denunciam modos de sociabilidades falhos, de ódios e desligamentos atrelados às heranças racistas. De fato, o metaquadro brasileiro contemporâneo foi influenciado pelos traumas ancestrais advindos da violência do processo colonizador

escravista que culminaram num racismo generalizado, na violência simbólica sobre os pobres e as minorias, no crescimento das múltiplas formas de desigualdades, pobreza, desemprego, precarização do trabalho e violências, e na corrupção sistematizada (Costa, 2015; Souza, 2018, 2019). Nesse aspecto, Costa (2015) destacou que a escravidão no Brasil trouxe consequências profundas, principalmente por meio da construção de um **metaquadro racista nacional** regulador das relações socioeconômicas que favorece os brancos dominantes.

O escravismo está na base de um novo tipo de racismo implícito além da segregação fenotípica. É a hierarquização das pessoas, classes e países pelas suas possíveis superioridades científicas e produtivas para tornar mais fácil expropriar a riqueza dos povos supostamente inferiores. É como “se a maior **corrupção** – no sentido de **enganar** os outros para auferir **vantagens ilícitas** – não fosse precisamente **permitir** que uma **meia dúzia de super-ricos** ponha no bolso a riqueza de todos, deixando o restante na **miséria**” (Souza, 2019, p. 14, grifos nossos).

Souza (2019) assegurou que, embora “a dominação agora seja de classe e não de raça, a raça e o odioso e covarde preconceito racial continuam contando de um modo muito importante. A nossa ralé atual, de todas as cores de pele, é formada pelo **inadaptado à competição social** que **herdou** todo o **ódio** e **desprezo** que se devotava antes ao negro” (p. 105, grifos nossos). A pobreza e violência histórico-social são o berço da classe pobre brasileira, que não tem condições socioeconômicas para a competição social, tornando-se excluídos da riqueza financeira, do prestígio e das relações sociais. Uma tragédia diária, invisível e naturalizada, de abandono e ódio, em que o “próprio **pobre** acredita na sua **maldição eterna**” (p. 107, grifos nossos).

Kehl (2018) abordou o mal-estar brasileiro por meio da ideia do sentimento de bovarismo generalizado, em que o sujeito é levado a crer que conquistará êxito pessoal e prestígio por meio da ascensão ao estatuto e privilégio das grandes corporações capitalistas, tendo suas ambições falsamente animadas. O bovarismo é uma das condições que definem os traços dos brasileiros pobres desde suas origens imperialistas e envolve comportamentos cotidianos de impostura e autoengano sobre as verdadeiras possibilidades de emancipação e ascensão social e econômica no país:

Nas sociedades da periferia do capitalismo, que se modernizaram tomando como referência as **revoluções industrial e burguesa européias** sem, no entanto, realizar nem uma nem outra, a relação com os ideais passa forçosamente pela **fantasia** de “**tornar-se um outro**”. Só que esse outro é, por definição, **intangível**, na medida em que o momento histórico que favoreceu a modernização, a expansão e o enriquecimento dos impérios coloniais não se repetirá. O **bovarismo** dos **países periféricos não favoreceu** sua **modernização**; pelo contrário, sempre inibiu e obscureceu a busca de

caminhos próprios, emancipatórios, capazes de resolver as contradições próprias de sua condição no cenário internacional em relação aos países ricos (p. 57, grifos nossos).

Essas origens criaram marcas de um tipo de agência em que, aquele que busca a ascensão e emancipação, inatingíveis, está sob a égide de um espírito burguês de amesquinamento inevitável daqueles que se:

colocam, diante do outro, com o **cabo do chicote na mão, sem questionar** se o uso do instrumento não deveria ser evitado. Nem o amor, nem a pretensa religiosidade da alma brasileira, nem a moral sentimental que emana da cordialidade característica de nossas relações de classe são capazes de nos salvar do **amesquinamento** produzido pela longa permanência da **escravidão no Brasil**. . . As **elites** interpretam os ideais de progresso ao bel-prazer: em vez de fazer coincidir a independência com o fim da escravidão, **inventam dispositivos legais** capazes de **conciliar a barbárie** com as **exigências do Estado** moderno (Kehl, 2018, pp. 86-88, grifos nossos).

Apesar de esse mal-estar incidir na vida cotidiana de milhares de brasileiros, as superações e conquistas por meio do desenvolvimento social dos anos petistas no governo federal acabaram sofrendo muitos ataques ao tentarem transformar a condição de amaldiçoamento, de um destino infável e de servidão da ralé brasileira. Isso parece ter culminado na eleição do conservadorismo bolsonarista antiprogressista, nostálgico da ditadura militar, fundamentalista e ultraliberal, pautado numa política do ódio ao PT (Gallego, 2018; Souza, 2019). As diretrizes da política bolsonarista incentivaram a proliferação discursiva de um tipo de violência de prenúncio do retorno ao conservadorismo, verdadeiras “expressões da maldade gratuita na cultura nacional” (Silva Jr., 2021, p. 276). Foi uma tomada de poder por meio da propagação da política do ódio e da intolerância (Gallego, 2018).

Não seriam esses ataques e violências um programa de forçamento do retorno à condição bovarista e escravista das classes miseráveis que conseguiram sair de certo nível de pobreza conquistando trabalho e melhores condições econômicas? Segundo Kehl (2018):

Cabe perguntar que tipo de cisão do eu permite que o brasileiro ria das feridas sociais do país em que vive, como se estivesse sempre do lado de quem segura o cabo do chicote – como se não percebesse as lambadas e a humilhação que também o atingem. Será o nosso bovarismo social efeito de uma identificação com o opressor. . . como arremedo das aparências da civilização, conciliadas com a manutenção da versão contemporânea do escravismo em uma sociedade que continua criminosamente desigual?” (p. 103).

É um riso que não alivia, não reconcilia, para Safatle (2008), pois está sob a moralidade cínica do neocapitalismo que tenta cooptar mercadologicamente as formas de viver, socializar e produzir no contemporâneo. O neocapitalismo brasileiro promove um estado de desamparo social onde a lógica da vida em condomínios, em que os problemas

sociais são tratados como problemas de gestão normativa, tornou-se uma possibilidade protetiva de busca de segurança e bem-estar. Mas acentua ainda mais o mal-estar, pois gera uma confusão entre as questões universais com as singulares, segundo Dunker (2015).

3.6 Do mal-estar ao mal-do-ser (*malêtre*)

Todos esses aspectos do sofrimento psíquico e social do sujeito contemporâneo correspondem ao mal-do-ser (*malêtre*) na cultura, para Kaës (2012). As conflitualidades do contemporâneo inscrevem-se nos espaços sociais e culturais por meio dessa profunda crise multidimensional, múltipla e interferente das mutações estruturais e processuais dos níveis psíquico, econômico, social e cultural de organização da vida. A experiência do sujeito contemporâneo no neocapitalismo tem afinidades com os traumatismos massivos, vivências indecifráveis e sem sentido, suscitando sentimentos de incapacidade, caotização do pensar e angústia ou pela depressão.

O mal-do-ser é uma condição de permanente estado de choque psíquico que impede a possibilidade de ser no mundo¹⁶ e com os outros e de existir por sua própria finalidade:

O que faz o mal-do-ser ordinário é o apagamento progressivo do sujeito, a ausência de um respondente às nossas questões sobre o que somos e nos tornamos, o desaparecimento do respondente humanos demandas que formulamos para os dispositivos administrativos, os microtraumas da vida cotidiana que os sonhos não reparam mais e que as ficções midiáticas apenas adormecem, são os grandes traumatismos que alvejaram [*troué*] a história, os vínculos entre as gerações, a **confiança na humanidade**. É o temor, a insegurança, a angústia silenciosa e a violência, o impensável e o impensado dessas experiências (Kaës, 2012, p. 7, tradução e grifos nossos).

¹⁶ A escola da psicanálise de J. Lacan, especificamente por meio dos trabalhos do grupo de analistas da Associação Mundial de Psicanálise, estabeleceu que a angústia do contemporâneo é determinante de sujeitos “desarraigados”, desenraizados de seus vínculos familiares e sociais, que não podem se orientar pelas normas sociais de comunicação e trocas, vivendo estados psíquicos de não-ser e vazio, de sentimentos de inexistência e nada (Miller et al., 2016).

4. METAPSIKOLOGIA DE TERCEIRO TIPO DE R. KAËS

A metapsicologia de Freud (1933/2010c, 1916-1917/2014b, 1940/2014f) é um modelo conceitual da estrutura e funcionamento do aparelho psíquico singular composto por três dimensões, o tópico, o dinâmico e o econômico. O ponto de vista tópico divide o aparelho psíquico nas instâncias Inconsciente, Pré-consciente e Consciente (primeira tópica) e Id, Eu e Super-eu (segunda tópica). O dinâmico abrange a conflituosidade de forças psíquicas (pressões pulsionais e defesas etc.) e o econômico, a magnitude da energia psíquica (investimentos e ligações, contrainvestimentos e desligamentos, quantidade de excitações, carga afetiva etc.). Porém, Freud (1941[1938]/2014f), ao final de sua obra, especulou sobre a extensão da psique no espaço, que “desloca e desconstrói a ideia de uma psique circunscrita ao intrapsíquico, abrindo espaço para as dimensões inter e transobjetivas” e sua importância nos processos socioculturais, nos sofrimentos e patologias contemporâneos (Gaillard, 2014, p. 19).

A subjetividade do objeto e as deformações do aparelho psíquico em função das conjunções entre as subjetividades e o metaquadro social tornaram relevante a compreensão específica dos processos e formações inconscientes nos agrupamentos plurissubjetivos (Kaës, 2015a; Smadja, 2013). Para tanto, Kaës (2005b, 2008, 2009, 1976/2010, 2014, 2015a) propôs uma metapsicologia de terceiro tipo que abrange a terceira tópica de um **aparelho psíquico grupal** (APG) com realidade psíquica própria e com processos e formações específicos. A metapsicologia de terceiro tipo sugere que os **vínculos** se constituem em espaços psíquicos conscientes e inconscientes comuns e partilhados por meio de aparelhagens psíquicas (agenciamentos) entre sujeitos numa família, grupos, equipes, instituições etc. (Kaës, 2011a, 2013a, 2015a, 2015b).

A psicanálise contemporânea tem influência significativa da obra de R. Kaës para compreender a abertura intersubjetiva do aparelho psíquico aos vínculos, às funções identificatórias e aos ideais. É uma nova metapsicologia que leva em consideração os processos e as formações inter e transobjetivos que se sobrepõem à metapsicologia freudiana do funcionamento intrapsíquico sem anulá-la ou substituí-la (Fernandes, 2003; Kaës, 2015a).

4.1 Vínculos intersubjetivos

Um grupo social é o resultado de um trabalho de constituição de uma ordem relacional (sociabilidade) e expressiva (cultural) para obter satisfação de moções pulsionais que mobiliza e designa lugares, defesas e proteção, produção e reprodução, cognição e representação. A família é o primeiro agrupamento do qual o sujeito participa, sua primeira aparelhagem psíquica grupal (Kaës, 1976/2010).

Na família, um montante de matéria psíquica, relacionado tanto com a constituição do narcisismo (contratos narcísicos) quanto com o complexo de Édipo (pactos edípicos), é mobilizado e transmitido entre seus membros (Kaës, 2008, 2013b, 2015a). Por meio dos mecanismos de transmissão psíquica geracional, a constituição da vida psíquica se inicia e se sustenta por meio de uma aparelhagem psíquica familiar que organiza uma realidade intersubjetiva (Kaës, 1993/2013c). O sujeito, portanto, constitui-se na pluralidade dos vínculos estabelecidos nos espaços psíquicos comuns e partilhados inicialmente no seu primeiro grupo de pertença, a família, e, por isso é um sujeito singular plural. “A vida psíquica se forma no e por meio de um espaço intersubjetivo de consistência própria” (Kaës, 2008, p. 770, tradução nossa).

O vínculo é o que produz a realidade psíquica inconsciente comum e partilhada e, portanto, a própria **intersubjetividade** (Kaës, 2008). A intersubjetividade implica:

não um regime de interações comportamentais entre indivíduos que comunicam seus sentimentos por empatia, mas a **experiência e o espaço da realidade psíquica que se especifica por suas relações de sujeitos enquanto sujeitos do inconsciente**. A intersubjetividade é aquilo que partilham esses sujeitos formados e ligados entre si por suas sujeições recíprocas — estruturantes ou alienantes — aos mecanismos constitutivos do inconsciente: os recalques e as negações em comum, as fantasias e os significantes partilhados, os desejos inconscientes e as proibições fundamentais que os organizam (Kaës, 2013b, p. 22, tradução e grifos nossos).

A intersubjetividade mobiliza a conjunção de fantasias específicas compostas por representações da imagem do corpo, **fantasias arcaicas e originárias**, sistemas de relação de objeto interno, estruturas identificatórias, imagos e complexos, e as próprias instâncias do aparelho psíquico singular. Essas são formações psíquicas constituídas por matéria psíquica que passa a circular e a ser transmitida e transformada pelos processos intersubjetivos grupais e socioculturais por causa de suas características de grupalidade, ou seja, de associarem-se e

se agregarem em grupos psíquicos. A própria ideia de complexo psíquico¹⁷ deriva da descoberta dessa propriedade. A característica de agrupamento da matéria psíquica é em decorrência das propriedades distributivas, permutativas e associativas da própria psique (Kaës, 1976/2010).

O espaço do vínculo intersubjetivo produz outra realidade psíquica específica comum e partilhada diferente da realidade psíquica singular. O vínculo se organiza sobre as tensões entre a matéria psíquica comum entre seus parceiros, a complementariedade partilhada entre eles numa fantasia, aliança, contrato etc., e as divergências entre as diferenças. O vínculo é movimento estável de investimentos, de representações e de ações que associam dois ou mais sujeitos para certas realizações psíquicas de desejos, proteção e defesas, interditos e ações comuns como jogar (brincar), fazer (trabalhar, agir), fruir o prazer, e amar (Kaës, 2005b). As exigências do vínculo envolvem obrigações de investir libido narcísica (libido do Eu) e objetal, colocar em latência, reprimir, renunciar ou abandonar certas formações psíquicas individuais, pôr em trabalho as defesas metapsíquicas necessárias à autoconservação e realização das pulsões coletivamente, articular os interditos fundamentais com o trabalho de cultura e seus processos de simbolização (alianças inconscientes estruturantes) para construir sentindo comum, fomentar atividade de simbolização e de interpretação, de amar, jogar, pensar e trabalhar.

Os vínculos podem ser de **filiação vertical** e **afiliação horizontal**, segundo Benghozi (2010). A **filiação** se relaciona com os **ascendentes** e **descendentes** familiares, dos pais até a figura do ancestral e dos filhos até os que ainda não nasceram naquela genealogia, respectivamente. A **afiliação** se relaciona com as **alianças conjugais** e os vínculos de pertença a **grupos, instituições e comunidade**. Nessa mesma lógica, Kaës (2008) destacou que o vínculo entre as pessoas proporciona transmissões psíquicas verticais (geracionais) e horizontais (grupais).

Os vínculos apresentam uma realidade psíquica própria, de consistência, formações e processos específicos constituídos principalmente por matéria psíquica inconsciente. Seus conteúdos são compostos pela própria realidade psíquica inconsciente, seus processos, pelos investimentos psíquicos que juntam as pessoas, e sua lógica, pela inclusão e exclusão. Os vínculos intersubjetivos criam espaços psíquicos comuns e partilhados baseados na formação do aparelho psíquico grupal (Kaës, 2009).

¹⁷ Para Freud (1916-1917/2014b), o complexo é um “**grupo** de pensamentos e interesses de alto teor afetivo” (p. 146, grifos nossos), sendo um conceito elaborado por meio das pesquisas experimentais de C. G. Jung sobre as associações de palavras.

4.2 Aparelho psíquico grupal e o trabalho do intermediário

Kaës (1993, 2005b, 2008, 2009, 1976/2010; 2013b, 2015a) destacou que, nos vínculos, uma parte importante da realidade psíquica permanece comum e partilhada entre outros sujeitos. Um agrupamento plurissubjetivo é a colocação em cena e a construção de um **aparelho psíquico grupal (APG)** em função da aparelhagem de cada aparelho psíquico singular por meio de organizadores psíquicos individuais e socioculturais que produzirão o vínculo.

O modelo de APG é decorrente do trabalho de aparelhagem psíquica (agenciamento, vinculação) nos vínculos intersubjetivos. É uma construção psíquica comum entre os membros de um grupo para se constituírem como grupo e sua característica principal é assegurar a mediação e a partilha das diferenças dos espaços intrapsíquicos, inter e transsubjetivos, ou seja, assegurar o próprio vínculo (Kaës, 1993, 2005b, 1976/2010, 2013b, 2015a).

O APG está apoiado na conjunção dos **organizadores inconscientes do grupo** que são a estrutura do vínculo e abrangem tanto **organizadores psíquicos individuais** (imagem do corpo, fantasias, imagos e complexos familiares, imagem do próprio aparelho psíquico) que sustentam o desenvolvimento psíquico singular, e **organizadores socioculturais** (representações ideológicas, utópicas, míticas e científicas) que codificam de modo normativo a realidade psíquica grupal. Os organizadores do grupo são, pois, formações inconscientes complexas em que os organizadores individuais e socioculturais circulam e são transformados: “de emoções, de representações, de cenários, e de esquemas de transformação; eles determinam os lugares correlativos nos quais é possível se identificar, ou se designar o sujeito, o objeto e o outro do objeto” (Kaës, 1993, p. 185, tradução nossa).

Os **organizadores psíquicos individuais** são compostos pelos grupos internos e pela propriedade de grupalidade psíquica do próprio aparelho psíquico de formar sistemas de ligação e de transformação da matéria psíquica. Já os **organizadores sócio-culturais** são representações figuradas (o trabalho de figurabilidade está implicado nisso) de modelos, práticas ou teorias das relações grupais e coletivas que resultam da elaboração social da experiência de diferentes formas de grupalidade infiltradas de organizadores psíquicos, e que oferecem imagens coletivas para organizar, tornar inteligível e comunicar aspectos dos vínculos, designar lugares e valores, manifestando-se na literatura, cinema, teatro, linguagem, práticas sociais etc. São organizadores formados por projeções e introjeções de modelos

identificatórios e códigos sociais derivados de representações inconscientes simbolizadas em representações sociais transicionais que localizam a experiência cultural. Kaës (1976/2010) destacou que os organizadores socioculturais resultam da transformação do trabalho grupal do **núcleo do Inconsciente, comum** aos membros de uma **sociedade e cultura** e registram as diferentes ordens de realidade: física, psíquica, social, política e filosófica. Estão “situados na interface entre o **espaço interno** e o **imaginário coletivo**. São esquemas de **figurabilidade e significação** construídos socialmente pelo **trabalho de cultura**”, segundo Kaës (2015a, p. 132, tradução e grifos nossos). Estão pautados nas representações transpsíquicas que são transmitidas geracionalmente e portam representações que:

têm valor de referência nas relações sociais. Sua maior propriedade é fornecer **imagens coletivas míticas, proféticas e proativas para organizar essas relações, designar seus lugares, definir seus valores, origem e fim**. Os organizadores socioculturais. . . resultam da elaboração social da experiência de diferentes formas de grupalidade. São, portanto, **infiltrados** pelos **organizadores psíquicos**. . . Tal sistema **define a cultura**, ou seja, o código comum a todos os membros de uma formação coletiva organizada; esse código é composto não apenas por sistemas de representações (mitos, ideologias, concepções do universo, doutrinas filosóficas, teorias científicas), mas inclui práticas sociais como ritos de passagem (adesão, admissão, exclusão, rejeição) (Kaës, 1976/2010, p. 38, tradução e grifos nossos).

Se o trabalho de simbolização psíquica se efetua por deslocamentos, condensações e figurações para facilitar a ultrapassagem das barreiras defensivas do Eu até a inteligibilidade e consciência, o trabalho de cultura produz e socializa **representações psíquicas comuns e partilhadas pré-conscientes** que servem de **apoio sublimatório** às **representações psíquicas inconscientes** singulares e aos afetos. É um tipo de trabalho de **simbolização secundária** que o trabalho de cultura proporciona para facilitar ou impedir as passagens das formações do Inconsciente singulares para modelos socializados de representações, ou seja, os organizadores socioculturais (Kaës, 1976/2010).

A importância do **trabalho do intermediário** na cultura se dá nesse nível. Kaës (2011a) afirmou que é uma função original, psíquica e social, de ligação e compromisso que emerge nos processos de agrupamento intersubjetivos, mediando e transformando seus efeitos e reduzindo as distâncias entre o Eu, os Ideais e o Super-eu. Não pertence nem ao sujeito singular nem ao grupo, mas à sua inter-relação. Opera na passagem entre os espaços psíquicos de cada sujeito e do conjunto institucional. Implica em processos de ligação entre vários elementos psíquicos por meio metafórico ou metonímico, facilitando a continuidade do pensar e promovendo mediações que reduzem antagonismos, conflitos e tensões. É uma função de transmissão psíquica que “exprime uma criação da vida psíquica. . . mas também da criação

da vida relacional e da vida cultural” (p. 14), transportando e metaforizando o material psíquico na intersubjetividade. Também mobiliza um espaço de transicionalidade que permite a continuidade, os limites e as transformações entre o mundo interior e exterior, o singular e o comum e partilhado, a subjetividade, o grupo, a instituição e a cultura.

Outro aspecto importante na metapsicologia de terceiro tipo são os espaços psíquicos. Kaës (1993) destacou que a matéria psíquica se faz representar inicialmente em três espaços, o intrapsíquico, interpsíquico e transpsíquico. O **espaço intrapsíquico** remete ao sujeito singular, seu aparelho psíquico próprio e história individual. O **espaço interpsíquico** é dos vínculos entre os sujeitos na família, grupos e instituições. Já o **espaço transpsíquico** contém matéria criada e transmitida pelas instituições, massas e multidões, alojando **formas psíquicas universais** ou **transindividuais**, constantes psíquicas antropológicas, **impessoais** e **transversais** aos sujeitos.

O espaço transpsíquico abrange configurações estruturais relacionadas com as multidões e instituições, integrando **formações** e **processos psíquicos universais** ou **transindividuais** e **antropológicos** de origem **filogenética**. Esse espaço é de enlaçamento dos vínculos de cada sujeito com o conjunto e a cultura, o espaço de formação do metaquadro social, constituindo o pano de fundo dos espaços interpsíquicos. Principalmente, o “jogo antagônico das pulsões de vida e das pulsões de morte atravessa esse espaço” (Kaës, 1993, p. 112, tradução nossa). A lógica do espaço transpsíquico se apóia na tese de Freud (1921/2011a, 1916-1917/2014b, 1918/2021g) de que parte da matéria psíquica é transmitida e herdada desde suas origens na pré-história da humanidade. Assim, Kaës (1993) destacou que:

As **formações psíquicas transindividuais** são formações impessoais, transversais aos sujeitos singulares. Várias noções descrevem, em Freud, essas formações do inconsciente: as fantasias originárias, o complexo de Édipo são seus protótipos. Freud supõe, para essas configurações estruturais, uma **origem filogenética** que compõe a **herança arcaica da humanidade** e que **transmite a cadeia das gerações** sucessivas, vivendo cada sujeito, por sua própria conta, os efeitos dessas configurações. . . As **formações psíquicas antropológicas** correspondem a montagens de estruturas psíquicas e de esquemas de representação próprias à espécie, transmitidas de geração em geração e reinventadas na epigênese: proibições básicas, esquemas de representação dos enigmas sobre o nascimento, a diferença dos sexos, a sexualidade, a morte. Dessas configurações antropológicas invariantes brotam as variantes e versões individuais que formam a ancoragem de cada subjetividade (pp. 110-112, tradução e grifos nossos).

Além disso, o espaço transpsíquico abrange os:

vínculos de continuidade entre cada um e o conjunto, entre o conjunto e cada um: os conceitos de contrato narcísico e, mais genericamente de **alianças inconscientes**, descrevem as formações transsubjetivas. Esses vínculos de comunidade de pertença, de interpretação, de representação, de crença, de certeza são mantidos por investimentos psíquicos recolhidos de seus sujeitos que, em troca,

aí encontram seus parâmetros identificatórios e, antes de tudo, as funções de identificação com o humano, com a comunidade de pertencimento à espécie, **fundamento do apoio narcísico originário** (Kaës, 1993, p. 112-113, tradução e grifos nossos).

Mas o espaço transpíquico também apresenta sua polaridade negativa, regressiva, de processos psíquicos indiferenciados por meio do desaparecimento dos limites individuais, de processos identificatórios coletivos massificantes e da abolição das representações mediadoras dos processos individuais e grupais. Esse tipo de negatividade do espaço transpíquico prevalece quando ideais e ídolos são precários, conflitivos e não confiáveis, tais quais um “ídolo **cruél, tirânico e arcaico**” (Kaës, 1993, p. 113, tradução e grifos nossos). De qualquer forma, o transpíquico é o que possibilita a formação de alianças inconscientes.

4.3 Alianças inconscientes

Kaës (2014) destacou que as alianças inconscientes são formações do APG, acordos psíquicos inconscientes que se estabelecem entre as pessoas e organizam suas realidades psíquicas comuns e partilhadas (casais, famílias, duplas, grupos e instituições – sociais, políticas, econômicas, culturais). Também estão presentes na vida intrapsíquica (vínculos internos entre os objetos e partes do aparelho psíquico singular) e se emparelham com as alianças internas de outros sujeitos para formarem a intersubjetividade. Criam acordos e consensos para se estabelecer, manter e assegurar o vínculo e seus benefícios mútuos, excluindo partes da vida psíquica para evitar o conflito, a confrontação, a discórdia. Ou servem para a exclusão, o ataque ofensivo e até mesmo a destruição. Funcionam como avalistas metapsíquicos da vida singular e são sensíveis às oscilações dos metaquadros sociais. Podem ser figuradas em elementos artísticos e culturais como jogos de psicodrama, literatura, cinema, teatro, fotografia, pintura etc. (Kaës, 1976/2010, 2014). Desse modo:

As alianças inconscientes têm a estrutura de um sintoma partilhado, com o qual cada sujeito contribui e do qual obtém algum benefício para seus próprios interesses. . . A aliança é, com efeito, uma experiência fundamental para a vida humana, uma instituição necessária para sua manutenção. Ela está no núcleo da vida em sociedade, ela a fundamenta, do mesmo modo como ela é fundadora da política, do religioso e do jurídico, notadamente sob a forma do contrato. **Todas as alianças são estendidas entre a ordem e o caos, entre a desordem e o regulamento** (p. 3, tradução e grifos nossos).

As alianças inconscientes são construídas por meio dos processos de identificação, difração e transmissão da matéria psíquica inconsciente intra, inter e transpsíquica. O que “se transmite nas alianças e por elas, por meio de alguém e outré, pelo intermediário dos grupos

e das formações sociais, é uma dimensão fundamental do quadro metapsíquico da vida psíquica do sujeito singular” (Kaës, 2014, p. 6, tradução nossa).

A transmissão da matéria psíquica nas alianças inconscientes acontece num eixo sincrônico, de modo horizontal, nos casais, grupos, instituições. E também num eixo diacrônico, de modo vertical, por meio das relações de parentalidade e ancestralidade, fundamentando as relações transsubjetivas. As alianças inconscientes garantem as condições e consistências psíquicas do Inconsciente no vínculo, das fantasias inconscientes, das identificações e defesas comuns e partilhadas sobre a matéria psíquica, suas representações e afetos e suas partes não representadas e não representáveis. Por isso, detêm um papel na formação do próprio Inconsciente (Kaës, 2014). Apresentam uma dupla face, de aspecto positivo, de vínculos de paz, coesão, eficácia e trocas entre iguais e diferentes, e o negativo, de desacordos, conflitos, desligamentos, cisões, de recusa dos vínculos, de franqueamentos críticos em contrapartida às leis que os organizam. Principalmente:

As alianças inconscientes são assim sensíveis aos movimentos profundos da sociedade, e mais ainda às suas rupturas brutais. . . [que] sempre se relacionam com processos psíquicos próprios para garantir as defesas coletivamente agenciadas nas quais se apoiam as defesas individuais e as instituições são mantidas. Essas metadefesas são muitas vezes construídas e geradas ao custo de amputações psíquicas consideráveis contra o pensamento, contra a aceitação da realidade. . . Quando levamos em consideração essa ancoragem das alianças inconscientes no social, estamos lidando com uma formação psíquica que toca o mal-estar estrutural da civilização (Kaës, 2014, p. 7, tradução nossa).

Elas são constituídas e constituintes de três tipos de defesas em comum, principalmente: **recalque, recusa e rejeição**. As defesas por meio do recalque implicam vínculos estruturantes desde a constituição do sujeito na parentalidade e na formação do Super-eu e seus ideais. As defesas por meio da recusa e da rejeição estão associadas a vínculos patológicos, em que prevalecem as perversões, as psicoses ou as reações a situações catastróficas. Relacionam-se com pactos denegativos destrutivos, perversos e com características alienantes O pacto denegativo é uma modalidade de aliança inconsciente necessária para a formação dos vínculos, mas que implica em metadefesas comuns entre seus membros para o não reconhecimento do inconsciente e suas defesas, criando o não significável, o não transformável, zonas de silêncio, bolsões de intoxicação que fomentam o estranhamento dos sujeitos à sua própria história e à história dos outros (Kaës, 2014).

As alianças inconscientes estruturantes são formadoras e estruturantes da vida psíquica e dos vínculos de modo geral. Consistem em alianças inconscientes primárias, princípios de todos os vínculos e secundárias. As primárias são do tipo contrato narcísico

primário, englobando a afinidade primária entre mãe e bebê (cuidado, proteção, investimento de características simbióticas inicialmente), o prazer partilhado e a ilusão criadora, também o amor e ódio. Já as alianças inconscientes secundárias são o contrato narcísico secundário, o pacto fraternal, a aliança com o pai simbólico e o contrato de renúncia da satisfação imediata dos objetivos pulsionais principalmente os destrutivos. Os contratos de renúncia servem para a edificação da sociedade (sociedade de direito) e o trabalho de cultura, e englobam as possibilidades de superação do complexo de Édipo pelas vias de sublimação, no amor, nos ideais e, principalmente nas satisfações substitutivas às renúncias pulsionais pelas artes. As alianças estruturantes formam as bases para a constituição do Pré-consciente, do trabalho de pensamento e a manutenção dos vínculos. “Essa consequência afeta particularmente os processos de simbolização e de transformação das pulsões, das emoções não elaboradas, das ações de descarga da angústia diante de eventos desconhecidos em elementos de figuração, de representação e de significações capazes de se articular com os outros elementos prefigurativos do pensamento” (Kaës, 2014, pp. 97-98, tradução nossa).

As alianças inconscientes patogênicas, alienantes e ofensivas estão apoiadas na conjunção de defesas de recusa e rejeição que surgem de aspectos nocivos de pactos denegativos entre os sujeitos. São compostas pelos pactos narcísicos (sustentam um narcisismo patológico), os contratos perversos, as alianças psicopáticas e as alianças denegadoras, entre outras.

De modo geral, as alianças implicam renúncias, extinções, em deixar de lado parte da matéria psíquica que formará restos que se aglutinarão em uma negatividade de obrigação (operações psíquicas de defesas), a negatividade relativa (campo do possível daquilo que não se realizou psiquicamente) e a negatividade radical (campo da destruição psíquica, não-ser, de angústias primitivas e arcaicas, desligamentos, inconcebível, irrepresentável, impensável, não-experiência) (Fernandes, 2005; Kaës, 2011a, 2014).

5. CIBERCULTURA E JOGOS DIGITAIS

A partir do século XX, passamos a viver uma época privilegiada para o surgimento de uma nova forma de cultura que engloba produtos derivados do intenso desenvolvimento tecnológico relacionados com a cibercultura. A cultura digital surgiu com a propulsão da rede global comunicacional e computacional moldada pelos interesses neocapitalistas e da globalização (Castells, 2002).

Mas, de acordo com a historiografia de Mumford (1934/1955), todos os artefatos e aparelhos tecnológicos surgem com o próprio avanço do processo civilizatório¹⁸. Muitos protótipos dos instrumentos que originaram a tecnologia moderna industrial como o relógio, a prensa móvel, o papel, o moinho etc. já existiam nas civilizações antigas greco-romana, egípcia, árabe e chinesa. O desenvolvimento tecnológico das sociedades não é exclusivamente o resultado da revolução industrial e do capitalismo. “Pelos últimos **três mil anos**, no mínimo, **máquinas** têm sido uma **parte essencial** da nossa **herança de técnicas antigas**” (p. 9, tradução e grifos nossos).

A cibercultura não é somente um conjunto de tecnologias materiais, mas engloba também aspectos intelectuais, práticas, atitudes, pensamentos e valores que se desenvolveu por meio do espaço digital, a virtualidade, as redes de comunicações e a interconectividade dos computadores. Os ciberespaços são os suportes por meio dos quais se constituem e circulam a inteligência coletiva e por ela são retroalimentados. A cibercultura é uma “sinergia entre competências, recursos e projetos, a constituição e manutenção. . . de memórias em comum, a ativação de modos de cooperação flexíveis e transversais” (Lévy, 1998/2018, p. 29). Aliás, é importante destacar o pioneirismo de Pichon-Rivière e Quiroga (1970), que já na década de 1960 haviam percebido a potência estruturante da cibercultura “como a tentativa mais audaciosa que o homem faz para reordenar o mundo. . . um instrumento de controle sobre a **realidade anônima. . . ameaçante**” (p. 93, tradução e grifos nossos).

Tisseron (2018) destacou a importância de se compreender as interações entre os homens e o maquinário eletrônico e digital na cibercultura. As tecnologias contemporâneas englobam artefatos de inteligência artificial, cibernéticos, robóticos e de hiperconectividade que estão presentes no “cenário cotidiano” (p. 9, tradução nossa) e possibilitam aprimorar o conjunto de possibilidades tanto físicas quanto psíquicas. Mudaram a relação das pessoas com os saberes, a aprendizagem, a construção de identidade, a ideia de corpo, liberdade e

¹⁸ O processo civilizatório nesse sentido é semelhante à noção de trabalho de cultura em Freud (1924/2011e, 1930/2021b).

consciência, e as formas de sociabilidade, podendo facilitar a “melhoria da qualidade de vida” (p. 13, tradução nossa). Inclusive, para Tordo (2016), o uso mediador ou suportivo das tecnologias digitais e robóticas fomentam a hibridização do próprio Eu do sujeito em um Eu aprimorado (que denominou de Eu-ciborgue).

Os próprios **objetos digitais** que circulam na cibercultura, segundo Tisseron (2017), podem exercer função de mobilização de **ressonâncias** e de **reelaboraões subjetivantes** de sensações e emoções **mediadoras** da vida cotidiana, sendo utilizados inclusive em situações psicoterapêuticas. Os objetos digitais são conjuntos de dados organizados que apresentam informações abstratas, interativas e reprogramáveis num suporte digital. Funcionam como um artefato de suporte das projeções e introjeções, funções transicionais e de memória com potencial de “**conter** certas partes de nós mesmos e de **transformá-las**” (p. 6, tradução e grifos nossos).

Os **jogos digitais** fazem parte desse conjunto de novas tecnologias de objetos digitais com funções subjetivantes “que tendem a remediar nossas dificuldades contemporâneas que afetam indissocialmente a construção do narcisismo primário e a resolução da integração psicossomática” (Givre, 2013, p. 56, tradução nossa). São uma das primeiras mídias cibernéticas de multidão que promoveram uma ruptura radical com o modo como outras mídias tratam as imagens (visuais, auditivas etc.), por meio uma forma de interatividade digital e lúdica (Amato, 2014; Luz, 2010; Muriel e Crawford, 2018; Newman, 2004/2013; Petry, 2014).

Tal interatividade está relacionada com uma nova forma expressiva da linguagem simbólica que exige um novo tipo de aprendizagem de leitura e escrita de textos multimodais (Gee, 2003). Gallagher (2018) inclusive reafirmou que os jogos digitais “nos ajudam a entender como as tecnologias digitais estão redesenhando os contornos da subjetividade e identidade” (p. 2, tradução nossa). E Mitchell (2018) enfatizou que os “jogos digitais oferecem um modo de compreender algo único sobre as condições da cultura contemporânea” (p. 6, tradução nossa). O jogo digital “fornece lentes significantes por meio das quais podemos analisar questões sociais amplas na sociedade contemporânea. . . uma expressão da vida e da cultura” (Muriel e Crawford, 2018, p. 2, tradução nossa) que, por isso mesmo, “incorpora os problemas e as complexidades da sociedade” (Cremin, 2016, p. 7, tradução nossa). Os jogos

digitais surgiram da vontade de controlar, de agenciar as incertezas da vida cotidiana, das ameaças de terrorismo, desemprego, doenças, morte etc. (Costikyan, 2013)¹⁹.

Por isso, faz-se “necessário explorar a marcante presença de **componentes simbólicos** nos **jogos eletrônicos**” (Xavier, 2010, p. 220) em termos dos desdobramentos das ações lúdicas em meio às regras da linguagem visual pela leitura da relação dialética entre jogador e jogo.

5.1 Jogos digitais²⁰

A prática de jogos digitais expandiu significativamente e inspirou diversas atividades econômicas, artísticas, culturais e sociais. Adquiriu valor similar a outras produções culturais tais quais música, literatura, cinema, fotografia e artes gráficas. Desde a década de 1980 os jogos digitais ganharam espaço social mundial como uma mídia de entretenimento popular, tornando-se um verdadeiro fenômeno sociocultural de grande relevância (Bean, 2018; Cremin, 2016; Darvasi, 2016; Egenfeldt-Nielsen, Smith, e Tosca, 2008/2016; Garrelts, 2005; Gasi, 2013; Jahn-Sudmann e Stockmann, 2008; Jones, 2008; Kowert, 2015; Luz, 2010; Mäyrä, 2008; Mitchell, 2018; Muriel e Crawford, 2018; Newman, 2004/2013).

“O que era anteriormente considerado como um passatempo esquisito de nerds de computadores ou uma parte da cultura juvenil na era de ouro dos jogos de fliperama se tornou um setor líder de entretenimento da **tendência atual da cultura**” (Quandt e Kowert, 2016, p. 176, tradução nossa).

Os jogos digitais são variações dos jogos e brincadeiras comuns tradicionais, pois possibilitam a comparação das relações entre o sujeito e a realidade social em que, mesmo diante da imersão no mundo das fantasias, sonhos e devaneios, seus **enredos e narrativas** “têm que ser entendidos como a **extensão** das **sociedades atuais**” tais quais os jogos e brincadeiras analógicas (Cavalcanti, 2008, p. 131, tradução e grifos nossos).

¹⁹ A motivação para o exercício de agência sobre as incertezas que muitos videogames transmitem pode ser interpretada psicanaliticamente como uma forma lúdica e artística de se lidar com o inquietante, o infamiliar (Freud, 1919/2019b).

²⁰ Apesar de encontrarmos na literatura os termos videogames (*video games*), jogos digitais (*digital games*) e jogos eletrônicos (*electronic games*) utilizados como sinônimos, nesta tese especificaremos o termo “jogo digital”, “jogo eletrônico” e “*game*” para designar o *software* jogável, que é o programa informático que pode ser “jogado” em diferentes plataformas como consoles, computadores, fliperamas, celulares etc. E utilizaremos “videogame” para nos remetermos ao conjunto do *software* e do *hardware* (conjunto de aparelhos eletrônicos necessários para o programa funcionar) dos consoles especificamente. De qualquer modo, todos os jogos digitais e videogames são jogos de computador, pois sua arquitetura eletrônica está baseada na computação. Apesar do mesmo jogo digital poder ser jogado em plataformas diferentes, cada plataforma detem recursos e configurações de *hardware* e acessórios típicos que alteram a qualidade dos sons, gráficos, velocidade de desempenho, controle, portabilidade etc. que incidem na experiência do jogar – o *gameplay*.

O prazer de brincar com os jogos digitais é diferente das outras mídias artísticas e culturais. Permitem, no campo lúdico, controle decisório (agência), desafio, imersividade, interatividade e expectativa de ações, segundo Newman (2004/2013). O jogador é convidado a explorar o mundo do jogo, identificando similaridades e diferenças, padrões, estabelecendo suposições baseadas na experiência prévia no mesmo jogo ou de outros, inclusive por tentativa e erro. Com isso, o jogador opera sobre as regras do jogo para conquistá-las, superá-las e até mesmo reinventá-las, explorando e testando ideias e estratégias, sendo indiretamente “encorajado a considerar o ‘coração’ do jogo, olhando além e por trás da apresentação audiovisual do mundo do jogo” (p. 23, tradução nossa). Existem, por isso mesmo, muitos jogos digitais que facilitam o reconhecimento de características do mundo contemporâneo e críticas ao próprio neocapitalismo, suas contradições e possibilidades de agência (Bailes, 2019; Bogost, 2007; Mitchell, 2018; Mukherjee, 2017; Muriel e Crawford, 2018).

Num âmbito da psicologia profunda, do inconsciente, os jogos digitais possibilitam o contanto com representações simbólicas do imaginário social mítico, segundo Gasi (2013). Seu processo de criação e desenvolvimento está pautado na **tradução intersemiótica** do **material inconsciente** pela **expressão transcodificada** consciente e deliberada de pensamentos, sentimentos e imagens na **linguagem digital**: “no processo criativo de um videogame, então, é imprescindível um processo de tradução midiática de signos para a criação de novos signos, novos símbolos, e, por consequência, novos mitos” (p. 60)²¹. A simbologia no jogo digital adquire características específicas, pois ocorre dentro da narrativa ludológica e interativa, estando sujeita tanto aos sentidos oferecidos a priori e instigados pelos desenvolvedores por meio de passagens e traduções do imaginário filogenético e antropológico. A tradução intersemiótica permite que as figuras simbólicas culturais e míticas sejam transcodificadas para mobilizarem o debate sobre questões morais e filosóficas da vida cotidiana.

O desenvolvedor de jogos, o *game designer*, é quem concebe o enredo, a arte gráfica e sonora, as habilidades e metas do jogo, esculpindo as possibilidades de mecânica dos jogos e do *gameplay*, influenciando os modos como o agenciamento do jogador funcionará para atingir os objetivos lúdicos e ficcionais (Nguyen, 2020). É uma profissão reconhecida internacionalmente, inclusive por meio de cursos de graduação e pós-graduação (McGonigal, 2012; Woodcock, 2020).

²¹ Esse aspecto permite-nos a conclusão generalizada de que os videogames são artefatos de contenção da atividade mitopoética, já que a atividade mitopoética da psique é de criar cenas míticas e fantasísticas que são fonte dos jogos, narrativas e sonhos (Eiguer, 2014). Vacheret (2015) considerou que é função dos objetos mediadores facilitarem a atividade mitopoética.

Comunidades de jogadores se reúnem de diversas formas para discutir a mecânica dos jogos, *gameplay* possíveis, soluções e invenções, trapaças, troféus, competições e cooperatividade, apreciações artísticas e outros tópicos de interesse (Bean, 2018; Egenfeldt-Nielsen, Smith, e Tosca, 2008/2016; Newman, 2004/2013). Configuram uma subcultura específica mantida por jogadores nos espaços partilhados virtuais de *web sites* ou outros. Os jogos digitais para multijogadores *online*, inclusive, permitem a realização de campeonatos profissionais presenciais e à distância, os *e-sports* (Mäyrä, 2008). Os jogadores de jogos digitais não são considerados consumidores de mídias passivas, mas participantes ativos na criação de suas experiências (Egenfeldt-Nielsen, Smith, e Tosca, 2008/2016; Muriel e Crawford, 2018).

Muitas pessoas no mundo, de diversas culturas, idades, raças, gênero e localidades brincam com jogos digitais, inclusive “quase qualquer grupo pode projetar um videogame 3-D sofisticado para **representar** seus **próprios valores e interesses**” (Gee, 2003, p. 10, tradução e grifos nossos). Para Mäyrä (2008), não existe uma sociedade em que não sejam jogados e apreciados, sendo que os “jogos digitais são uma força cultural significativa, que tem um papel proeminente na vida particularmente daquelas pessoas que estão vivendo nos países industrializados” (p. 4, tradução nossa).

Um censo australiano revelou que 41% dos *gamers* são do sexo feminino, com média de 28 anos e 8% são idosos (Tavinor, 2009). Somente nos E.U.A., entre 2009 e 2010, foi constatado que 69% dos chefes de família e 97% dos jovens dedicavam-se aos jogos digitais, sendo 40% mulheres e um a cada quatro jogadores tendo mais de 50 anos de idade. A maioria tem em média 35 anos e praticam jogo digital há mais de 12 anos, esperando continuar jogando pelo resto de suas vidas. 61% dos diretores executivos e financeiros fazem pausas diárias no trabalho para praticarem jogo digital (McGonigal, 2012). Dados de 2013 verificaram uma média de 44% da população global praticando jogo digital online entre 10 a 20 horas semanais (Kowert, 2015). E pesquisas mais recentes sugeriram que atualmente existem mais de três bilhões de jogadores de jogo digital no mundo (DFC Intelligence, 2020; Bown, 2021). Esses dados estatísticos destacam a relevância dos jogos digitais na economia, cultura, arte e entretenimento, indicando também que “no século XXI, serão a principal **plataforma para criar o futuro**” (McGonigal, 2012, p. 23, tradução e grifos nossos).

Wolf (2001) apontou que o jogo digital obteve o status de **veículo transmissor de arte** e de **meio artístico** principalmente após suas melhorias gráficas, audiovisuais e narrativas que se expandiram consideravelmente com o incremento das capacidades de

processamento desde os consoles Nintendo 64 e PlayStation 2. Os jogos digitais e os videogames se tornaram “o maior sucesso comercial da combinação da arte e tecnologia a emergir no início de 1970, e em muitos casos, a primeira tecnologia de computador amplamente disponível para o público e o primeiro a adentrar suas casas” (p. 31, tradução nossa). Consolidaram-se como uma das formas sofisticadas de arte popular contemporânea, partilhando muitas de suas características com outras formas artísticas culturais. Mas se diferenciam pela imersividade lúdica participativa e pela integração dos elementos digitais gráficos, audiovisuais e narrativas com a tecnologia computacional por meio do *gameplay*. A “capacidade dos videogames de construir representações visuais de um mundo ficcional que pode ser apreciado por meio de um personagem dentro desse mundo é outra razão principal porque os **videogames** devem ser **entendidos como arte**” (Tavinor, 2009, p. 182, tradução e grifos nossos)²².

5.1.1 Definições de jogo digital

O jogo digital é um sistema de computação gráfica audio-visual e interativa para plataformas (consoles, computadores, celulares, fliperamas etc.) conectadas a periféricos (controles, óculos de VR, telas, fones, teclados, *mouses* etc.). É gerado por códigos de linguagem de programação armazenados em mídias físicas (disquetes, cartões de memória, cartuchos, *cds, dvds, blurays*) ou em mídias digitais (disponibilizadas em *sites* por meio de *downloads* ou *streaming*). Pode ser jogado por um ou mais jogadores tanto num ambiente *offline* quanto *online*. É “um jogo [*game*] em que brincamos [*play*] graças a um aparato audiovisual e que pode ser baseado num enredo” (Esposito, 2005, s./p., tradução nossa). Requer uma atividade imersiva e interativa por meio da apropriação e controle de um personagem jogável, o avatar, ou um objeto controlável, num mundo digital (Bean, 2018; Luz, 2010; Muriel e Crawford, 2018; Newman, 2004/2013). É escrito e codificado na linguagem hipermediática que transforma uma mensagem num aspecto lúdico e navegável (Petry, 2014). Tal qual:

²² Por exemplo, em *Elder Scroll: Oblivion*, segundo Tavinor (2009), encontramos uma narrativa de batalhas, liberdade de exploração e tomada de decisões num mundo aberto e fantasioso de características medievais, que proporciona uma experiência emocional lúdico-narrativa e de apreciação estética pela beleza da ambientação e do enredo. Já *Bioshock* “desenha-se no passado, ilustrando sua distopia por meio de motivos arquiteturais e da cultura pop americana de 1930 e 1940. Fachadas deterioradas de arte deco, socialites falidas de Hollywood, e ecos de Howard Hughes e Cidadão Kane estão combinados com música de época e referências filosóficas e literárias para produzir um registro estético coerente” (p. 9, tradução nossa).

outras formas ficcionais, videogames utilizam **palavras e imagens, sons**, símbolos e metáforas espaciais para comunicar. Mas eles também solicitam aos jogadores cultivarem uma compreensão de **regras e probabilidades**, interfaces e economias que estruturam os mundos virtuais. São simultaneamente **sistemas lúdicos, arquiteturas digitais e ficções expressivas**. Se, como ficções, eles adaptam técnicas, cenários e figuras familiares da literatura, cinema, artes visuais, cultura pop e mito, como sistemas de software eles incorporam ou modelam uma amplitude de outras formas digitais (Gallagher, 2018, p. 1, tradução e grifos nossos).

É uma mídia híbrida e também um fenômeno sociocultural e artístico com linguagem expressiva gráfica própria, a “primeira mídia a permitir o jogo em um **espaço diegético** navegável em uma tela, o primeiro a permitir o **controle de avatares com influência direta** nos elementos em jogo”, segundo Luz (2010, p. 18, grifos nossos). Por isso, para Petry (2014), os jogos digitais podem ser considerados como um “tipo particular de linguagem comunicacional” (p. 18) que produz autoria ao ser jogado, em que o jogador poderá adquirir conhecimento por meio do processo videolúdico. Os jogos digitais são, principalmente, “sistemas de signos com características retóricas que os põem em diálogo com outros sistemas de signos” numa intertextualidade que interconecta diversos formatos de narrativas tais como cinema, história em quadrinhos etc. (Crowley, 2014, p. 41, tradução nossa).

Para Bogost (2007), o jogo digital é um meio legítimo cultural expressivo, interativo e também persuasivo porque possibilita que o jogador tome contato com valores sociais instigando a formação de juízo crítico sobre seu conteúdo²³. Não é uma mídia trivial, infantil ou para distração somente, pois suas qualidades persuasivas surgem da exigência lúdica de compreensão processual das representações e da interação baseada nas próprias regras do jogo e no sistema simbólico intrínseco e amplo que governam os pensamentos, as ações, e as experiências humanas. Mas, além disso, o jogo digital é um artefato que carrega sentidos e significados produzidos na própria intersubjetividade:

Os significados dos videogames são funções de seu uso nas redes sociais, que se **ligam** a outras formas de mídia, textos, instituições e grupos. Os **significados** dos **videogames** são **construídos e colaborativos**. Eles são feitos por interações sociais de vários tipos, em vez de encontrados nos próprios objetos de software e hardware. Os **significados** dos **jogos não são essenciais** ou **inerentes** à sua **forma** (embora a forma seja um determinante crucial), mesmo se definirmos a forma como um conjunto de regras e restrições para o gameplay, e certamente não em suas “histórias” extraíveis (embora o mundo fictício da história importa na maioria dos jogos), mas são funções da grade maior de possibilidades construída por grupos de desenvolvedores, jogadores, revisores, críticos e fãs em

²³ O estímulo ao juízo crítico, que está presente no caráter persuasivo dos videogames (Bogost, 2007), mobiliza essa mesma função específica no aparelho psíquico que é relevante desde os primórdios do desenvolvimento psicológico do Eu e sua relação com o mundo interior e exterior. O julgar possibilita ao Eu decidir sobre as possibilidades de realização das moções pulsionais segundo o princípio do prazer e o da realidade (Freud, 1925/2016d).

momentos e lugares específicos e por meio de atos específicos de gameplay ou discurso sobre jogos (Jones, 2008, pp. 2-3, tradução e grifos nossos).

Interessante notarmos que, apesar de seus efeitos persuasivos, os jogos digitais não podem ser creditados como indutores ou detratores de valores morais:

a indignação moral em torno dos videogames é amplamente equivocada, independentemente de ser enquadrada em termos de preocupação de que os jogos causem mudanças comportamentais em jogadores ou em termos do impacto político de jogos persuasivos. . . os jogos têm o poder de influenciar os jogadores, mas. . . **qualquer influência é mediada por crenças e valores existentes.** Os jogadores não são tábulas em branco impressas com as mensagens dos videogames, nem são vítimas passivas de um contágio. Os jogadores abordam os jogos com perspectivas existentes que ajudam a determinar o que os jogos significam, de acordo com a lógica da polissemia. A diversidade de perspectivas dos jogadores leva a uma diversidade de interpretações e de mensagens a serem extraídas dos jogos (Schulzke, 2020, p. 183, tradução e grifos nossos).

Xavier (2010) afirmou que os jogos digitais são “construções de múltiplas facetas, nas quais conteúdos narrativos, sistemas de interatividade, desafios e recompensas, difusão tecnológica, conflito, simbolismo e relações perceptivas se apresentam como fundamentadores de sua leitura” (p. 12). Eles são um sistema simbólico complexo, e não somente um produto industrial, e englobam processos dialógicos e regras específicas de leiturabilidade e interatividade. São mediados por imagens eletrônicas automatizadas que geram a urgência participativa e interativa de controle que permitem que a estrutura lúdica neles manifesta seja alterada por retroalimentação configurativa. Seu campo simbólico é atualizado por meio dos processos de *simulação* (aproximação da realidade factível pela semelhança mimética audiovisual) e *emulação* (decisões tomadas numa determinada situação do jogo e suas conseqüências possíveis). É, portanto, segundo Luz (2010), uma “mídia expressiva e poderosa, tão rica em linguagem quanto as outras, com a vantagem de possibilitar a interferência que as outras não permitem. . . Interatividade: essa é a essência que caracteriza o vídeo game. . . [e que] por meio de sua rica relação com os signos, é capaz de proporcionar uma experiência estética tão rica simbolicamente” (pp. 135-137).

Para Muriel e Crawford (2018) e Gallagher (2018), o jogo digital expressa a natureza contemporânea fluída, volátil e contingente das identidades construídas atualmente, antecipando também os quadros sociais em que a própria noção de identidade é questionada, habilitando o jogador a assumir um papel mais participativo e mediado nos processos sociais:

videogames são janelas que, em certa extensão, **habilitam** o jogador a **acessar outras experiências e realidades.** Portanto, videogames podem ser vistos como **aparatos mediadores** que permitem aos jogadores **experienciarem (re-apresentações, re-criações ou re-encenações de [re-enactment of]) situações.** . . Essa é a razão pela qual os videogames são capazes de **facilitar** processos de **empatia e**

identificação entre jogadores, permitindo-os se conectarem com uma variada extensão de situações. Não somente os videogames funcionam como ferramentas para fuga, eles também tornam possíveis vias diferentes para ajudar os jogadores a criarem **ligações** com a **realidade social** (Muriel e Crawford, 2018, pp. 182-183, tradução e grifos nossos).

5.1.2 Origens

O protótipo mais conhecido dos videogames e jogos digitais foi criado em outubro de 1958 pelo físico William Higinbotham no Laboratório Nacional de Brookhaven (Departamento de Energias dos EUA) em Nova Iorque, com o jogo *Tennis for Two*. Foi o primeiro simulador rudimentar não comercializável de tênis para entretenimento que utilizava dois controles e um computador analógico desenvolvido para rastrear trajetórias de mísseis em uma tela de osciloscópio (Ivory, 2016; Luz, 2010; Newman, 2004/2013).

O primeiro jogo digital disponível para uma audiência ampla e distribuído em outros laboratórios de pesquisas universitárias foi *Spacewar!*, precursor dos jogos de *shoot'em up*, desenvolvido por três estudantes de computação do Instituto de Tecnologia de Massachussets (MIT) em Cambridge, Steve Russell, J. Martin Graetz e Wayne Witanen. O objetivo de S. Russell e seus colegas era transpor a ficção literária para outro tipo de mídia, a eletrônica (Bean, 2018; Ivory, 2016; Luz, 2010; Newman, 2004/2013; Varella, 2020; Wolf, 2001). Construíram um jogo de tiro inspirado nas batalhas espaciais, num computador de mesa com uma tela de tubo. Foi divulgado inicialmente na feira aberta de ciências do MIT em maio de 1962 e comercializado em fliperamas (*arcade*) nas universidades norte-americanas a partir de 1971: “foi o primeiro videogame a ser jogado em mais de uma máquina e o primeiro videogame a ser adaptado para comercialização” (Ivory, 2016, p. 4, tradução nossa).

Logo em seguida, em 1972, o estudante norteamericano de engenharia Nolan Bushnell desenvolveu *Pong*, um jogo de esporte para fliperama que simula uma partida de pingue-pongue onde os jogadores controlam verticalmente as raquetes representadas por uma barra para rebater a bolinha, representada por um quadrado, sem a necessidade de qualquer outra ação. Alguns anos depois, em 1978, o engenheiro japonês Tomohiro Nishikado criou *Space Invaders*, um *shoot'em up* também para fliperama. Seu enredo, baseado em “A Guerra dos Mundos” de H. G. Wells, aborda uma invasão alienígena que deve ser detida por um canhão de tiros que o jogador controla horizontalmente. No Brasil, ficou conhecido como “jogo de navezinha”. Ajudou a propagar mundialmente o gênero de *shoot'em up* em que o avatar atira em objetos que aparecem na tela, inspirando diversos outros títulos. Uma evolução importante em sua programação foi a inclusão de trilha sonora, uma sequência de

poucas notas em *loop* que criam suspense e tensão, inéditos até então nos jogos digitais. Também teve sucesso internacional (Luz, 2010; Varella, 2020).

Outro grande sucesso mundial lançado em 1980 foi *Pac-man*, criado pelo desenvolvedor japonês Toru Iwatani, também para fliperama. No Brasil, foi chamado de jogo do “come-come”. Introduziu o primeiro avatar carismático dos jogos digitais num enredo que consiste em fugir de fantasminhas e comer pastilhas e frutas num labirinto. Em 1981, o desenhista japonês Shigeru Miyamoto foi responsável pela produção de *Donkey Kong*, novamente para fliperama. Seu enredo consiste num triângulo amoroso em que um gorila mantém uma jovem donzela aprisionada no topo de uma construção e o herói jogável deverá resgatá-la escalando plataformas e pulando barris lançados pelo vilão. Sua mecânica de jogo é de tipo pula-pula e deu origem aos jogos de estilo plataforma com enredos e *gameplay* mais complexos. Em 1985 Miyamoto e sua equipe lançaram *Super Mario Bros.* para o console Nintendo Family System (NES), marcando toda uma década com os jogos de tipo plataforma e inspirando títulos como *Alex Kidd in Miracle World* e *Sonic The Hedgehog*, para os consoles Master System e Mega Drive, respectivamente (Kohler, 2016; Luz, 2010; Varella, 2020). Por meio de *Spacewar!*, *Pong*, *Space Invaders* e *Pac-man*, a cultura eletrolúdica dos jogos digitais surgiu, estabeleceu-se e foi disseminada mundialmente²⁴, abrindo espaço para as futuras gerações de jogos digitais com aparatos e consoles mais complexos (Ivory, 2016; Kohler, 2016; Luz, 2010; Varella, 2020; Xavier, 2010). *Space Invaders*, *Pac-man*, *Frogger*, *Bombberman* e *Super Mario Bros.* incentivaram as exportações da cultura japonesa no início da década de 1980 para o mundo (Kohler, 2016; Varella, 2020).

5.1.3 Componentes e características específicas

Alguns elementos que compõem os jogos digitais estão relacionados com o que entendemos como sendo sua **arquitetura tecnológica**, ou seja, a estrutura de interface entre

²⁴ Se os artefatos artístico-culturais expressam e dão contenção para as angústias e mal-estares de uma determinada época histórica, quais angústias esses jogos digitais parecem tentar simbolizar e conter? Uma primeira hipótese é que simbolizam figuradamente as primeiras angústias e fantasias dos traumas sociais advindos do pós II GM, como o medo paranoico de invasão e destruição pelo estrangeiro (*Spacewar!* e *Space Invaders*), o desejo de cooperação, trocas e competição amistosas (*Pong*) e a voracidade decorrente do medo de objetos persecutórios (*Pac-man*), entre outras. O sucesso comercial desses jogos digitais parece confirmar seus efeitos simbolígenos e contentores de modo figurado e lúdico, principalmente dos sentimentos de catástrofe, fragilidade e a sobrevivência diante do perigo realístico dos grandes desastres e do apocalipse advindo da era nuclear e da corrida armamentista (Lasch, 1984). A criação artística-cultural, nesse âmbito, parece confirmar as teses de Freud (1926/2014d, 1908/2015b, 2015c, 1919/2019b, 1930/2021b, 1915/2021e, 1920/2021f) de que a expressão artística funciona tanto para expressar desejos ameaçadores recalçados quanto para elaborar vivências traumáticas destrutivas, e as de Kaës (2011a) de que estão relacionadas com as angústias de um metaquadro social específico. Desenvolveremos essa argumentação no subcapítulo 5.3.

jogador e jogo que possibilita o brincar. Sistematizaremos seus principais componentes e definições com base na convergência de autores da área de *game studies*: plataformas, gráficos, som e periféricos (Bean, 2018; Egenfeldt-Nielsen, Smith, e Tosca, 2008/2016; Luz, 2010; Newman, 2004/2013):

a) Plataformas: são os artefatos processuais computacionais utilizados para rodar o jogo, como fliperamas, consoles (Atari 2600, Master System, NES, Mega Drive, Super NES, PSP, PSVita, PS3, PS4 etc.), computador (PC Windows etc.), telefone celular e outros. Os consoles de última geração (mais recentemente lançados até o momento de escrita desta tese) são: PlayStation 5, Nintendo Switch, Microsoft Xbox One e Valve Steam Deck.

b) Gráficos: são compostos pelas imagens visuais, textos, filmes, vídeos etc. Os gráficos podem ser desenvolvidos em tipos específicos de dimensão de perspectiva. Podem ser em 2D, de tipo *top-down* (campo de visão “de cima pra baixo”) como, por exemplo, *SimCity*, *Grand Theft Auto*, *Sky Force* ou tipo *side-scrolling* (campo de visão por rolagem lateral), por exemplo, *Super Mario Bros.*, *Alex Kidd in Miracle World*, *Sonic The Hedgehog*, *Metroid*. Também podem ser em 2.5D, como o subtipo isométrico de *Diablo*, *Pillars of Eternity* e em *Assasins Creed Chronicles*. Ou podem ser em 3D, em primeira ou terceira pessoa, como, por exemplo, *Doom*, *Resident Evil* e *Assassin’s Creed*. Envolvem também a qualidade da produção das cinemáticas. As cenas curtas ou cinemáticas (*cut-scenes*) também são características mais recentemente adicionadas e aprimoradas nos jogos digitais. São sequências de filmagens, computação gráfica (CG) ou animações que interrompem parcialmente o *gameplay* e a agência direta do jogador para apresentar conteúdo narrativo para avançar o enredo, o desenvolvimento dos personagens, introduzir novos personagens e inimigos, e oferecer informações de pano de fundo, atmosferas, diálogos ou pistas.

c) Som: é o conjunto de músicas, trilhas e efeitos sonoros do jogo.

d) Periféricos: são os aparelhos de interação com a plataforma, como controle (*joystick*), óculos de simulação de realidade virtual, *headset* (fones e microfones) aparatos de captura de movimentos (Ps Move, MS Kinect, Nintendo Joy-con, Ring-fit, Nintendo Wheel etc.). Para Murphy (2014), o controle é um dos aspectos mais relevantes de interface com o jogo digital porque permite a interatividade e a agência do jogador. “Os controles do jogo fundamentalmente estruturam a experiência do jogador” (p. 19, tradução nossa). Isso significa que os processos identificatórios do jogador com o jogo são intermediados pelo joystick e se dão por meio deles. A agência e controle ocorrem por meio da identificação de uma parte da

imagem corporal com os mecanismos funcionais do joystick numa experiência de fusão entre intenção, percepção e ação pela memória muscular. “Os controles do jogo, como ponto de contato literal entre o virtual e o físico, são obviamente pontos nodais chaves para se compreender como engajamento e imersão psicológicas e físicas” (p. 21, tradução nossa).

As características dos jogos digitais que explicitam sua funcionalidade lúdica podem ser agrupadas pelo termo **processo videolúdico**. Listamos os principais elementos identificados na literatura de *game studies*: imersão, interatividade, contrato lúdico, regras, mecânica de jogo, *level design*, *gameplay*, *flow*, narrativa, conflito e desafio, *values at play*, persuasão, agência, estética e avatar (Amato e Perény, 2013; Audi, 2016; Bean, 2018; Bogost, 2007; Calleja, 2011; Cremin, 2016; Flanagan e Nissenbaum, 2016; Garrelts, 2005; Isbister, 2017; Jones, 2008; Juul, 2005/2019; Lundgren, Bergström e Björk, 2009; Luz, 2010; Mäyrä, 2008; Mitchell, 2018; Muriel e Crawford, 2018; Newman, 2004/2013; Nguyen, 2020; Payne e Huntemann, 2019; Waggoner, 2009; Wolf e Perron, 2014; Xavier, 2010). Importante destacar que o jogador somente tem acesso ao processo lúdico por meio do *gameplay*, que é o núcleo da conectividade entre jogador e a linguagem do jogo digital:

a) Imersão: é a suspensão voluntária da descrença para participar da ficção lúdica. É um dos aspectos cruciais para a funcionalidade do jogo. Implica um estado de atenção e concentração focadas conscientemente para determinadas experiências nas quais “um contrato é formado entre o jogador e o sistema. As normas desse contrato são as estruturas de atração da atenção, as regras, a narrativa, as personagens, os objetivos, os comandos da interface” (Audi, 2016, p. 88). O jogo digital coloca o jogador num estado elevado de atenção focada e de identificação com o avatar que facilitam a imersão. A imersão é uma experiência prazerosa de ser transportado imaginativamente para um lugar simulado, fantasioso e com a sensação de envolvimento, por meio da narrativa e da estimulação lúdica dos sistemas sensório-perceptivos (sons e imagens) e motricidade (processamento auditivo e coordenação visuomotor do controle da interface). A imersividade requer a suspensão voluntária da descrença e a aceitação da lógica interna da experiência ficcional. Cria um ambiente simulado de espaços navegáveis e de emulação de ações e consequências possíveis, promovendo o envolvimento subjetivo de modo que o jogador tenha a sensação de habitar o ambiente do jogo. Suas principais características são: cinestésica (controle e movimento), espacial (sensação de presença nos espaços representados), compartilhamento (colaboração e competição),

afetividade (afetos mobilizados pelo gameplay), narrativa-temporal (progressão do arco narrativo e história do jogo), lúdica-epistêmica (curiosidade, vontade de conhecer e decisões no jogar). Para Tisseron (2006/2012a), a imersão se relaciona primeiramente com uma postura psíquica receptiva do “banho de excitações” sensoriais auditivas, visuais e corporais que mobilizam um trabalho psíquico sobre certa quantidade de tensão lúdica para seu controle, ordenando e atribuindo sentido à sua experiência. Com a imersão, o jogador é estimulado a pensar e traduzir as excitações audio-visuais, as informações e seus estados corporais e afetivos em representações.

b) Interatividade: é a comunicação entre jogador e o jogo digital por meio de percepção, compreensão, decisão e controle ativo de suas respostas para causar alterações intencionais ou involuntárias no jogo. Para Tisseron (2015), podemos identificar duas modalidades de interatividade lúdica: sensoriais-motoras, por meio de estímulo e resposta, que mobilizam sensações e respostas imediatas que evocam afetos primários, inclusive angústias arcaicas; e emocionais-narrativas, em que o jogador tem que primariamente refletir sobre a relação da narrativa ficcional com suas escolhas, evocando sentimentos e angústias mais complexos relacionados com competição, identificação e empatia. Todos os jogos digitais podem privilegiar uma ou outra, ou ambas as modalidades interativas. Tisseron (2006/2012a) também apontou para a manipulação lúdica de objetos digitais²⁵ como principal característica da interatividade. Tal movimento permite moldar e modelar a matéria digital, uma característica típica de objeto maleável. O próprio avatar jogável é um dos principais objetos manipuláveis no game, o que possibilita que o jogador possa se aproximar ou se distanciar das experiências simuladas e atualizar nesse espaço desejos e angústias.

c) Contrato lúdico: é a aceitação voluntária e espontânea do jogador para criar um padrão comportamental ficcional de respostas para seu avatar agir no jogo conforme as regras lúdicas. O contrato que se estabelece é de natureza lúdica e implica as possibilidades do brincar, do fantasiar e da distinção entre a realidade fatural e a ficção imersiva.

d) Regras: são as permissões e proibições no jogo, regulações que habilitam ou limitam a ação do jogador. São “descrições definitivas do que pode ou não pode ser feito em um jogo” (Juul, 2005/2019, p. 185).

e) Mecânica de jogo: é o conjunto de regulações pré-estabelecidas pelas regras de ações possíveis do jogador por meio do avatar e o conjunto de respostas permitidas para essas ações no contexto específico. Especifica, portanto, como o jogo é jogado e seus objetivos.

²⁵ Nos videogames, podemos considerar como objetos digitais os elementos gráficos e os sons, bem como o próprio *gameplay* e todos os elementos característicos do processo videolúdico.

f) *Level design* (desenho de nível): consiste no processo técnico e artístico de criação de cenários, níveis do jogo, fases, missões e níveis de dificuldade.

g) *Gameplay*: é o modo específico de interação do jogador com o jogo por meio das regras, mecânica de jogo, narrativas, fluxo, agência, valores, estética e imersão, entre outros, que permitem sua conexão, a experiência de desafios e do enredo, e o repertório próprio e a destreza do jogador, suas estratégias e decisões, seu agenciamento. É o modo de brincar conforme as habilidades do jogador e as regras do jogo. O *gameplay* é o núcleo do jogo digital, enquanto que suas representações (narrativa, imagens, textos, sons etc.) são a casca. J. Jung (2021) sistematizou as propriedades do *gameplay* em: a) interatividade (o objeto digital responde e solicita respostas do jogador), b) transformabilidade (as propriedades do objeto digital podem ser mudadas no jogo conforme a vontade do jogador), c) manobrabilidade (apreensibilidade da matéria digital no jogo), d) cenarização (capacidade de figurabilidade do jogo digital de permitir pôr em cena extratópica a experiência subjetiva, mobilizando a matéria psíquica na matéria digital e permitindo a ressonância retroativa no jogador), e) fluidez (fluxo imersivo lúdico transitório de uma experiência psíquica ótima de congruência entre ação, afeto e pensamento no jogo).

h) *Playability* (jogabilidade): consiste na destreza que o jogador possui ou desenvolve relacionada à coordenação visuo-motora, processamento auditivo, velocidade do processamento da informação, capacidades cognitivas (memória, atenção, funções executivas – raciocínio, planejamento, multitarefas etc.) e afetivas (capacidade empática com o jogo, identificação com o avatar etc.)

i) *Flow* (fluxo): é a fluidez lúdica proporcionada pelo equilíbrio entre os desafios e as habilidades para mobilizar um estado psíquico gratificante. É o fluxo adequado entre capacidade exigida para jogar e os desafios oferecidos. O ambiente dos jogos digitais e seus efeitos psicológicos não são determinados aleatoriamente. As intenções (sua arte) dos *game designers* são determinantes para evocar emoções, ideias e identificações. É a sensação empolgante e gratificante de realização criativa e funcionamento elevado que os jogos podem proporcionar.

j) *Narrativa*: consiste na estrutura lógica e cronológica de ocorrência dos eventos do enredo em termos de introdução, conflito e resolução, num mundo ficcional imaginativo de faz de conta e ludicamente interativo. A maioria dos jogos digitais da atualidade é construída sob as bases da estrutura narrativa de Todorov que envolve o rompimento de uma estabilidade ou harmonia e sua tentativa resolutiva. Esse modelo compreende a narrativa como uma

estrutura passível de ser dividida em quatro módulos: a) exposição, apresentação dos personagens, tempo e espaço; b) complicação, conflito entre os personagens, tensão emergente; c) clímax, o momento de maior tensão, parte significativamente impactante; d) desfecho, consequências, resolução ou conclusão do conflito. Os tipos de narrativas influenciam o papel protagonista do jogador que, pelo controle do avatar, será responsável pelo desenrolar da trama e da intriga que compõe o enredo (conjunto de acontecimentos) da narrativa.

k) Conflito e desafio: são as proposições engajadoras simples ou complexas de desafios para o jogador. Podem ser conflitos tanto intencionais quanto inesperados que surgem durante a partida. Motivam o jogador a fechar a trama do conflito para concluir o jogo, provocando a vontade de compreensão, significação e de controle da situação conflitiva. O conflito e o desafio não devem ultrapassar a capacidade do jogador de engajar-se num fluxo lúdico prazeroso.

l) Curva de aprendizagem: é a relação entre o nível de dificuldade do jogo e sua exigência para que o jogador possa aprender a destreza necessária para superar os desafios propostos no jogo.

m) *Values at play* (valores em jogos digitais): são as qualidades éticas, políticas e morais, realísticas ou idealizadas, incorporadas intencionalmente ou não, nos jogos digitais. Apresenta variabilidade interpretativa e de significações por dependerem das características do jogador, sua história pessoal, e do contexto social. Os valores nos jogos digitais indicam os sistemas maiores de crenças culturais que são incorporadas no enredo e na mecânica de jogo, principalmente. Flanagan e Nissenbaum (2016) destacaram que as intenções dos designers importam, mas não são totalmente determinantes, considerando que valores não intencionais podem surgir apesar de suas vontades conscientes, e valores intencionais podem não ser significativos para o jogador. Mesmo assim, o desenvolvedor consciencioso entende que os “valores emergem na definição de um projeto e nas especificações das características instrumentais de design. Os designers trazem valores preexistentes para seu trabalho e fazem suposições sobre os valores de seu público-alvo” (p. 29). Principalmente, pelos motivos que os jogos digitais são “artefatos tecnológicos criados por pessoas cujos julgamentos são tirados de suas próprias experiências sociais. . . as decisões centrais de design estruturam como os jogadores experimentam o mundo do jogo e refletem as considerações de valores, conscientes e inconscientes, dos designers” (p. 162). Gasi (2013) destacou que crenças míticas e

antropológicas da história da humanidade também compõem os valores culturais nos jogos digitais.

n) Retórica procedural: são os argumentos lúdico-digitais que explicitam como as coisas funcionam em termos de causas e efeitos, mobilizando potencialmente a formação de juízos. A característica expressiva-persuasiva de muitos jogos digitais expõe a lógica de uma determinada situação para chamar a atenção do jogador para alguns aspectos e encorajá-lo a problematizar a situação representada e motivar sua crítica. Os “videogames simulam experiências específicas que fornecem insights para as relações gerais que motivam essas experiências” e também as relações específicas do encontro entre o jogador e o jogo, segundo Bogost (2007, p. 241, tradução nossa). Por isso, brincar com videogames “não implica na validação automática para o comportamento que o jogo molda”, pois depende também da interpretação do jogador sobre o assunto tematizado (p. 238, tradução nossa).

o) Agência: é a experiência de formas de controle do jogador pela participação decisória e pelas possibilidades transformativas das próprias decisões durante o gameplay. A agência é a participação decisória do jogador que especifica sua interação e influência no jogo pela mobilização de sentimentos de empoderamento ao “construir seu próprio caminho, tomar ações que terão consequências na trajetória do jogo, pausar, voltar pra trás, reviver a ação quantas vezes quiser, terminar o jogo de maneiras diferentes” (Gasi, 2013, p. 16). Por isso, Mitchell (2018) destacou que o sentimento de controle é o principal aspecto prazeroso que o jogo digital pode proporcionar diante de suas regras, “ajudam a mobilizar o desejo de domínio” (p. 12, tradução nossa). Os jogos digitais expõem diferentes formas e exemplos de controle que permitem ao jogador examinar a própria noção de agência tanto em seu gameplay quanto na própria cultura. O papel social dos jogos digitais na vida cotidiana está relacionado com o fato de serem vasos contentores de formas de agência, as decisões dos jogadores (inclusive por meio do armazenamento próprio dos avanços no jogo e seu arquivamento por ferramentas de captura de tela). Ao permitir o controle também por meio do pausar, salvar, morrer e recarregar, aceleração e lentificação da jogada, o jogo digital possibilita um tipo específico de controle sobre a manipulação da temporalidade e a morte que “indexa uma atitude que se estende ao mapeamento e domínio do mundo em geral” (p. 16, tradução e grifos nossos). Mobiliza a emergência do desejo impossível de conhecer e controlar todas as coisas inclusive o tempo, bem como o manejo de sua frustração inevitável. As fantasias de poder, domínio e controle emergentes permitem que o jogador possa desejar

explorar, questionar, usar e mudar as regras do jogo. Por isso, os jogos digitais estimulam características opostas à ideologia moderna de perda sistemática de controle.

p) Estética: é a apreciação artística do texto, imagem, som, animação, cut-scenes, música, dublagem etc. Mas também inclui a apreciação estética do próprio gameplay, sua beleza e satisfação. A estética do gameplay está relacionada com a interação com as propriedades objetivas do artefato e subjetivas do jogador, o entrejogo entre as regras do game e sua interatividade. Várias partes do gameplay mobilizam emoções e também agência, o que influenciam diretamente sua apreciação em termos do bom, do belo e da satisfação ao jogar.

q) Avatar: é o elemento gráfico de interação que representa a vontade e as ações do jogador dentro dos limites e funcionalidades determinados pelas regras do jogo digital. São os objetos diegéticos diretamente controláveis, o personagem controlável (ou jogável) representativo das ações do jogador. O comportamento do avatar está diretamente relacionado com o jogador pela interface do jogo e representa suas escolhas de jogadas, certo investimento do Eu por meio de identificações com uma identidade virtual mobilizada para o jogo. O avatar nos jogos digitais está numa relação jogável mais ampla tanto com o jogador quanto com outros avatares não jogáveis, mobilizando identidades digitais, empatia e interações favoráveis ao conhecimento de si.

Além da arquitetura tecnológica e do processo videolúdico, o conteúdo dos jogos digitais é dividido classicamente em tipos e subtipos de gêneros que, inclusive, podem ser hibridizados num mesmo jogo (Newman, 2004/2013; Mäyrä, 2008). O quadro 1 abaixo localiza alguns dos principais gêneros de jogos digitais e seus exemplos²⁶.

Quadro 1: *Gênero de jogos digitais.*

Gênero	Exemplos
Ação rítmica (<i>rhythm game</i>)	<i>Dance Dance Revolution, Guitar Hero, Just Dance, Crypt of the Necrodancer, Superbeat Xonic, Kingdom Hearts: Melody of Memory, Avicii Invector.</i>
Ação, aventura e furtividade (<i>stealth</i>)	<i>Adventure, Metroid, sagas Shenmue, Batman: Arkham, Marvel Spiderman, Grand Theft Auto, Prince of Persia, Assassin's Creed, Watchdogs, Tomb Raider, Uncharted, Red Dead Redemption, Metal Gear, Dishonored, em Ghostbuster: the videogame, L. A. Noir.</i>
Brigas de rua (<i>beat'em up</i> [pancadaria])	<i>Streets of Rage, Altered Beast, Double Dragon, Teenage Mutants Ninja Turtles.</i>

²⁶ Essa lista é uma sugestão de jogos digitais e inclui alguns títulos relevantes para compor uma “videoludoteca” inicial tanto para pesquisadores quanto para psicoterapeutas que queiram trabalhar com mediações terapêuticas.

Casuais (<i>casual games</i>)	<i>Candy Crush Saga, Diner Dash, Angry Birds, Windows Minigames.</i>
Combate corpo-a-corpo (<i>hack-and-slash</i> [corta e massacra])	<i>sagas Shinobi, Strider, Golden Axe, Devil May Cry, God of War, Darksiders, Bayonetta, Dark Souls.</i>
Defesa de torre (<i>tower defense</i>)	<i>saga Plants vs Zombies, Pixeljunk Monsters, Hell Warders.</i>
Direção e corridas (<i>driving, racing</i>)	<i>Enduro, Gear Club Unlimited e nas sagas Grand Turismo, Need for Speed, Road Rash, Super Monaco GP, MotoGP.</i>
Educativos (<i>serious games</i>)	<i>Valentes ao Mar, Sea Heron Quest, Gamebook Guardiões da Floresta, Pulse.</i>
Esportes	<i>Pong, Double Dribble, Madden Football, Lakers x Celtics, sagas Virtua Fighter, FIFA, NBA, Mortal Kombat, Street Fighter, Mario & Sonic at the Olympic Games Tokyo 2020.</i>
Estratégia	<i>sagas Bomberman, Civilization, League of Legends, World of Warcraft.</i>
Interpretação de papéis (<i>role-playing, RPG</i>)	<i>sagas Baldur's Gate, Wasteland, Fallout, Diablo, Final Fantasy, Fantasy Star, Dragon Quest, Dragon Age, Dragon's Dogma, Mass Effect, The Elder Scrolls, The Legend of Zelda, e em Horizon: Zero Dawn, Nier: Automata, Xenoblade Chronicles.</i>
Plataforma (<i>jump'n'run</i> [pula e corre])	<i>Pitfall, Donkey Kong, sagas Alex Kidd, Sonic The Hedgehog, Super Mario Bros., Castlevania, Trine.</i>
Quebra-cabeças (<i>puzzle</i>)	<i>Lemmings, Tetris, Columns.</i>
Roguelike	<i>Rogue, Risk of Rain, Crypt of the Necrodancer, Shovel Knight, Dead Cells, Hades.</i>
Simulação	<i>sagas SimCity, The Sims, Brooktown High, Flight Simulator, Farming Simulator, Civilization.</i>
Terror de sobrevivência (<i>survival horror</i>)	<i>Haunted House, Entombed, sagas Alone in the Dark, Half-Life, Resident Evil, The Last of Us e Outlast, e em The Walking Dead: The Game, Alien: Isolation, Until Dawn, Deadlight, Dying Light, Days Gone.</i>
Tiros (<i>shoot'em up</i> [tiroteiro], <i>run'n'gun</i> [corre e atira])	<i>River Raid, Missile Command, Space Invaders, Zaxxon, Gradius, R-Type, Afterburner I e II, Sky Force, Megaman Legacy Collection, Rolling Thunder, Commando, Contra Anniversary Collection, Zombies Ate my Neighbors, Metal Slug Anthology.</i>
Tiros em primeira pessoa (<i>first-person shooter, FPS</i>)	<i>sagas Far Cry, Call of Duty, Metro Redux, Medal of Honor, Doom, Bioshock, Metro Redux.</i>
Tiros em terceira pessoa (<i>third-person shooter, TPS</i>)	<i>Tempest, Wild Guns, Ratchet and Clank, Metal Gear Solid, Red Dead Revolver, Resident Evil 4 e 5, Red Faction Guerrilla, Gears of War.</i>

5.1.4 *Game studies*

A área de pesquisa de *game studies* – estudos de videogames ou de jogos digitais, tem como objeto de pesquisas os jogos digitais e seus aspectos estéticos, culturais, comunicativos e tecnológicos (Aarseth, 2001). É campo de estudos e de pesquisas acadêmicas interdisciplinares de análise compreensiva dos jogos digitais como fenômeno cultural, historicamente determinado, em algumas universidades internacionais. Analisa seus aspectos expressivos, lúdicos, artísticos e criativos por diversas disciplinas para compreender os modos de fazer sentidos dos jogos digitais e distinguir as múltiplas camadas e processos de significações envolvidas:

Existem muitas disciplinas e abordagens que têm contribuído para o estudo dos jogos, indo desde história e antropologia para psicologia, sociologia, ciências educacionais, ciências computacionais, e, recentemente, particularmente literatura e estudos da arte (Mäyrä, 2008, p. 11, tradução nossa).

Foi somente na década de 1990 que surgiram as primeiras pesquisas acadêmicas com jogos digitais com Espen Aarseth e Janet Murray. Desde então o campo tem se ampliado, com o surgimento da revista acadêmica *Game Studies* em 2001 e as conferências da Digital Games Research Association (DiGRA) que se iniciaram em 2003. A primeira conferência acadêmica sobre jogos digitais ocorreu em 2001 na Inglaterra (Egenfeldt-Nielsen, Smith, e Tosca, 2008/2016; Fernández-Vara, 2019; Newman, 2004/2013).

Dois grandes áreas se organizaram na comunidade de pesquisadores do campo, o **formalismo**, focado nas obras e suas questões filosóficas, priorizando a **narratologia** (estudo das representações no jogo) ou a **ludologia** (estudo das regras do jogo e interatividade); e o **situacionismo**, interessado pelo estudo do jogador e a cultura videolúdica, eventos específicos e práticas sociais associadas aos jogos digitais (Egenfeldt-Nielsen, Smith, e Tosca, 2008/2016). Mas o campo de estudo de jogos digitais inicialmente foi segmentado entre os defensores da experiência lúdica (ludologia) e os defensores das narrativas (narratologia) na busca do melhor enfoque para sua compreensão (Audi, 2016; Mäyrä, 2008; Newman, 2004/2013).

Atualmente, algumas tendências de pesquisas consideram a importância da integração de ambos os aspectos para distinguir a experiência que as práticas de jogos digitais proporcionam considerando que, na maioria dos jogos de última geração, a narrativa só se forma e evolui por meio do *gameplay*. Por isso, é “possível que um jogador chegue ao final do jogo sem notar o fundo narrativo, no entanto a completude do evento só será de fato

sentida e justificada por meio da narrativa” (Audi, 2016, p. 34). A narrativa oferece possibilidades significativas para que o *gameplay* se desenvolva além da experiência sensorial e motora.

Bogost (2007) apontou uma terceira área, além da ludologia e da narratologia, para se estudar os jogos digitais, denominando-a de retórica procedural. Consiste na análise do poder de influência, de interrogar valores, aspirações, consumo, moralidade e ideologias políticas que um determinado tipo de jogo digital pode exercer sobre a compreensão dos aspectos sociopolítico e culturais por meio de uma interatividade lúdica crítica. Por isso, sua utilidade social consiste além dos aspectos artísticos, narrativos e lúdicos, em sua “capacidade de oferecer ao consumidor e trabalhador meios de **criticar os princípios econômicos, sociais e morais**” (p. X, tradução e grifos nossos). Os jogos digitais participam da retórica digital, usando sons e imagens computacionais para apresentar uma construção argumentativa para destacar, formar ou mudar uma opinião ou ação. Denominou tal capacidade de agência retórica do jogo, que é fomentada pela participação empática, dialética, imersiva e interativa do jogador no ambiente digital fornecido pelo jogo. Já Gasi (2013) desenvolveu uma metodologia de pesquisa para abordar outra área que é a mitanálise dos jogos digitais. Busca compreender, considerando tanto a narratologia quanto a ludologia, a presença do imaginário filogenético por meio de mitemas manifestos na estrutura narrativa, nas imagens digitais e na interatividade dos jogos digitais.

Apesar dessas áreas de pesquisas serem amplas, Triclot (2013) considerou, por exemplo, que o estudo das experiências corporais rítmicas associadas às representações psíquicas e seus afetos ainda é pouco abordado pelo *game studies*.

Nesta tese, proporemos metodologicamente uma possível área de pesquisa derivada da extensão da psicanálise ao estudo dos jogos digitais que é a aplicação de seu método e fundamentação teórica para analisar interpretativamente os diversos aspectos da inter-relação do virtual psíquico e do virtual digital atualizados nos jogos digitais.

5.2 Obstáculos epistemológicos e polêmicas sobre a prática de jogos digitais

A pesquisa psicanalítica com jogos digitais convoca a superação de algumas polêmicas e controvérsias que se tornaram obstáculos para o pensar, o pesquisar e o brincar videolúdicos.

Para algumas posições tendenciosas, os jogos digitais, quando comparados “com outras formas de mídia cultural (Internet, TV, cinema, rádio), dos quais os produtos são mais comumente creditados com capacidades de avançarem as necessidades culturais. . . são considerados como atividades triviais e unidimensionais que servem somente como diversão” (Jahn-Sudmann e Stockmann, 2008, p. xiv, tradução nossa). Alguns poucos estudos da psicologia social cognitivista norte-americana tentaram sugerir, na década de 2000, que jogar “videogames violentos repetidamente pode aumentar pensamentos, sentimentos e comportamentos agressivos ainda mais do que a televisão ou filmes, já que a experiência envolve muito mais participação ativa” (Myers, 2010/2014, p. 303).

Porém, Quandt e Kowert (2016) apontaram que, desde a década de 1970, a imprensa leiga tem impulsionado o pânico moral sobre supostas propriedades viciantes, adoecedoras e fomentadoras de violência pelos conteúdos agressivos, bélicos e sexuais de alguns jogos. Muitas histórias sensacionalistas foram publicadas nas mídias com o intuito de denunciar suas supostas influências nos atos impulsivos, violentos e psicopáticos de jovens na sociedade. A depreciação do valor expressivo, cultural, lúdico e artístico dos jogos digitais seria uma tentativa de explicar erroneamente tendências psicopáticas de casos de assassinatos em multidão (Ferguson, 2018). Também responderiam à pauta de uma agenda política norte-americana mais conservadora que entende que os jogos digitais podem ser uma ameaça à estabilidade e valores sociais (Garrelts, 2006).

De qualquer modo, tudo indica que essas posições tendenciosas estão baseadas em preconceitos derivados da disseminação de pânico moral por meios midiáticos. Grande parte dos principais medos sociais dos jogos digitais foi derivada dos conteúdos agressivos que geraram associações equivocadas com aumento de violência e agressividade, vício e degradação da sociabilidade (Ferguson, 2018; Happ e Melzer, 2014; Kowert, 2015).

Já na psicanálise, um dos primeiros obstáculos para pensar a importância cultural dos jogos digitais surgiu quando alguns psicanalistas consideraram a sexualização dos jogos e do brincar de modo geral. Seriam expressões deslocadas de conflitos da sexualidade infantil, especificamente fantasias masturbatórias e de castração. Tais fantasias emergiriam nos meios lúdicos compulsivamente, “em dosagem auto-escolhida e em momento auto-escolhido” (Fenichel, 1945/2005, p. 348). Para Fenichel (1945/2005), o jogar e o brincar caracterizariam uma neurose impulsiva, com atos egossintônicos patológicos que atuam pela irreversibilidade entre realização de ímpetos pulsionais e defesa, impossibilitando a tolerância às tensões e facilitando gratificações imediatas devido às fixações sexuais precoces e à defesa contra a

depressão. O brincar e a compulsão estariam numa mesma série psíquica em que o desejo e as fantasias masturbatórias surgiriam nos jogos de modo predominantemente patológico, pois funcionariam como defesa contra angústias primitivas.

Mais recentemente, numa abordagem patologizante dos jogos digitais, Volich (2000/2010) sugeriu que os jogos digitais funcionam como um procedimento autocalmante do Eu que tranquiliza e excita para evitar a experiência depressiva de vazio, assemelhando-se às condutas compulsivas aditivas: esses “procedimentos recorrem frequentemente à motricidade e à percepção, **curto-circuitando a via representativa e de fantasia**, utilizando a realidade de forma específica, brutal, fatal, operatória, sem carga simbólica. . . uma realização sensomotora da necessidade. . . criam um clima de urgência, imperativo, que exige a repetição” (p. 198, grifos nossos). Kaës (2012) também associou os usos da televisão, internet e do jogo digital como um meio de se livrar dos excessos de excitação psíquica por outra via que não pela capacidade de pensar e de contê-las. Destacou que os jogos digitais são meios que manteriam o sujeito contemporâneo numa “**afinidade traumática** com o extremo, com a catástrofe e o perigo” (p. 163, tradução e grifos nossos), principalmente por seus efeitos fetichizantes.

Para Lebrun (2004), o sujeito contemporâneo estaria alienado no simbólico virtual dos jogos digitais, da televisão, do computador e da internet, ou seja, capturado por mídias que favorecem um funcionamento perverso desqualificativo do campo simbólico. O simbólico virtual seria responsável pelo desaparecimento da enunciação garantidora da ordem simbólica e da lei paterna. O predomínio da linguagem visual nas tecnologias digitais supostamente embaralharia as coordenadas simbólicas do laço social e manteria a crença de que tudo é possível, não veiculando as interdições estruturantes do psiquismo. Os jogos digitais tenderiam para um “**atolamento no imaginário**” (p. 114, grifos nossos) que conduziria à perda de limites num efeito dessimbolígeno. Dufour (2005) também desenvolveu uma linha crítica parecida, argumentando que a televisão, videogames, celulares e internet exporiam o sujeito maciçamente à imagem eletrônica, deteriorando a função simbólica numa prótese sensorial.

Para Levin (2007), os brinquedos tradicionais artesanais utilizados antes da Revolução Industrial eram mais propícios para o desenvolvimento infantil quando comparados com os eletrônicos que vieram com a industrialização e a globalização. Desde o surgimento dessas novas tecnologias, o objeto-brinquedo supostamente teria passado a restringir e a determinar as brincadeiras e as atividades das crianças, soterrando o impulso

criativo, banalizando a busca curiosa, o acaso e a aventura infantil. A estimulação da sensação de poder que cativa a criança no jogo digital supostamente aliená-la-ia na perda de sua própria curiosidade, limitando, ordenando e cerceando-a, criando um universo imaginário sem historicidade nem dramaticidade. “A criança curte as imagens digitais e com frequência esse desfrute impede sua ligação com outras. . . A lógica que impera é a da dissociação e de exclusão, daí a distorção perceptiva” (p. 50). Seriam brinquedos para não brincar porque, devido às suas características, supostamente só proporcionariam às crianças a fascinação pelo consumismo, não sendo compartilháveis, somente destinados ao acúmulo pelo seu valor de posse. E a imagem do corpo, no espaço de realidade virtual de um jogo digital, permaneceria separada do esquema corporal, num contraste perversificante diante das representações de palavras.

Prioste (2016), com base na psicanálise da escola de Frankfurt, teceu severas críticas aos jogos digitais e à cibercultura. Destacou que o “pretensioso progresso tecnológico” e a expressão das “capacidades sensoriais e cognitivas” (p. 15) no ciberespaço envolveriam riscos psíquicos inclusive por meio dos jogos digitais. Entendeu que a tecnologia e a cibercultura poderiam conter e transmitir os “germes de forças aniquiladoras” da própria pulsão de morte. A racionalidade técnica e as tecnologias seriam a expressão da própria dominação do poder capitalista, e a indústria cultural e de entretenimento visariam à disseminação dos ideais neocapitalista. Para tanto, estimulariam e excitariam as pulsões regressivas que garantiriam a irreflexão e o não pensar para melhor dominar as pessoas, atrofiando a imaginação e a espontaneidade dos consumidores. Os videogames, a internet, a televisão e o cinema, seriam os principais responsáveis pelo apagamento dos limites entre fantasia e realidade e pela expropriação do tempo de contemplação e reflexão em prol de um gozo hipnótico:

com o progresso tecnológico e os aparatos de realidade virtual altamente desenvolvidos, vem ocorrendo a imbricação da realidade na virtualidade, e do ilusório no real, promovendo um intencional apagamento dos limites entre essas duas dimensões, como mais uma forma de manipulação ideológica” (p. 72).

Prioste (2016) sugeriu que os oligopólios do entretenimento dominam e propagam os ideais neocapitalistas por meio da cibercultura e dos jogos digitais, pois supostamente favoreceriam uma adesão irracional ao mundo digital pela manipulação das fantasias inconscientes, em que o “hiperinvestimento nas telas culminaria em um hipoinvestimento libidinal nas relações intersubjetivas” (p. 93). Desencadear-se-ia uma compulsão generalizada e patológica aos jogos digitais que transmitiriam “valores distorcidos” (p. 177) principalmente

para os jovens; os jogos digitais seriam construídos exatamente com esse propósito manipulatório de “viciar os jogadores” (p. 185). Especulou que uma hiperestimulação das fantasias pelo jogo digital dificultaria sua elaboração e transição para a vida adulta, contribuindo para o desaparecimento da empatia e considerações sociais. Portanto, não existiria sublimação no hábito de brincar com jogos digitais, mas satisfação direta das pulsões promovida pela ideologia capitalista que se aproveita da “vulnerabilidade psíquica para obter lucros exorbitantes, contribuindo, assim, para aumentar ainda mais a fragilidade” (p. 191).

Mais recentemente, Jerusalinsky (2017/2021) fez uma equiparação de supostos efeitos nefastos dos jogos digitais com os efeitos dos excessos de redes sociais e internet: “muitos dos jogos virtuais primam por um **excesso de sensorial**, deixando a criança **apassivada**, como espectadora e expectadora de um verdadeiro bombardeio de percepções que excita o corpo e que, muitas vezes, não vem acompanhado dos recursos simbólicos para tramitá-los” (p. 29, grifos nossos).

E Žižek (2017) destacou que os jogos digitais lançariam o jogador num modo de subjetivação sem limites que promoveria a obscenidade da imortalidade, regulando seu desejo no campo das fantasias de negação da finitude, negação da castração simbólica. Essa hipótese localizaria o artefato videolúdico como uma ferramenta poderosa de veiculação dos ideais e modos de funcionamento psíquico neocapitalistas. Bailes (2019), nessa mesma perspectiva, também sugeriu que os jogos digitais são a própria metáfora da condição neocapitalista, pois favorecem um padrão lúdico de esforço, riscos e recompensas que naturaliza o instrumentalismo individualista, a ilusão de escolha e a falta de alternativas num enredo pré-determinado que se aproxima da lógica neocapitalista de consumismo: “são claramente peças de entretenimento **mercantilizado** em primeiro lugar, senão produtos da indústria cultural de grande orçamento com apoio corporativo voltado principalmente para o **apelo do mercado de massa** (masculino). . . dentro de uma ortodoxia de ideias e sistemas econômicos neoliberais” (p. 28, tradução e grifos nossos). Estariam relacionados com uma cultura *geek* supostamente de consumismo, infantilismo e obsessividade.

5.3 Psicanálises favoráveis aos jogos digitais: objetos culturais mediadores

Organizamos nossas argumentações às críticas de psicanalistas ao brincar e aos jogos digitais em dois campos, os contrapontos às críticas sexualizantes do brincar e do jogar e os contrapontos às críticas que patologizam a prática cotidiana dos jogos digitais.

5.3.1 Contrapontos às críticas sexualizantes do jogar

A função psíquica do entretenimento por meio das expressões lúdicas e artísticas (brincar, teatro, literatura etc.) já havia sido interpretada favoravelmente por Freud (1942[1905 ou 1906]/2015a). O lúdico e o artístico tendem a mobilizar e depurar afetos e são fonte de fruição e prazer. Oferecem alívio pela descarga de excitação sexual que surge como ganho secundário do despertar específico de afetos pela identificação com os personagens numa ilusão lúdica que **não produz danos à segurança pessoal**. Assim, é possível **ceder às tentações pulsionais**, religiosas, políticas, sociais e sexuais por meio de **satisfações possíveis e alternativas** para os conflitos, inclusive para o alívio de um conflito neurótico. Para Freud (1908/2015b), a brincadeira é a atividade mais intensa e fantasiosa da infância porque o sujeito pode criar como um artista, construir um mundo próprio ou rearranjá-lo numa nova ordem. Na vida adulta, diante da renúncia do brincar infantil, o sujeito o substituirá pela fantasia e devaneios (sonhos acordados) que podem ser a expressão de desejos inconscientes insatisfeitos. E as artes, um sucedâneo do brincar na infância, podem facilitar o escoamento e fruição de emoções, inclusive dolorosas, que na realidade seriam muito desprazerosas. As obras artísticas não necessariamente contêm material inédito ou da história pessoal do artista. Podem conter também material das origens da pré-história da humanidade tal como nos mitos, contos, lendas e fábulas. São vestígios deformados de fantasias de nações inteiras. Assim, o artista oferece material psíquico para fruição que, longe do contexto artístico, seria desprazeroso, atenuando suas características condenáveis e elevando o ganho estético na obra. Freud (1915/2021e) percebeu que o reino da ficção na literatura, no teatro etc. é um substituto para as perdas da vida, onde se busca a pluralidade necessária que a realidade restringe. Principalmente, as descobertas freudianas indicaram que essas fruições não seriam somente de desejos insatisfeitos. Uma parte do material psíquico desprazeroso que emerge na brincadeira e nas artes está relacionado com fortes impressões psíquicas da vida, de situações não desejadas e emoções dolorosas de caráter traumático, que respondem à compulsão a repetição e à pulsão de morte. O brincar, a estética e os produtos artísticos destinados à fruição funcionam como meios culturais não somente para a satisfação de desejos, mas principalmente para “fazer daquilo que é em si desprazeroso objeto de recordação e elaboração anímica” (Freud, 1920/2021f, p. 85). É uma função de trabalho psíquico de elaboração sobre o traumático, o violento e destrutivo. Desse modo, para Freud (1926/2014d), a brincadeira funciona para o domínio das impressões psíquicas desprazerosas da vida, os

traumas e o desamparo, ao reproduzirem as situações traumáticas num contexto ficcional para que o Eu controle ativamente aquilo que sofreu passivamente.

Sachs (1942) destacou que a origem da arte está na ludicidade das danças e pantomimas mágicas das civilizações primitivas. A arte objetiva a conciliação entre as pulsões reprimidas, suas fantasias inconscientes e o princípio de realidade, trazendo à cena consciente figuras moldadas pela própria personalidade do artista e o que é fundamentalmente universal. O brincar elimina a passividade ou a perda de poder. É uma atividade significativa para o mundo intrapsíquico para a deflexão e controle das ameaças do Id ao Eu. Por isso, as fantasias podem ser melhores elaboradas sob a forma do brincar. Além disso, o brincar também tem função de mediação da transmissão da matéria psíquica, pois “uma mera fantasia nunca poderia ser transmitida para outros, seria sempre condenada a permanecer em isolamento social, se não estiver combinada com o brincar” (p. 219, tradução nossa).

Não foi à toa que Pichon-Rivière e Quiroga (1970) defenderam que o jogo tem um papel decisivo no desenvolvimento do sujeito e da sociedade. É atividade livre, deliberada e espontânea que abrange um mundo regido por leis próprias semelhantes ao funcionamento onírico, em que desejos e ímpetos se expressam em forma de ficção. Mas é também a construção de um modo de operar sobre a realidade. “Sua missão não se esgota na liberação de desejos ocultos ou reprimidos, senão que aponta para uma nova planificação [planejamento] da realidade. . . uma das formas mais eficientes de aprendizagem. . . uma forma de explorar o mundo” (p. 123, tradução nossa) que revela o **insólito**, o **inquietante** e o **maravilhoso** que subjaz no cotidiano. É um modo de superar as frustrações que a vida cotidiana traz num cenário fictício limitado que põe distância às atividades práticas ao exigir um compromisso com a arbitrariedade de suas regras, mobilizando um “ensaio de uma ação organizada sobre a realidade, uma forma de instrumentar-se para o manejo da vida e da morte” (pp. 124-125, tradução nossa).

A obra de Winnicott (1971/2019) detém intensa relevância para se compreender o brincar no desenvolvimento emocional da criança e na formação da cultura. Destacou que o **brincar não é sexualizado**, pelo contrário, é a **ausência sublimada da sexualidade infantil**. O brincar acontece num tempo e espaço transicionais que se tornarão significativos para o desenvolvimento da sublimação das pulsões e que, por isso mesmo, não seria a sua satisfação direta. O brincar é fenômeno transicional que surge pelo sentimento de confiança no ambiente e se expande para o viver criativo e a experiência da cultura. A sublimação, a capacidade de transformar a meta de descarga pulsional em atividade culturalmente valorizada, detém suas

bases no brincar na infância. E o espaço potencial em que a experiência cultural acontece é derivado do brincar, dos fenômenos e objetos transicionais. O brincar (*play*) é prazeroso e traz satisfação por ter suas origens na confiança adquirida com as experiências de ilusão com a mãe, com a elaboração imaginativa sobre as funções do corpo, as relações de objeto e as angústias, com a identificação com pessoas e objetos, com a atividade criativa para lidar com a realidade externa, com o manejo da agressividade e destrutividade e o prazer em manipular os símbolos, com o viver criativo e o sentir-se vivo numa vida enriquecida. Não é a perda ou eliminação do simbolismo, pelo contrário. No brincar, o objeto no jogo (*game*) pode ser destruído e restaurado, machucado e remendado, sujado e limpo, morto e revivido, como meio de elaboração da cisão psíquica entre bom e mau, promovendo a socialização e a utilização de regras estruturantes. Assim, “o **brincar** leva **naturalmente** à **experiência cultural**, constituindo seu **alicerce**” (p. 170, grifos nossos). Enfim, o brincar conduz à saúde.

Importante destacar que, o uso de objetos nas brincadeiras e jogos, inclusive digitais, admite uma distinção importante entre o objeto fetichizado e o objeto do brincar. Roussillon (2012) apontou que os **objetos-fetich** surgem dos **usos patológicos dos objetos-produto**. Já os **objetos-produto** são a **materialização simbolizada no meio social do objeto transicional** da criança e implicam a **relação de mediação entre mundo psíquico e realidade material**, servindo ao jogo lúdico entre sujeito e cultura para simbolizar a matéria psíquica. São “**objeux**”, “**objogos**”, objetos para brincar, para viver e conviver criativamente. Daí inclusive a importância dos objetos mediadores para facilitarem o trabalho de cultura por meio da restauração das funções intermediárias, transicionais, de figurabilidade e simbolização do Pré-consciente (Kaës, 2012).

Chouvier (1999) destacou que os **objetos mediadores são artefatos** que, pelas suas características plásticas e moldáveis, **estimulam o trabalho de criação para transformar a matéria psíquica bruta em figurações numa materialidade exterior e objetiva, facilitando sua simbolização**. Brun (2019) inclusive apontou que as mediações artísticas e suas funções terapêuticas existem desde a Antiguidade, por meio da pintura, da música, etc. e se relacionam com as possibilidades expressivas da sensoriomotricidade e afetividade arcaica do aparelho psíquico com funções “auto-terapêuticas”. Disso decorre a importância da sensorialidade dos objetos mediadores. Apresentam nitidamente características transicionais e intermediárias (Kaës, 2011a). Inclusive Vacheret (2015) apontou que os **objetos mediadores** são **objetos culturais** derivados dos **objetos transicionais** que oferecem uma **superfície de projeção das angústias**, ativando as **funções continentes** (de depositário e de limite entre

dentro e fora) e **contentoras** (transformação da matéria psíquica bruta em pensamentos). Os objetos culturais têm função de mediação entre o sujeito, o grupo e a cultura, transportando sentidos e possibilidades metafóricas da realidade comum e partilhada, deslocando, condensando, reagrupando e figurando os processos psíquicos e sociais. Fazem:

a **ligação** entre as **produções de fantasias inconscientes**, as **angústias** e os **desejos**. . . e a **tomada de consciência desses processos psíquicos**. . . [numa] **potencialidade de simbolização**. . . Assim, o **objeto cultural** demonstra a capacidade do grupo em se autorrepresentar, em imaginar seu percurso, seu encaminhamento e sua história, ao mesmo tempo que ele metaforiza a vida intrapsíquica, característica do sujeito singular” (p. 96, grifos nossos).

5.3.2 Contrapontos às críticas patologizantes dos jogos digitais

Para Corso e Corso (2011/2016), os jogos digitais são o suporte material tecnológico para a expressão e manifestação saudáveis das fantasias inconscientes e pré-conscientes tanto da sexualidade infantil quanto da destrutividade, dentro de limites de contenção típicos dessa modalidade lúdica. A manifestação de elementos de agressividade e destrutividade nas narrativas dos jogos digitais **não** induzem, educam ou incrementam a violência social, pois expressam aquilo que as fantasias da vida psíquica já contêm em si, as tendências eróticas e destrutivas das pulsões de Eros e Thanatos. Permitem que o sujeito expresse, tome contato e se torne consciente dessas tendências. Os preconceitos da opinião do senso comum sobre a suposta associação dos jogos digitais com agressividade indicam somente os medos, repressões e formações reativas diante das próprias fantasias psíquicas não reconhecidas (e, por isso mesmo, potencialmente nocivas à vida psíquica e social): “a ficção acaba sendo uma saída para que certas verdades se imponham. Mesmo que fragmentariamente, ela traz à tona alguns desses elementos recalcados, por exemplo, através da violência apocalíptica de certos filmes, quadrinhos e **games**” (Corso e Corso, 2007, p. 305, grifos nossos)²⁷.

Martinez (2009) destacou que o jogo digital é uma atividade lúdica de expressão do inconsciente que faz circular as paixões humanas, os desejos e o princípio do prazer, não destruindo o processo civilizatório nem o trabalho de cultura, pois suas ações estão restritas ao contexto da fantasia numa realidade virtual, caracterizando um espaço transicional entre o

²⁷ A ficção narrativa, segundo Bettelheim (1976/2018), tem valor psicológico importante, pois permite a expressão e domínio de dilemas e problemas psíquicos pela familiarização, entendimento e enfrentamento por meio de imagens estruturantes de devaneios e ruminções fantasiosas: “os **processos** [psíquicos] **interiores** são **exteriorizados** e se **tornam compreensíveis** tais como **representados** pelas **personagens** da história e por seus incidentes” (p. 35, grifos nossos). Kaës (2011a) também destacou a importância das ficções narrativas dos mitos, contos, literatura, utopia, lendas, teatro e cinema, pois ensinam sobre a “origem da criação, da violência, da ordem (ou da desordem) social, da genealogia, do desejo e da morte. . . codificam ordens de realidades diversas, prescrevem normas, explicam um enigma, mas nem sempre o resolvem” (p. 54).

inconsciente e a realidade material. Por isso, os jogos que evocam afetos e situações agressivas não são um perigo e nem devem ser proibidos, pelo contrário: o “VG [videogame] e seu recurso à violência instalariam uma espécie de lugar limite diretamente entre o inconsciente e a realidade virtual, oferecendo-se como cenário onírico de possibilidades de satisfação dos ímpetus instintuais no âmbito do faz-de-conta e dos limites da cultura” (p. 158).

Para McDonald (2012), brincar com um jogo digital exige que se internalize sua mecânica de jogo de modo que as ações e reações motoras de controle são parcialmente determinadas inconscientemente pelo entrelaçamento das fantasias conscientes que o jogo propõe e as fantasias, inclusive inconscientes, do jogador. Cria-se um espaço de controle mediado das fantasias inconscientes em que objetos bons e objetos maus são experimentados por projeções, identificações e introjeções para serem melhores controlados pelo Eu no ato de brincar, acompanhado das angústias e defesas que podem mobilizar²⁸.

Por suas características específicas, o jogo digital, apesar de não ser um objeto transicional, talvez constitua uma **função transicional**, ou melhor, possibilita uma **experiência transicional**, segundo Leroux (2016). Os jogos digitais como espaços intermediários e transicionais, oferecem objetos digitais que podem ser investidos de interesse, espelhar aspectos da vida mental e incrementar o funcionamento psíquico. Permitem o desenvolvimento da personalidade ao longo da vida pela formação secundária de símbolos que facilita o reaprendizado das experiências, a colaboração, a reflexão e o enfrentamento do caos psíquico (Stephenson-Mittlböck, 2012). Tisseron (2006/2012a) destacou as diferenças entre o vício em substâncias psicoativas e o uso excessivo dos jogos digitais, pois “o jogador de videogame é sempre confrontado com uma tensão entre excitações e significados. . . A posição psíquica do jogador é de constantemente dominar, organizar e usar, em prol de um objetivo estabelecido no jogo, as quantidades de sensações, de emoções e de estados corporais” (p. 11, tradução nossa). Disso decorre que o “banho” sensorial que o jogador experimenta não adquire características necessariamente patogênicas, pelo contrário, reaviva sensações prazerosas derivadas das primeiras experiências multisensoriais do vínculo mãe-bebê:

²⁸ Inclusive, jogos como *Persona 5* da Atlus (2016) estruturaram deliberadamente sua mecânica de jogo sobre conceitos como persona, sombra e arquétipo da abordagem junguiana, para tratar de fantasias e temas ideológicos como aprisionamento e liberdade no sistema neocapitalista, demonstrando seu valor instrutivo para conceitos psicológicos (Bailes, 2019).

o banho de excitações. . . evoca os primeiros meses de vida, quando vozes e cores acariciam o bebê, os sons entram nele e seus movimentos trazem ao seu campo visual aquelas mãos e pernas que ele não reconhece como seus. Dependendo do que o jogo e a estratégia favoreçam, o jogador, portanto, engaja-se ou do lado do banho de excitações repetitivas, ou do lado de seu domínio e de sua compreensão (p. 10, tradução nossa).

As pesquisas de Tisseron (2006/2012a, 2006/2012b, 2013, 2015, 2016, 2019), Givre (2013), Triclot (2013) e Tordo (2016) apontaram decididamente para os efeitos favoráveis da prática dos jogos digitais, tanto na vida cotidiana quanto psicoterapeuticamente, considerando que produzem estados psíquicos relacionados com a **mentalização**, a **simbolização**, a **contenção pulsional** e a **restauração narcísica**. Os jogos digitais oferecem uma forma simbólica imagética para a agressividade e exploram diferentes registros da identidade. A prática de jogos digitais facilita o processo de subjetivação pela apropriação de material psíquico tanto projetado quanto introjetado por meio das relações de objeto virtuais estabelecidas com a mídia digital. Têm efeitos pacificantes, narcisantes e de estabelecimento de novas formas de sociabilidade, incluindo de mobilização de processos psíquicos **auto-restauradores e renarcisizantes**.

Tisseron (2009) verificou que o jogo digital permite **relações mediadas** e de **suporte** para a **imaginação**, o **fantasiar**, o **figurar** e o **devaneio** por meio de **imagens digitais** que formam um espaço transicional. As imagens produzidas pelo jogo digital (visuais, sonoras, textuais) se constituem como um **envoltório de contenção psíquica** que possibilita a transformação das imagens interiores e das experiências emocionais, permitindo a oscilação entre passividade e atividade, entre a posição de expectador e de ator no brincar videolúdico. O jogo digital também facilita o desenvolvimento da inteligência visual, a gerência de múltiplas tarefas, o domínio de angústias, o aprimoramento da experiência e da aprendizagem, a administração de contratos sociais, o trabalho em equipe.

Por isso, Tisseron (2015) sugeriu que os jogos digitais podem ser jogados para diminuir um sofrimento psíquico pela fuga de uma realidade intersubjetiva muito dolorosa para um espaço lúdico digital. Podem facilitar o manejo das angústias pelo desenvolvimento de sentimentos de onipotência eminentemente estruturante. O avatar controlado pelo jogador pode se tornar, na maioria das vezes, a garantia dos sentimentos de coerência e continuidade do Eu durante o jogo. Os jogos digitais possibilitam melhor controle das excitações diante das falhas ou intrusões ambientais por informações excessivamente angustiantes advindas da família, dos pais, da televisão, da internet, de traumas precoces, dos maus-tratos, do funcionamento operatório e alexitímico, e dos traumas ordinários ou violentos. O Eu pode encontrar nos jogos digitais um ambiente virtual e digital para auto-reparar a desarmonia

precoce de um ambiente familiar desestruturado experimentando uma harmonia afetiva satisfatória para reparar suas próprias feridas narcísicas precocemente instauradas. Por possibilitarem relações mediadas e de suporte para a imaginação, o fantasiar e o devaneio como as mídias mais tradicionais, os jogos digitais são **objetos intermediários mediadores da cultura**. Por meio da mobilização de uma dinâmica de projeção, introjeção e empatia, a prática com jogo digital permite o enriquecimento progressivo da percepção de si e do funcionamento do sistema psíquico de para-excitações do Pré-consciente. Essas são funções de **autodiagnóstico** e de **autoconhecimento** e, portanto, de **autocuidado psíquico** (Tisseron, 2006/2012a).

Tisseron (2006/2012a, 2006/2012b) destacou que a experiência imersiva e interativa com as imagens e histórias narrativas dos jogos digitais também podem enriquecer a compreensão da dinâmica inconsciente. As imagens digitais podem ser depositárias das projeções das representações psíquicas virtuais que permitem **reviver afetos** para que, inclusive, possa-se **pôr à distância (projetiva)** alguns **afetos desestruturantes**. Permitem **pôr em cena lúdica**, e **controlar** imagens digitais que **portam a projeção** de afetos destrutivos e desejos relativos às fantasias inconscientes. Por isso, os jogos digitais são objetos privilegiados da cultura que podem facilitar a experiência transicional, mas não constituem um objeto nem mesmo a experiência transicional em si: “os **processos** de nosso **mundo interior** – nossa realidade interior - encontram aí um **espelho**” de contenção (Tisseron, 2015, p. 79, grifos nossos).

Mesmo os supostos efeitos negativos das imagens “violentas” veiculadas nos jogos digitais foram analisados por Tisseron (2000) como a evocação de emoções como ódio, vergonha, nojo e medo que remetem à própria violência do mundo. Inclusive Stora (2006/2012) verificou, por meio de pesquisas clínicas num atelier de jogos digitais para crianças em sofrimentos psíquicos desestruturantes, que a violência nos jogos digitais não têm características indutoras de passagem ao ato na realidade. Pelo contrário, tem função de contenção e de organização de um masoquismo de vida, responsável pela tolerância às frustrações e controle interno da agressividade. Os jogos digitais com conteúdo agressivo servem para organizar o funcionamento do aparelho psíquico, dando contenção para os afetos desestruturantes, possibilitando a expressão de fantasias inconscientes e incrementando a qualidade das representações do pré-consciente sobre a destrutividade humana. Não são as

imagens de violência que são violentas, mas a violência do mundo que se faz imagem digital por meio dos jogos digitais, daí seu poder figurativo e simbolizante²⁹:

As exigências cada vez mais narcísicas da sociedade podem criar em nós uma violência interior e frustrações relacionadas à incapacidade de atingir as metas de eficiência, beleza, sucesso que nos propõe. Canalizar sua agressividade através do jogo é uma coisa boa nesse sentido. . . O contexto dos videogames, ao contrário do que a maioria dos poderes políticos e midiáticos transmite, não é violento. . . mas **encena uma agressividade contextualizada**. . . Diante do colapso, o sadismo e/ou masoquismo permanecem do lado dos impulsos guardiões da vida” (p. 135, tradução e grifos nossos).

Outro estudo mais recente de Gillet e Guénoun (2021) sugeriu que, em processos de mediações terapêuticas em grupo, o jogo digital pode se tornar um espaço de figuração cênica, um lugar de transferência da cena psíquica, um atrator da associatividade da imagem do corpo e um suporte para a simbolização primária. “Tem a função de tradução da dinâmica do grupo e de promoção da elaboração das funções de cada membro do grupo” (p. 169, tradução nossa). Numa oficina de mediação videolúdica com um grupo de cuidadores de um CAPS Infantojuvenil, destacamos os efeitos facilitadores dos jogos digitais da restauração das funções transicionais e do trabalho de intermediário do aparelho psíquico da equipe (Giovanetti e Fernandes, 2021).

5.4 Benefícios das práticas de jogos digitais conforme o *game studies*

Além do campo psicanalítico, podemos encontrar no campo de *game studies* diversas pesquisas que destacam, com certo entusiasmo justificado, aspectos favoráveis para a prática videolúdica. Dividimos e reagrupamos o levantamento bibliográfico em alguns temas relevantes: experiências psicológicas estruturantes, jogos digitais de violência não desencadeiam comportamentos violentos, historização do passado da humanidade e identidade, agência e controle.

²⁹ Certamente que se faz necessário distinguir o desenvolvimento emocional, os recursos egóicos e o tipo de material violento e agressivo apresentado nos jogos digitais. Os níveis de figurações da destrutividade e da agressividade, tanto quanto da sexualidade e dos vínculos nos jogos digitais podem variar e diz respeito às transformações da matéria psíquica conforme o nível de maturidade psicológica exigida para o jogo, além da destreza. Portanto, consideramos que existem jogos destinados ao público infantil e outros restritos ao público adulto e essa distinção deve ser apropriada pelos pais (Tisseron, 2000, 2018).

5.4.1 Experiências psicológicas estruturantes

McGonigal (2012), em “A realidade em jogo”, sugeriu que os jogos digitais têm papel fundamental de inspiração e motivação de dezenas de pessoas, pois mobilizam um trabalho psíquico de senso de propósito, criatividade e pensamento estratégico etc. A prática de jogos digitais não é somente uma atividade de escapismo da realidade social, mas a possibilidade de se despertar emoções positivas, lúdicas e criativas, para um viver mais otimista que não precise negar as dificuldades. Por isso, a prática de jogos digitais está em contraposição à depressão e ao esgotamento dos modos destrutivos de sociabilidades na contemporaneidade.

Já a pesquisa de Granic, Lobel e Engels (2014), “The benefits of playing video games” (Os benefícios de jogar videogames), fez uma revisão crítica da literatura sobre os múltiplos benefícios de se brincar com jogos digitais e suas proximidades com o brincar “tradicional”, especificamente na infância e adolescência. Abordaram as áreas cognitiva (atenção), social (comportamento pró-social), motivacional (resiliência diante do fracasso) e emocional (manejo do humor). Destacaram a relevância dos usos dos jogos digitais para a promoção da saúde mental e os relacionamentos sociais:

Videogames partilham muitas similaridades com os jogos tradicionais e promovem benefícios tão similares quanto àqueles promovidos pelo brincar mais generalizado. Ambos jogos tradicionais e de vídeo são fundamentalmente voluntários em sua natureza, podem incluir objetivos competitivos e cooperativos, os jogadores mergulham em mundos fictícios de contextos seguros em que as emoções negativas podem ser trabalhadas, e os jogos permitem um senso de controle. . . Video games são socialmente interativos de uma maneira nunca antes sustentada. . . tornamo-nos particularmente inspirados pelo potencial que esses jogos mantêm para intervenções que promovam o bem-estar, incluindo a prevenção e o tratamento de problemas de saúde mental na juventude (p. 76, tradução nossa).

Kowert (2015) apontou, em “Videogames and social competence” (Videogames e competência social), a ausência de associação entre influências negativas na sociabilidade de jogadores e a prática de jogos digitais. Os medos coletivos relacionados com a causação de supostas dificuldades ou falhas do desenvolvimento sócio-emocional não puderam ser corroborados. Pelo contrário, verificou-se o aumento da sensibilidade emocional e predisposição para vínculos entre os *gamers*.

Quandt e Kowert (2016), na compilação de estudos de jogos digitais “The video game debate: unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games” (O debate do videogame: desvelando os efeitos físico, social e psicológico dos jogos digitais),

compilaram artigos de diversos autores que debatem as controvérsias sobre as práticas de jogos digitais. O impacto negativo dos jogos digitais, que supostamente promoveriam a agressão, a solidão, o vício, a obesidade, entre outros, não foi constatado em muitas pesquisas acadêmicas; situações sociais e estilos de vida vulneráveis são as principais causas de tais impactos negativos. Por outro lado, os efeitos de fatores positivos foram amplamente verificados na saúde, aprendizagem, desenvolvimento social e para usos clínicos psicofisiológicos, sendo que também podem ser utilizados como ferramentas para aprendizagem. Num dos capítulos, Olso (2016) destacou a relevância dos jogos digitais para mobilizar o trabalho psíquico sobre o manejo de sentimentos, as experiências de novas identidades, a liderança e trabalho em equipe, a competição e iniciativa, a curiosidade, autoexpressão, o teste de limites, e o estabelecimento de metas e enfrentamento de frustrações, tanto no campo educacional quanto psicoterapêutico. Fortes evidências nesses estudos indicaram que o tipo de personalidade do jogador influencia seu modo de lidar com o conteúdo do jogo. Inclusive exemplos institucionais tais quais “Games for Health” têm por objetivos abordar como os jogos digitais podem melhorar a saúde geral.

Para Bean (2018), em “Working with video gamers and games in therapy: a clinician’s guide” (Trabalhando com videojogadores e jogos na terapia: um guia para clínicos), tanto a prática comum dos jogos digitais quanto seus usos terapêuticos promovem experiências psicológicas significativas favoráveis ao desenvolvimento da saúde mental. Os jogos digitais facilitam a diminuição da ansiedade em situações sociais, a diminuição de sintomas depressivos após o jogar, promovendo a autoestima, a construção de identidade, as relações sociais, o bem-estar psicológico, o desenvolvimento de habilidades de aprendizagem, de leitura e de resolução de problemas, o alívio de dores orgânicas, e os processos comunicacionais psicoterapêuticos.

E, mais recentemente, uma pesquisa quantitativa longitudinal com crianças entre 11 e 14 anos de idade apontou que a prática de jogos digitais amenizou sintomas depressivos em crianças com maiores índices de sedentarismo (Kandola, Owen, Dunstan e Hallgren, 2021). Outra pesquisa acadêmica na área da neuropsiquiatria verificou fortes associações entre habilidades cognitivas, visuais, de memória e controle de impulsos e a prática de uma média de três horas diárias de jogos digitais em uma amostra estatisticamente significativa de crianças entre 9 e 10 anos de idade, quando comparada com crianças não *gamers* (Chaarani et al., 2022). Tal pesquisa corroborou com a perspectiva de que os jogos digitais podem

estimular habilidades cognitivas e controle de impulsos, contrariamente às hipóteses de que estimulariam a perda de controle da agressividade e a compulsividade.

Além disso, alguns estudos atualizados de revisão sistemática de pesquisas quantitativas sobre efeitos terapêuticos cotidianos e clínicos dos jogos digitais têm demonstrado que: a) aliviam os sintomas e melhoram as habilidades sociais e comportamentais em crianças com autismo (Jiménez-Muñoz, Peñuelas-Calvo, Calvo-Rivera, Díaz-Oliván, Moreno, Baca-García, e Porrás-Segovia, 2022; Silva, Souto, Fernandes, Bolis, e Santos, 2021), b) amenizam sintomas de desatenção e agitação psicomotora e melhoram os processos cognitivos em crianças com transtornos de déficit de atenção e hiperatividade (Peñuelas-Calvo, Jiang-Lin, Girela-Serrano, Delgado-Gomez, Navarro-Jimenez, Baca-Garcia e Porrás-Segovia, 2022), c) melhoram o desempenho cognitivo na esquizofrenia (Molina, Díaz-Oliván, Girela, Moreno, Jiménez-Muñoz, Delgado-Gómez, Peñuelas-Calvo, Baca-García e Porrás-Segovia, 2022), e d) amenizam sintomas de depressão e ansiedade, prevenindo sua cronificação em transtornos mentais (Kowal, Conroy, Ramsbottom, Smithies, Toth e Campbell, 2021).

No campo das pesquisas sobre jogos digitais e educação, um dos primeiros estudos já apontava para os benefícios dos jogos digitais, segundo pesquisa de Gee (2003) em “What video games have to teach us about learning and literacy” (O que videogames têm a nos ensinar sobre aprendizagem e letramento). Desconstruiu a idéia de que brincar com jogos digitais seria perda de tempo:

Se crianças (ou adultos) estão jogando videogame de forma a aprender ativa e criticamente, então eles:

1. Aprendem a experimentar (ver e agir) o mundo de uma nova maneira.
2. Ganham o potencial para se juntar e colaborar com uma nova afinidade grupal.
3. Desenvolvem recursos para aprendizagem futura e resolução de problemas nos domínios semióticos aos quais o jogo está relacionado.
4. Aprendem como pensar sobre os domínios semióticos como espaços de design que envolvem e manipulam as pessoas de certas maneiras e, por sua vez, ajudam a criar certas relações na sociedade entre pessoas e grupos de pessoas, alguns dos quais têm implicações importantes para a justiça social.

Bons jogos – e os jogos ficam melhores a esse respeito o tempo todo – são elaborados de forma a encorajar e facilitar a aprendizagem e o pensamento ativos e críticos (pp. 45-46, tradução nossa).

5.4.2 Jogos digitais não desencadeiam comportamentos agressivos

As polêmicas e o pânico moral que emergiram sobre jogos digitais violentos e aumento de comportamentos agressivos e violentos não se revelam verídicas. Pelo contrário,

o aumento de consumo dessa modalidade de jogo está correlacionado com a diminuição de atos agressivos em jovens, segundo Coulson e Ferguson (2016).

Numa pesquisa ampla sobre os efeitos nas sociabilidades violentas pelos jogos digitais, Khaled Jr. (2018), em “Videogame e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo”, concluiu que não é possível verificar qualquer associação de causa e efeito entre jogos digitais e violência. Isso mesmo nos casos dos massacres trágicos por adolescentes ocorridos no Brasil e E.U.A, onde tal associação foi cogitada. Pelo contrário, os principais fatores motivacionais para a realização desses crimes foram a presença de quadro psicopatológico de delírio psicótico não tratado, a intensa desestruturação familiar, a segregação social e a estrutura frágil de personalidade com fortes traços psicopáticos desde a infância. Mas esse tipo de causalidade falsa foi estimulada por políticas norte-americanas conservadoras e oportunistas por meio de sensacionalismo indutor de pânico moral para criminalizar a cultura pop e seus movimentos conscientizadores da própria condição sócio-cultural. Como outras mídias, cinema, música e história em quadrinhos, os jogos digitais não criam ou induzem motivações e moralidade psicopáticas ou ações perversas:

não há nenhuma evidência de que jogos eletrônicos provocam violência. . . A suposta conexão entre games e violência não é mais que um discurso produzido pela imprensa, recepcionado por políticos e grupos de pressão, cujo resultado conduz à criminalização cultural dos games, e também dos criadores e dos jogadores (p. 14).

Inclusive Jahn-Sudmann e Stockmann (2008) já haviam considerado que a responsabilidade pelos atos violentos na sociedade não podem ser imputadas aos jogos digitais, mas aos profundos e violentos problemas sociais que atravessam a sociedade contemporânea. Os jogos digitais seriam vias expressivas desses sentimentos.

Cavalcanti (2008) sugeriu que **jogos digitais sobre apocalipse**, de modo geral, mobilizam nos jogadores a consciência de medo pelo fracasso dos metaquadros da sociedade contemporânea, despertando a consciência antecipatória dos fracassos e da nocividade das forças sociopolítico-econômicas destrutivas. Para tanto, mantém pré-conscientemente um estado psíquico de antecipação das possibilidades de falhas catastróficas do capitalismo e de suas estruturas sociopolíticas. Os jogos digitais “apresentam várias qualidades. O avatar heroico mostra sinais de obstinação, a sedução pelo mal não é efetiva, e às vezes parece haver esperança de que o mundo seja, por fim, um bom lugar. . . beleza pode ser encontrada. . . um passeio pelo mundo dos sonhos, o milagroso, o mágico, o final feliz” (p. 138, tradução nossa).

Nesse campo, mais recentemente, Mortensen e Jorgensen (2020), em “The paradox of transgression in games” (O paradoxo da transgressão em games), verificaram, numa pesquisa com alguns jogadores, que o divertimento nos jogos de conteúdo violento, grotesco, repulsivo e ofensivo está associado à **experiência estética da transgressão e não ao ato transgressivo** em si. Essa é uma distinção importante, pois remete à possibilidade de ultrapassagem de códigos morais num contexto lúdico que fomenta a apreciação do sublime artístico dessa dimensão destrutiva do humano. Tal experiência diferencia-se profundamente das transgressões sociais em ato de comportamentos desviantes, agressivos e destrutivos praticados contra alguém, ou algum patrimônio ou alguma instituição³⁰. Pelo fato dos jogos digitais serem artefatos mobilizadores de afetos e emoções, sua estética transgressiva possibilita a experiência transformadora de tópicos difíceis de serem falados cotidianamente: “o monstruoso nos jogos raramente é verdadeiramente monstruoso. . . Isso demonstra o paradoxo da transgressão nos jogos: quando as transgressões ocorrem em um contexto lúdico, elas mudam à medida que se tornam elementos lúdicos” (p. 183, tradução nossa).

Corroborando com tais ideias, uma pesquisa longitudinal quantitativa de grande porte de Ferguson e Wang (2021) verificou que não existe associação entre o desenvolvimento de comportamentos agressivos e a prática de jogos digitais com temática agressiva em jovens. “Isso também sugere que o fascínio da sociedade pelo impacto dos videogames pode ser particularmente bem conceituado por meio da teoria do pânico moral, em que os efeitos presumidos são exagerados e as partes interessadas são incentivadas a promover a ideia de tais impactos” (p. 73, tradução nossa).

5.4.3 Historização do passado da humanidade

A coletânea “Playing with the past: digital games and the simulation of history” (Brincado [jogando] com o passado: jogos digitais e a simulação da história), editada por Elliott e Kappel (2013), aborda diversas pesquisas que compreendem que muitos jogos de simulações (*SimCity*, *The Sims*, *Civilization*), de guerras, violência e estratégias (*Call of Duty*, *Medal of Honor*, *Battlefield*, *Quake*, *Doom*, *Grand Theft Auto*, *Assassin’s Creed*, *Age of Empires*) constroem ambientes virtuais de complexas simulações sócio-históricas que requerem a atividade do pensar em detrimento às gratificações instantâneas, da hiperatividade

³⁰ Vale lembrar que Freud (1926/2014d, 1919/2019b, 1915/2021e, 1920/2021f) já havia destacado que as obras artísticas favorecem a expressão de sentimentos e pensamentos que podem se tornar nocivos se represados psiquicamente. É importante a expressão de sentimentos negativos, inquietantes e infamiliars por meio das obras e apreciação artísticas para poderem ser elaborados psiquicamente em vez de atuados no social.

e do déficit de atenção e da violência gratuita. Tais estilos de jogos apresentam uma nova modalidade para se historizar o passado social, de uma civilização, de uma época, de uma cultura específica. *Call of Duty*, por exemplo, apresenta ao jogador as nuances da guerra fria; *Assassin's Creed II* explora a história da arte na Itália renascentista; a série *Fallout* explora as possíveis consequências de um pós II Guerra Mundial devido a catástrofes nucleares num futuro distópico devastado na década de 1950. Assim, o jogo digital coloca o jogador no controle de personagens situados historicamente, promovendo o engajamento com o passado, contribuindo para uma relação diferente com a narrativa histórica e a experiência criada pelo jogo sobre memórias sociais e culturais: “o elemento de gameplay frequentemente vem resgatar, naquilo que a capacidade lúdica de jogos digitais históricos permite, a compreensão profunda não só dos fatos, datas, pessoas, ou eventos, mas também o discurso complexo de contingência, condições e circunstâncias, que sustenta uma genuína compreensão da história” (p. 13, tradução nossa).

5.4.4 Identidade, agência e controle

Gallagher (2018), em “Videogames, identity and digital subjectivity” (Videogames, identidade e subjetividade digital), defendeu que os jogos digitais facilitam a compreensão da mudança de um tipo de identidade narrativa moderna para uma identidade informacional no processo de subjetivação contemporâneo. Temas deduzidos de alguns jogos como identidade individual e coletiva, segurança, privacidade, corporeidade etc. expressam as preocupações e ansiedades sobre o lugar da humanidade numa cultura de máquinas autônomas, orientando o sujeito também sobre o espaço e o tempo na era digital. O sujeito da era digital pratica jogos digitais não somente por entretenimento, diversão e escapismo, mas para compreender e co-construir sua identidade e a conjuntura social por meio do engajamento nas problemáticas ficcionais simuladas pelos jogos.

Mitchell (2018), em “Ludopolitics: videogames against control” (Ludopolíticas: videogames contra o controle), argumentou que o mundo ficcional criado pelos jogos digitais promove uma fuga da realidade social para que o sujeito possa mapear psicologicamente tais aspectos. Principalmente, não tratam da fuga da realidade social para uma realidade digital fantasiosa somente, mas sensibilizam o jogador para as problemáticas da vida coletiva, tecnológica e psíquica, o modo como percebem sua condição e como gostariam que fossem, suas expectativas tanto positivas quanto negativas. Os jogos digitais permitem o contato com

o desejo de mudança e controle social numa verdadeira ludopolítica que se serve dos meios tecnológicos para promover a crítica divertida e compreensiva das condições da cultura. Fazem-no num exercício de poder e tomada de consciência por meios lúdicos não coercitivos que tematizam um conjunto de preocupações coletivas e suas consequências e superações. Os *game designers* constroem jogos digitais para satisfazer os desejos de controle, mas também mobilizam culpa, impotência ou confusão de uma maneira positiva e inofensiva para instaurarem práticas videolúdicas críticas e divertidas. Isso envolve uma elaboração lúdica (*playful working through*) tanto no *gameplay* quanto no processo de desenvolvimento do jogo digital. Por isso, jogos desenvolvidos com valores morais anedoticamente distorcidos, como *Duke Nuken 3D* ou *Civilization*, encorajam a reflexão crítica e o empoderamento sobre as políticas que representam. Grande parte do ganho de prazer do jogador está no **controle lúdico sobre esses valores deturpados**.

Nesse âmbito, Mukherjee (2017), apesar de ter argumentado que muitos jogos digitais tendem a reproduzir estereótipos das ideologias colonizadoras, destacou que jogos como *Assassin's Creed Freedom Cry*, entre outros, permitem maior agência sobre temáticas como a dominação hegemônica de uma sociedade ou cultura:

os videogames têm mostrado um potencial considerável para representar a multiplicidade de perspectivas e possibilidades que os discursos pós-coloniais arrancam do tecido aparentemente imutável do colonialismo. As recontagens por meio de múltiplas perspectivas que os videogames promovem ajudam na apresentação de vozes e experiências que não têm sido comumente representadas. A identificação com o chamado Outro colonial, como o avatar do jogador, aponta para problemas sobre como pensar as questões de identidade e até mesmo agenciamento a partir da posição do sujeito colonial. Finalmente, a possibilidade de encenar histórias alternativas oferece oportunidades tanto para criticar quanto perpetuar a lógica do império. Os videogames têm percorrido um longo caminho desde a glorificação estereotipada da colonização até as tentativas de representar a falta de agência dos colonizados (p. 108, tradução nossa).

E Bailes (2019), em “Ideology and the virtual city: videogames, power fantasies and neoliberalism” (Ideologia e a cidade virtual: videogames, fantasias de poder e neoliberalismo), sugeriu que os jogos digitais permitem o desenvolvimento do senso de controle e agência do jogador que mobilizam o “desejo de confrontar certos limites ou limitações na sociedade” (p. 18, tradução nossa) diante dos valores ideológicos neocapitalistas. Proporcionam uma via de escapismo à realidade insatisfatória sem anulá-la, promovendo um trabalho elaborativo mais intenso que qualquer outra mídia, facilitando o reconhecimento de conflitos e significados psico-sociais reprimidos. Representam, assim, a amplitude de respostas que as pessoas de modo geral estão construindo para conciliarem seus desejos e experiências com as demandas neocapitalistas, de tal forma que servem como um

espelho reflexivo das ansiedades sociais e de ideologias que atravessam o mundo contemporâneo.

Enfim, de modo geral, os jogos digitais possibilitam uma agência específica sobre a condição psico-social dos sujeitos, segundo Nguyen (2020):

quando jogamos, assumimos uma forma alternativa de **agência**. . . Metas, habilidades e ambiente: estes são os meios pelos quais os game designers praticam sua arte. E experimentamos sua arte **flexionando nosso próprio agenciamento** para se adequar. Os jogos, portanto, são tecnologia social única. Eles são um **método para inscrever formas de agência em artefatos contenedores**. . . Jogos acabam sendo parte das práticas humanas de registro. A pintura permite gravar imagens, a música permite gravar sons, as histórias permitem gravar narrativas e os **jogos permitem gravar agências**. Isso pode ser uma parte útil do nosso desenvolvimento. . . os jogos nos permitem experimentar formas de agenciamento que talvez não tenhamos descoberto por conta própria. . . essas experiências moldadas de agência podem ser valiosas em si mesmas, como **arte** (pp. 1-2, tradução nossa).

5.5 Metapsicologia das mediações simbólicas nos jogos digitais

As **mediações simbólicas** são, segundo Chouvier (2002/2012), os efeitos intermediários, transicionais e figurativos que os objetos materiais e artísticos da cultura exercem no psiquismo para facilitar a simbolização pela sublimação da matéria psíquica. Chouvier (1999) destacou que os objetos artísticos são materiais produzidos criativamente que possibilitam a vetorialização das formações psíquicas que facilitam o processo de simbolização. O símbolo demanda que seja exportado em objetos mediadores para ser introjetado, realizando a vinculação entre o intrapsíquico e o intersubjetivo. Os símbolos veiculados pela materialidade se originam em instâncias significantes que preexistem ao sujeito e possibilitam seu trabalho elaborativo de si e do mundo, transformando a matéria psíquica bruta que constitui os fluxos pulsionais e figurando a materialidade exterior objetiva alheia à natureza daquele que a elabora.

Os artistas³¹, na história da humanidade, sempre desempenharam uma importante função de transformação sublimada dos traumatismos que sofrem e das angústias sociais que vivem numa obra de arte. A obra, então, se torna destinada a um receptor que poderá se identificar com esses efeitos sublimatórios e transformativos, ampliando seus recursos psíquicos (Brun, 2019). Os jogos digitais, nesse aspecto, detêm:

poder de suscitar emoções, sensações e representações pessoais, o que o torna uma ferramenta privilegiada para a via da subjetivação; cenarizam imagens de si e fantasias privilegiadas do jogador por meio da construção de um personagem que o representa na tela;. . . um intermediário entre o

³¹ Podemos incluir os artesãos e todas as produções humanas que envolvem o ato de criador.

mundo do pensar em imagens ligadas aos processos primários e a construção de narrativas ligadas aos processos secundários (Tisseron, 2009, p. 26, tradução nossa).

O jogo digital, segundo Tisseron (2009), permite relações mediadas e de suporte para a imaginação, o fantasiar, a figuração e o devaneio por meio de imagens digitais que formam um espaço transicional digital de ilusão. As imagens produzidas pelo jogo digital (visuais, sonoras, textuais) constituem-se como um **envoltório** de contenção psíquica que possibilita a transformação das imagens interiores e das experiências emocionais, permitindo a oscilação entre passividade e atividade, entre a posição de expectador e de ator no brincar. E Tordo (2016) destacou que os jogos digitais são meio **intermediário**³² e **mediador**³³ da atualização digital de um trabalho de virtualização psíquica. Por meio da **auto-empatia digital**, o jogador projeta, identifica-se e introjeta aspectos de seu Eu com aspectos de uma figura digital, especificamente no **avatar jogável**, o que permite ao jogador encontrar no jogo digital um espaço de subjetivação. A experiência videolúdica cria então uma “**intersubjetividade digital**” em que aspectos da vida psíquica podem ser mediados pelos jogos digitais (Tisseron e Tordo, 2014, p. 9, tradução e grifos nossos). Mas há uma distinção importante entre o virtual psíquico e o virtual digital para compreendermos os processos de mediação e atualização relacionados aos processos subjetivantes nos jogos digitais.

Tisseron (2015) constatou em D. W. Winnicott o uso do conceito de virtual³⁴ para expressar a qualidade das representações internas dos objetos. Deduziu a possibilidade de pensar o virtual psíquico de modo generalizado abrangendo as funções de representação, de antecipação e de inovação que podem ser atualizadas nos objetos e tecnologias digitais. O virtual psíquico é uma qualificação para o campo representacional dos objetos internos – todos os objetos psíquicos introjetados são virtuais porque não alcançaram sua exteriorização em ação. Já os objetos digitais criam a possibilidade inédita de perceber e interagir com o mundo por meio das tecnologias digitais, tais quais os jogos digitais. Possibilitam não somente o alívio da carga emocional pela atualização dos objetos virtuais nos digitais, mas também a exigência de trabalho do Eu de separação das imagens, sons etc. para recompô-los na vida psíquica. É um trabalho de integração psíquica dos objetos projetados e reintrojetados transformados pela “possibilidade de virtualizar os dados da experiência psíquica para que sirvam a novas sínteses” (p. 12) do Eu e facilitem seu processo adaptativo.

³² O conceito de intermediário foi discutido no capítulo 4.2.

³³ O conceito de objetos mediadores foi discutido no capítulo 5.3.1.

³⁴ Anterior a Winnicott, encontramos em Freud (1900/2019a) uma referência explícita ao termo virtual para qualificar uma parte da matéria psíquica: “Tudo o que pode ser objeto de nossa percepção interna é *virtual*” (p. 664).

Segundo Tisseron (2015), a virtualização psíquica demanda aceitar a perda da realização imediata de certos componentes psíquicos para dar-lhes representação. Implica o **desejo de imagem como o desejo do objeto ausente**, seja pela construção de uma imagem intrapsíquica ou das imagens digitalizadas. São imagens do campo dos sonhos acordados, do devaneio e da imaginação que têm caráter estruturante e que mantêm suas bases nas fantasias inconscientes. A virtualização permite a abstração de uma situação para planificar o futuro, prever e controlar os montantes de afetos e excitações intrapsíquicas que podem ser mobilizados para garantir seu adequado escoamento e processamento elaborativo. O virtual é o precursor dos devaneios, sonhos e imaginação criativa, sendo um preâmbulo para o trabalho de representação psíquica dos objetos. Já a **atualização** do objeto virtual **não** é seu encontro materializado na realidade social. A atualização do objeto virtual no digital é a **externalização** (projeções e identificações) **dos afetos e representações** do mundo psíquico nos espaços digitais. O **objeto digital** atualiza a matéria psíquica virtual de tal modo que o devir subjetivante se realiza num movimento constante entre virtualização e atualização.

Tisseron (2006/2012a, 2006/2012b, 2016, 2017) verificou que os jogos digitais disponibilizam imagens digitais que permitem uma operação psíquica de fusão (imersão), separação e transformação pela interconectividade e interatividade que atualizam o virtual psíquico no mundo do virtual digital. Principalmente, segundo Tisseron (2006/2012a), três características psíquicas são mobilizadas pelo jogo digital: a) a **imersão em excitações**, que mobiliza fluxos entre sensações, afetos e suas significações, em que “a posição psíquica do jogador consiste no dever contínuo de controlar, ordenar e utilizar, a serviço de uma meta fixada pelo jogo, o conjunto de sensações, de emoções e de estados corporais” (p. 11, tradução nossa); b) a **interação e manipulação dos objetos digitais** propostos pelos jogos, que contribuem para a criação de um espaço transicional para manipular os personagens, em que “o videogame permite explorar numerosas facetas e se familiarizar com todas as fantasias correspondentes” (pp. 17-18, tradução nossa); c) as **relações com outro humano**, promovendo encontros pessoais ou em salas virtuais para o debate sobre os jogos etc. E, por causa dessa dinâmica entre o psíquico e o digital favorecida pelo *gameplay*, os jogos digitais detêm uma dimensão pacificante e renarcizante que envolve uma extimidade subjetalizante com o avatar jogável num tipo de espelho digital contentor (Tisseron, 2013).

A atualização do virtual psíquico em objetos digitais no jogo mobiliza um trabalho psíquico de **auto-empatia subjetivante**, que é a identificação e introjeção pelo Eu do jogador de partes virtuais psíquicas de si mesmo atualizadas no espaço do virtual digital do jogo

digital sem se tornarem uma ameaça de realização iminente na realidade social (Tisseron e Tordo, 2014). Além disso, Tisseron (2013), Givre (2013) e Triclot (2013) destacaram que os jogos digitais estimulam o trabalho subjetivo de apropriação e transformação de representações psíquicas. Para tanto, durante o *gameplay*, a experiência corporal de ritmos e gestos sensório-motores é mobilizada na interface imersiva-interativa entre a mecânica do jogo e os processos de projeção e identificação de partes do Eu no avatar jogável. Desse modo, o Eu é incitado a realizar constantemente um processo de subjetivação do material mobilizado que é uma **apropriação subjetiva** da experiência.

Givre (2013) especificou que a apropriação subjetiva é um trabalho de transformação, de engajamento e desengajamento, de ligação e desligamentos, diferenciações e desdiferenciações, uma atividade autorepresentativa, de pensar próprio e de apropriação do corpo sexuado, de situar-se em si e no mundo, que acontece por meio do *gameplay*. É um trabalho de **integração psíquica e criativa** que as novas tecnologias (especificamente o jogo digital) possibilitam. É um movimento de extensão da realidade psíquica pela atualização de partes do mundo interno nos objetos tecnológicos exteriores digitais. Facilita o processo auto-subjetivante pela simbolização primária da matéria psíquica arcaica.

Johann Jung (2021) destacou que o jogador é convocado a transformar e apropriar-se de suas experiências subjetivas imersivas pelos processos de **simbolização mediada**, delimitando espaços psíquicos interiores e exteriores, intermediando e filtrando as comunicações entre jogador e jogo digital, entre jogadores e o jogador consigo mesmo. As propriedades do *gameplay* possibilitam a experiência de atualização, simbolização, controle psíquico e apropriação subjetivante de formas arcaicas da matéria psíquica sensório-motora e da atividade representativa e fantasística.

Portanto, a extensão da realidade psíquica nos jogos digitais implica na “extensão das relações que mantemos com nosso virtual psíquico” (Tisseron, 2015, p. 168). A atualização externalizante e a apropriação subjetivante são os principais mecanismos que possibilitam o trabalho psíquico do Eu de identificações, projeções e introjeções mediadas pelo espaço digital transicional do jogo digital para simbolizar angústias sensório-afetivo-motoras, restaurar o narcisismo e o masoquismo de vida e expressar fantasias estruturantes numa auto-empatia subjetivante, terapêutica, organizadora e protetora dos processos derivados da pulsão de vida.

6. O MITO DOS ZUMBIS E O JOGO DIGITAL RESIDENT EVIL

Desde as crises dos bancos norte-americanos em 2007-2008, as instituições financeiras do neocapitalismo se tornaram incapazes “de cumprir qualquer função positiva, mas representando uma ameaça para todo resto. . . o **capitalismo do século XXI** como um todo é um **sistema zumbi**, aparentemente morto quando se trata de alcançar **objetivos humanos** e responder a **sentimentos humanos**, mas capaz de surtos repentinos de atividade que causam **caos** ao redor” (Harman, 2010, p. 12, tradução e grifos nossos). O próprio sistema econômico neocapitalista de modo geral funciona como um zumbi, disseminando seus ideais de desumanização e devoração insaciável dos recursos humanos e materiais. Esse tipo de ideal produz modos de subjetivação e de sociabilidade que atacam a integridade dos sujeitos que acabam se tornando capturados pela própria instabilidade ou pela instabilidade psíquica dos outros (Kaës, 2012). A propagação dos ideais, ídolos e ideologias do neocapitalismo provoca mutações dos processos de subjetivação e dos modos de viver, atacando principalmente a estruturação e a manutenção do narcisismo de vida (Costa, 1986).

Enriquez (1987/2012) foi pioneiro em destacar que tais mutações levam os sujeitos contemporâneos a “viver como **mortos-vivos**” (p. 73, tradução e grifos nossos). São sujeitos abandonados a si mesmos, funcionando sob o registro da satisfação imediata das pulsões sem o Eu integrado, verdadeiros “seres da fragmentação” (p. 74, tradução nossa) que são relegados a uma pseudonormalidade que **carece de vida fantasística**, de **memória historizante** e da **capacidade para amar e desejar criativamente**:

nossa civilização exprime, sob o signo de uma falsa liberação, uma ausência de proibições estruturantes. . . [ou] ela multiplica as proibições e as obrigações carregadas de arbitrariedade. Os indivíduos se vêem presos numa série de normas (e não num sistema de normas apto para garantir aos sujeitos a sua coerência), não hierarquizadas. . . que impedem que os indivíduos tenham pontos de apoio, que alicercem a própria vida sobre uma base sólida. . . quanto mais o indivíduo perde os seus pontos de referência identificatórios, mais a sua identidade é questionada, esfacelada, mais ele se vê forçado a trabalhos de luto e a processos de reorganização da personalidade... Assim sendo, podemos compreender o aumento das neuroses do nosso tempo relacionado à impossibilidade de referência a regras de comportamentos universais. . . A característica essencial de tais personalidades é a compulsão ao engajamento e ao desengajamento, ao super-investimento e ao contra-investimento, sem questionamento radical e sem mudança interna. Sua atitude é peremptória: destróem o que adoraram, adoram aquilo que desprezavam, sem questionar essa necessidade de referência a um polo idealizado e sem se perguntar qual pode ser o significado disso. . . eles se apresentam como **indivíduos desajustados, fragmentados. . . atravessados pela pulsão de morte dos outros (e da sociedade) que interiorizaram e que fazem voltar contra si próprios e/ou contra aqueles que estão a seu redor, impelidos por um ódio de si e do outro. . . e às vezes pelo desaparecimento de todo desejo**. O seu estado de **desespero** mais ou menos total, devido ao à situação de cataclisma que vivenciaram, conduz-os à beira do **caos** no qual podem cair (delírio) ou sucumbir lentamente. O seu **psiquismo está em perigo de morte** e sabemos que a morte psíquica provoca inelutavelmente degradação lenta mas irreversível, ou a morte física de si e dos outros (pp. 75-77, tradução e grifos nossos).

São sujeitos que vivem conflitos permeados por angústias primitivas de perda dos limites (psicóticas e perversas) na tentativa de cumprir o mandamento imperativo do “Gozem!” do Super-eu da cultura para atingir os ideais neocapitalistas. Por isso, o “passeio do esquizofrênico” (Guattari e Deleuze, 1972/2010, p. 12), para a construção de uma sociedade desejante, tornou-se uma metáfora para esses sujeitos capturados pelo neocapitalismo, segundo Dufour (2005):

O que Deleuze então não tinha visto é que seu programa, longe de permitir a ultrapassagem do capitalismo, apenas antecipava seu curso. Tudo se passa hoje como se o novo capitalismo houvesse entendido a lição deleuziana. Com efeito, é preciso que os fluxos de mercadorias circulem e eles circulem ainda melhor porque o velho sujeito freudiano, com suas neuroses e falhas nas identificações que não param de se cristalizar em formas rígidas antiprodutivas, será substituído por um ser aberto a todas as conexões. Em suma, levanto a hipótese de **que esse novo estado do capitalismo é o melhor produtor do sujeito esquizóide**, esse da pós-modernidade. Na tendência à **dessimbolização** em que presentemente vivemos, não é mais, com efeito, o sujeito crítico, colocando prioritariamente uma deliberação conduzida em nome do imperativo moral da liberdade, que convém, também não é o sujeito neurótico preso numa culpabilidade compulsiva, é um **sujeito precário, acrítico e psicotizante** que é doravante requerido – entendo por “psicotizante” um sujeito aberto a todas as flutuações identitárias e, conseqüentemente, pronto para todas as conexões mercadológicas. Notadamente mergulhando-os num “mundo sem limite”, que favorece a **multiplicação de passagens ao ato e a instalação desses indivíduos num estado borderline** [estado limítrofe] (pp. 21-22, grifos nossos).

Raoult (2002) enfatizou que os estados limítrofes (*borderline*) são a expressão paradigmática das formas clínicas que deflagram o problema dos limites e incertezas da sociedade atual, devido aos processos de dessubjetivação e dessimbolização. São personalidades com problemas de identidade, de identificações, pouco diferenciadas no plano do sexual, carentes de regulações pulsionais, instáveis na realização de seus projetos de vida, empobrecidas no registro da elaboração imaginária e no registro das representações psíquicas e das simbolizações. São incapazes de estabelecer relações afetivas duráveis e se exprimem pelo agir em detrimento ao pensar, num estado depressivo crônico e com problemas constantes na regulação da autoestima e autoimagem, num estado de dependência procurada e recusada do outro e numa reivindicação desafiadora, no enfraquecimento dos sentimentos de culpa, de vergonha e medos:

Esse sujeito em **estado limítrofe**. . . em que a maturidade tarda a se instalar. . . sujeito exemplar de uma sociedade de desinibição. . . um sujeito pós-moderno, entregue ao seu próprio padrão, ao abandono de um apoio social, oscilando entre um sentimento todo-poderoso triunfante e um profundo sentimento de fracasso e inutilidade (p. 11, tradução e grifos nossos).

Richard (2011) também destacou que os estados limítrofes são o sofrimento típico do contemporâneo, em que há o predomínio da externalização dos conflitos intrapsíquicos e das

tendências de expressão imediata dos movimentos pulsionais, principalmente das pulsões agressivas e destrutivas direcionadas aos outros. Funcionam numa economia psíquica próxima da psicose infantil e das perversões, por meio do predomínio dos processos primários sem limites, com medo da interioridade psíquica e dos compromissos da intersubjetividade, externalizando e atuando suas angústias em condutas mortíferas e destrutivas. A função do Super-eu cultural de nortear a moral coletiva e civilizadora para o escoamento pulsional adequado não se sustenta, e o sujeito em estado limítrofe acaba por sofrer da exacerbação dos ideais e da severidade e tirania dos aspectos destrutivos do Super-eu que impele ao Gozem!

Por isso, segundo Kaës (2012):

Esses traços podem ser identificados na organização e funcionamento das sociedades, das instituições e da cultura contemporânea. Eles são capazes de organizar e afetar os espaços psíquicos de acordo com essas **expressões psicóticas**. As culturas e sociedades que fizeram a modernidade implementaram dispositivos que recorreram à negação, ou seja, falsificação da realidade, cisão, criações imaginárias e defesas maníacas para se defender de eventos reais insuportáveis, de traumatismos maciços que permaneceram em estase, transmitidos sem transformação nem memória, de angústia insuportável (p. 25, tradução e grifos nossos).

Os traumas sociais advindos do neocapitalismo produzem estados e condições psíquicas traumáticas e limítrofes que afetam a constituição ou os apoios metassociais do narcisismo e do funcionamento do Pré-consciente, lançando o sujeito em angústias inomináveis e impensáveis diante das falhas da construção de espaços transicionais culturais:

Os incidentes desta cultura de limites extremos, de perigo, de urgência sobre a estrutura do aparelho psíquico são consideráveis. Afetam em particular os cursos das formações intermediárias. . . funções de filtro, de interface, de pára-excitação dos envelopes psíquicos em todos os espaços da realidade psíquica e da realidade social; estas são também as contenções e os contentores necessários para o processo de transformação; são os **processos transicionais** que **criam espaços não conflitantes** entre o **interior** e o **exterior**, o **Eu** e o **não-eu**, o **Eu** e o **outro**, as várias formas de tempo: isso são finalmente as formações do Pré-consciente cujo colapso atinge a capacidade de pensar (Kaës, 2012, p. 163-164, tradução e grifos nossos).

Tais características estão figuradas no mito dos zumbis (Assef, 2016; Braga Neto e Okamoto, 2018; Estevão, 2018; Lauro e Embry, 2017; Penha e Gonsalves, 2018; Pfister, 2020; Reis Filho, 2018; Russell, 2010; Vervaeke, Mastropietro e Miscevic, 2017; Webley, 2020).

6.1 Mítica dos zumbis, sujeitos mortos-vivos no contemporâneo

O mito contemporâneo da metáfora da zumbificação generalizada disseminou-se por sua intensa ressonância na cultura popular na segunda metade do século XX, nos cinemas,

séries de televisão, literatura ficcional, gibis, quadrinhos e *comic books*, música popular, fóruns e comunidades online e nos jogos digitais (Assef, 2016; Farghaly, 2014; Hubner, Leaning e Manning, 2015; Lauro e Embry, 2017; Reis Filho, 2018; Russell, 2010; Vervaeke, Mastropietro e Miscevic, 2017; Webley, 2020).

O mito dos zumbis se tornou um crescente fenômeno da cultura pop desde os anos 2000, “multiplicando e infectando todas as formas de produção cultural e discurso” (Webley, 2020, p. 1, tradução nossa). Aborda a destruição da ordem social e a ruptura da vida cotidiana, levando “a considerar as possibilidades obscuras de uma existência sem sentido ou a reconsiderar a natureza dos significados que associamos a nós mesmos e à sociedade” pelas escolhas morais, a luta pela vida e sobrevivência, e o pensar (Rushton e Moreman, 2011a, p. 7, tradução nossa). Indica a condição e posição subjetivas contemporâneas de anti-sujeito diante da crise social “do modo como o poder funciona, e da história de subjugação e opressão do homem” (Lauro e Embry, 2017, p. 396).

Se Freud (1924/2011e) havia percebido que os mitos revelam a intermediação da matéria psíquica inconsciente na cultura, mais recentemente Russell (2010) corroborou que “os monstros que dominam qualquer cultura ou período particular oferecem um vislumbre dos medos e tensões que caracterizam o momento histórico. . . das inquietações na cultura que os produziu” (p. 18). Freud (1919/2019b) também já havia destacado que as ficções podem figurar sentimentos de horror e de infamiliaridade, mas de modo amenizado e minimizado para a apreciação do fantástico³⁵.

O zumbi é o mais moderno dos monstros do bestiário da cultura do século XX: morto-vivo, ressuscitado em um corpo em decomposição e apodrecido, andarilho anônimo, insaciável, impulsivo, vagando sozinho ou em bandos em função da necessidade perpétua e voraz de se alimentar, sem estabelecer vínculos, sem memória, sem consciência, sem um código comunicativo significativo, sem personalidade e inteligência, nem propósito, sem alma e subjetividade, somente com sua voracidade e agressividade exacerbadas (Assef, 2016; Farghaly, 2014; Lauro e Embry, 2017; Reis Filho, 2018; Russell, 2010; Vervaeke,

³⁵ Para Green (1992), o mito, tanto quanto as produções artísticas, os contos, folclore, os rituais etc., é a expressão de figurações das formações do inconsciente, comuns e partilhadas. O mito contém uma homologia histórica que remete ao passado de uma sociedade. “O mito desempenha, então, uma função reguladora em uma dada sociedade que dá licença ao imaginário, desde que seja reconhecido como tal e não ameace invadir o campo da realidade” (p. 152, tradução nossa). Por isso, o “mito, como o jogo para a criança, está localizado na interseção: pertence em parte à realidade psíquica pelas relações que mantém com o sonho, a fantasia e outras formações do inconsciente individual; está obviamente ligado à realidade externa, por sua inserção na realidade social” (p. 168-169, tradução nossa). Os mitos são, portanto, fenômenos transicionais coletivos.

Mastropietro e Miscevic, 2017; Webley, 2020). Mesmo assim, poucas pesquisas acadêmicas têm analisado os significados figurados dos zumbis nos jogos digitais (Perron, 2020).

6.1.1 Origens

O termo *zumbi* tem origem nas práticas religiosas do vodu caribenho que descreve um tipo de pessoa dominada pela feitiçaria que retorna à vida após sua morte em rituais de zumbificação (Farghaly, 2014; Jones, 2014; Russell, 2010). É uma palavra derivada de *zombi* para designar a condição de extrema obediência e desvitalização possivelmente induzidas pelo uso de drogas entorpecentes para que africanos pudessem suportar o trabalho escravo no Haiti (Penha e Gonsalves, 2018; Romé, 2018). Sua primeira aparição terminológica na língua inglesa foi no “Dicionário Inglês de Oxford” de 1819, que referenciava seu primeiro uso num **livro de história do Brasil** de R. Southey (Russell, 2010). Parece se relacionar com a mítica afro-brasileira somente pela mesma origem terminológica, pois seu sentido não se refere à representação histórica do Zumbi dos Palmares (com iniciais em maiúscula), símbolo da resistência e luta pela liberdade contra a escravidão, “figura ancestral, reincarnado no povo afro-brasileiro de hoje” (Anderson, 1996, p. 108). A coincidência terminológica advém das mesmas raízes etimológicas da palavra, tanto no vodu haitiano (*zombi*) quanto na cultura afro-brasileira (*zumbi*), derivada do kongo *nzambi*, que significa espírito morto ou ancestral. Mas, um ponto em comum é que tanto os zumbis caribenhos quanto Zumbi dos Palmares são figuras que foram vítimas da violência dos processos escravistas na América central e latina³⁶.

O jornalista W. Seabrook foi o responsável pela introdução da representação dos zumbis na cultura norte-americana em 1929, após sua primeira expedição ao Haiti (Jones, 2014; Pena e Gonsalves, 2018; Russell, 2010). Porém, o zumbi não teve muita apreciação popular até meados da década de 1960, apesar de ser uma das imagens mitológicas mais arcaicas da humanidade. Ganhou maior popularidade com o filme estadunidense de terror “Noite dos mortos vivos” de 1968, produzido por George A. Romero, sendo considerado um marco crítico da contracultura aos valores e à sociedade tradicional da época, por figurar nas

³⁶ Um pensamento especulativo tomou curso nessa questão. Será que Zumbi dos Palmares não representaria a positividade de um herói que conseguiu se desvencilhar e romper com a escravidão, enquanto que os zumbis caribenhos seriam o negativo de um sujeito que foi mortificado pela escravidão? Nesse campo, os jogos digitais *Assassin's Creed Freedom Cry* e *Assassin's Creed Liberation* parecem trabalhar as figurações dos escravos caribenhos mortificados e dos heróis salvadores e destruidores dessa condição nefasta, enquanto que *Dark Souls* aborda a figura do zumbi como o anti-herói, o sujeito mortificado que busca resgatar sua humanidade.

telas do cinema a máxima de que nada mais é sagrado (Assef, 2016; Farghaly, 2014; Jones, 2014; Reis Filho, 2018; Russell, 2010; Webley, 2020).

O mito dos zumbis, como narrativa sobre imagem de cadáveres revividos sem alma e devoradores vorazes de outras pessoas, é mais antigo que o dos vampiros e que o próprio processo de zumbificação na religião haitiana (Farghaly, 2014). Na religião haitiana, está relacionado com a submissão alienada aos cultos de vodu, mas representa também o horror do sequestro e da escravidão dos ancestrais africanos:

Para uma população cujos ancestrais foram capturados, acorrentados e enviados da África para as distantes ilhas do Caribe, dominados por mestres cruéis e forçados a trabalhar por nada além do mínimo possível de comida para sobreviver mais um dia, o zumbi simbolizava o terror absoluto. . . a morte podia ser o início de uma eternidade de trabalho sob o domínio de um mestre diferente, o feiticeiro vodu (Russell, 2010, p. 28).

Mas a primeira aparição alusiva aos mortos-vivos já havia sido relatada nas tabuinhas da epopeia de Gilgamesh, poema mais antigo da humanidade escrito sobre as lendas sumérias (Farghaly, 2014; Russell, 2010). Nele, é contada a ameaça de Ishtar, deusa do amor, fertilidade e sexo, ao herói e rei Gilgámesh por não ter correspondido ao apelo amoroso dela. Ishtar se enfureceu, amaldiçoando-o:

Golpearei a Érsetu [mundo dos mortos] agora. . .
E subirei os **mortos** para **comer** os **vivos**:
Aos vivos superar farei os mortos! (Sin-léqi-unninni, séc. XIII-XII a.C./2018, pp. 84-85, grifos nossos).

Destaca-se, nessa passagem, a fantasia arcaica da História Antiga sobre o canibalismo dos mortos-vivo devido ao ódio por um amor não correspondido. Mesmo na literatura bíblica do mito cristão podemos identificar outra passagem que faz alusão aos zumbis, também com caráter punitivo e destrutivo, pela perda do amor em Deus e contra os povos que invadiram Jerusalém: “O Senhor enviará uma praga contra todos os povos que guerrearam contra Jerusalém. Eles se transformarão em **cadáveres ambulantes**, com a **carne em decomposição**” (Zacarias, 14:12 versão NVT, grifos nossos). Ambas míticas demonstram a vingança **pela perda de amor, seja erótico ou fraterno**.

6.1.2 Zumbis inquietantes... na psicanálise

Freud (1919/2010j, 1919/2019b) sugeriu que a ideia de morte, dos cadáveres e do retorno dos mortos é uma expressão do inquietante, do infamiliar. É expressão dos afetos do terrível, do assustador e do horror de algo inconscientemente familiar, o medo primitivo e inconsciente da morte. Tal angústia pode ser projetada para fora do Eu como algo estranho, num duplo narcísico de si mesmo. O sentimento do duplo tem origem no narcisismo primário e nas suas defesas contra a morte. E em grande parte, o medo do retorno dos mortos estaria pautado na projeção dos sentimentos hostis no duplo do Eu, o morto-vivo (Freud, 1912-1913/2012a). O inquietante “seria sempre algo em que nos achamos **desarvorados**, por assim dizer. Quanto melhor a pessoa se orientar em seu ambiente, mais dificilmente terá a impressão de algo inquietante nas coisas e eventos dele” (p. 332, grifos nossos). Por isso, está relacionado com sentimentos de desamparo também.

Para Kaës (2011b), o duplo narcísico se relaciona com figuras monstruosas do duplo fraterno, a imago do irmão e da irmã monstros que compõem o complexo fraterno que é “uma organização fundamental dos desejos amorosos, narcísicos e objetivos, de ódio e agressividade diante deste ‘outro’, no qual o sujeito se reconhece como irmã ou como irmão” (p. 16). O complexo fraterno implica não só em afetos de ódio, mas também rivalidade, inveja, amor e companheirismo entre os irmãos, e sua base arcaica é constituída de objetos parciais introjados da imagem do próprio corpo e do corpo da mãe na relação mãe-bebê (seio, fezes, pênis etc.) que são compreendidos como “objeto irmão” (p. 148). O duplo narcísico apresenta duas dimensões, uma estruturante, organizadora, de ideal e outra ameaçadora e intrusiva. Como monstro, está relacionado com a incorporação do outro semelhante em sua vertente negativa, destrutiva e perseguidora. É também um duplo **morto-vivo** onde se fixa a agressividade contra o objeto de uma **identificação alienante**; é a figura da repetição de mortes trágicas de filhos e irmãos numa família transmitida por gerações. As próprias bases das instituições democráticas estão assentadas nos desdobramentos do complexo fraterno nos vínculos fraternais e na fraternidade, inclusive em sua dimensão monstruosa, destrutiva, mortífera.

Já Winnicott (1935/2021a) destacou que, nas defesas maníacas, o Eu permanece num estado de suspensão emocional devido às fantasias inconscientes de controle onipotente e desdenhosas dos objetos maus internalizados, num **estado psíquico entre vida e morte**. É

uma forma de reassseguramento defensivo para negar a depressão e a realidade interna diante de sentimentos destrutivos e do mal pelos quais não se pode fazer o luto nem elaborar.

Outro trabalho analítico relevante sobre a figura do morto-vivo foi escrito em 1961 por Baranger (1961/2009). Sugere que objetos introjetados nos quais o sujeito não pode fazer um luto apropriado se tornam objetos mortos-vivos patológicos. A perda não pode ser totalmente assimilada inconscientemente e as fantasias e sonhos podem simbolizar a pessoa morta como um objeto que foi morto ou danificado pela pessoa e retorna para perseguição moral, ou como um objeto apodrecido, em decomposição. Os zumbis seriam uma dessas formas de representação do objeto morto-vivo de um luto não elaborado:

Essas pessoas **mortas** não podem morrer completamente e, portanto, permanecem **famintas** e cheias de **inveja** dos **vivos**. Seu objetivo é “habitar” em alguém vivo e controlá-lo por dentro. Essas “almas em tormento” tornam-se terrivelmente perigosas e vingativas, pois ficam frustradas e infelizes (p. 205, tradução e grifos nossos).

O objeto morto-vivo está relacionado com o processo elaborativo das angústias persecutórias e depressivas na falhas do trabalho do luto, já que o “objeto **morto-vivo** tem a função de localizar **fantasias sádicas** e de permitir que a ansiedade depressiva seja controlada” (Baranger, 1961/2009, p. 215, tradução e grifos nossos). Mas é uma tentativa de controle patológico, pois não possibilita o trabalho completo do luto, mantendo o morto em estado de conserva psíquica.

Eiguer (1997/2013) sugeriu que as imagens de pessoas e animais mortos-vivos, carnicheiros, predadores, parcialmente dissecados e desmembrados, são figurações de **segredos transgeracionais patológicos** relacionados com situações traumáticas vividas pelos ancestrais de uma família, grupo ou sociedade. Estão relacionados com **pulsões vorazes** que evocam a **incorporação sem trabalho psíquico**. Esses segredos se atualizam nas gerações posteriores por meio de sensações estranhas, sentimentos de culpa e obrigações insensatas. Representam, portanto, objetos psíquicos não-ditos ou mal-ditos na transmissão psíquica geracional sem possibilidades de serem representados e simbolizados psiquicamente. Os segredos familiares ancestrais e transgeracionais provocam um tipo de interdito ao saber, provocando violência e se opondo aos processos de simbolização. Impedem o conhecimento elaborativo das violências sofridas pelos ancestrais nos traumatismos vividos.

E Sekoff (1999), com base no conceito de complexo da mãe-morta de A. Green, sugeriu que a figura introjetada de um objeto materno que habita esse complexo falhou em seu papel de fornecer refúgio com suficiente força e flexibilidade para possibilitar a

elaboração das angústias de perda e separação. Não é um objeto morto para ser feito o luto, mas um objeto morto-vivo, que é representado nas obras da cultura pelas figuras dos zumbis, suspenso num horror entre a vida e a morte psíquica. “Este é o **destino das relações de objetos mortos** e mortificados pela mãe morta. . . é a **agência do sujeito** (uma agência repleta de desejo, agressão, sexo, assassinato, suficiência, separação) que permanece suspensa” (p. 123, tradução e grifos nossos). O objeto zumbi está relacionado à figura da mãe-morta como um objeto mortificante, paralisante, congelante da vida psíquica que atinge o narcisismo de vida e o substitui pelo narcisismo de morte. O narcisismo de morte, segundo Green (1988), consiste no investimento do narcisismo pela pulsão de morte como um narcisismo negativo, que busca a regressão ao ponto zero da existência de si e da libido, dirigido para a inexistência, o vazio, o branco (neutro), à anestesia. O narcisismo negativo se forma como um **duplo sombrio no Eu** que visa à indiferenciação, à ausência de representação ou de pensamento, ao desinvestimento e está na base dos sofrimentos psíquicos de estado limítrofe. É um tipo de sofrimento que se relaciona com a disjunção dos instintos de vida e de morte e o predomínio deste último sobre o Eu.

O zumbi contemporâneo, para Assef (2016), é a representação de terror popular associada com o fim do mundo e da humanidade, como a declinação da máxima “o homem é o lobo do homem”, que mobiliza aspectos inconscientes inquietantes: são seres completamente solitários, que não se vinculam entre si, impossibilitados de pensar, somente impelidos pelo impulso voraz. O aspecto inconscientemente familiar disso é o próprio retrato do sujeito contemporâneo, seu modo de lidar com sua vida psíquica e com a intersubjetividade. É uma caricatura exagerada do impulso devorador deliberadamente fomentado pelo neocapitalismo para garantir o empuxo ao consumismo; os zumbis não se preocupam consigo nem com o próximo, expondo seu corpo fragmentado ao pior das pulsões destrutivas, sem libido nem narcisismo estruturantes, sem envelopes culturais.

De modo mais amplo, a análise de Santos e White (2005), sobre as figuras dos zumbis em alguns jogos digitais, revelou que representam a própria **manifestação de angústias de desamparo e da pulsão de morte**. E Pena e Gonsalves (2018) asseveraram que o zumbi representa a **imagem inconsciente familiar e inquietante do próprio sofrimento psíquico contemporâneo**. Para Braga Neto e Okamoto (2018), o mito dos zumbis é um **representante típico da condição do sujeito contemporâneo**, pois figura a **disjunção e domínio do mortífero sobre os processos de subjetivação**, metaforizando sujeitos “desalmados, dessubjetivados. . . despossuídos de qualquer valor” (p. 51). Por isso, “os

zumbis são a **representação mental mais bem-acabada da pulsão de morte**, do seu principal e maior aspecto, daquilo que resta da operação de desintrincamento pulsional” (p. 38, grifos nossos). Nesse mesmo sentido, Reis Filho (2018), pontuou que o zumbi é uma alegoria para os medos sociais mobilizados pela desregulação neocapitalista, de perda da organização, da autonomia e da identidade, e dos processos do pensar e de significar, e da intensificação da própria destrutividade. O canibalismo é a representação do traço de consumismo não consciente, de mover-se pela necessidade perpétua de consumir exageradamente. Além disso, para Romé (2018), o zumbi é a representação de uma fantasia social para se elaborar coletivamente a experiência traumática de medo de desagregação social e do retorno do terror absoluto diante das tendências des-democratizantes neocapitalistas que produzem o enfraquecimento dos direitos sociais e dos universais ideológicos da sociedade moderna. O quadro 2 resume as significações da figura do zumbi e do morto-vivo na psicanálise.

Quadro 2: *Interpretações psicanalíticas da figura dos zumbis e dos mortos-vivos.*

Autor	Ano	Interpretação psicanalítica
Freud	1919	Inquietante, infamiliar, retorno de angústias relacionadas ao medo primitivo da morte, projeção da hostilidade no duplo do Eu.
Winnicott	1935	Estado de suspensão psíquica do Eu entre morte e vida pelas defesas maníacas contra angústias arcaicas.
Baranger	1961	Angústias persecutórias e depressivas relativas a um luto não elaborado.
Eiguer	1997	Segredos patológicos de traumas ancestrais, voracidade das pulsões orais sem trabalho psíquico.
Sekoff	1999	Complexo da mãe morta e narcisismo de morte.
Santos e White	2005	Angústias de desamparo e pulsão de morte.
Kaës	2011	Duplo narcísico negativo, perseguidor e agressivo.
Assef	2016	Pulsão devoradora mobilizada pelo neocapitalismo para garantir o empuxo ao consumismo.
Pena e Gonsalves	2018	Sofrimento psíquico contemporâneo.
Braga Neto e Okamoto	2018	Dessubjetivação pelo desintrincamento da pulsão de morte.
Reis Filho	2018	Medo social de perda da organização, autonomia, identidade, do pensar e significar pela destrutividade neocapitalista.
Romé	2018	Fantasia coletiva elaborativa dos traumas sociais de tendências anti-democráticas neocapitalistas que provocam medo de desagregação e do retorno do terror absoluto.

6.1.3 Zumbis inquietantes... na cultura

As reflexões de Russell (2010) sugerem que o mito dos zumbis se tornou um portavoiz emergente das tensões e conflitos sociais contemporâneos. Além de ser o símbolo do inquietante e primitivo medo da morte, da relação turbulenta do ser humano com seu corpo, com o viver e o morrer, é um potente símbolo do apocalipse que ameaça a ordem social. Indica a apatia e o desligamento da geração que sofre com sentimentos de vazio, mas também das classes inferiores desapropriadas de suas condições socioeconômicas.

Inclusive, para Giroux (2011), o próprio sistema neocapitalista está pautado numa “**política zumbi capitalista** de cassino” (p. 1, tradução e grifos nossos) que vê na concorrência e nas “apostas” uma forma de combate, celebra a guerra e legitima certa “seleção natural” social implacável. Sujeitos e grupos específicos são considerados redundantes e descartáveis, resíduos humanos “deixados para agonizar em sua própria presa fácil de desgraça para os **zumbis** que têm **apetite voraz** pelo **caos**” (p. 2, tradução e grifos nossos). O zumbi é uma metáfora também para os defensores do fundamentalismo autoritário do mercado e concorrência livres, manifestando-se em **posicionamentos políticos obscuros, racistas, autoritários e cruéis** nos E.U.A.:

Este é um autoritarismo no qual a auto-gratificação irracional torna-se norma sancionada e questões públicas entram em colapso no reino do ódio e raiva privatizadas. A regra do mercado oferece aos hiper-mortos [zumbis] uma oportunidade de exercer sem precedentes poder na sociedade americana, reconstruindo a cultura cívica e política quase inteiramente a serviço de uma política que alimenta a divisão amigo/inimigo, mesmo que a democracia se torne o escândalo do capitalismo casino – sua humilhação final (p. 2, tradução nossa).

O zumbi também pode ser considerado uma metáfora para a crise contemporânea dos significados comuns, representando a deterioração da capacidade humana de criar e sustentar sentidos comuns e partilhados numa visão de mundo. Inclusive, numa semiologia aprofundada dos zumbis, Vervaeke, Mastropietro e Miscevic (2017) identificaram que não falam, são massificados, desabrigados, comem cérebros, são feios, mas não são a maldade em si, são desatentos e despreocupados consigo, são intocáveis, sem interioridade, com um vazio psíquico, sem compreensão interior, sem produzir significados para si e para outros. O mito do apocalipse zumbi, por isso, simboliza a falência das estruturas sociais que garantiam a espiritualidade e religiosidade. A infecção metamorfoseante em zumbi indica a proliferação do niilismo pela perda das grandes metanarrativas e dos sentidos comuns e partilhados da civilização ocidental cristã. A condição-zumbi representa o mortífero no sistema

neoliberalista diante da demolição dos marcos e instituições de processos civilizatórios fundamentais, denunciando um novo espírito da época (“*zeitgeist*”) e seus aspectos apocalípticos: consumismo, pobreza, fome, distopia política e degradação ambiental. E Lauro e Embry (2017) consideraram que os zumbis metaforizam medos sociais aterrorizantes de ser devorado (consumido), de perda da consciência, da racionalidade, da identidade e dos agenciamentos por conta das **necessidades do capitalismo de produzir consumidores sem Eu e sem muito controle sobre seus ímpetos de consumo** ávido e desmedido.

Webley (2020), num artigo mais recente, indicou que a mítica pop cultural dos zumbis representa tanto o passado pré-histórico da humanidade quanto o reflexo das ansiedades e medos atuais sobre o futuro pós-humano tecnológico e de uma sociedade condenada. Condensa metaforicamente elementos não pensados sobre o futuro da vida e da humanidade, pois seria mais fácil pensar na tragédia de um apocalipse zumbi que na realização de mudanças sociais necessárias. Por isso, os zumbis são sociologicamente uma metáfora para as ameaças à vida, infecções virais e parasitárias, condições neuropatológicas graves, cortiços desabitados, escritórios de negócios e shoppings centers, bancos e instituições financeiras (que emergem “dos mortos” à custa dos pagadores de taxas e que consomem os negócios ainda sobreviventes desde a crise financeira mundial de 2007-2008), por exemplo. Mais que uma metáfora, os zumbis não só se desenvolveram numa narrativa, mas “consumiram e transformaram narrativas e contrariamente transformaram como as narrativas são criadas e consumidas” (p. 1, tradução nossa), incluindo nos jogos digitais.

De fato, todas essas concepções sobre o simbolismo sociocultural dos zumbis, associando-os com o neoliberalismo e à pulsão de morte, reafirmam a tese de Guattari e Deleuze (1972/2010) de que o “**único mito moderno** é o dos **zumbis** — esquizos mortificados” (p. 445, grifos nossos). Por isso, segundo Olkusz, Dwulecki e Maj (2020), os “zumbis incorporam toda uma variedade de **medos** e atitudes humanas em relação ao **desconhecido** e **inominável**, bem como as chamadas '**situações-limite**'. . . em que o ser humano é confrontado com a **catástrofe** do mundo conhecido ou individual (como morte, culpa, sofrimento e outras crises existenciais)” (p. 181, tradução e grifos nossos).

Se, de acordo com Kaës (1979, 2012), a sociedade ocidental fomenta uma permanente crise multidimensional que produz um mal-estar do tipo mal-do-ser a que se deve sobreviver e, segundo Enriquez (1983/1999) e Richard (2011), sentimentos apocalípticos são derivados desse mal-estar, no campo dos jogos digitais Pfister (2020) destacou que:

Essa visão apocalíptica da sociedade humana se tornou onipresente nos jogos de zumbis. E embora esse colapso social pareça ser um pré-requisito natural do gênero. . . Os primeiros jogos de zumbis, como *Alone in the Dark* e *House of the Dead*, contam uma história bem diferente. Seus zumbis ainda estão situados no reino da magia – na tradição dos primeiros filmes de zumbis - e confinados a casas e bairros individuais (por exemplo, *Zombies Ate My Neighbours*) e, portanto, estão mais próximos das primeiras versões históricas do mito zumbi com suas raízes em vodu. A **globalização das epidemias de zumbis** e o tema do conseqüente **colapso da ordem política se originam nos videogames *Resident Evil***, nos quais esse colapso é causado pelas maquinações de uma corporação maligna, que corrompe o sistema político e o torna vulnerável (p. 221, tradução e grifos nossos).

6.2 Saga dos jogos digitais *Resident Evil*

As aparições de imagens dos zumbis nos jogos digitais tiveram início na década de 1980, com a popularização dos videogames. O primeiro lançamento foi *Entombed*, em 1982. Depois surgiram alguns jogos que tiveram certa relevância na apresentação da imagem jogável de zumbis. Em 1984, foram lançados *The Evil Dead* e *Zombie Zombie*; em 1985, *Ghosts'n Goblins*; em 1986, *Zombi*; em 1989, *Sweet Home*; em 1992, *Wolfenstein 3D* e *Alone in the Dark*; e em 1993, *Doom* e *Zombies Ate my Neighbors*; e em 1994, *Ghoul Patrol*, entre os mais aclamados (Perron, 2018, 2020). Mas *Resident Evil*, de 1996, foi o que mais disseminou e popularizou o mito dos zumbis no mundo dos jogos digitais (Jones, 2014; Reis Filho, 2018; Russell, 2010; Webley, 2020), juntamente com *House of the Dead*, lançado também em 1996 (Perron, 2018).

A saga de jogos digitais *Resident Evil*, do original japonês “バイオハザード”, *biohazard* (bioameaça), é uma série de jogos de **terror de sobrevivência** que está no mercado cultural há mais de 20 anos, discorrendo sobre o surgimento dos zumbis pelos erros e falhas catastróficas de governos, indústria farmacêutica e militar, movidos pelos interesses da desmesura da ganância, do poder e do domínio totalitário (Jones, 2014; Martinez, 2019; Mejia e Komaki, 2013; Reis Filho, 2018; Russell, 2010). Foi criada por Shingi Mikami no Japão e seu primeiro jogo foi lançado em março de 1996 pela empresa Capcom, inspirado nos filmes *A Noite dos Mortos-vivos* de George A. Romero e *Zombie 2* de Lucio Fulci, bem como nos jogos digitais de terror *Sweet Home* e *Alone in the Dark*. Tornou-se uma das franquias mais conhecidas mundialmente sobre zumbis, com aproximadamente 131 milhões³⁷ de unidades vendidas, influenciando outras mídias como histórias em quadrinhos, literatura, cinema e

³⁷ Conforme informações atualizadas do site da própria empresa em 29 de janeiro de 2023. Disponível em: www.capcom.co.jp/ir/english/finance/salesdata.html.

brinquedos (Farghaly, 2014; Martinez, 2019; Reis Filho, 2018; Russell, 2010). O gênero de jogos digitais de terror de sobrevivência, do inglês *survival horror*, é um subtipo de jogos de ação e aventura no qual o jogador controla um avatar numa narrativa inquietante, ambiente assustador e hostil, com restrições de itens de sobrevivência e de armas de ataque e defesa. O medo psíquico e social, nesse gênero, é transfigurado em monstros para serem contidos e destruídos (Perron, 2018).

O primeiro jogo da saga foi lançado para plataforma PlayStation, e, juntamente com *House of the Dead* (que foi lançado para fliperama), foi pioneiro na introdução do mito do apocalipse zumbi em que hordas de zumbis atacam o protagonista. Fez uso de uma estética visual e de mecânica de jogo específicas para sustentar uma atmosfera amedrontadora, de angústia social sobre poder corporativo global, capital privado, ética da biopolítica e complexo industrial militar (Conrich, 2015; Hunt, 2015; Perron, 2018). A saga principal é composta por nove jogos (até o momento da escrita desta tese), sendo que os quatro primeiros (*Resident Evil 0*, *Resident Evil*, *Resident Evil 2* e *Resident Evil 3*) aborda uma temática anticapitalista em que “os jogadores vêm a aprender que a série não era sobre zumbis realmente”, mas sobre os interesses capitalistas corporativos contra os interesses públicos (Mejia e Komaki, 2013, p. 329, tradução nossa).

A saga de *Resident Evil* apresenta ao jogador uma narrativa sobre vazamento e contaminação viral zumbificante que se inicia na cidade de Raccoon devido às falhas de experimentos ilegais realizados pela corporação Umbrella, uma indústria farmacêutica situada no subterrâneo de uma mansão nas montanhas Arklay. Além de desviar e atirar em zumbis, o jogador precisa explorar e solucionar enigmas, *puzzles*, pistas, segredos e senhas para coletar itens-chave para avançar no jogo. O avatar protagonista que o jogador controla é um dos membros de uma equipe de resgate enviada à cidade para descobrir a trama criminal da corporação Umbrella, salvar vidas e escapar da zumbificação (Martinez, 2019). Com isso:

Resident Evil definiu em muito a experiência zumbi na cultura popular. Os primeiros jogos de *Resident Evil* ajudaram a criar o gênero terror de sobrevivência, onde os jogadores retrocediam em pequenas áreas matando inimigos, desbloqueando portas e decodificando o enredo, tudo isso enquanto gerenciava um número limitado de balas, itens de saúde e slots de salvamento (Kempner, 2020, p. 143, tradução nossa).

O estilo de mecânica de jogo que caracteriza a saga redireciona a preocupação do jogador para formular estratégias além da busca por vencer, segundo Russell (2010):

“Armados com uma única pistola e munição limitada, os jogadores de *Resident Evil* mergulham em um jogo no qual a **mera sobrevivência** se torna **mais importante** do que as ideias convencionais de vitória” (p. 304, grifos nossos). Fawcett e McGreevy (2020) destacaram que esse jogo permite a agência e catarse sobre o medo dos zumbis enquanto medo do desconhecido, dos perigos da bioameaça e do contágio infeccioso invasivo, os efeitos nefastos do consumismo e do racismo e o medo do armamentismo nuclear.

O sucesso de *Resident Evil* impulsionou diversas outras produções videolúdicas em escala mundial, tais quais *Parasite Eve*, *Silent Hill*, *Deadlight*, *Dead Rising*, *Left 4 Dead*, *Dead Island*, *Dark Souls*, *The Last of Us*, *Dying Light* e *Days Gone*, entre tantas outras. Atestam a relevante influência de *Resident Evil* não só mercadológica, mas principalmente artístico-cultural na área dos jogos digitais de terror de sobrevivência e zumbis (Martinez, 2019; Reis Filho, 2018; Russell, 2010). *Resident Evil* trouxe grande ênfase para a condição pós-apocalíptica do mundo neocapitalista, além das figuras desumanizadas dos zumbis.

A linha da história ficcional de *Resident Evil* é delimitada por dois grandes períodos: os jogos que foram lançados entre 1996 e 2001, que marcam temáticas relacionadas com o **anti-neocapitalismo** (*Resident Evil 0*, *Resident Evil*, *Resident Evil 2* e *Resident Evil 3*) e os lançados de 2005 até recentemente (*Resident Evil 4*, *Resident Evil 5* e *Resident Evil 6* em diante), com maior ênfase sobre **antiterrorismo**. Incorporam aspectos da mítica japonesa em que a monstruosidade que surge em uma pessoa não é somente consequência de suas falhas morais, mas, principalmente, que “a existência de **monstros** é a **punição** para os **fracassos da sociedade**” (Mejia e Komaki, 2013, p. 329, tradução e grifos nossos).

Devido à relevância sociocultural que os jogos digitais de *Resident Evil* adquiriram, muitos autores defendem a importância de se compreender seus efeitos psicológicos e sociais (Farghaly, 2014; Ferguson, 2010; Jones, 2014; Mejia e Komaki, 2013; Perron, 2018; Webley, 2020). Inclusive, numa primeira interpretação psicanalítica do *gameplay* de *Resident Evil*, Santos e White (2005) sugeriram que o jogador se identifica com a figura do defensor da subjetividade para derrotar monstros que ameaçam a vida e a ordem psico-social.

7. EXTENSÃO DA PESQUISA PSICANALÍTICA AOS JOGOS DIGITAIS

A psicanálise é um método de psicoterapia, de pesquisa e um campo teórico que, por meio do conhecimento dos processos psíquicos inconscientes e a compreensão das significações dos sintomas, tornou-se psicologia profunda, capaz de elucidar a vida psíquica comum e, portanto, de ser **estendida** a outros campos de saberes e a situações em que o método *standard* (padrão) não pode ser praticado (Freud, 1933/2010c; 1919/2010f; 1912/2010g; 1923/2011b; 1926/2014a; 1893-1895/2016a; Kaës, 2015a).

Para Kaës (2015a), a extensão da psicanálise acontece em dois âmbitos: a psicanálise aplicada e a aplicação da psicanálise. A **psicanálise aplicada** consiste na transposição da teoria e do método psicanalíticos a outras situações não psicanalíticas principalmente com **objetivos terapêuticos**, de tratamento e cura. E a **aplicação da psicanálise** ocorre por sua transposição a **outros campos de conhecimento e práticas** sem necessariamente buscar um tratamento ou cura, como a arte, criação, literatura, história, educação, cultura, sociedade, instituição. A extensão da psicanálise ao campo de *games studies*, tal como propomos nesta tese, é uma aplicação da psicanálise, portanto.

Freud (1915/2010l, 1926/2014a) destacou que o instrumento principal para abordar o material psíquico inconsciente é a **arte interpretativa** (que inclui analogias, alusões, transposições, traduções, representações indiretas por símbolos etc.) inclusive nas adaptações do método. Para a interpretação do material inconsciente, a equação pessoal do analista tem maior importância na psicanálise que em outras áreas e seus processos psíquicos não devem ser excluídos do processo interpretativo, pois são a base da “sensibilidade para o que é inconsciente” (Freud, 1926/2014a, p. 175).

Mas, segundo Freud (1927/2014c), devemos ter prudência com os obstáculos e as dificuldades em qualquer investigação psicanalítica da cultura por meios interpretativos para abranger adequadamente suas dimensões. As expectativas de cada pesquisador, enquanto participante de sua própria cultura, intervém por meio de sua própria história pessoal e vivências, por suas atitudes de maior ou menor esperança, seus sucessos e fracassos sobre algum aspecto cultural, e por possíveis percepções ingênuas da atualidade.

Além dessas precauções, as pesquisas sobre alianças inconscientes requerem a hibridização metodológica e o recurso às produções culturais, segundo Kaës (1976/2010), ou seja, a análise interpretativa da mitologia, do folclore, das obras de cultura, pintura, fotografia,

teatro e cinema para circunscrever e compreender “a estrutura e o conteúdo de uma fantasia grupal” (p. 144, tradução nossa) de caráter transpsíquico.

7.1 Objetivos

a) Objetivo geral: identificar e analisar interpretativamente a atualização digital de figurações de alianças inconscientes que sustentam os destinos dos vínculos entre os personagens e o avatar jogável no primeiro jogo digital da saga *Resident Evil*.

b) Objetivos específicos: identificar e interpretar a atualização digital videolúdica de figuras do modo de subjetivação e o sofrimento de origem social no contemporâneo, bem como verificar a possibilidade dos jogos digitais funcionarem como um objeto mediador simbólico do trabalho de cultura sobre o mal-estar da cultura.

7.2 Hipóteses

a) Hipótese principal: o primeiro jogo da saga *Resident Evil* atualiza digitalmente figurações de alianças inconscientes estruturantes como meio de sobrevivência psíquica e social dos sujeitos diante da destrutividade trágica e catastrófica imposta pelas ideologias neocapitalistas de desmesura da voracidade.

b) Hipóteses secundárias: jogos digitais do gênero de “terror de sobrevivência” são uma produção legítima de trabalho de cibercultura, pois facilitam ludicamente a simbolização da pulsão de morte e do mal-estar no contemporâneo relacionados com a *hybris* neocapitalista e os sentimentos de sobrevivência derivados das crises multidimensionais mundiais.

7.3 Coleta, análise e discussão dos dados

O material pesquisado estava codificado na linguagem eletrolúdica, hipermidiática e diegética dos jogos digitais. Tal transcodificação de signos e símbolos condensa a matéria psíquica no campo do virtual digital que, para ser compreendido em seus significados inconscientes, precisou ser traduzida (interpretada) para o virtual psíquico. Considerei os objetos digitais interpretáveis como sendo os elementos apreensíveis na tela (Tisseron, 2015) associados à experiência do *gameplay*, incluindo a interação imersiva com gráficos, sons,

textos, narrativa, cinemática, regras, mecânica de jogo, estética, persuasão e *values at play*, principalmente.

A pesquisa de campo foi realizada em três fases, coleta, seleção e interpretação dos dados, para identificar e analisar as figurações de alianças inconscientes nos vínculos entre os personagens e o avatar jogável e a relação entre o modo de subjetivação neocapitalista e seu mal-estar. Buscamos compreender a atualização digital das alianças inconscientes no *gameplay* de *Resident Evil* por meio da interpretação (registro do virtual psíquico) da matéria transpsíquica figurada em objetos digitais e relacioná-la com os organizadores sócio-culturais da vida contemporânea e com o material psíquico filogenético.

A primeira fase constou da coleta dos dados por meio da **observação psicanalítica**, de caráter participante, imersivo e interativo, de *Resident Evil HD Remaster* (Capcom, 1996/2019) jogado por meio da plataforma do Nintendo Switch, no modo TV (console ligado a uma televisão). O registro foi realizado pela captura do vídeo em placa AverMedia 2 Plus e por diário de observação. Devido à longa duração do jogo para atingir seu final, foram realizados ciclos de *playthrough*³⁸ que variaram entre uma e duas horas cada. Foram feitas anotações concomitantes num diário de campo contendo as reações emergentes do pesquisador-jogador durante o *gameplay*, incluindo impressões, sensações, percepções, afetos, sentimentos, ideias, fantasias e pensamentos. A auto-empatia com tais estados sensoriomotores e afetivos possibilitou suas correlações com os elementos audio-visuais e o *gameplay*.

Na segunda fase, os objetos digitais foram selecionados por meio de **escansões**, recortes que fiz do *gameplay* indicativos das interações significativas do jogador com o avatar jogável e deste com os cenários e artefatos e com os vínculos com os personagens não jogáveis. O nível de relevância analítica dos objetos digitais foi determinado com base na apropriação subjetiva do material emergente na observação interpretativa da gravação do *playthrough* e no material psíquico surgido da auto-empatia com os estados sensoriomotores e afetivos emergentes na primeira observação psicanalítica participante do *gameplay*.

Na terceira fase, realizei a **interpretação por substituição simbólica** dos objetos digitais escandidos. Comparei o material selecionado com alusões, analogias, transposições e traduções na mitologia e nos organizadores socioculturais e transpsíquicos da sociedade contemporânea e de origem filogenética, incluindo a referência a outros jogos digitais do gênero de terror de sobrevivência e apocalipse zumbi, principalmente. O processo

³⁸ Entendemos o “*playthrough*” como o conjunto de passagens do *gameplay* voltadas para a travessia do jogo, muitas vezes até atingir seu final.

interpretativo resultou na tradução da linguagem videolúdica do virtual digital para o virtual psíquico e na sua integração em construções interpretativas com base na metapsicologia de terceiro tipo de R. Kaës (2015a) e com apoio de outros autores psicanalíticos e das ciências sociais.

O quadro 3 apresenta a sistematização das fases da coleta e análise do material e do processo de hibridização das técnicas psicanalíticas, os tipo de implicação subjetiva do pesquisador-jogador, a sensibilidade exigida para abordar o inconsciente e os estados predominantes da matéria transpsíquica em sua extensão no jogo digital e sua interpretação:

Quadro 3: *Hibridização técnica e fases de coleta de dados de gameplay.*

Fases da pesquisa de campo	Principais técnicas	Implicação subjetiva e sensibilidade para o inconsciente	Matéria transpsíquica e trabalho de construção interpretativa
1ª fase: coleta dos dados	Observação psicanalítica participante	Reações emergentes durante o <i>gameplay</i> : impressões, sensações e percepções, afetos, sentimentos, ideias, fantasias e pensamentos	a. Virtual digital
	Imersão e interação videolúdicas		b. Auto-empatia com os estados psíquicos sensório-motores e afetivos mobilizados
2ª fase: seleção dos objetos digitais significativos	Observação interpretativa de obra de arte	Identificação e seleção de passagens significativas do <i>playthrough</i> indicadoras de vínculos, relações afetivas e conflitos entre os personagens com base nas reações emergentes durante o <i>gameplay</i> e outras reações emergentes	a. Passagem do virtual digital para o virtual psíquico
	Escansão psicanalítica		b. Apropriação subjetiva da matéria psíquica emergente
3ª fase: interpretação das figurações das alianças inconscientes	Interpretação por substituição simbólica e identificação de organizadores socioculturais transpsíquicos e filogenéticos	Comparação dos objetos digitais escandidos por meio de analogias, alusões, transposições e traduções simbólicas com paralelos míticos e socioculturais e em outros jogos digitais, principalmente de terror de sobrevivência e apocalipse zumbi	a. Virtual psíquico
			b. Tradução da linguagem videolúdica para a linguagem psicanalítica

Como o método de pesquisa foi construído por meio do conjunto articulado de técnicas psicanalíticas e de *game studies*, segue sua sistematização fundamentada.

7.3.1 Observação psicanalítica participante, imersão e interação em jogos digitais

Inicialmente, para pesquisarmos criticamente um jogo digital, é consenso na área de *game studies* que devemos buscar um método de coleta análogo à observação participante da antropologia. Principalmente, o pesquisador deve jogar o jogo extensivamente e criticamente, identificando os tipos de *gameplay* e as escolhas emergentes dentro do contexto narrativo fornecido pelo jogo, abordando suas expressões artísticas e culturais e os sentidos construídos no e sobre o jogo (Fernández-Vara, 2019). Nesse campo, Mäyrä (2008) destacou que os jogos digitais possibilitam o brincar como uma forma de compreensão, decodificação de mensagens e *feedback* que são derivados especificamente de sua interatividade imersiva – daí a importância do *gameplay* como conceito-chave para o processo de pesquisa. Por isso, os jogos digitais só podem ser compreendidos academicamente se forem jogados, pois seus significados estão imbuídos do contexto social em que foram desenvolvidos, não sendo dados a priori, mas revelados pela sua prática lúdica: jogo, jogador e contexto estão entrelaçados.

Na psicanálise, a observação participante também tem sido utilizada para pesquisas com grupos, instituições e culturas diversas. A observação participante psicanalítica, para Bleger (1979), é um método diferenciado da psicanálise tradicional e se inspira na própria técnica de observação participante das ciências sociais e no método interpretativo psicanalítico. Implica a escuta, vivência e observação em situações psicanalíticas estendidas para a leitura interpretativa dos fenômenos do inconsciente.

Diferentemente de Freud (1915/2010f, 1926/2014a), que destacou a importância da associação livre e atenção flutuante na arte da interpretação, Bleger (1979) sugeriu os mecanismos psíquicos de dissociação instrumental, funcional e dinâmica do Eu do analista para trabalhar com as identificações de modo poroso e plástico no processo de observação.

Ciccone (2000) avançou essas teorizações e sugeriu que a observação em psicanálise busca o conhecimento de uma determinada realidade psíquica num campo de implicação subjetiva do pesquisador e os mecanismos psíquicos mobilizados são a atenção clinicamente direcionada para o encadeamento associativo dos elementos observados, da transferência e seus objetos transferidos e da contra-transferência (ressonância) que informa sobre aspectos não-simbolizados. A interpretação deve reunir todos esses elementos para formular um sentido potencial e metafórico sobre a situação observada.

7.3.2 Observação interpretativa de obra de arte e escansão

A aplicação da psicanálise ao estudo das obras de arte e culturais facilita, segundo Freud (1914/2012b) a compreensão afetiva e intelectual daquilo que a obra de arte desperta como um conteúdo que também foi mobilizado inicialmente no próprio artista. Ajuda a compreender em palavras e a comunicar tais estados psíquicos. De modo geral, a técnica está pautada nos detalhes e pormenores que tenham significação e que, pelo trabalho de imaginação, podem ser elencados a suposições fundamentais da mítica ao redor da obra artística. Envolve, portanto, uma **observação interpretativa**. A interpretação dos mitos e das obras artísticas implica em destacar relações de sentidos latentes que revelam uma inteligibilidade que não está no conteúdo manifesto, do senso comum, da obra (Green, 1992).

Já a **escansão** é uma técnica que foi desenvolvida inicialmente por Lacan (1966/1998, 2003) para fazer emergir o sentido inconsciente do discurso de um analisante com interrupções das sessões, pontuações e jogos de palavras com suas assonâncias e homofonias. Foi inspirada na forma de divisão e decomposição de versos da poesia. Também tem sido utilizada como uma técnica para acessar a dimensão inconsciente de uma obra de arte para produzir um recorte, apontar um destaque de passagens simbólicas e significativas para se verificar as transformações dos processos subjetivos inconscientes (Sinclair, 2019). Escandir é “transcender, transcender é a distinção absoluta” por meio de separações que permitem superar o olhar de exigências severas do Super-eu para um “olhar de pintor, o olhar do analista” (Didier-Weill, 1998/2012, p. 35-38).

Para identificar as partes significativas que destacam as múltiplas intenções conscientes ou inconscientes expressadas na obra, é importante abordar aquilo que “nos emociona fortemente. . . apreensível para nós” (Freud, 1914/2012b, p. 375). Por isso, a análise de material artístico exige que o psicanalista se interrogue sobre a natureza de suas próprias emoções contra-transferenciais na contemplação da obra (Brun, 2019).

7.3.3 Interpretação por substituição simbólica

Kaës (2014) sugeriu que as pesquisas sobre alianças inconscientes no campo social, além de seus escopos grupais e institucionais, implicam “recorrer ao trabalho de outras disciplinas: história, sociologia e, ainda mais, àquilo que os artistas nos apresentam” (p. 191, tradução nossa). E a técnica interpretativa, segundo Freud (1900/2019), consiste numa

compreensão dos significados do material psíquico por inferência que avança desde os efeitos conscientes até os processos inconscientes. A “**interpretação por substituição simbólica**” (p. 416, grifos nossos)³⁹ pode ser utilizada quando não se dispõe das associações individuais do autor sobre seu próprio material psíquico. Para amplificarmos os significados inconscientes de uma obra de arte, “devemos acompanhar as temáticas afins, nos exemplos e paralelos literários, e compará-las com as tradições folclóricas, etnográficas e míticas correspondentes” (Rank, 1925/1971, p. 7, tradução nossa). Desse modo, podemos interpretar a experiência arcaica, comum e partilhada do desenvolvimento psíquico da humanidade, a pré-história filogenética (Freud, 1916-1917/ 2014b).

³⁹ Essa técnica foi amplamente desenvolvida por Jung (1935/1985) como amplificação do sentido do material inconsciente por meio de paralelos analógicos míticos, históricos e culturais.

8. ACHADOS PSICANALÍTICOS E DISCUSSÕES

Resident Evil HD Remaster é uma edição aprimorada do jogo *Resident Evil* originalmente lançado em 1996 para as plataformas Sony PlayStation e PC Windows, que foi recriado (*Remake*) em 2002 e remasterizado (*Remaster*) em alta definição (*HD*) em 2014. Em 2019, foi transportado (*Ported*) para o console Nintendo Switch, versão utilizada nesta pesquisa. As principais diferenças da primeira versão de 1996 e a de 2002 são algumas mudanças na mecânica de jogo, nos níveis de dificuldade, nas texturas gráficas, aprimoramento do som e trilha sonora, novos personagens, lugares e cinemáticas⁴⁰. Mas a narrativa, apesar de algumas mudanças, manteve a linha de base do enredo de 1996, sem alterar seu núcleo ficcional (Ceraldi, 2013, 2015; Martinez, 2019). As cinemáticas também são relevantes porque apresentam diálogos entre o avatar e os personagens com conteúdo afetivo que contrasta com a experiência de suspense e terror dos gráficos, sons, *level design* e mecânica de jogo (Crowley, 2014).

Ao longo do jogo, são introduzidos os personagens principais: Chris Redfield, Jill Valentine, capitão Albert Wesker, Rebecca Chambers, Barry Burton, Brad Vickers, Richard Aiken e Enrico Marini. Todos são membros da S.T.A.R.S., uma força especial do Departamento de Polícia. Os eventos se passam na cidade fictícia norteamericana de Raccoon, em 1998, numa mansão que pertenceu ao aristocrata Ozwell E. Spencer, localizada na floresta das Montanhas Arklay. A mansão Spencer abriga em seu subterrâneo o Laboratório Arklay da corporação Umbrella, uma indústria farmacêutica de fachada que esconde a pesquisa e produção de armas biológicas (Capcom, 2006).

A “Umbrella. . . conduz experimentos ilegais para criar armas biológicas. Um acidente libera um vírus que a própria empresa criou e desencadeia uma contaminação massiva. Cobaias, funcionários e até animais selvagens da região do laboratório secreto transformam-se em mortos-vivos sanguinários” (Martinez, 2019 p. 22).

⁴⁰ Infelizmente até o momento de escrita desta tese, os textos, narrativas e legendas das cinemáticas estavam na língua original em inglês; não haviam sido traduzidos para o português pela desenvolvedora. Por isso, proporemos uma tradução para o português.

8.1 Mansão do terror de sobrevivência

Ao inicializar o *game*, uma cena em primeira pessoa mostra um cadáver que se levanta repentinamente e é atingido por um tiro na cabeça, com sangue jorrando pela parede (Figura 1). Essa já é a exposição inicial da narrativa, que introduz elementos intrigantes sobre seu campo ficcional.

Figura 1: *Morto-vivo atingido por um tiro.*



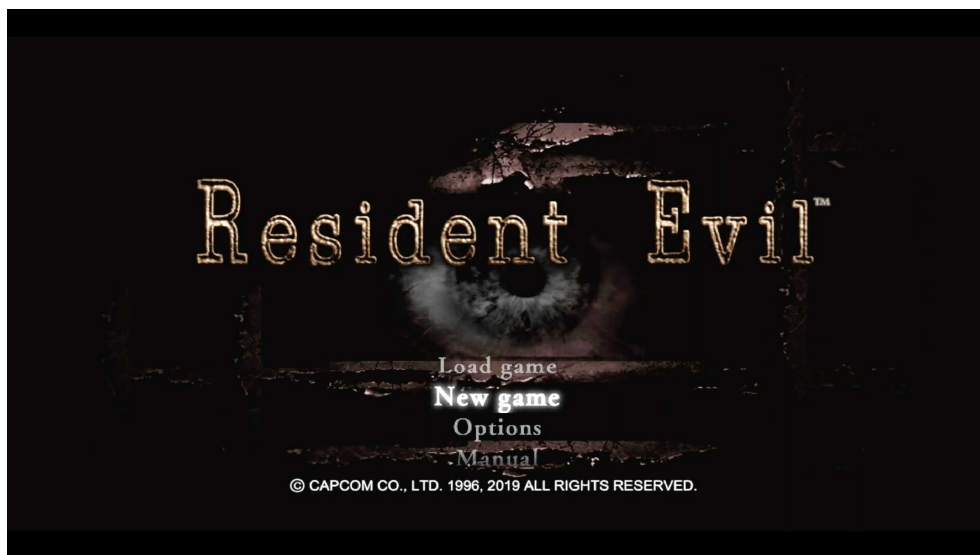
Fonte: Capcom (1996/2019).

Algumas questões emergem para o pesquisador-jogador: o que está acontecendo para que esse cadáver reviva e seja morto? Por qual razão é atingido por um tiro? Cria-se um clima de expectativa e mistério muito brevemente, mas suficientemente forte para chamar a atenção do jogador. O tiro na cabeça pode figurar simbolicamente a destruição dos processos psíquicos, principalmente o pensar e o controle de impulsos. Na linguagem coloquial, é senso comum nos referirmos a alguém que age impulsivamente e sem conseqüências ou que enlouqueceu pela metáfora de quem “perdeu a cabeça”, tanto nos países de língua portuguesa quanto inglesa (“lose you mind”). Corroborando com isso, já na mitologia ocidental podemos encontrar a cabeça como símbolo de instrução, ordenamento e controle (Chevalier e Gheerbrant, 1969/2020).

Logo em seguida, a tela inicial carrega a imagem de um olho e o título “*Resident Evil*”. Após o som de um clic de obturador de uma máquina fotográfica e o clarão de luz de um *flash*, surgem as seguintes opções: “Carregar Jogo”, “Novo Jogo”, “Opções” e “Manual”

(Figura 2). Por qual motivo a tela de início apresenta o foco em um olho? Qual a relação com o cadáver da cena anterior? Começa-se a mobilizar sentimentos de apreensão, medo, suspense e mistério. A expectativa de algo terrorífico começa a se formar.

Figura 2: *Menu inicial.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

Na simbologia mítica-cultural, o olho está relacionado com a percepção intelectual, conhecimento e saber (Chevalier e Gheerbrant, 1969/2020). E o próprio nome do jogo, *Resident Evil*, que foi mundialmente traduzido oficialmente do original japonês “Risco Biológico” (“*Biohazard*”), reitera esses sentimentos, pois sugere que o tema principal do jogo esteja relacionado com algo escondido, evocando um campo de ideias sobre um hospede ou hospedeiro maldito (?), maligno (?), do mal (?), o mal que reside em algum lugar ou em algo (?). A alusão ao hóspede ou hospedeiro se mantém inicialmente como um mistério. Quem ou o quê pode sê-lo? E por qual motivo seria maligno ou do mal? Essas telas iniciais fazem alusão ao medo dos mortos-vivos e à posição passiva de ser olhado, ser observado e ser perseguido pelo mal, pela maldade ou pelo maligno de alguma coisa que ainda não se revelou totalmente nessa exposição introdutória.

Os objetos digitais “olho” e “clic com flash de luz” remetem à zona erógena do olho e a pulsão escópica, tal como Freud (1915/2010e, 1915/2014e) pontuou. É a instância psíquica que desempenha essa função de observador psíquico, vigiando constantemente o Eu e medindo-o pelos seus ideais é o Super-eu (Freud, 1923/2011c). Eiger (2014) considerou que a função positivada do olhar e ser olhado tem continuidade dialética com os envoltórios

de contenção psíquica. Abrange um modo de vínculo entre o mundo exterior e interior, pois ver e ser visto exigem a compreensão interior (insight) das emoções e pensamentos e a recepção do ponto de vista exterior. De qualquer modo, a relação do Super-eu com o enredo do jogo ainda não está evidente.

O flash de luz e o clic do obturador remetem à fotografia. Qual poderia ser a relação simbólica da fotografia com esse jogo? Tisseron (1996) esclareceu que a máquina fotográfica é um “instrumento de familiarização e de apropriação do mundo. . . em continuidade com a vida psíquica” (p. 10, tradução nossa). Fotografar é uma forma de pensar, assimilar e simbolizar as experiências psíquicas, pois permite que o observador explore seu espaço constitutivo e o transforme em espaço habitável imaginariamente. Tais ideias sugerem que o flash e o obturador da máquina fotográfica podem significar a figuração do desejo de compreender, de pensar, simbolizar e elaborar algum material que o próprio jogo apresentará. Convoca sensações enigmáticas e misteriosas sobre o enredo e o *gameplay*.

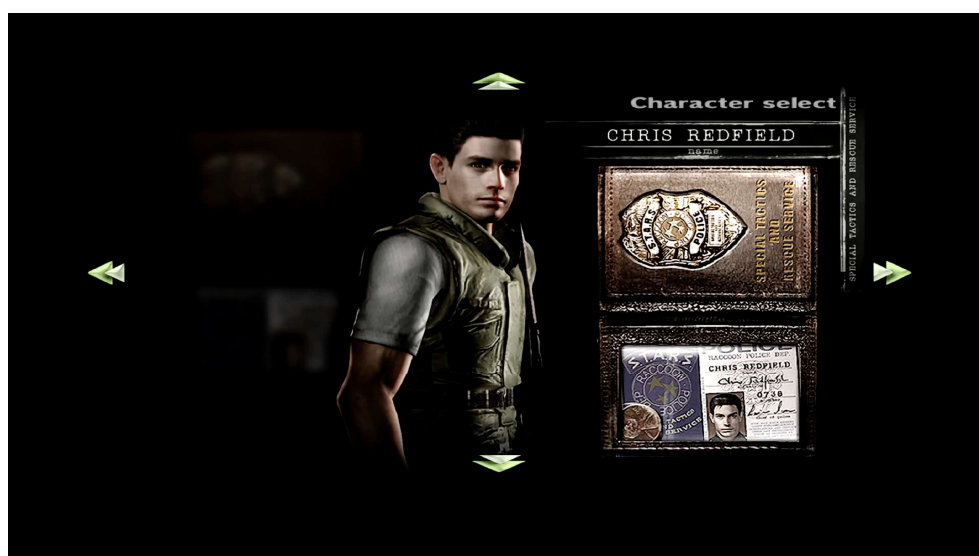
Em seguida à tela inicial e antes do início do *gameplay*, ao se clicar para começar, ouvimos uma voz assustadora dizendo “Resident Evil”. Nisso, a mecânica de jogo convida a selecionar a dificuldade para logo após oferecer as possibilidades de escolha do avatar jogável, Chris Redfield ou Jill Valentine. Assim, são apresentados os dois personagens do enredo no qual se sabe somente pela carteira de identidade profissional deles que pertencem ao corpo policial da cidade de Raccoon, S.T.A.R.S., o Serviço de Táticas Especiais e Regates. Interessante destacar que a S.T.A.R.S. como o próprio nome sugere, remete à ideia de que algo pode estar em perigo e que é preciso invocar a figura do herói salvador. A própria profissão policial do avatar parece insinuar, nesse contexto simbólico, a dimensão de proteção e guardião, diferenciando-se das posições militaristas radicais destrutivas. A Figura 3 apresenta a escolha do avatar Chris Redfield que fiz para este *gameplay*.

O mito do herói e sua trajetória simbolizam, ao longo da história da humanidade, os processos de constituição e desenvolvimento do próprio Eu (Rank, 1922/2015). Essa parte deixa evidente o processo de identificação com o avatar jogável, que cumprirá certas tarefas no *gameplay* para atingir certos objetivos determinado pelo *level design*. Para poder jogar, o contrato lúdico ficcional exige essa identificação transitória com o avatar, o que mobiliza sentimentos relacionados com a mítica da jornada do herói, comum na maioria dos jogos digitais e muito intenso no gênero de ação e aventura, segundo Audi (2016).

Anzieu (1981) afirmou que a identificação com a figura de herói nas obras de arte é uma resposta ao insuportável dos traumas arcaicos, relativos às angústias psicóticas. Até

mesmo os artistas precisam se identificar heroicamente com uma filiação simbólica a um criador em comum para produzirem sua obra. A identificação com o herói permite a imersão na criação para acessar uma dimensão psíquica ancestral ou arcaica insuportável do humano, pois a obra implica a “representação de um conflito sobre outra ‘cena’, dramatização (ou seja, pôr em imagens um desejo reprimido), deslocamento, condensação de coisas e de palavras, figuração simbólica, reversão no contrário” (pp. 19-20, tradução nossa).

Figura 3: Escolha do avatar jogável.



Legenda: “Seleção de personagem – Chris Redfield”. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Após a seleção do avatar jogável, algumas cinemáticas surgem e contextualizam a problemática inicial da narrativa. De um helicóptero, Chris Redfield enuncia a situação:

Julho, 1998. Floresta Raccoon. Equipe Alfa está sobrevoando a área da floresta situada ao noroeste da cidade de Raccoon onde estamos procurando pelo helicóptero de nossos companheiros, equipe Bravo, que desapareceram no meio de sua missão. Casos de assassinatos bizarros aconteceram recentemente na cidade de Raccoon. Existem relatos grotescos de famílias sendo atacadas por um bando de aproximadamente dez pessoas. Vítimas foram aparentemente comidas. A equipe Bravo foi enviada para investigar. Mas perdemos contato.

— Olhe, Chris!

O helicóptero da equipe Bravo estava em ruínas. Exceto o restante do corpo de Kevin. Nós continuamos nossa busca pelos outros membros. E isso se transformou num pesadelo (tradução nossa).

Nesse ponto da cinemática, a impressão de mistério e suspense é incrementada com o sentimento de assombro: pessoas foram comidas e se perdeu contato com a equipe Bravo. Realmente algo de destrutivo, de maldoso, está acontecendo nessa cidade!

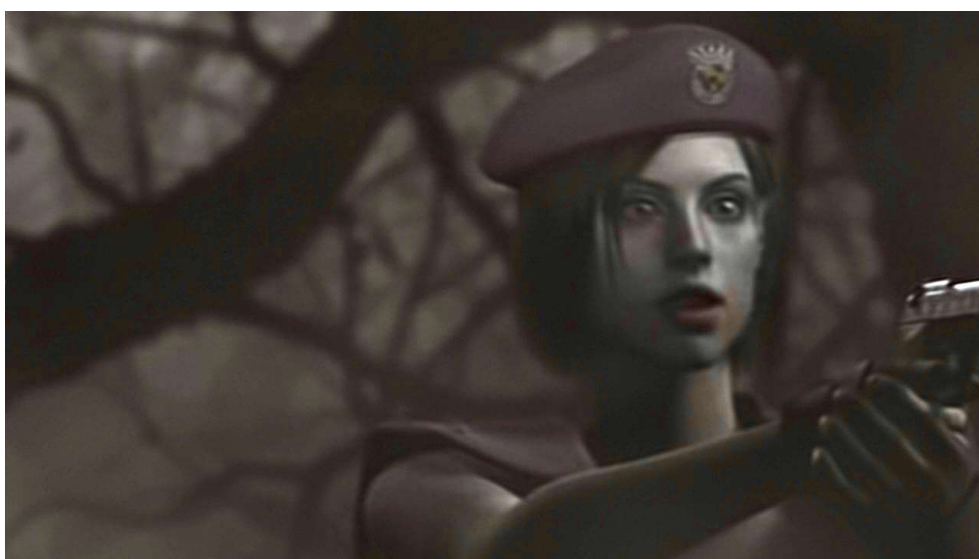
Ao descerem do helicóptero, Joseph F., um dos membros da equipe Alfa, é atacado por cachorros carniceiros, predadores parcialmente dissecados (Figura 4). E Jill Valentine permanece estática, paralisada, siderada diante dessa situação (Figura 5). Um dos cachorros pula para atacá-la e é abatido por um tiro de Chris Redfield. Os personagens saem correndo em meio à perseguição dos cachorros zumbis. Brad, que está pilotando o helicóptero, foge num ato de covardia. Somente Jill, Chris e capitão Wesker permanecem vivos na floresta, sem saberem o paradeiro de Barry, outro membro da equipe que estava com eles.

Figura 4: *Cachorros zumbificados devorando Joseph.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

Figura 5: *Jill Valentine siderada.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

A cenarização, com uma iluminação escura e sombria, as posições das câmeras, a sonorização e a movimentação dos personagens na floresta de Raccoon invocam novamente a sensação de medo, terror e suspense. A escuridão se relaciona com o medo e o imprevisível pela incerteza do desconhecido e invisível (Bauman, 2008b). Os afetos de medo e terror e a escuridão evocam o campo das angústias realísticas derivadas das fobias do escuro na infância pela ausência do objeto de amor primeiro, a mãe, e o sentimento de desamparo consequente (Freud, 1916-1917/2014b). Certamente que essas cinemáticas de início apontam para o desconhecimento inquietante e o desamparo dos personagens diante da situação ocorrida em Raccoon City. Parecem estar desarmados.

A figura do cão zumbi pode simbolizar segredos transgeracionais malditos que surgem em sonhos e na imaginação cultural, e indicam o impensável e até mesmo o indizível de processo de incorporação sem trabalho psíquico sobre as pulsões vorazes, segundo Eiguer (1997/2013), E é exatamente essa a impressão inicial, de que há segredos e não-ditos envolvidos num mistério sobre o desaparecimento da equipe Bravo, sobre a causa das mortes canibalísticas das famílias e sobre os ataques de cachorros moribundos e ferozes.

A reação de Jill, que parece expressar susto e sideração, é um objeto digital importante para nossas análises. Jill não consegue dar uma resposta suficientemente congruente com a situação, permanece paralisada com uma arma na mão, mas sem atitude alguma protetiva, inclusive permanecendo alvo para o ataque dos cães zumbis. É a posição de uma pessoa diante de uma vivência traumática, sem possibilidade inicial de reagir, pois nem mesmo pode se angustiar. Ela está no desamparo, sozinha e sem possibilidade de apelo ou defesa. Corresponde à representação da vivência do desamparo e do traumático (Freud, 1920/2010a) diante do terror de uma situação extremamente violenta, uma vivência impensável. Para Kaës (2011a), podemos “considerar as **patologias do traumatismo** como uma das grandes **fontes do sofrimento contemporâneo**. Trata-se de **patologias conjuntas do narcisismo**, dos **contratos intersubjetivos** [alianças inconscientes] e dos **espaços intermediários** ou da transicionalidade” (p. 69, grifos nossos). Os personagens estão numa situação traumática em que a violência emerge como ameaça catastrófica de morte numa condição absurda e assombrosa de ataque contra a sustentação da própria vida.

Ainda nessas cinemáticas introdutórias, logo em seguida Chris salva Jill de ser atacada pelos cães mortos-vivos (Figura 6). Ele também quase é atacado e é salvo pelo capitão Wesker, que indicará o caminho: “Chris, por aqui” (Figura 7). Parece que estamos diante de um vínculo de proteção e cuidado entre esses três personagens.

Figura 6: *Chris salvando Jill.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

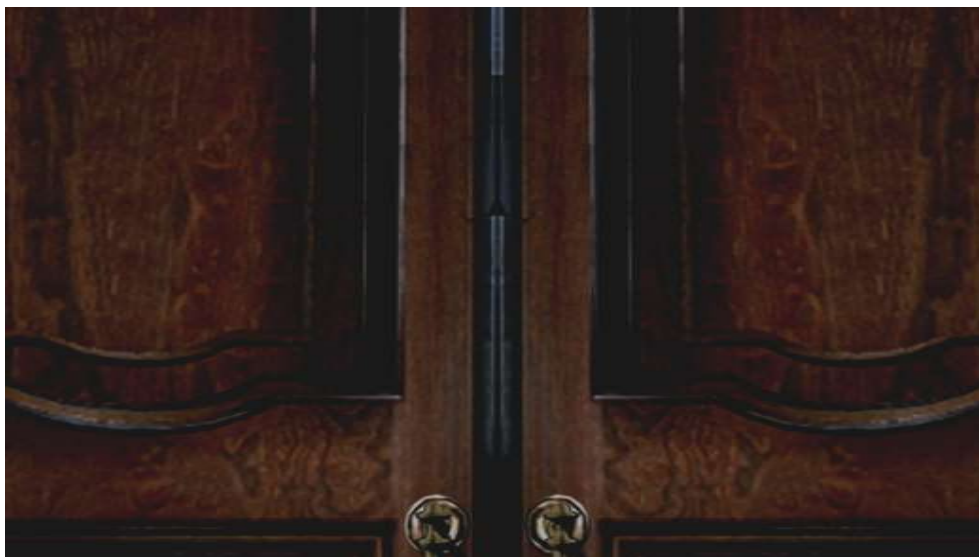
Figura 7: *Wesker salvando Chris.*



Legenda: "Chris, por aqui!". *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Correndo dos cachorros zumbis e diante da reação de desespero e fuga de Brad, alguém (tudo indica que seja a voz de Chris) sugere desesperadamente para entrarem numa mansão, uma casa que aparenta ser uma possibilidade de abrigo e proteção. Mas, logo o próprio jogo avisa, ao entrarem na casa, que não se trata disso: "Entre no terror de sobrevivência". Essa cena é seguida da abertura das portas da mansão (Figura 8).

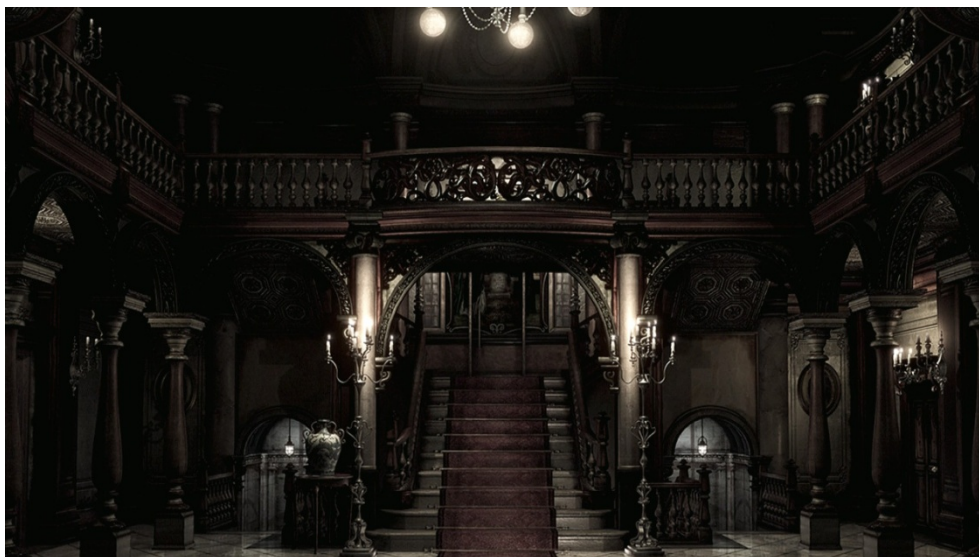
Figura 8: *As portas da mansão.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

A partir desse momento, a mansão se tornará o cenário principal do enredo do jogo. Ela é grande, envelhecida, pomposa, com andares, sótão e porão, elevadores, passagens secretas, portas trancadas com chaves misteriosas e, na sua área externa, encontramos um cemitério com lápides e uma cripta. Detém um estilo antigo, com relíquias (armaduras e armas medievais, por exemplo), mobílias antigas, artes (pinturas e esculturas), decoração e arquitetura inspiradas nos designs de casas medievais, renascentistas e góticas. Seus espaços são separados por portas fechadas, corredores e escadarias que nem sempre estão acessíveis ao jogador, inicialmente. A simbologia das portas se relaciona com local de passagem entre dois espaços, dois mundos, num convite à passagem do conhecido ao desconhecido, lugar de chegada e acesso a outra realidade (Chevalier e Gheerbrant, 1969/2020). A Figura 9 mostra a entrada na mansão e o prenúncio de seu estilo decorativo e arquitetônico, bem como os elementos gráficos de pouca iluminação que provocam suspense.

Figura 9: *Mansão de Resident Evil.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

A casa é conhecida como a mansão Spencer, seu dono era Oswell E. Spencer, um aristocrata e líder da indústria farmacêutica Umbrella que tinha como objetivo desenvolver secretamente armas biológicas. “Em um lugar tão cheio de mistérios, seria fácil fazer com que pessoas que soubessem demais simplesmente sumissem, mas ninguém contava com um incidente. . . que transformaria a mansão em um território dominado por monstros” (Martinez, 2019, p. 30). Spencer tinha intenção de monopolizar o mercado militar por meio de armas biológicas. Ele pode ser considerado como um ídolo da classe capitalista, descendente da nobreza européia, um “tipo de pessoa que exploraria amizade se garantisse seu ganho pessoal” (Capcom, 2006, p. 251, tradução nossa) em nome de sua ambição desmesurada e poder. A mansão Spencer e sua localização numa cidade fictícia norteamericana sugerem o desenrolar do enredo no próprio centro do capitalismo, e o estilo pomposo da casa indica um suposto modelo idealizado de desenvolvimento econômico mundial tal como Souza (2018, 2019) abordou.

As cinemáticas da abertura das portas e seus ruídos são constantes em todas as mudanças de cômodos na casa, causando uma impressão emocional de tensão e suspense. Martinez (2019) destacou que “o simples ato de abrir uma porta causava enorme tensão. . . [além da] sensação de liberdade ao escolher seu próprio caminho na exploração da mansão” (p. 3). Para Cadwell (2014), essas cenas e impressões funcionam como uma passagem para a leitura emocional do medo, ameaças, desgosto, evitação, e a vontade curiosa de aproximação dos monstros.

É senso comum que, quando nos direcionamos para pedir socorro ou abrigo numa casa, deparamos com seus habitantes, conversamos, endereçamos o pedido de socorro. A casa onde moramos, culturalmente, pode simbolizar proteção, vínculo familiar e até mesmo os estados psíquicos do sujeito (Chevalier e Gheerbrant, 1969/2020). Para Freud (1930/2010d), a casa é o substituto simbólico do útero materno, um lugar seguro e de proteção. E Eiguer (2004/2021) destacou que a casa é um refúgio vital, local de paz, conforto e rejuvenescimento, prazer e apaziguamento que reduz a sensação de sufocamento. A casa é um espelho dos vínculos e processos de uma família, sendo a própria representação mental da família e vice-versa. É um território de intimidade que é ordenado por seus objetos para que o sujeito se sinta confortável e apoiado pelos seus entes queridos, mas também de conflitos e crises geracionais. As representações do habitat interior individual e familiar são projetadas na casa, ou seja, as imagens que temos de nossos corpos, de nosso aparelho psíquico e de nossos vínculos. A casa, seus espaços e objetos são a expressão dos segredos familiares, suas ambições e ideais muitas vezes inconscientes ou velados. Por isso, os objetos e as mobílias de uma casa também são representações de fantasias inconscientes do grupo familiar e de seus vínculos.

A figuração videolúdica dos medos, ameaças e monstros por meio da entrada numa mansão aterrorizante em *Resident Evil* tem suas origens e inspiração direta na narrativa e mecânica de jogo de *Sweet Home* (Capcom, 1989/2000), jogo originário do estilo de terror de sobrevivência. A tradução de *Sweet Home* é doce lar, um jargão inglês que sugere uma casa com ambiente de aconchego, proteção, tranquilidade e amor. A entrada numa mansão assombrada assinala o início do *gameplay* desse jogo, em que os personagens jogáveis precisam encontrar a saída diante de monstros e fantasmas, enigmas e aprisionamento labiríntico em salas e corredores. A Figura 10 mostra a entrada para a mansão assombrada de *Sweet Home*, num mesmo estilo de cinemática de abertura de portas que encontramos em *Resident Evil*. Mas a maior inspiração para a mecânica de jogo da mansão Spencer de veio da mansão Derceto, de *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992) (Barton, 2020) (Figura 11). A narrativa de *Alone in the Dark* está mais direcionada para o fantasmagórico e o ocultismo, fortemente inspirado nas obras de H. P. Lovecraft. Barton (2020) apontou que as influências diretas de *Alone in the Dark* em *Resident Evil* foram suas inovações e estilo audiovisual, narrativa e *gameplay*. Isso inclui os sons e a trilha sonora amedrontadores, limites da visão do jogador por câmeras fixas e inventário restrito de itens para criar sentimentos de intensa apreensão: “imitar técnicas dos filmes de Romero, como posicionar a câmera para que quando

o protagonista sobe as escadas ou abre portas – uma ocorrência frequente – o jogador é mantido em suspense sobre o que pode estar à espreita. . . um **afeto** de **desamparo intenso e medo**” (p. 33, tradução e grifos nossos).

De qualquer modo, o enredo típico em que o jogador precisa sobreviver em uma mansão assombrada e de terror surgiu com *Haunted House* em 1982 (Atari, 1982) (Figura 12). *Hauntend House* é considerado o precursor dos jogos de terror de sobrevivência, em que o avatar, representado na tela do jogo como um par de olhos, precisa esquivar-se do fantasma que assombra a mansão, morcegos e aranhas para encontrar partes de uma urna para abrir a porta de saída da casa mal-assombrada, segundo Perron (2018). A mansão é o único espaço onde ocorre toda a *gameplay* do jogo, capaz de “conseguiu incutir uma sensação de medo e pânico” (p. 136, tradução nossa).

Figura 10: *Porta de entrada da mansão mal-assombrada de Sweet Home.*



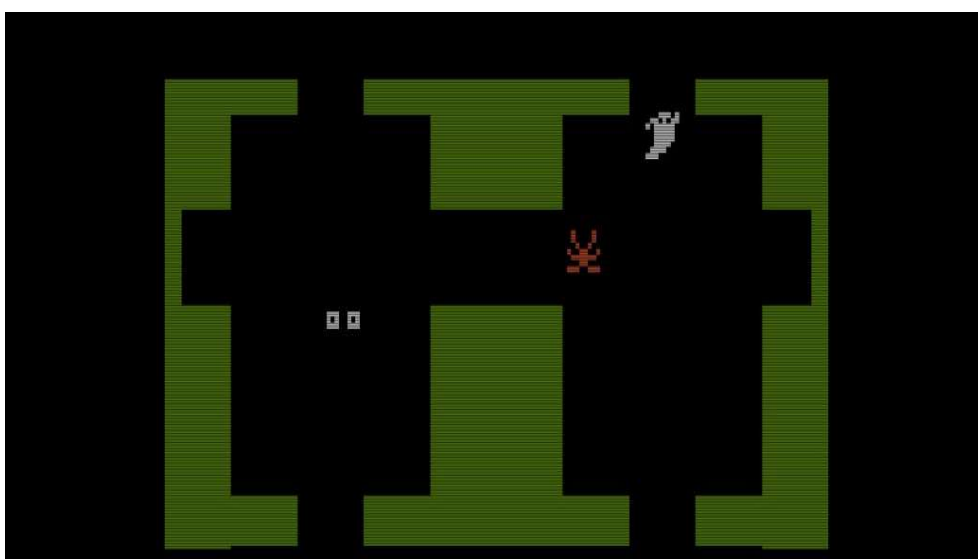
Fonte: Capcom (1989/2000).

Figura 11: *Mansão Derceto de Alone in the Dark.*



Fonte: Infogrames (1992).

Figura 12: *Mansão mal-assombrada de Hautend House.*



Nota: o avatar está representando por dois olhos na sala à esquerda. *Fonte:* Atari (1982/2018).

Se a casa é símbolo de um envoltório de proteção e dos vínculos familiares, e também de suas crises, fantasias destrutivas etc., quais são os conflitos que fazem da entrada na mansão Spencer em *Resident Evil* um aspecto assustador e aterrorizador? A cinemática da entrada na mansão somente nos faz questionar sobre isso, sem acharmos muitas respostas, ainda.

A primeira reação que Chris e Jill demonstram é de preocupação entre si. “Estão todos bem?”, pergunta Chris. E Jill questiona: “Barry, onde está Barry?” (Figuras 13 e 14). Logo em seguida a um barulho de tiro, combinam de explorar a casa. Jill continua preocupada com Chris, aconselhando-o: “Tome cuidado” (Figura 15).

Figura 13: *Chris, Jill e Wesker ao entrarem na mansão.*



Legenda: “Estão todos bem?” *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 14: *Reação de preocupação de Chris com Barry.*



Legenda: “Barry? Onde está Barry?”. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 15: Jill demonstrando cuidado e preocupação com Chris.



Legenda: “Tome cuidado”. Fonte: Capcom (1996/2019).

Algo muito importante parece se formar nesse ponto da narrativa expressada pela cinematográfica. As reações dos personagens sugerem a formação de um vínculo entre ambos com o intuito de se protegerem contra os perigos que encontraram tanto na floresta de Raccoon quanto ao adentrarem na mansão. Os três estão numa situação de ameaça à vida por figuras monstruosas e destrutivas e, mesmo assim, diante da possibilidade de tomarem atitudes mais egoístas, defendem-se juntos e passam a se preocupar uns com os outros. Isso sugere um clima afetivo de empatia e preocupação que não parece se restringir ao dever profissional.

Nesse ponto do *playthrough* começamos o *gameplay* propriamente dito. O jogador assume o controle do avatar jogável que responde aos comandos do *joystick*. A mecânica de jogo coloca o avatar de início sozinho num salão em que se ouve fortemente o tic-tac dos ponteiros de um relógio antigo, além das trovoadas e clarões de raios de luz (Figuras 16, 17 e 18). O sentimento de solidão é intenso, apesar da liberdade de exploração do espaço. As câmeras são fixas, dando a sensação de que o avatar está sendo observado. Os comandos do controle de Chris são um pouco confusos, pois em cada mudança de ângulo da câmera, inverte-se a lógica do eixo da alavanca analógica do *joystick*, fazendo com que o direcional da esquerda faça-o virar para a direita e vice-versa, e o direcional de avanço para frente leve-o para trás e vice-versa. A perspectiva gráfica de câmera fixa mobiliza angústias de confusão espacial. Essa sensação contribui ainda mais com a contextualização imersiva num clima de tensão, medo e sensação de desorientação.

Calleja (2011) confirmou que a internalização dos esquemas de controle da mecânica de jogo tem efeitos emocionais. A junção entre o jogo digital, seus periféricos (como o *joystick*), a mecânica de jogo e o *gameplay* é o que diferencia esse artefato de outras formas de apreciação artística, cultural e lúdica, pois podemos verificar a própria noção de controle e agência na interatividade imersiva e seus efeitos estéticos e emocionais. Martinez (2019) sugeriu que as câmeras fixas em múltiplos ângulos é um elemento da mecânica do jogo que aponta para o sentimento de ser visto, uma “impressão de que representava o ponto de vista de um inimigo mortal à espreita, prestes a atacar” (p. 3). E Cadwell (2014) também corroborou com a ideia de que as câmeras fixas e seus ângulos são responsáveis por mobilizar respostas emocionais de medo e persecutoriedade.

O *gameplay* inicial também mobiliza um sentimento de profundo desconhecimento do que pode estar acontecendo, sendo sua única possibilidade inicial explorar solitariamente a mansão Spencer (investigar, conhecer etc.) a imensa mansão (Figuras 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 e 21). Verificamos que muito dos quartos e salas estão trancados por chaves que demarcam segredos misteriosos e maldições (Figuras 20, 21 e 25), por mobílias com charadas e maldições sombrias e mórbidas (Figuras 18, 22, 23, 25 e 26), objetos misteriosos e sangue no chão (Figura 16), gritos atrás da porta (Figura 21), e até mesmo uma cripta (Figura 27). A mecânica do jogo impõe a busca por chaves para abrir as portas de salas e quartos que contém armadilhas, maldições, instrumentos de tortura, bloqueios de passagens etc., em um circuito de idas e vindas a diversos espaços da casa para desvendar esses mistérios. Evocam o sentimento de perda constante de controle por sua presença inexplicável na lógica da narrativa, segundo Crowley (2014):

o *gameplay* primário é caracterizado pela descoberta do jogador de objetos-chave – ex. armas, mapas, e outros totens – que habilitam o jogador a resolver ou evitar vários desafios. Consequentemente. . . o jogador em cada jogada descobre a agenda da pesquisa maluca da Corporação Umbrella. . . que delimita sua liberdade – o jogador só pode avançar pela mansão pela sua aderência à lógica dos labirintos e monstros da mansão. . . que são incongruentes com o contexto da mansão misteriosa (p. 38, tradução nossa).

A amplificação cultural dos significados das chaves indica um poder de decisão e responsabilidade (símbolo fálico) de iniciação e encerramento do acesso ao mundo espiritual, (Chevalier e Gheerbrant, 1969/2020). Mas a abertura das portas no contexto de *Resident Evil* pode simbolizar a emergência de processos psíquicos assustadores e destrutivos implicados no próprio gênero de terror de sobrevivência. Garot (2016) destacou que o **terror de sobrevivência** nas obras sobre zumbis figura a emergência do negativo nos vínculos sociais,

que são os processos de indiferença, exclusão e abandono sociais e de alianças inconscientes patológicas perversas, defensivas e de pactos narcísicos destrutivos que banalizam o mal. O horror no campo social é o retorno destrutivo e degradante desse negativo, de matéria psíquica arcaica irrepresentável e cindida da integração psíquica, intersubjetiva e institucional. O mundo social-democrático se esvai e a ordem simbólica é destruída nesse tipo de terror de sobrevivência, possibilitando a expansão de ditadores belicosos e tirânicos, da lei do mais forte, de clãs, hordas e gangues. Por isso, essa temática explicita as preocupações sobre “como **preservar** a própria **humanidade** numa tal situação extrema e **não cambalear** para a **barbárie**, a **selvageria**, a **tortura**. . . o **homicídio** e a **morte**, a **tiranía** e a **submissão**” (p. 210, tradução e grifos nossos).

Já os aspectos gráficos e sonoros do *gameplay* inicial que mobilizam sentimentos profundos de incompreensão, obscurantismo, solidão, não pertencimento e não acolhimento também são significativos. O próprio avatar comenta sua impressão sinistra sobre os quadros nas paredes da mansão (Figuras 22 e 23). Esses aspectos mobilizam ludicamente angústias de desamparo sobre o que fazer, para onde ir, como proceder diante de enigmas insondáveis e impensáveis, e de ameaças persecutórias mortíferas. Ceraldi (2013, 2015) corrobora com tais impressões, pois a iluminação, a textura gráfica, o som ambiente, as vozes e a trilha sonora criam uma falsa sensação de calma em determinados momentos e de tensão, medo e susto, de “efeitos agoniantes”. Kaës (2012) interpretou que a solidão, o desamparo e a persecutoriedade são afetos de sofrimento relacionado com o retorno de angústias primitivas, **agonias arcaicas de desnacisização do Eu** que o deixa num estado de **terror sem nome**.

Figura 16: *Objetos misteriosos.*



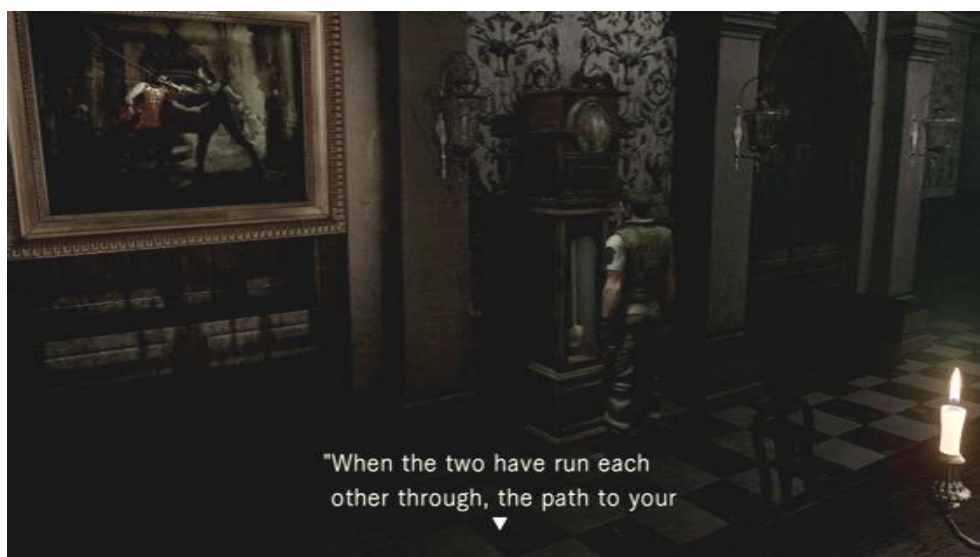
Legenda: “Existem manchas de sangue no chão. Espero que não sejam de...”. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 17: *Solidão na mansão assustadora.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

Figura 18: *Charadas num relógio antigo de pêndulo.*



Legenda: “Quando os dois se cruzarem, o caminho para o seu destino se abrirá”. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 19: *Chris sozinho chamando seus companheiros.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

Figura 20: *Portas trancadas e maçanetas com emblemas enigmáticos.*



Legenda: "Um emblema de armadura está esculpido na fechadura". *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 21: *Gritos e enigmas nas portas.*



Legenda: “Imagino o que está do outro lado dessa porta” (Som de gritos do outro lado da porta). *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 22: *Quadro na parede da sala.*



Legenda: “Um quadro sinistro da mansão decora a parede”. *Nota:* um dos companheiros da equipe Bravo aparece morto no chão por um zumbi. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 23: *Outro quadro na parede.*



Legenda: "Um quadro sinistro da mansão". *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 24: *Objeto misterioso escondido no vaso da estátua.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

Figura 25: *Chave com enunciado amaldiçoante.*



Legenda: "Que aquele que retirar esse emblema encontre paz na morte". *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 26: *Objeto amaldiçoado.*



Legenda: "O profanador do caixão amaldiçoado". *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 27: Cripta no quintal da mansão com alto relevo de Eros.



Fonte: Capcom (1996/2019).

8.1.1 Contrato narcísico secundário e pacto denegativo para a sobrevivência

O início de *gameplay* de *Resident Evil* figura alguns dos medos e angústias relacionados com a vida psíquica e as configurações vinculares da atualidade neocapitalista. Principalmente, figura as angústias arcaicas de ameaça à vida e à existência dos sujeitos e seus vínculos pela *hybris*, a desmesura do neocapitalismo desregulado. A abertura do jogo remete à condição de traumatismos, violências e agressões, perdas, ameaça à vida e catástrofes que emergem intensamente na vida contemporânea, mas também ao desejo de resgate, salvamento e de proteção. Principalmente, o desejo de salvamento diante das ameaças relacionadas com a associação entre medo, terror, ambição e poder desmesurados pelas exigências de voracidade do Super-eu arcaico e severo de satisfação imperativa da pulsão de morte. O *game* apresenta simbolicamente o reconhecimento pré-consciente e a tomada de consciência da dimensão maligna da destrutividade da pulsão de morte. Propõe também o trabalho de figuração de sentimentos de preocupação, cuidado, afeto, proteção e solidariedade entre os personagens – o princípio de um vínculo que pode estar se constituindo por meio de uma aliança inconsciente protetora do narcisismo de vida e de eliminação do perigo e da ameaça à vida.

Kaës (2012) relacionou os efeitos das situações precárias socioeconômicas derivadas da desregulação da economia pelo neocapitalismo com os sentimentos de desamparo e solidão profundos. Por conta da ausência do outro respondente, criam-se condições de exclusão,

marginalização, desinserção, desfiliação, discriminações sexistas, racistas e religiosas, desemprego e pobreza que provocam processos de desnarcisização traumática atrelados às angústias arcaicas de natureza psicótica, à crueldade do Super-eu, à ausência de **sentimento de amor, de ajuda** (*secours*, salvamento, resgate) e **de boa vontade**. As consequências são perdas ou falhas generalizadas dos processos intrapsíquicos e vinculares dos limites, de contenção e do pensar. Os sujeitos são lançados numa condição psíquica de grave regressão em que o perigo de morte é eminente e as garantias da vida se tornam mais incertas.

Os sentimentos de solidão e de incompreensão mobilizados ludicamente no *gameplay* e os aspectos não simbolizados de segredos e enigmas, apresentam verdadeiros impensáveis no contexto lúdico. Juntamente com a sensação de ameaça à vida pelos zumbis, são elementos que figuram as falhas dos processos intersubjetivos, de simbolização e do pensar. Kaës (2011a, 2012, 2014, 2016a) interpretou que o enigmático está relacionado com angústias arcaicas que são as agonias primitivas psicóticas de desamparo, persecutoriedade e solidão que inclusive constituem as bases de contratos perversos e de ideologias radicais.

Anzieu (1994/2013) havia assinalado que a pulsão de morte pode atacar o pensar e suas funções de proteção para o funcionamento psíquico de modo geral, ameaçando a elaboração de seus conteúdos, a comunicação do pensamento e a manutenção dos continentes do pensar: “pensar é aprender a **resistir** a esses **ataques**” (p. 40, grifos nossos). E Kaës (2011a, 2012, 2014) destacou a relação entre os ataques e as falhas do pensar, da contenção, das mediações e transformações psíquicas e as patologias dos vínculos e, mais especificamente, por meio de alianças patológicas alienantes. “Nós somos os herdeiros e depositários conscientes e inconscientes de todas essas violências coletivas. Elas formam um pano de fundo anônimo ao **mal-do-ser**” (Kaës, 2012, p. 249, tradução e grifos nossos).

O início do *game* também figura ludicamente a resistência do avatar herói ao **terror sem nome**, aos ataques mortíferos da destrutividade da pulsão de morte relacionados a uma condição de violência generalizada, principalmente por meio da formação de vínculos com base numa aliança inconsciente de contrato narcísico secundário com os personagens não-jogáveis. Se, inicialmente tem-se um contrato formal de trabalho de salvamento por uma equipe de resgate, os sentimentos de medo e ameaça diante do terror de sobrevivência nos impulsionam para sentimentos protetivos e solidários para enfrentar e eliminar esse mal.

O **contrato narcísico secundário** é o que forma e mantém os grupos por meio de um pacto de reassuramento da preservação da vida das pessoas nele inscritos; é a garantia de preservação do narcisismo de vida (Kaës, 2014). Está inscrito nas alianças inconscientes

estruturantes da vida e, no *game*, parece emergir como meio de transformação intersubjetiva das angústias arcaicas de fragmentação do corpo diante do desamparo e do catastrófico numa aliança inconsciente protetora e reparadora dos perigos, medos e ameaça à vida. É uma aliança que implica em outra aliança, de aspectos positivamente defensivos, que é o **pacto denegativo**, para eliminar do vínculo o desamparo e a destrutividade mortífera da pulsão de morte.

Kaës (2014) destacou que o contrato narcísico secundário precisa manter certos aspectos afastados do vínculo por meio do pacto denegativo para se sustentar. O pacto denegativo é uma aliança inconsciente que possibilita que os vínculos se mantenham positivamente pelo contrato narcísico, pelos investimentos mútuos entre seus membros, mas também negativamente, pela defesa contra aspectos psíquicos indesejáveis no vínculo. O pacto denegativo é um pacto sobre o negativo e, na conjuntura de *Resident Evil*, trata-se de um pacto sobre aquilo que a zumbificação das pessoas e a posição da indústria Umbrella representam: o mal impulsionador da catástrofe destrutiva imposta pela *hybris* do neocapitalismo desregulado.

Se Anzieu (1975/1999b) havia destacado que a superação das angústias arcaicas de fragmentação do corpo mobilizadas num agrupamento é possível pela experiência conjunta de afetos positivos, unificadores, Gaillard (2016) aprofundou tal questão ao propor que o resgate dos contratos narcísicos nos grupos é a proteção defensiva contra as angústias do mal-do-ser, principalmente contra a violência social.

8.2 Faces do terror

A mansão Spencer, de fato, está habitada por zumbis canibais vorazes obstinados a atacar o avatar. O primeiro momento de encontro com o zumbi no *game* (além daquele da tela de início na Figura 1) é por meio de uma cinemática assustadora. O zumbi está devorando um membro da equipe Bravo da S.T.A.R.S. – que logo saberemos se tratar de Kenneth – e segue em direção ao avatar do jogador para atacar, perseguindo-o (Figuras 28 e 29). A aparência facial da maioria dos zumbis no jogo é parecida, em decomposição, desmembrado, desfigurado, descoordenado, despedaçado.

Figura 28: *Encontro com o primeiro zumbi.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

Figura 29: Primeiro zumbi perseguindo e atacando o avatar.



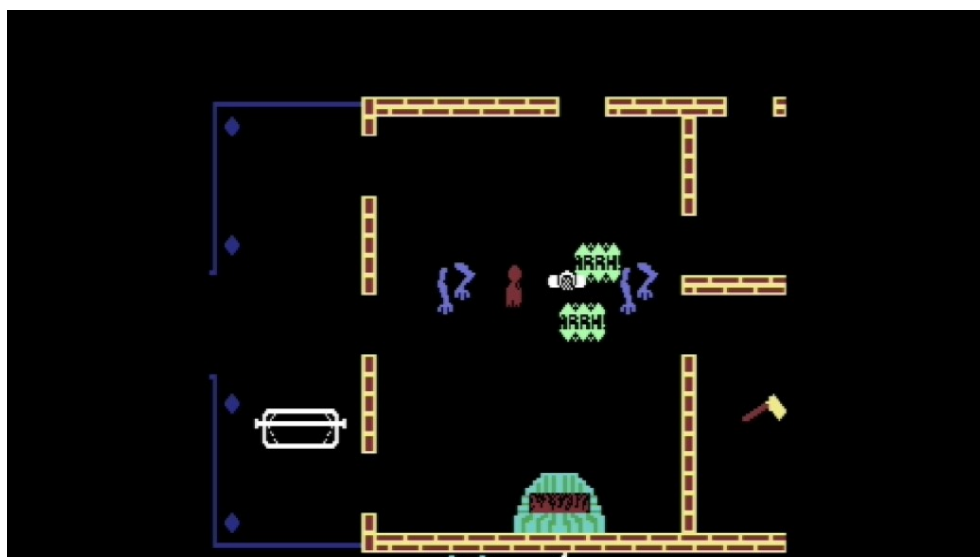
Fonte: Capcom (1996/2019).

Mas esse tipo de representação figurada de corpos fragmentados de zumbis não surgiu inicialmente em *Resident Evil*. Identificamos algumas imagens mais simples em *The Evil Dead* (Palace Virgin Gold, 1984), um dos jogos mais antigos sobre zumbis, em que o avatar, Ashley Williams, deve escapar de monstros e proteger sua casa dos mortos-vivos, atacando-os com armas (Figura 30). Em *Ghosts'n Goblins* (Capcom, 1986), um grande sucesso comercial desde seu lançamento, a imagem dos corpos dos zumbis aparece integrada, mas com expressão moribunda e andar descoordenado (Figura 31). *Ghosts'n Goblins* aborda uma narrativa medieval em que o avatar herói deverá salvar a princesa raptada pelo rei dos monstros, enfrentando zumbis, ciclopes, ogros, demônios e dragões, entre outros. Já em *Zombi* (Ubisoft, 1986), podemos verificar a figuração do zumbi com o corpo despedaçado, especificamente com a pele arrancada e sua musculatura exposta (Figura 32), numa narrativa em que quatro sobreviventes precisam encontrar combustível para seu helicóptero para fugirem da infestação de zumbis num Shopping Center. Em *Phantasy Star* (Sega, 1988), encontramos a imagem de uma espécie de zumbi (*Ghoul*, morto-vivo carnívor, devorador de corpos) com corpo nitidamente em decomposição, apodrecido (Figura 33). *Phantasy Star* é um RPG clássico de 1988 que também aborda a temática da *hybrida* da corrupção de um governante por forças demoníacas em busca da vida eterna e poder supremo: em seu governo, os impostos aumentaram e os monstros andam livremente pelos planetas. Também no premiado *Half-Life* (Valve, 1998), identificamos a imagem de um corpo zumbificado com suas entranhas abertas, transmutadas e mortificadas por espécies alienígenas de outra

dimensão que invadiram as instalações do laboratório militar-industrial Black Mesa devido a um acidente nuclear que abriu um portal para outra dimensão, motivado pela ganância de seus dirigentes (Figura 34)⁴¹.

Fawcett e McGreevy (2020) destacaram que *Resident Evil* mostra imagens de corpos zumbificados animados pela necessidade instintual de se alimentar e o aumento da agressividade em que “seus **impulsos**, necessidades e **identidade**” (p. 96, tradução e grifos nossos) são alterados permanentemente. O psiquismo fica subjulgado pelos impulsos instintuais de tal modo que “a distorção física [do corpo] **espelha** a distorção mental que **despoja** tanto da **forma humana** quanto da **liberdade**” (pp. 96-97, tradução e grifos nossos).

Figura 30: *Corpos despedaçados em The Evil Dead.*



Nota: Nesta imagem, o avatar está localizado entre os monstros. *Fonte:* Palace Virgin Gold (1984).

⁴¹ Em *Altered Beast* (Sega, 1988/2018), clássico lançado para a plataforma Mega Drive de grande sucesso inclusive no Brasil, também encontramos a figura de zumbis lentificados, com rostos deformados ou decapitados.

Figura 31: Zumbi de *Ghosts'n Goblins*.



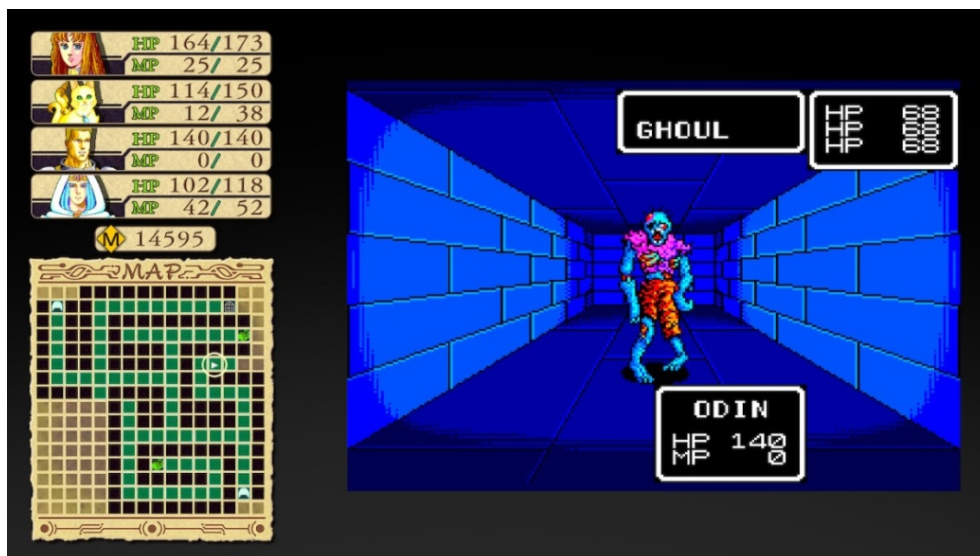
Fonte: Capcom (1986/2021).

Figura 32: Legião de zumbis em *Zombi*.



Fonte: Ubisoft (1986).

Figura 33: Zumbi de Phantasy Star.



Fonte: Sega (1988).

Figura 34: Zumbi em Half-Life.



Fonte: Valve (1998).

Para Anzieu (1985, 1994/2013, 1987/2021) e Kaës (2007, 2011a, 2012, 2013a), as fantasias do corpo esfacelado e desmembrado, do corpo despedaçado, podem se relacionar com angústias diante da constituição do narcisismo estruturante. Tais representações psíquicas não são de coisas (objetos da pulsão), nem de palavras, mas de formas patológicas dos envoltórios psíquicos. Os **envoltórios psíquicos** não são constituídos somente por representantes das pulsões (seus afetos e objetos), ou pelas representações de palavras, mas principalmente pelas diversas formas de **representação da organização do Eu, do espaço e**

dos estados do corpo. São **representações dos continentes psíquicos** que surgem do apoio do Eu nas experiências sensório-perceptivas e que formam **noções de limites, fronteiras, contornos, distinção interno-externo, barreiras e filtros.** Permitem a experiência e registro de contenção e proteção psíquicas e criam as condições de acesso à linguagem, às representações de palavras e à memória. As **patologias das envolturas psíquicas** estão na base dos sofrimentos limítrofes e traumáticos e se relacionam com o mal-estar contemporâneo, o **mal-do-ser.** As imagens de esfacelamento e decomposição da pele dos zumbis podem simbolizar, portanto, as falhas dos envoltórios psíquicos e do narcisismo.

Os zumbis mostram, com seus corpos despedaçados, o próprio desinvestimento narcísico dos sujeitos contemporâneos diante das angústias mobilizadas pelo metaquadro social. Kaës (2012) destacou que:

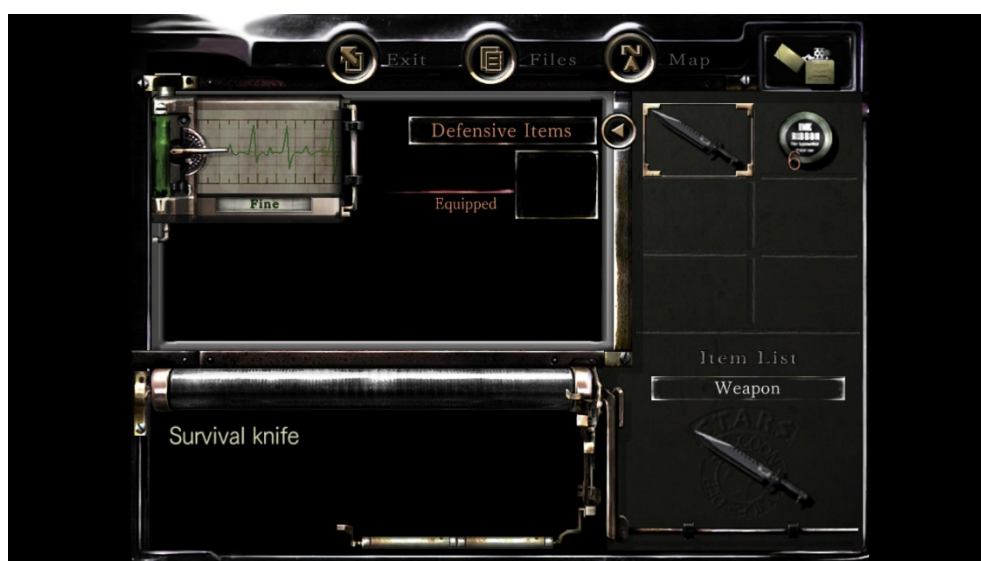
O processo de **desnarcização** que se desenvolve nessas condições é outro fator de superexposição dessas pessoas ao sofrimento psíquico insuportável, às doenças físicas, à violência e à morte. A desnarcização é um mecanismo de defesa contra a dor psíquica quando a crise aguda, caos e abandono exigem que o Eu não perceba, não experimente, não se lembre, não pense (pp. 225-226, tradução e grifos nossos).

Ao tentar escapar da perseguição do primeiro encontro com o zumbi em *Resident Evil*, o pesquisador-jogador verifica quais recursos o avatar possui para um possível confronto direto. Para tanto, é necessário o acesso à tela de inventário de itens, um tipo de HUD – *Head's Up Display* (monitor de alerta de avisos que exibe informações essenciais) – onde se pode armazenar e manipular os itens coletados e usáveis no jogo. O HUD confirma a angustiante situação da escassez de recursos para a sobrevivência, somente se tem uma faca, um isqueiro e uma fita para máquina de escrever que garante o armazenamento da evolução do jogo e que também é escassa. A fita de registro de salvamento do progresso do jogo foi encontrada sobre a mesa da primeira sala que entramos, antes do confronto com o zumbi. A mecânica de jogo estabelece que a quantidade de salvamentos da evolução, a memória do jogo, é limitada a seis registros de salvamentos por fita encontrada (Figuras 35 e 36).

O modo de salvamento limitado parece figurar também a fragilidade da memória do sujeito contemporâneo. Ao mesmo tempo, a mecânica de jogo permite que o jogador possa salvar sua evolução em ocasiões de sua escolha, dando a impressão de sentimento de agência, de controle sobre as regras do jogo. Tal sentimento figura a própria paradoxalidade dos processos mnêmicos do contemporâneo, em que o sujeito é afetado pelos ataques de desligamentos e apagamentos de sua memória historizante pela pulsão de morte, mas tenta encontrar algumas referências identificatórias estabilizadoras. O apagamento ou a destruição

dos processos mnêmicos é efeito do negativo da pulsão de morte que impede, inclusive, o trabalho de figurabilidade, segundo Botella e Botella (2007). O apagamento da memória social é um dos efeitos do mal-estar contemporâneo, afetando os processos de construção e sustentação das identidades individuais e coletivas e a elaboração dos traumas sociais (Kaës, 2012).

Figura 35: *Tipo de HUD – Head's Up Display – monitor de alerta.*



Nota: Tela de inventário de itens, armas e sinais vitais do avatar. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 36: *Ink ribbon: fita para salvamento do jogo.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

Em seguida, a mecânica de jogo disponibiliza um revólver para o avatar (Figura 37). Um alívio para o jogador, pois a partir desse ponto será possível enfrentar os zumbis. Outros zumbis vão aparecendo pela casa (Figuras 40, 41, 42, 43). Chris até mesmo se interroga sobre todos esses mistérios ao encontrar mais um cadáver no chão (Figura 44): “O que diabos aconteceu nessa mansão?”. O principal objetivo do jogo até então é a exploração da mansão, de tomar contato com seus segredos e mistérios, além de fugir ou se defender dos ataques dos zumbis. Podemos ir de sala em sala, e adentrá-las quando estão abertas. As salas fechadas exigem algum tipo de chave enigmática. E em cada espaço, pode-se encontrar uma combinação de itens de sobrevivência, enigmas, charadas ou zumbis. Os zumbis não têm nome próprio nem função alguma, perderam suas identidades, sua própria humanidade.

Parece comum a associação de jogos digitais de terror de sobrevivência com os elementos de jogos de tiros (*shooter*), que mobilizam prazer lúdico por se atirar em zumbis (Barton, 2020; Kempner, 2020). “A maioria dos jogos de zumbi estão baseados nas mecânicas dos tiros de primeira [FPS – first-person shooter] e terceira pessoa [TPS – third-person shooter]” (Pfister, 2020, p. 224, tradução nossa). O uso de armas de tiro para acertar um zumbi foi desenvolvido pioneiramente no *game Doom*, que também inspirou a mecânica de *shooter* em *Resident Evil* (Perron, 2018). *Doom* (IdSoftware, 2017), lançado em 1993, é um jogo digital de ação e aventura com elementos de terror de sobrevivência que introduziu a mecânica de FPS (Tiros em Primeira Pessoa) para atirar e eliminar soldados zumbificados por forças malignas do inferno devido à ganância de uma empresa exploradora de lixo radiotóxico *Union Aerospace Corporation* que abriu um portal para as forças demoníacas (Figura 38). “Começando com *Doom*. . . a retórica de atirar e sobreviver alcançou o status de arquétipo no mundo dos jogos”, principalmente nos de terror (Krzywinska, 2009, p. 276, tradução nossa). Na mesma época de lançamento de *Resident Evil*, *The House of the Dead* também havia incorporado predominantemente elementos de *shooters* em sua mecânica de *survival horror*.

A Figura 39 apresenta o *shooter* em *The House of the Dead Remake* (Megapixel, 1996/2022), que manteve a mecânica de jogo de seu original de 1996, com melhorias inclusive nos gráficos. Aborda o salvamento da namorada de um investigador de polícia que foi aprisionada numa mansão repleta de zumbis e outras criaturas demoníacas para experimentos com genoma que se tornaram catastróficos. A temática da *hybris* é evidente em *Doom* e em *The House of the Dead*.

Figura 37: *Arma de fogo.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

Figura 38: *Doom: origem dos shooters de zumbis.*



Nota: o inimigo à frente do avatar nesta imagem é um zumbi. *Fonte:* IdSoftware (2017).

Figura 39: Shooter em *The House of the Dead Remake*.



Fonte: Megapixel (1996/2022).

Figura 40: Outro ataque de zumbi.



Fonte: Capcom (1996/2019).

Figura 41: *Zumbi no corredor da mansão.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

Figura 42: *Zumbi na cozinha abandonada.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

Figura 43: *Mais um ataque zumbi.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

Figura 44: *Mistérios da mansão.*



Legenda: “Que diabos aconteceu nessa mansão?”. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Tanto em *The Evil Dead*, quanto *Ghosts'n Goblins*, *Phantasy Star* e *Doom*, entre outros, verificamos que a mecânica de jogo oferece a disponibilidade de armas para atacar e se defender. Segundo Freud (1916-1917/2014b), objetos com “propriedade de penetrar no corpo e ferir, ou seja, armas pontiagudas de toda sorte, facas, punhais, lanças, sabres, assim como armas de fogo — fuzis, pistolas e revólveres” (p. 208) simbolizam o órgão genital masculino, sua potência de ereção e penetração. Na Antiguidade, sua imagem era utilizada como proteção e defesas contra influências ruins. Nesse âmbito interpretativo, as armas de

tiros e projéteis também remetem às culturas pré-históricas e da antiguidade como um objeto que é lançado do Eu em direção o outro para atingi-lo, penetrá-lo, controlá-lo, fundir-se nele e até mesmo para destruí-lo:

A arma é o antimonstro que, por sua vez, se torna monstro. Forjada para lutar contra o inimigo, pode ser desviada de sua finalidade e servir para dominar o amigo, ou simplesmente, o outro. Do mesmo modo, as fortificações podem servir como pára-choques contra um ataque e como ponto de partida para uma ofensiva. A ambiguidade da arma está no fato de simbolizar a um só tempo o instrumento da justiça e o da opressão, a defesa e a conquista. Em qualquer hipótese, a arma materializa a vontade dirigida para um objetivo. . . [as armas] significam os poderes interiores (Chevalier e Gheerbrant, 1969/2020, p. 128).

Chevalier e Gheerbrant (1969/2020) apontaram que, desde a pré-história da humanidade, o desejo de matar com uma arma de projéteis adquiriu o simbolismo de identificação do Eu com o projétil e com o alvo para possuí-lo e dominá-lo, para destruir as tendências nefastas, para rejeitar ou expulsar algo. Essa interpretação sugere que o uso de uma arma contra um inimigo pode simbolizar o mecanismo de defesa primitiva do Eu de identificação projetiva, em que o sujeito deseja lançar, projetar e introduzir no outro as partes de si sentidas como negativas, ruins e agressivas, para atacá-lo, controlá-lo e destruí-lo; mas também pode introduzir no outro as partes boas do componente agressivo pulsional, como poder, potência, força e conhecimento (Klein, 1946/1991a). Além disso, a identificação projetiva está na base dos vínculos e alianças inconscientes, favorecendo a comunicação e transmissão inconsciente de matéria psíquica de diversas ordens e qualidades, não somente do ódio e destrutividade (Kaës, 1993). A arma neste *game* pode simbolizar, portanto, a potência, o desejo de controlar e de aniquilar a destrutividade terrorífica de ameaça à vida.

Até esse momento do *playthrough* de *Resident Evil*, só é possível compreender que algum incidente ocorreu na mansão e que o terror de sobrevivência implica em salvar-se e salvar sua equipe dos zumbis, além de procurar pelos outros membros desaparecidos da equipe Bravo. Em uma das salas, encontramos uma carta assinada por um cientista da mansão, em que começamos a entender a origem dos zumbis que perambulam na casa:

Deixe-me primeiramente me desculpar por não ter sido capaz de telefonar para você. Até mesmo enquanto escrevo, posso sentir os conceitos mais simples fugindo, perdido em sentimentos de desespero e confusão – mas eu tenho que lhe contar o que está em meu coração antes que eu possa descansar. Alma, por favor, acredite que o que estou lhe dizendo é a verdade. A estória toda levaria horas para eu contar a você, e o tempo é curto, então aceite essas coisas como fatos: mês passado houve um acidente no laboratório e o vírus que estávamos estudando vazou. Todos os meus colegas que foram infectados estão mortos ou morrendo, e a natureza da doença é tanto que aqueles que ainda estão vivos perderam os sentidos. Esse vírus rouba a humanidade de suas vítimas, forçando-os em sua enfermidade a buscar e destruir vidas. Até mesmo enquanto eu escrevo essas palavras, posso ouvi-los, pressionando contra minha porta como animais inconsequentes e famintos (tradução nossa).

Nessa carta, descobrimos que os zumbis são a consequência de um acidente biológico que contaminou a todos e que a mansão esconde um laboratório. Os comentários sobre essa narrativa e *gameplay*, da Capcom (2006) e de Martinez (2019), revelam que é o Laboratório Arklay, da indústria farmacêutica Umbrella que se encontra no subsolo da mansão, cujos objetivos são a produção de armas biológicas. O vírus que vazou e contaminou a todos da mansão rouba a humanidade da pessoa, deixando-a com sua voracidade destrutiva e uma aparência grotesca. As pesquisas da Umbrella eram sobre manipulações genéticas e uso de vírus para a construção de B.O.W. (*Bio Organic Weapon*), armas bio-orgânicas para uso militar. Os cães zumbis que estavam na floresta no início do *gameplay* eram B.O.W.s de extrema violência para combate militar. Essa temática videolúdica remete à simbolização dos ideais de colonização, dominação e escravização dos corpos e das psiques pelos interesses corporativistas neocapitalistas. É a temática de um crime contra a humanidade que se faz catástrofe. Kaës (2011a, 2012) pontou que os crimes e as catástrofes sociais atacam e destroem os interditos fundamentais da satisfação direta pulsional, apagando as distinções necessárias e relegando o sujeito ao não pensar.

Podemos interpretar a figuração do “vírus” como uma analogia, tal como consta em Kaës (2016a, p. 221, tradução nossa), da propagação social das ideias e dos ideais associados à ilusão de imortalidade dos sujeitos contratantes de alianças inconscientes alienantes. A violência das ideologias é constituída quando não há possibilidades de contenção das angústias destrutivas, de fragmentação e psicóticas. Constroem-se espaços psíquicos comuns e partilhados sustentados por pactos denegativos alienantes na tentativa de sua contenção. Por isso, a violência das ideologias induz ao terror, que é efeito da impossibilidade de transformações da matéria psíquica bruta em matéria pensável pelos grupos e instituições. O terror surge das agonias primitivas, “imprevisível, congela o tempo no horror, deixa o sujeito na desvinculação, no vazio, no abandono, na ausência” (p. 239, tradução nossa). Está relacionado ao desamparo, o inominável, o desespero, o pânico diante de um “círculo perverso, infernal” (p. 240, tradução nossa) das ideologias nocivas.

Os zumbis, impulsionados pelo ímpeto devorador e canibalístico, sem capacidade para pensar e se comunicar, atacando por meio de mordidas (Perron, 2020) remete à idéia, ou melhor, ao ideal de perda de limites e da própria humanidade no mal-estar do contemporâneo (Kaës, 2012). Aí, outro aspecto importante emerge quando analisamos um dos ambientes da mansão, a cozinha, e o associamos aos ataques típicos dos zumbis pela mordida de devoração (Figura 43). Seu ímpeto único é devorar o avatar, o que pode representar a própria voracidade

da pulsão oral, mortífera, violenta e descontrolada, de ataque e destruição do sujeito contemporâneo, sua própria *hybris*. A presença de alimentos podres, estragados, com moscas e em decomposição na cozinha abandonada também atualiza digitalmente o clima emocional mortífero e violento relacionado à oralidade (Figuras 45 e 46).

Em *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013/2014), um jogo famoso sobre terror de sobrevivência e apocalipse zumbi, verificamos a alusão à voracidade oral numa mesa de comida com a propaganda “Tudo o que você puder comer” (Figura 47). Interessante notar que esse cenário é de um confronto do avatar, a jovem Elli, contra o líder de um grupo de humanos canibais não zumbificados.

Figura 45: *Zumbi invadindo a cozinha num confronto com o avatar.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

Figura 46: Cozinha com comida apodrecida.



Legenda: “Os pratos estão cheios de vermes”. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 47: Mesa de comida num restaurante “canibal” em *The Last of Us*.



Legenda: “Tudo o que você puder comer”. *Fonte:* Naughty Dog (2013/2014).

O alimento é aquilo que se recebe para saciar a fome e que é simbolizado como o bom e o prazeroso oferecido pelo outro cuidador nos primórdios da constituição psíquica, representado psiquicamente pelo objeto seio bom (Klein, 1946/1991a, 1963/1991b). O amamentar é um momento marcado pelo contrato narcísico primário, segundo Kaës (2014). Tal modalidade de aliança inconsciente não somente preserva a vida biológica, mas também inscreve o bebê como herdeiro e beneficiário de uma cadeia geracional em que os cuidados dele serão envolvidos de matéria psíquica passível de ser psiquicamente introjetada tal como o

alimento ingerido para autoconservação, mas com o destino de garantir seu posterior desenvolvimento emocional estruturante e sua filiação. A cozinha, com alimentos estragados, apodrecidos, e habitada por zumbis, pode figurar simbolicamente a condição contemporânea violenta de ameaça à constituição do narcisismo primário e abandono relacionados aos ataques e falhas dos contratos narcísicos estruturantes primários. Segundo Meltzer (2008/2017), esses tipos de figurações que associam objetos nutritores com objetos sujos, podres e estragados indicam a idealização do objeto fecal como alimento. Isso pode ocorrer devido à impregnação de fantasias de sadismo da pulsão de morte e às tentativas de seu controle onipotente, estando intensamente associados aos sentimentos claustrofóbicos e aos estados limítrofes.

Devido ao fato de também se verificar a presença do assassinato e do canibalismo figurados digitalmente pelos ataques orais vorazes dos zumbis, pode-se interpretá-los como a representação da própria falência ou dos fracassos dos contratos de renúncia, em que as pulsões não podem ser utilizadas na constituição das cadeias simbólicas, atacando a própria estrutura psíquica e vincular e fornecendo as bases para as violências, o que qualifica também uma das dimensões do sofrimento contemporâneo. O tema do canibalismo também remete simbolicamente aos primórdios do psiquismo. Revela a representação fantasiada da incorporação do objeto bom, amado, o seio, pela destrutividade para possuir suas características, suas qualidades. Green (1972) destacou, nesse aspecto, que:

Quanto ao canibalismo e a incorporação, estão entre as fantasias mais arcaicas do psiquismo, desde a relação com o seio, objeto primordial. . . A devoração do seio amado e odiado é a relação objetal original. A refeição totêmica foi substituída pela amamentação, como o pai morto todopoderoso pela mãe fálica devoradora onipotente devorada. Os impulsos orais canibais dirigidos ao seio da mãe resultam na criação, por introjeção, de um Super-eu particularmente feroz animado em relação ao Eu pelos mesmos desígnios do mal. A criança teme ser devorada, despedaçada pelo objeto do Super-eu incorporado que assim o pune pela retroação, que causa as ansiedades precoces. Note-se, porém, que é através do luto do objeto da fase depressiva que a relação mutuamente destrutiva da fase esquizoparanóide seja superada e que aparece, com a preocupação com o objeto total, o medo de destruí-lo e o desejo de preservar: a incorporação do objeto bom, matriz de identificação (p. 40).

Por isso, as fantasias de canibalismo refletem os processos psíquicos de incorporação do objeto bom pela sua destruição, pelo sadismo, fomentando a constituição de um Super-eu sádico, feroz e voraz. Quando a incorporação é bem-sucedida, o seio se torna objeto introjetado e será destruído para se preservar suas partes boas, idealizadas, e esse processo constituirá provavelmente a primeira forma de sublimação da pulsão oral. É o primórdio da constituição psíquica apoiada tanto na pulsionalidade corporal quanto no vínculo nutridor com a mãe. Mesmo o canibalismo como conduta realizada, principalmente em tribos indígenas,

remeteria à passagem ao ato das fantasias primitivas canibais para incorporar as qualidades do objeto. Para Freud (1950[1892-1899]/2006b; 1911/2010b), a passagem da pulsão somática para o estado de desejo, a fantasia e o pensar comporta um tempo humanizante em que, diante da urgência pulsional do bebê desamparado, a vivência de satisfação da pulsão e a consequente incorporação do objeto de satisfação somente será possível pela ação específica de um outro sujeito prestativo – a mãe. É o vínculo que importa para a humanização das pulsões e suas reações reflexas e que possibilitará o desejar, fantasiar e pensar.

Mas, no caso dos zumbis no *gameplay* de *Resident Evil*, o canibalismo não possibilita que se apropriem das partes boas daquilo que devoram. É, simbolicamente, destruição pela voracidade insaciável. Parece a figuração de uma pulsionalidade dessimbolizada, desobjetalizada, sem a possibilidade de incorporação das partes boas do objeto devorado, que se repete incessantemente, numa fome que não saceia, não alimenta, não traz a humanidade perdida pela zumbificação.

Já no jogo digital *Pac-man* (Bandai Namco, 1980/2018), podemos verificar os primórdios da figuração videolúdica das fantasias inconscientes da voracidade oral desmedida relacionadas com angústias persecutórias, as mesmas que são figuradas em *Resident Evil*. O jogador controla o avatar que é uma boca gigante que deve comer todas as pastilhas e frutas em um labirinto para evitar ser morto por fantasmas que o perseguem incessantemente, num *gameplay* que não apresenta uma resolução de seu enredo – é puramente a repetição em diferentes níveis de dificuldade (mais de 200 níveis) da mecânica do come-come e de fuga. Aliás, o próprio nome *Pac-man* é a norteamericanização do original japonês *pakku-man*, que derivou da expressão japonesa *paku-paku taberu* que significa mastigar, comer, abrir-e-fechar – inclusive a sonoridade do *game* faz alusão à onomatopeia *nhac, nhac, nhac, nhac...* (Kohler, 2016). A Figura 48 mostra esse tipo de *gameplay*, que mobiliza ludicamente a angústia de claustrofobia e persecutoriedade em um labirinto sem saída, as mesmas angústias dos corredores e salões da mansão de *Resident Evil* (Figuras 17, 20, 29, 41, 43, por exemplo).

Apesar de *Pac-man* ser considerado um jogo brando, afável, bonito e divertido (Kohler, 2016; Varella, 2020), parece-nos a origem dos cenários de jogos digitais de clausura e perseguição associados à *hybris* que se desenvolverão plenamente nos jogos de terror de sobrevivência. Se, numa primeira avaliação especulativa, somos levados pelo pensamento de que *Pac-man* pode ser o símbolo da exaltação do consumismo neocapitalista, logo percebemos que a simbólica da mecânica de jogo não nos deixa tão convencidos disso, ao figurarem as angústias da voracidade oral num espaço labiríntico, persecutório e sem alternativas nem

resoluções para seu término. Aliás, a associação entre labirinto e zumbis já havia surgido no primeiro jogo digital sobre zumbis, *Entombed* (Western Technologies, 1982) (Figura 49), lançado dois anos depois de *Pac-man*. O avatar jogável é um arqueólogo que deve se salvar dos zumbis que vivem nas catacumbas labirínticas onde ele e sua equipe caíram e que estão sendo perseguidos. A mecânica de jogo é simples, o jogador precisa desviar das paredes e becos sem saída para escapar dos zumbis e se salvar. A figuração do zumbi nesse jogo já indicava a perda de controle sobre as pulsões.

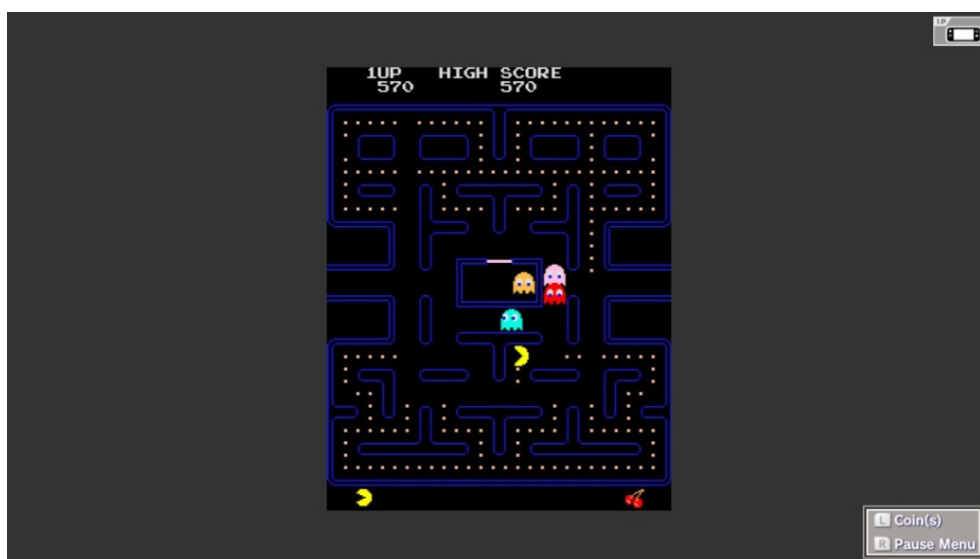
Perron (2020) destacou a presença das pulsões oral e de morte desde *Entombed*, ao considerar que “assim que os zumbis apareceram em um jogo, os designers codificaram o . . . ‘drive’ [a pulsão], o impulso inabalável dos mortos-vivos de ir atrás dos humanos para comê-los” (p. 199, tradução nossa). Para Perron (2018), esse é um esquema em forma de labirinto, típico dos *games* de terror de sobrevivência, em que os espaços dos cômodos, das passagens pelas portas trancadas, janelas quebradas pelos inimigos, e de corredores estreitos da mansão contrapõem-se aos espaços abertos. Os espaços labirínticos evocam um lugar em que o “mal tem poder, o bom é a vítima” (p. 330, tradução nossa).

Também identificamos a lógica labiríntica no jogo de sobrevivência *Rogue* (A. I. Design, 1980/1983), em que o avatar herói sem nome, um trapaceiro, velhaco, tratante (*rogue*) deve buscar pelo amuleto sagrado de Yendor nos corredores dos Labirintos da Perdição, povoados por um bestiário que inclui zumbis (Figura 50). É um jogo que provoca angústias de clausura, perda de controle, imprevisibilidade e do desconhecido, pois os labirintos são gerados randomicamente e o jogador nunca sabe o que poderá acontecer. A mecânica de jogo impede a previsibilidade e o conhecimento prévio do mapa e das ameaças mostruosas que podem surgir. Figura assim a perda de identidade e a desorientação do pensar diante de um ambiente sociopolítico e econômico instável, angústias típicas do mal-do-ser em que o “pensamento está dividido entre o aleatório e o inevitável, entre o imprevisível e a sobredeterminação, entre a impotência e o hipercontrole” (Kaës, 2012, p. 18, tradução nossa).

Kaës (2012) pontou que o mundo contemporâneo é “desarticulado e sem limites, um mundo **labiríntico** no qual a contenção e o sentido desapareceram” (tradução e grifos nossos). Para Chevalier e Gheerbrant (1969/2020), a simbólica do labirinto surgiu com o labirinto do Palácio grego de Cnossos que aprisionava o monstro Minotauro, onde era alimentado por seres-humanos em ritos sacrificiais que expiavam a perversidade do próprio rei Minos. O labirinto é símbolo dos impasses e faltas de alternativas, e o Minotauro é o monstro que figura a dominação perversa e indevida pela devoração oral dos humanos, representante da própria

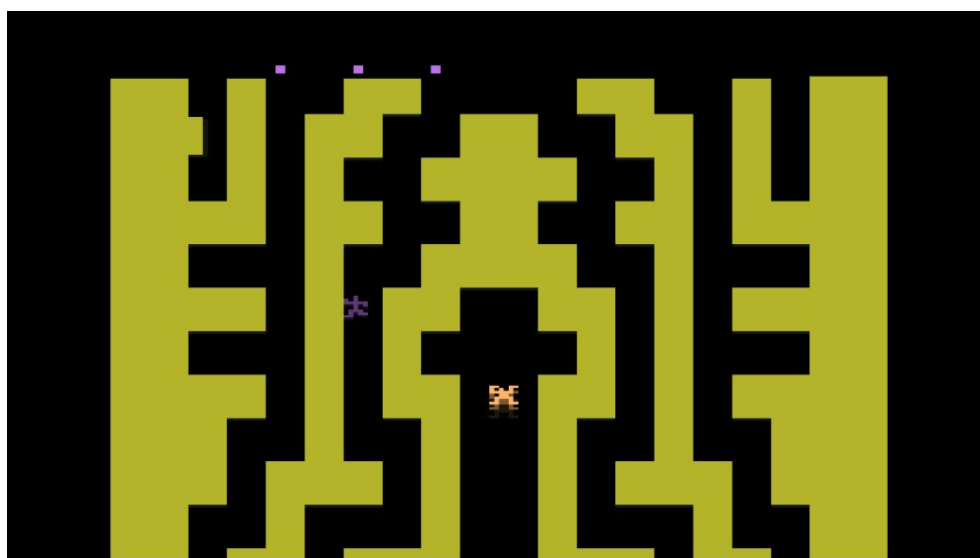
hybris do rei. Já Jappe (2021) interpretou a voracidade desregulada por meio do mito de Erisíctio, um rei que, por causa de sua *hybris*, é punido pelos deuses com uma fome insaciável que chega a vender tudo e todos na tentativa de aplacá-la. Seu fim é a autofagia. Esse mito simboliza os aspectos arcaicos e filogenéticos das sociedades capitalistas que devoram a si próprias para saciar o apetite do capital de mais-valor dos excedentes dos fluxos do trabalho.

Figura 48: Perseguição do avatar por fantasmas num labirinto em Pac-man.



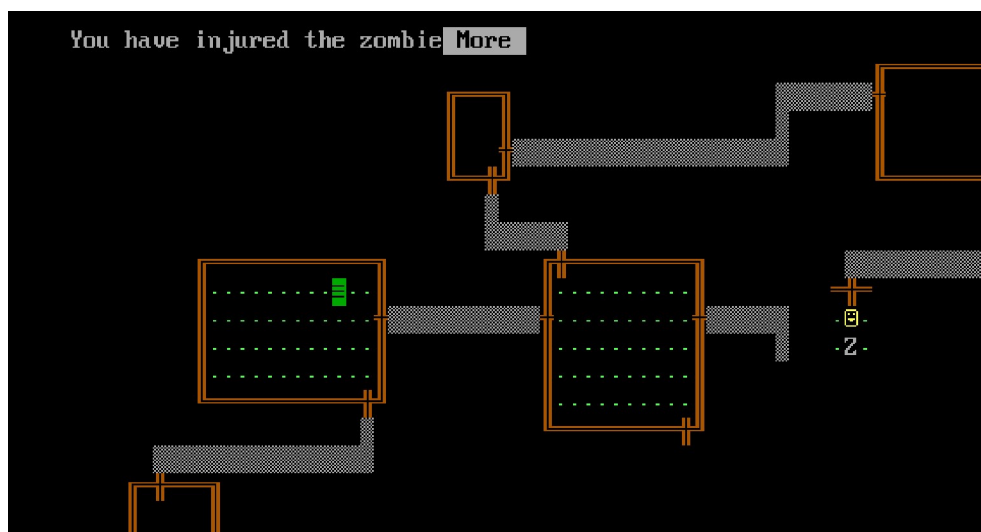
Nota: o avatar jogável é o próprio Pac-man, “homem devorador”, localizado na imagem logo abaixo dos fantasmas. *Fonte:* Bandai Namco (1980/2018).

Figura 49: Perseguição do avatar num labirinto em Entombed.



Nota: Nesta cena, o zumbi se encontra no meio do labirinto. *Fonte:* Western Technologies (1982).

Figura 50: *Labirintos de Rogue e ataque ao zumbi.*



Nota: O avatar na imagem é a figura de um emoji sorridente que está numa sala escura (sem contornos visíveis) e o zumbi está representado pela letra “Z” (de zombie). Cada espaço delimitado é uma sala conectada pelos corredores do labirinto. *Fonte:* *A.I. Design (1980/1983).*

8.2.1 Destinos patológicos dos pactos denegativos

Esse segundo ponto de escansão interpretativa do *gameplay* de *Resident Evil* e suas ampliações simbólicas com outros jogos apontam para as consequências catastróficas da *hybris* neocapitalista, que é a perda dos processos de humanização psíquica, principalmente a desestruturação do narcisismo – a desnarcisização. Figura a perda dos envoltórios psíquicos e as falhas do trabalho de figurabilidade e simbolização em função da proliferação da voracidade desmedida, descontrolada e usurpadora. Deixa evidente também que o descontrole da voracidade está relacionado à fomentação da *hybris* pelos ideais neocapitalistas. O descontrole e a desregulação dos ímpetus pulsionais que implicam no “Gozem!” da *hybris* estão pautados nas falhas e falência das alianças inconscientes dos contratos narcísicos e dos pactos de renúncia à satisfação direta das pulsões, principalmente da pulsão de morte. Para Kaës (2012) é evidente que:

A economia hiperliberal do mercado global é uma das expressões maiores da mundialização e da desordem que produz o mal-do-ser. Ela realoja as produções e o consumo sob as normas do ultraliberalismo econômico e, graças às técnicas da economia financeira, torna abstratas e anônimas as trocas entre os homens reduzidos às suas funções de homo economicus hiperconsumidor (p. 191, tradução nossa).

Kaës (2014) destacou que, se o pacto denegativo contém uma face que implica no contrato narcísico e de renúncia à satisfação imediata pulsional, sua polaridade negativa

implica em defesas patológicas daquilo que ficou excluído e que retornam como restos inelaborados. No *game*, aquilo que sempre retorna é o zumbi, ou seja, o representante da voracidade destrutiva que o avatar tenta eliminar. Essa é a face de terror do **pacto denegativo** que *Resident Evil* figura. Se os contratos narcísicos poderiam assinalar o lugar de cada sujeito no grupo, na família e na herança geracional, fornecendo objetos e processos identificatórios estruturantes e a transmissão da vida psíquica, as mutações negativas sócio-econômicas e culturais da globalização promoveram um ataque radical contra o humano, o simbólico, a memória social e a transmissão psíquica geracional: “O Eu inconsciente experimenta a angústia de um **dever adoecido**. . . constituído como **depositário** de um **futuro já morto**. Esta é uma **característica decisiva** do **mal-do-ser na cultura** do mundo moderno” (Kaës, 2012, p. 210, tradução e grifos nossos).

Essa parece ser a **angústia inconsciente** principal do sujeito contemporâneo, de se tornar um **sujeito mortificado** pela **perda de esperanças** em um futuro sócio-econômico passível de acolher e realizar seus sonhos e desejos e de apoiar os contratos narcísicos estruturantes. A voracidade destrutiva figurada em *Resident Evil* implica no próprio canibalismo moral que simbolicamente se propaga sem limites na sociedade neocapitalista. Nesse aspecto, Kaës (2012) explicou que os ataques aos envoltórios psíquicos e ao narcisismo é o objetivo da antropofagia psíquica contemporânea:

O que resta é um **canibalismo de sobrevivência** e, mais comumente, um canibalismo moral e intelectual: devorar as ideias e pensamentos do outro para apoderar-se de sua força, seu mana, suas insígnias e emblemas: essas práticas são comuns e crescentes na indústria, na universidade, na criação artística: usurpação, saque, uso de “copiar e colar”, são apropriações sem introjeção. Esse retorno ao canibalismo moral é uma espécie de “grande comida” universal, todos se devorando. É também o equivalente ao **assassinato do pensamento** no outro, e de forma mais radical do assassinato imaginário de um rival onipresente e anônimo. Essas práticas também são implementadas para fabricar ou consolidar envoltórios muito frágeis ou sem conteúdo (p. 152, tradução e grifos nossos).

A clausura do labirinto, a perseguição por fantasmas e a voracidade oral que estão nesse tipo de mecânica de jogo de *Resident Evil* e que surgem originalmente em *Pac-man*, *Entombed* e *Rogue*, podem figurar a destrutividade das pulsões da oralidade e analidade. Para Meltzer (2008/2017), a clausura está relacionada com as angústias claustrofóbicas cada vez mais freqüentes na vida contemporânea. Principalmente nos estados limítrofes, o sujeito vivencia todas as áreas de sua vida externa, trabalho, lazer, família, casamento, como passíveis de uma catástrofe iminente e sem saída. “O item principal desta **atmosfera social** é. . . a **sobrevivência**. A sobrevivência tem o significado de **evitar a expulsão** que parece constituir o maior **pavor sem nome** da vida mental” (p. 162, grifos nossos). Sentimentos de

fraudulência, intrusão, clandestinidade e a impossibilidade de sinceridade caracterizam a vida psíquica identificada nisso. O sujeito contemporâneo se encontra numa condição de imaturidade psíquica, num “estado infeliz, confrontado com problemas de sobrevivência, desprovido de confiança e relações de intimidade, despojado da capacidade de formação simbólica e, portanto, da habilidade para o pensamento criativo” (p.165).

Nesse âmbito, os **zumbis** de *Resident Evil* simbolizam o estado psíquico de **destruição devastadora e catastrófica das funções do Pré-consciente** (de transicionalidade, intermediário, envoltório, renarcisização, ligação, contenção e transformação das angústias, do pensar e vincular-se).

Mas como se defender dessas falhas dos sistemas de transformação psíquica dessa matéria bruta violenta? O *gameplay* de *Resident Evil* sugere que um mecanismo de defesa possível é pela mobilização da pulsão de morte em processos defensivos contra os processos zumbificantes. Algo como contra-atacar e destruir aquilo que nos destrói. Atirar nos zumbis para destruí-los como defesa contra seus ataques pode significar o uso do mecanismo de identificação projetiva como proteção do Eu por meio de fantasias de desejo de penetração, controle e destruição da voracidade violenta e da perda de limites da *hybris*. São ataques destrutivos que figuram o desejo de eliminar a condição zumbificante e mortificante dos processos intermediários do Pré-consciente. Esse é um ponto importante, pois *Resident Evil* não figura o mal e a condição zumbi como um ideal a ser seguido, mas como algo a ser combatido e destruído. É a tentativa, talvez desesperada, de acabar com o sofrimento que as pressões constantes da *hybris* do Super-eu severo cultural trazem para os sujeitos, ou seja, o desejo de acabar com o insuportável do mal-do-ser e a violência social implicada.

A **violência social** implicada na desregulação neocapitalista, segundo Kaës (2012) estabelece o **terror** por meio da **desarticulação do pensar** e pela implantação de **incertezas na vida intersubjetiva**. Assim, a violência destrutiva como defesa contra dos zumbis, tal como figurada no jogo, pode simbolizar a tentativa do sujeito contemporâneo de “se proteger contra excitações experimentadas como perigosas. . . destruir os ideais inacessíveis ou falhos” (p. 239, tradução nossa) tal como os ideais zumbificantes da desregulação neocapitalista. O que conduz à passagem ao ato violento é a violência do não reconhecimento (impossibilidade de figuração, elaboração, simbolização etc.) e da não nomeação da violência destrutiva auto e heteroagressivas, numa “experiência de estar **sem socorro** e **sem recursos**” (p. 239, tradução e grifos nossos). Por isso, os jogos digitais com mecânica de jogo de tipo *shooter* e de

survival horror como *Resident Evil*, podem facilitar a simbolização desse tipo de violência por meio da virtualização digital ficcional e lúdica da pulsão de morte.

No Brasil, uma dimensão da violência social parece ter sido a destrutividade emergente com a eleição do bolsonarismo à presidência em 2019 por meio da conquista de votos pela propagação de uma política ultraliberal e armamentista, de valores disciplinares extremistas, militaristas e do conservadorismo (Gallego, 2018). Os discursos políticos que defenderam o mal se tornaram o ideal a ser votado e eleito com grandes temas como o ultraliberalismo, o fundamentalismo religioso e o anticomunismo. O ultraliberalismo pressupõe que qualquer ação do Mercado é legítima por si só e o Estado não deverá intervir, e o fundamentalismo religioso é a percepção de uma verdade revelada anuladora de qualquer debate. Os objetivos dessas ideologias são semelhantes, fomentar o maior enriquecimento da minoria por meios usurpadores e manipulatórios.

8.3 Segredos, cripta, sarcófago e maldições

O clima afetivo de segredos e não ditos predomina ao longo do *playthrough* e as Figuras 18, 20, 21, 24, 25, 26 e 27 representam algumas partes que mobilizam esses sentimentos. Apontam para objetos desconhecidos, misteriosos, sem sentido inicial, ou melhor, com seu sentido escondido. Mesmo a própria construção da narrativa engloba um clima de mistério sobre algo que não pode ser revelado, algo secreto. De fato, faz parte da própria mecânica de jogo incentivar a exploração dos *puzzles* bem como a coleta de itens de sobrevivência e informações sobre o incidente da mansão Spencer (Perron, 2018). Do ponto de vista intrapsíquico e intersubjetivo, Correa (1999) destacou que o segredo possui uma dimensão daquilo que não pode ser falado, que permanece escondido ou oculto num vínculo. “O segredo transita dentro de uma complexa trama vincular inconsciente” (p. 55). Constitui-se por meio de **pactos denegativos** que se manifestam em cenários repetitivos e climas pesados familiares e grupais com predomínio da sideração, do não dito e não figurável. É um aspecto do negativo, daquilo que é deixado de lado, escondido, irrepresentável, interditando o saber e proibindo o lembrar. Os segredos são armazenados psiquicamente em **criptas psíquicas**.

Um objeto digital intrigante no jogo é a cripta (Figura 27). Ela está localizada no quintal fora da mansão e sua entrada também contém segredos que precisam ser decifradas para se adentrar. Ela pode figurar o próprio conceito de cripta psíquica, que é um espaço inconsciente onde se guardam os segredos geracionais, um lugar psíquico delimitado entre o Eu e o Inconsciente onde também encontramos representações indizíveis (Abraham e Torok, 1978/2001). A cripta psíquica se forma por mecanismos anti-introjetivos, mecanismos de inclusão sem elaboração e até mesmo sem figuração de uma experiência ou uma realidade vivida dolorosamente e negada numa família ou num grupo. Advém de uma experiência pulsional indizível, enigmática, que se cristaliza numa **sepultura críptica** no aparelho psíquico. Para Eiguer (2004/2021), a fantasia implicada numa mansão assombrada, seus espaços e seus objetos, relaciona-se com a cripta psíquica de um grupo ou família porque remete a mortes traumáticas de pessoas que continuam “vivas” habitando assustadoramente o psiquismo grupal.

Mas qual é o segredo que a cripta sepulta e o que será que pode figurar? Para poder abri-la, o jogador precisa encontrar uma flecha que está cravada em uma escultura de um anjo (Figura 51) e retirar sua ponta (Figura 52), que será encaixada na lápide da cripta.

A flecha tem um simbolismo mítico, segundo Chevalier e Gheerbrant (1969/2020), de penetração e abertura para fecundar o pensamento para a iluminação, e também de ultrapassagem das barreiras, sendo portadora do amor, como no mito de Eros, o cupido. De fato, na entrada da cripta, podemos verificar em relevo na parede a imagem de Eros onde teremos que realocar a ponta de sua flecha. A abertura da cripta revelará seus segredos sepultados o que, psiquicamente, sugere a possibilidade de conhecê-los e pensá-los.

Figura 51: *Flecha cravada no busto de um anjo.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

Figura 52: *Ponta da flecha utilizada para abrir a cripta.*



Legenda: “A ponta da flecha é feita de peridoto. Às vezes referido como a esmeralda do homem pobre”. Fonte: Capcom (1996/2019).

Quando o avatar consegue entrar na cripta, o jogador se depara com um sarcófago dependurado (Figura 53) e lápides com esculturas de rostos com partes faltantes nas áreas da boca, das orelhas e dos olhos (Figura 54), num ambiente rochoso, escuro e inóspito. Encontramos também o Livro das Maldições (Figura 55), onde se lê que, quando as quatro máscaras da morte forem colocadas em seus lugares, o mal despertará. As máscaras das lápides são: a máscara que não enxerga o mal, a máscara que não invoca o mal, a máscara que não fareja o mal e a máscara que não invoca, enxerga ou fareja o mal. Ou seja, o objetivo dado pela mecânica do jogo nesse momento é encontrar tais máscaras para colocá-las nas respectivas lápides. Mobiliza nisso sentimentos de curiosidade mórbida e vontade de revelação e conhecimento do segredo escondido.

No simbolismo cultural, o sarcófago representa a casa do morto, local de sua proteção e transformação, receptáculo das forças de vida e morte (Chevalier e Gheerbrant, 1969/2020). Pode figurar uma parte da própria cripta psíquica, onde o objeto morto é mantido sem possibilidade de consciência e elaboração, ou seja, de transformação psíquica.

Figura 53: *Sarcófago dependurado na cripta.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

Figura 54: *Lápides e esculturas de rostos com partes faltantes.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

Figura 55: *Livro das Maldições na tela de inventário do avatar.*



Legenda: “Você vai pegar o Livro das Maldições?”. *Nota:* Outros objetos também aparecem na imagem do HUD, como uma faca, revólver, pente de balas, fita de gravação da evolução do jogo, erva medicinal de recuperação de vida e isqueiro. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Os dizeres sobre as máscaras fazem alusão ao ditado do budismo japonês de não falar o mal, não ver o mal e não ouvir o mal como meio para se atingir a paz e a sabedoria: “Os famosos macacos do Jingoro, no templo de Nikko, onde o primeiro tapa os ouvidos, o segundo, os olhos e o terceiro, a boca, são também uma expressão da sabedoria e da felicidade” (Chevalier e Gheerbrant, 1969/2020, p. 643).

No *gameplay*, as máscaras retiradas de suas lápides mantêm a maldade e a destrutividade sepultada na cripta, em estado de conserva, o que figura a impossibilidade de sua simbolização e elaboração psíquicas. Somente quando as máscaras são encontradas na mansão (estão localizadas em lugares específicos que exigem a solução de enigmas para se evitar armadilhas nocivas) e devolvidas às devidas lápides é que o mal despertará para ser confrontado numa batalha com o avatar.

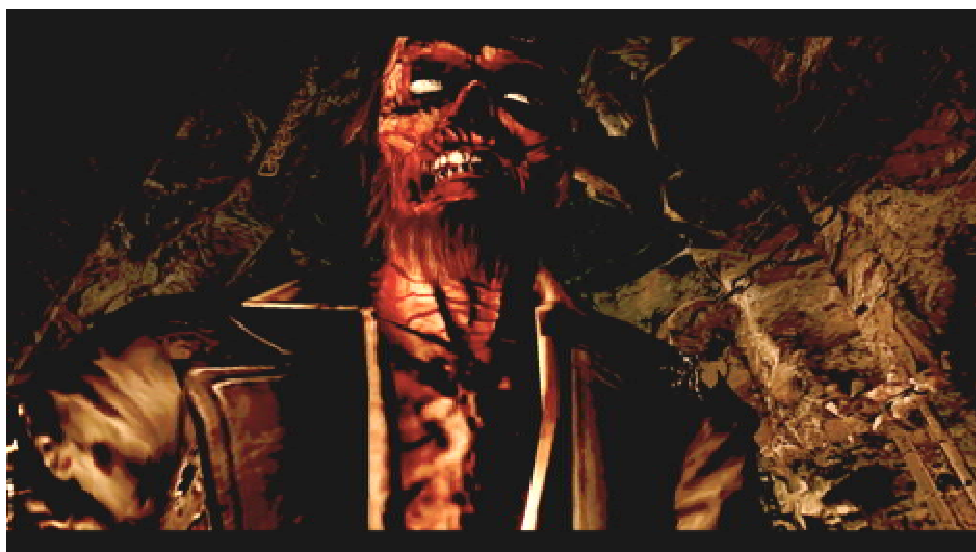
Mas qual será o mal que habita o sarcófago? É a figura de alguém que também foi contaminado pelo vírus e se tornou um zumbi (Figura 56) com o qual o jogador travará um confronto para eliminá-lo; é um *boss* do jogo (Figuras 57 e 58). Capcom (2006) esclareceu que esse é um super zumbi chamado Crimson Head Prototype 1, com muitos poderes. É uma arma bio-orgânica que foi utilizada para testes antes do incidente no Laboratório Arklay e que precisou ser aprisionado no sarcófago devido ao vazamento do vírus. Ele é extremamente feroz, ágil, uma “espécie valiosa” (p. 147, tradução nossa), responsável pela produção de cepas de vírus infectante. O jogo nos faz perceber nesse momento o poder do T-vírus desenvolvido pela Umbrella com objetivo de criar armas biológicas (“T” de “Tyrant”, tirano).

Figura 56: Zumbi no sarcófago.



Fonte: Capcom (1996/2019).

Figura 57: *Crimson Head Prototype 1.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

Figura 58: *Luta contra o boss Crimson Head Prototype 1.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

Pois o segredo que a cripta esconde é o próprio super zumbi, uma das dimensões da figuração da pleonexia da classe capitalista relativa à produção de armas de destruição para o domínio e enriquecimento ilimitados sem considerar a destruição da humanidade, tanto em termos da vida humana, da fauna e da flora, quanto a própria vida psíquica. E a principal arma de destruição da vida psíquica é a exacerbação da satisfação direta, sem mediações ou figurações contentoras, da pulsão de morte, o Mal.

Além disso, por estar numa cripta envolta de segredos e dos mecanismos acionados pelas máscaras da morte, podemos interpretar analiticamente a cripta, o sarcófago e o super zumbi como objetos digitais que figuram um não-dito ou mal-dito que são protegidos por alianças alienantes de tipo contrato perverso.

Enfim, o símbolo do amor da flecha de Eros, que precisa ser colocada na entrada da cripta do zumbi, pode ser interpretado como um ato de amor necessário para o desvelamento e a conscientização dos segredos e criptas que mascaram as possibilidades de figurar, pensar, conter e elaborar o mal que a *hybris* desperta no viver contemporâneo.

8.3.1 Alianças alienantes e contratos perversos

Segundo Kaës (2012, 2014), nas **alianças alienantes**, as funções de transmissão dos interditos fundadores e estruturantes do psiquismo estão ameaçadas ou inexistentes e os processos de historização do Eu se fazem precários. Os sujeitos, portanto, numa aliança alienante, tornam-se estranhos a si mesmos. O estranhamento é mobilizado por mecanismos de defesa perversos e psicóticos coletivos que destroem os processos de subjetivação e de vinculação, destruindo a capacidade de pensar e de construir sentido para as experiências, impulsionando somente para a **satisfação irrestrita da destrutividade, o gozo do mal**. Especificamente no **contrato perverso**, os sujeitos constituem para si segredos conscientes e, na maioria das vezes, inconscientes, em que terceiros que não participam do acordo estão excluídos ou são colocados na posição de desconhecimento, obscurantismos, cúmplices ou impotentes. O segredo diante de terceiros e a cena de coincidência entre fantasia e realidade constituem os fundamentos desse tipo de contrato, que se faz regido pela lei do gozo. Fundamentalmente, os contratos perversos envolvem a **subversão dos contratos narcísicos** por uma dimensão do negativo que é a experiência de ódio, da destruição, da morte, do impensável.

Roudinesco (2008), nesse aspecto, destacou que o gozo do mal implica em posições subjetivas perversas que buscam, como uma espécie de negativo da liberdade, o aniquilamento, a desumanização, o ódio, a destruição, o domínio e a crueldade. Serve para o exercício da destruição da humanidade e dos laços genealógicos e encontrou na figura do Marquês de Sade seu representante como aquele que fazia do gozo do mal algo desejável de ser praticado na sociedade: propagação da crueldade, criminalidade, ódio, infortúnio, sofrimento e tirania como meio de obtenção de prazer.

A atualização digital da figuração de elementos simbólicos indicativos de contrato perverso, da cripta psíquica e do negativo sugere o escamoteamento da violência social, destrutividade e da perda da humanidade induzidos pela ideologia do neocapitalismo desregulado. Os Ideais de fruição irrestrita do gozo se pautam na promessa coletiva de perda dos limites que não permite pensar sobre o mortífero e a destrutividade generalizada implicados no consumismo desmesurado e na degradação social e ambiental decorrentes. É a maldição em termos de mal-dito e não dito dos ideais do neocapitalismo, o seu maior segredo: formar **pactos denegativos alienantes** e **contratos perversos** que desconsiderem, que recusem (*Verleugnung* no vocabulário alemão freudiano) os limites e as consequências destrutivas das realizações pulsionais desmesuradas da *hybris*, da pulsão de morte.

Hirsch (2015) também constatou a emergência de contratos perversos no mal-estar neoliberal por meio dos traços do **negativo não simbolizado, não elaborado e não subjetivado** que são intensamente transmitidos na cadeia geracional e retornam nos descendentes e no social em busca de simbolização e inscrição. É por meio da transmissão transgeracional de negações e rejeições em pactos denegativos familiares que todas as formas e traços da violência desumanizante tornam-se encriptadas, irrepresentáveis, não simbolizáveis e, portanto, não reconhecíveis e não elaboráveis. “O mal-estar contemporâneo será em partes o herdeiro e revelador do retorno no campo social de um traço cindido, difuso, em busca de uma inscrição e de memória coletiva. Esses traços não simbolizados fazem signo do real e ‘revelam’ de modo enigmático os ‘restos’ impensáveis da destrutividade coletiva e do pacto perverso” (p. 64, tradução e grifos nossos).

No Brasil, segundo Souza (2019), o **sujeito amaldiçoado** é o **pobre**, pois seu destino é de submissão escrava à classe capitalista ao mesmo tempo em que se identifica com seus ideais valorizados. É uma identificação com o opressor que acaba numa exploração sem limites de sua mão-de-obra em condições sub-humanas de trabalho e cidadania. “A insegurança pública crônica, já que a ausência de oportunidades reais manda uma parte dessa classe para o crime. . . decorre desse abandono” (p. 111). São **sujeitos do contrato perverso do neocapitalismo desregulado** que, pelas diversas formas de violências contra as classes pobres advindas da maldade destrutiva da voracidade gananciosa da classe capitalista, perverte a busca de um trabalho digno e honesto e zumbifica seus sujeitos numa ralé de “novos escravos”. A naturalização do ódio e a perda da culpa pela violência material e simbólica contra a classe pobre, por serem supostamente sub-humanos, escravos e indignos, é a herança da escravidão brasileira que se associa a uma sociedade contemporânea sem

aprendizado moral e sem culpa. Engloba também o pacto antipopular que, desde a década de 1930, desenrola-se no país por meio da classe média e das grandes corporações capitalistas para sustentar a maioria da população nessa condição sub-humana. Fomentam um “acordo” que garante a corrupção, o esgotamento dos recursos e a “quebra do ânimo e da solidariedade dos trabalhadores para a maior exploração possível do trabalho. . . pela exploração do trabalho a preço vil. . . pela humilhação diária, pelo desejo e a alegria com assassinatos e massacres” (p. 115) tal como acontecia no período escravista. Visam à produção de um “cidadão, devidamente imbecilizado” (p. 145), uma “classe de sub-humanos” (p. 162) que parece-nos figurada no virtual digital de *Resident Evil*. Mesmo a “nova classe média” de trabalhadores que conseguiram se tornar empreendedores no neocapitalismo desregulado sofre tanto com a precarização e ameaçadas pelo sistema quanto a classe pobre. Identificam-se com seus opressores como “empresários de si mesmo”, interiorizando valores ideais em que a “competição tende a superar a solidariedade de classe” (p. 115). Tornam-se alvo da burguesia para mantê-la servil numa relação de dominação social e econômica por meio do convencimento das mídias para a adesão aos valores neocapitalistas. O próprio golpe do impeachment de 2016 e a eleição do bolsonarismo à presidência do país demonstraram a dimensão desse contrato perverso inconsciente entre a classe capitalista, a classe média, a classe trabalhadora precarizada e a ralé de “novos escravizados”. A ideologia neocapitalista, sob o interesse das grandes corporações capitalistas, mostrou sua face no governo por meio da venda das riquezas nacionais, da precarização das condições de trabalho, pelo empobrecimento geral da população, o abandono dos serviços públicos e o desemprego.

Atrelado a isso, a pandemia do Covid-19 que abateu o Brasil e o mundo em 2020 mostrou os efeitos nocivos de um vírus e suas mutações para a humanidade. Mas, além desse real mortífero, Žižek (2020) enfatizou que a pandemia desencadeou um surto de ideologias que disseminaram, como um vírus, egoísmos, individualismos, descasos, racismos etc. que deflagaram uma tripla crise mundial: econômica, sanitária e de saúde mental. O perigo era do retorno à barbárie e à violência sobrevivencialista. A “vacina” seria a co-responsabilização, a solidariedade e a cooperação para o enfrentamento mundial da pandemia.

Davis (2020) destacou que, desde o surto do ebola em 1995, a humanidade tem se deparado cada vez mais com esse tipo de urgência global. A Covid-19 é mais um dos exemplos que exige sistemas imunológicos fortalecidos para não ser letal, expondo assim as populações com poucas condições sanitárias, sub ou desnutridas das favelas de países pobres como África e sul da Ásia. Mesmo a população dos países mais ricos sofre consequências

desastrosas. Nos E.U.A., por exemplo, a pandemia do Covid-19 expôs a divisão de classes no acesso aos cuidados de saúde e seus dilemas:

quem dispõe de um bom plano de saúde e tem condições de trabalhar ou lecionar de casa está confortavelmente isolado, contanto que siga com prudência as diretrizes de segurança. Funcionários públicos e outros grupos de trabalhadores sindicalizados que gozam de uma cobertura decente terão de fazer escolhas difíceis, optando entre renda e proteção. Enquanto isso, milhões de trabalhadores de baixa renda do setor de serviços, trabalhadores agrícolas, desempregados e sem-teto são atirados aos lobos. . . As despesas médicas familiares gerais vão disparar ao mesmo tempo que milhões de trabalhadores perdem os empregos e os planos de saúde fornecidos pelos empregadores. . . Porém, como sabemos, cobertura universal. . . requer provisão universal de ausências remuneradas por motivo de saúde. 45% da força de trabalho atualmente não têm esse direito: essas pessoas são. . . compelidas a optar entre transmitir a infecção ou abrir mão de suas rendas mensais” (pp. 12-13).

Segundo Havey (2020), a força de trabalho norte-americana, composta predominantemente por afro-americanos, latino-americanos e mulheres, foi assujeitada à difícil escolha entre trabalhar e se expor ao perigo de contágio ou o isolamento social e subsequente desemprego. O mais crítico é que, apesar dos avanços tecnológicos que a globalização proporcionou ao mundo, os anos “de neoliberalismo na América do Norte e do Sul e na Europa deixaram o público totalmente exposto e mal preparado para enfrentar uma crise de saúde pública desse calibre” (p. 12), muito em função da extrema privatização dos próprios recursos tecnológicos produzidos.

Curiosamente, o marco histórico da eclosão do ebola em 1995 também é um ponto originário na narrativa ficcional de *Resident Evil*, pois o T-vírus é uma variante “descendente” do ebola, manipulada pela Umbrella para produzir armas biológicas (Capcom, 2006). *The House of the Dead* (Megapixel, 1996/2022) também aborda a temática sobre manipulações genéticas que provocam mutações zumbificantes nas pessoas numa mansão assustadora. Considerando que ambos os jogos foram lançados em 1996, podemos identificar a figuração do próprio trauma social advindo da eclosão da pandemia do ebola associado ao metaquadro social mundial dos problemas de saúde pública, especificamente os problemas da *hybris* da indústria farmacêutica. Davis (2020) apontou, por exemplo, que as grandes corporações farmacêuticas norte-americanas, aglomeradas no complexo farmacêutico *Big Pharma*, desistiram de investir em pesquisas sobre antibióticos e antivirais porque não são tão lucrativas quanto os produtos para as doenças crônicas. Harvey (2020) também criticou o corporativismo da indústria farmacêutica, considerando que “raramente investe em prevenção. Tem pouco interesse em investir na preparação para crises na saúde pública. . . Quanto mais doentes estamos, mais eles ganham. Prevenção não contribui para o valor do acionista” (p. 13).

8.4 Chamado de ajuda

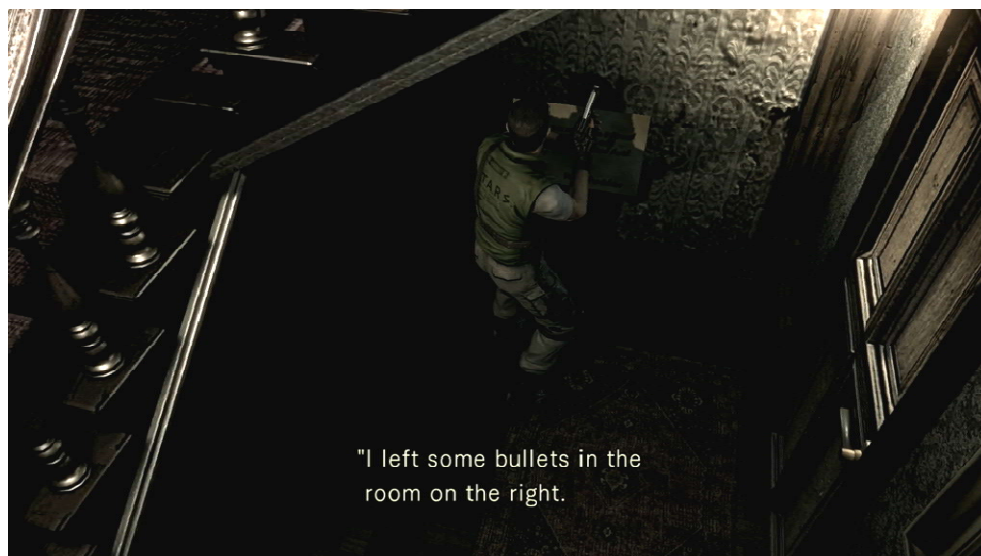
A busca pelas máscaras da morte na mansão faz com que o pesquisador-jogador se depare com mais mecânica de exploração pelos corredores, salas e cômodos, com os ataques dos zumbis, com a necessidade de gerenciamento do inventário de itens de sobrevivência e de resolução de *puzzles*. Num determinado momento, surge uma mensagem de ajuda do capitão Wesker num papel na parede oferecendo munições: “Eu deixei algumas balas na sala à direita. Vou a diante procurar por uma saída” (Figura 59).

Num dos corredores da mansão, Chris também encontra seu colega Richard envenenado por uma cobra e Rebecca Chambers, um dos membros da equipe Bravo, ajudando-o e solicitando auxílio (Figuras 60, 61 e 62). Nesse ponto, a mecânica de jogo força que o jogador procure uma sala com antídoto para veneno de cobra num tempo limitado, senão Richard morrerá. Mas o cronômetro do temporalizador não aparece no HUD. O jogador não sabe quanto é esse tempo. Os sentimentos de desespero e pressa mobilizados são intensos.

Rebecca, por sua vez, é paramédica e a mecânica de jogo permite que ela possa curar as feridas do avatar, restaurando-lhe pontos de vida (Figura 64). Surgem sentimentos de parceria, cuidado, preocupação e solidariedade entre os personagens, apresentando possibilidades de união para ajuda mútua (Figuras 65 e 66).

Se, no início do *gameplay*, identificamos os primórdios de um contrato narcísico secundário entre Chris, Jill e capitão Wesker, nesse momento, verificamos o início de uma aliança protetiva entre Chris, Rebecca e Richard. Precisam cuidar uns dos outros e se protegerem do mal que assombra a mansão. Também fica mais evidente o pacto denegativo de eliminar o mal como a base do vínculo afetivo entre eles, além do contrato narcísico de preservação mútua de suas vidas. As expressões de preocupação e cuidado entre Chris, Rebecca e Richard são permeadas de afetos fraternos de tonalidade carinhosa e contentora. Já a mensagem de Wesker parece fria, distante, pouco afetuosa.

Figura 59: *Bilhete de Wesker.*



Legenda: "Deixei algumas balas na sala à direita". *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 60: *Encontro com Rebecca e oferta de ajuda.*



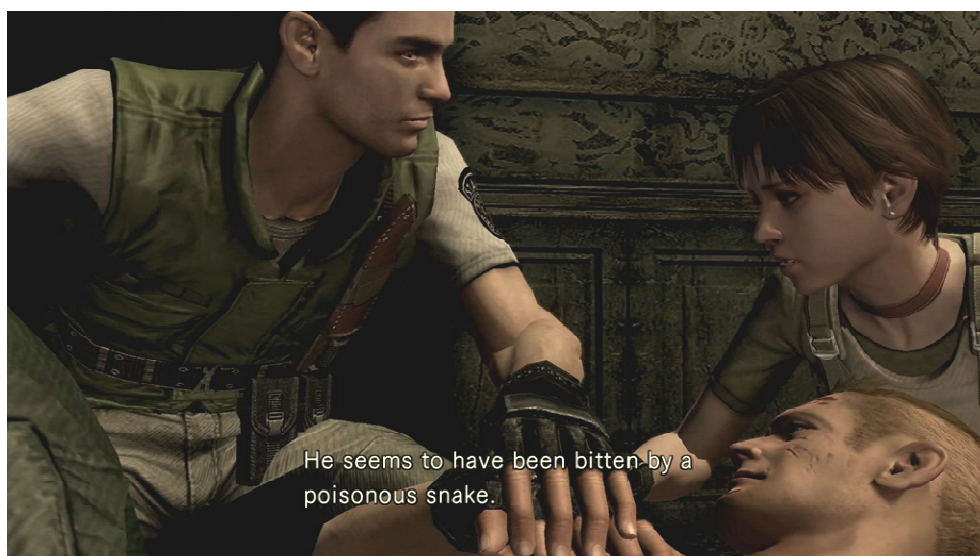
Legenda: "Chris Redfield. Equipe Alfa. Estamos aqui". *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 61: *Richard sob os cuidados de Rebecca.*



Legenda: “Richard! Que diabos aconteceu com você?”. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 62: *Chris e Rebecca afetosamente preocupados com Richard.*



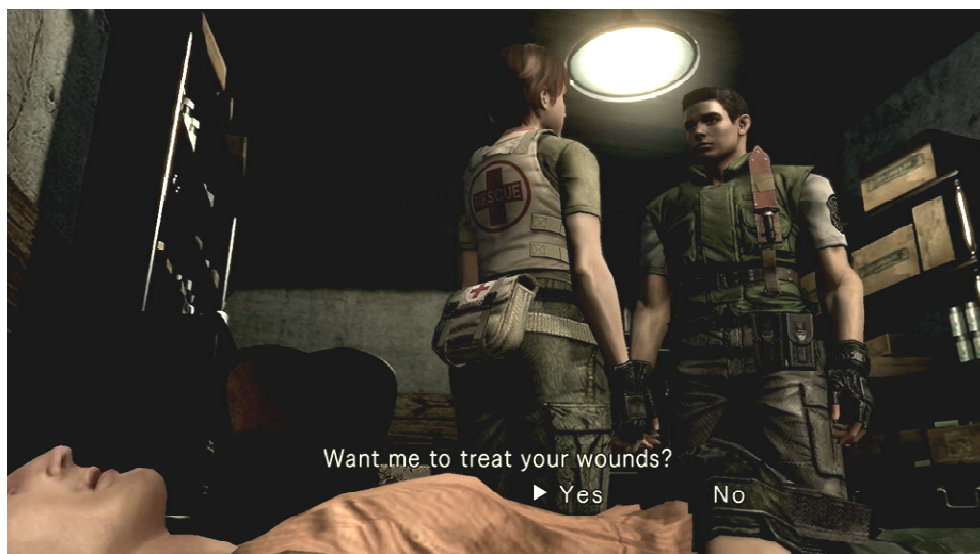
Legenda: “Ele parece ter sido picado por uma cobra venenosa”. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 63: *Rebecca preocupada com Chris.*



Legenda: "Você está ok?". *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 64: *Rebecca oferece para cuidar das feridas de Chris.*



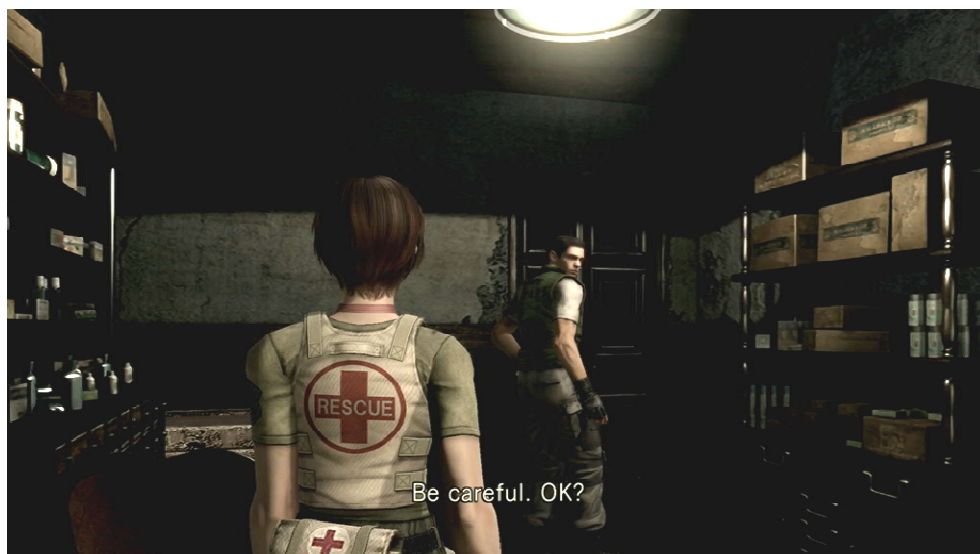
Legenda: "Quer que eu trate de suas feridas?". *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 65: *Acordo de Rebecca para ajudar Chris.*



Legenda: “Assim que Richard melhorar, iremos até você”. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 66: *Rebecca demonstrando preocupação.*



Legenda: “Tenha cuidado, ok?”. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

De fato, essa é a primeira vez no jogo que o avatar controlado pelo pesquisador-jogador é exposto a uma mecânica de pressão temporal de vida ou morte para salvar ou deixar morrer um personagem não-jogável; terão outros momentos assim, inclusive na batalha final de término do jogo. Essa mecânica de jogo sugere a figuração da própria vivência do tempo de urgência generalizada do sujeito no mundo contemporâneo. Para Kaës (2012) o excesso de rapidez fomentada pelo neocapitalismo funciona para intensificar os investimentos de energia psíquica para a produção e o consumo acelerados. Esse tipo de vivência constitui o mal-do-

ser, pois reforçam os traumatismos que a vivência da aceleração e urgência fomenta, dificultando o trabalho psíquico de ressignificação, atacando e desligando os processos do Pré-consciente e de para-excitações e destruindo os envoltórios psíquicos: “A urgência mantém paradoxalmente a fixação dos tempos no momento da efração traumática, na suspensão dos processos do pensar” (p. 202, tradução nossa).

O objeto que atingiu Richard e desencadeou a mecânica de jogo de temporização é uma cobra gigante chamada Yawn, que sofreu mutação por ter sido contaminada com o T-vírus (Capcom, 2006). Ela será o primeiro confronto do avatar com um *boss* (Figura 67) logo após o salvamento de Richard e anterior à entrada na cripta para o confronto com o Crimson Head Prototype 1 (tal como verificamos na Figura 58). Chris sai ferido desse confronto com Yawn e as cinemáticas seguintes mostram a ajuda de Rebecca (Figuras 68 e 69). Colocar as mãos nas mãos do outro tal como os personagens fazem nesse momento figura o símbolo tradicional de ajuda, de confiança e entrega da liberdade (Chevalier e Gheerbrant, 1969/2020). Novamente verificamos a presença de uma postura afetuosa, de confiança mútua e receptiva entre eles.

A figura da cobra representa míticamente o erotismo fálico, o princípio da vida, a alma e a libido (Chevalier e Gheerbrant, 1969/2020). Mas, do ponto de vista do *gameplay*, o simbolismo da cobra Yawn precisa ser atrelado também à significação dada pela narrativa própria do jogo, já que é uma mutação destrutiva relacionada à produção de armas biológicas. Disso deduzimos que seu simbolismo figurado se relaciona com os ataques da destrutividade da *hybris* neoliberal ao princípio de vida de Eros, de uma voracidade oral atrelada à libido fálica. O fálico está relacionado com as fantasias inconscientes pré-genitais das crianças de que tanto os homens quanto as mulheres possuem um único sexo simbolizado pelo falo, que representa o sujeito, o masculino, a posse, a virilidade, potência e atividade e o dinheiro (Freud, 1923/2011f). Para Kaës (2011b) o narcisismo carrega em si um valor fálico e seu caráter destrutivo se relaciona com a recusa do reconhecimento das diferenças sexuais e a feminilidade. A cobra Yawn, nesse sentido, pode ser interpretada como a representação um narcisismo fálico, viril, onipotente e voraz, envenenador e destrutivo. Pode simbolizar também a potência fálica e vorazmente destruidora da economia neocapitalista. Também é comum na língua cotidiana falarmos de alguém envenenando uma pessoa como metáfora da indução de idéias de caráter destrutivo contra outrem. Na língua inglesa, seria o equivalente a “*poisoning someone’s mind*”, fazer o outro acreditar em coisas desagradáveis e ruins sobre alguém, por exemplo. O veneno da picada de Yawn pode ser interpretado como a toxidade

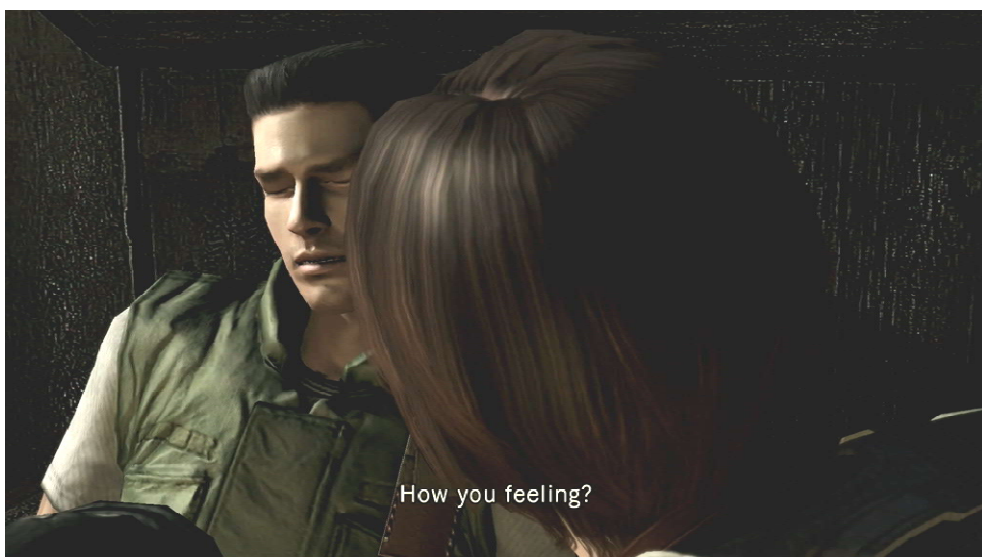
psíquica de idéias, ideais e ideologias violentos e pouco elaborados que são transmitidos sem processos transformacionais. Kaës (2012) destacou que, no metaquadro contemporâneo, os “**objetos-pensamento brutos** são evacuados de várias maneiras: por identificação projetiva, por depósito ou exportação maciça para a psique dos outros, e **geralmente na violência grupal**, nas **mentalidades primitivas e arcaicas**” (p. 151, tradução e grifos nossos).

Figura 67: *Confronto com a cobra Yawn.*



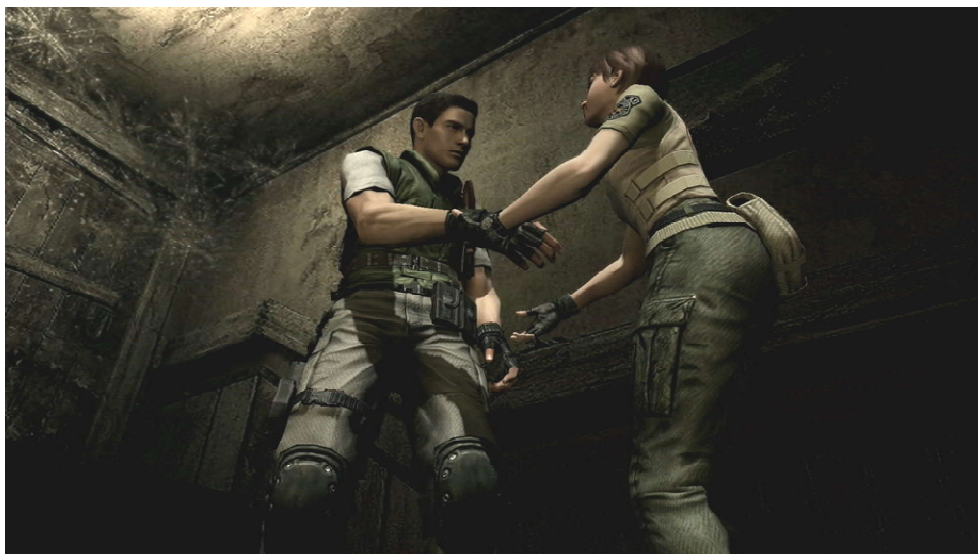
Fonte: Capcom (1996/2019).

Figura 68: *Rebecca surge em socorro ao avatar.*



Legenda: “Como você está se sentindo?”. *Nota:* o avatar foi intoxicado pelo veneno da cobra. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 69: *Rebecca oferecendo apoio para o avatar.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

Mais adiante no *playthrough*, Chris precisa adentrar num tanque do aquário que contém alguns tubarões e o tubarão Neptune, um *boss* enorme e feroz que é consequência dos efeitos da mutação do T-vírus num tubarão-branco (Capcom, 2006). Nesse momento, uma cinemática revela Chris encontrando Richard já recuperado, que tenta avisá-lo dos perigos no aquário. Neptune surge para atacar Chris e Richard se põe à frente, sendo devorado pelo tubarão (Figura 70). Emerge com isso outra figuração digital da proteção e gratidão sacrificial (caso Richard não tenha sido salvo do envenenamento da cobra, essa cinemática não ocorre).

O tubarão é o símbolo mítico da reencarnação de reis defuntos (Chevalier e Gheerbrant, 1969/2020). Neptune, nesse caso, pode figurar simbolicamente fantasias do retorno destrutivo e assassínio da voracidade de ancestrais de uma família, grupo ou instituição. Pode, assim, indicar o retorno de aspectos de uma voracidade traumática e não elabora dos ideais dos fundadores da economia neocapitalista⁴² que devoram o psiquismo e o próprio corpo dos sujeitos em prol da ganância da *hybris* das grandes corporações.

⁴² Os principais fundadores do neocapitalismo ou neoliberalismo foram Friedrich Hayek, Ludwig von Mises e Milton Friedman e seus ideais eram de propagação da liberdade e dignidade individuais por meio do livre-mercado, de uma economia mundializada e da desestatização e privatização dos recursos e poderes do Estado. Mas seu escopo final se tornou a garantia da acumulação de capital e concentração de poder pelas classes dirigentes capitalistas, a minoria mais rica do mundo. Ou seja, o projeto político do neoliberalismo foi o restabelecimento da acumulação do capital e a revitalização do poder da elite econômica (Harvey, 2008).

Figura 70: *Ataque de Neptune a Richard.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

Após a morte de Richard, o avatar seguirá para uma sala onde encontrará outro *boss*, uma planta carnívora gigantesca. É a Planta 42, que também sofreu mutação a partir do contágio com o T-vírus, e suga o sangue das pessoas com seus tentáculos nocivos (Figura 71). A alusão ao mito do vampiro é evidente na batalha contra a planta mutante, em que sugar o sangue do outro pode ser a figuração da voracidade destrutiva e arcaica do bebê de sugar o seio da mãe, confomer a interpretação sobre o mito dos vampiros por Klein (1963/1991b).

Figura 71: *Boss Planta 42.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

Ao derrotar a Planta 42, outra cinemática é iniciada, com Chris contando da morte de Richard para Rebecca (Figura 72). Sentimentos de culpa são manifestados por Chris (Figura 73). As reações dos personagens apontam para o pesar, o consolo e o companheirismo diante da morte de Richard (Figuras 74 e 75). Tais reações são índices de contrato narcísico secundário.

Figura 72: *Comunicando a morte de Richard para Rebecca.*



Legenda: “ele... se foi”. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 73: *Expressão de sentimento de culpa do avatar.*



Legenda: “Eu deveria ter cuidado dele”. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 74: *Preocupação de Rebecca com Richard.*



Legenda: “Estou contente que você está bem”. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 75: *Rebecca desesperada pela situação catastrófica.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

Ao sair do local onde estava com Rebecca, o pesquisador-jogador ouve tiros vindos do corredor, e uma nova cinemática mostra o capitão Wesker, evasivo ao ser interrogado sobre Jill. Chris pergunta sobre o paradeiro dela e Wesker, num tom monótono e pouco preocupado, responde somente que se separaram (Figura 76). Resposta que gera certo estranhamento no pesquisador-jogador diante das até então tentativas de formarem vínculos protetivos contra as ameaças às suas vidas. Wesker estaria sendo indiferente? Seria frieza afetiva? Essa sua reação poderia ser um mecanismo de defesa siderante diante de todos os

ocorridos na mansão? Trauma? Como é possível ele não saber do paradeiro de Jill? Wesker simplesmente sugere ao avatar que retome as investigações na mansão.

Figura 76: *Reação emocional de indiferença de Wesker.*

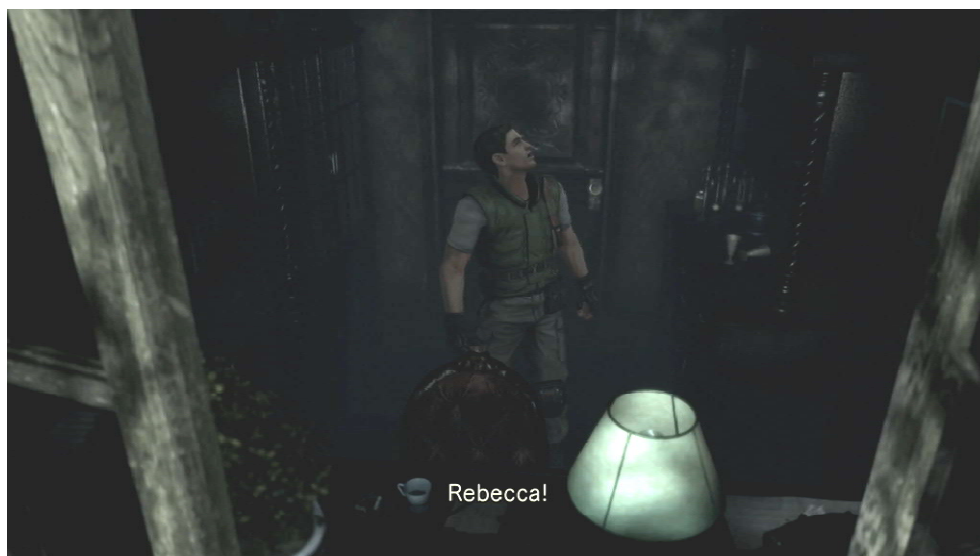


Legenda: “Nós nos separamos”. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Ao retornar à mansão e reiniciar as buscas pela última chave de uma das salas para tentar encontrar uma saída, uma nova cinemática se inicia com o barulho de um grito vindo de outro lugar, parecendo ser de Rebecca (Figura 77). O sentimento mobilizado é de extrema urgência para procurá-la e ajudá-la. Importante destacar que nada na mecânica de jogo força o pesquisador-jogador na decisão para salvá-la. É sua escolha fazê-lo ou não, no momento em que se inicia uma mecânica de temporização para tanto. Se não for salva antes do tempo acabar, Rebecca morre. Mas os sentimentos de reciprocidade, reconhecimento, gratidão e de ajuda mútua, que foram cultivados entre os personagens e o avatar jogável, transmitem para o pesquisador-jogador a necessidade impreterível de ajudar Rebecca. A agência do jogador parece ser influenciada nesse aspecto não tanto pela mecânica do jogo, mas principalmente pela narrativa⁴³. Ela está num quarto sendo atacada por Hunter, um tipo de monstro, uma arma bio-orgânica bem violenta (Figuras 78). Ao ser salva, Rebecca sugere que se busque salvar os outros membros da S.T.A.R.S., uma alusão possível a Jill (Figura 79). Essa passagem no jogo sugere a emergência de sentimentos fraternos.

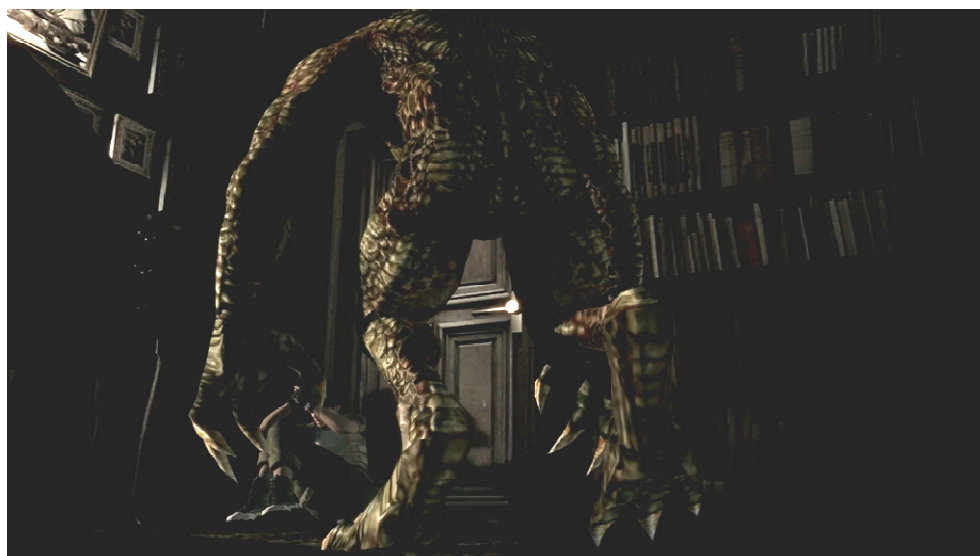
⁴³ Por esse motivo, podemos levantar a hipótese de que se o jogador não compreendeu ou não acompanhou a narrativa do jogo e as cinemáticas que apontam para o vínculo desses personagens, ou não deixou ser afetado por isso, terá poucos elementos para a tomada de decisão sobre salvar ou deixar Rebecca morrer. Sua agência lúdica poderá ser prejudicada nesse momento do jogo.

Figura 77: *Reação de Chirs ao ouvir o grito de socorro de Rebecca.*



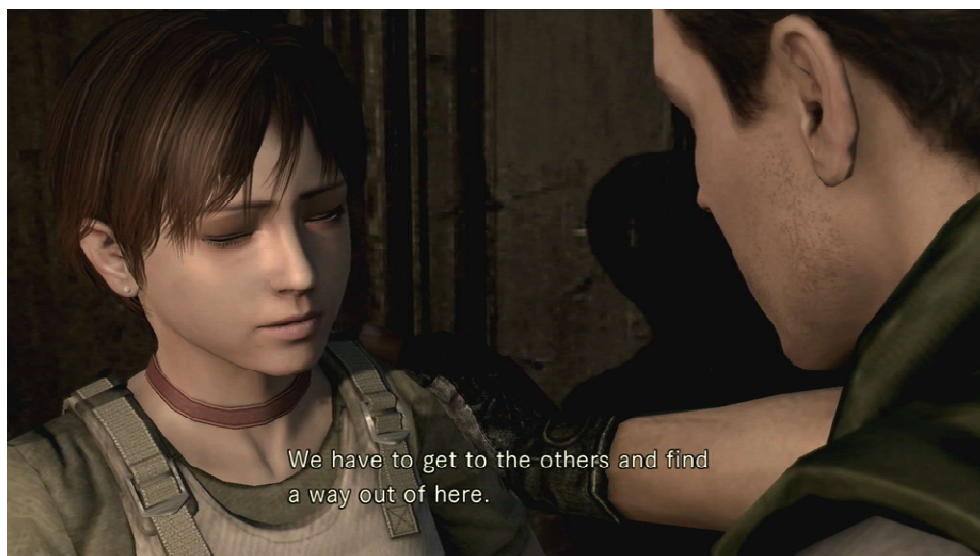
Fonte: Capcom (1996/2019).

Figura 78: *Ataque do Hunter contra Rebecca.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

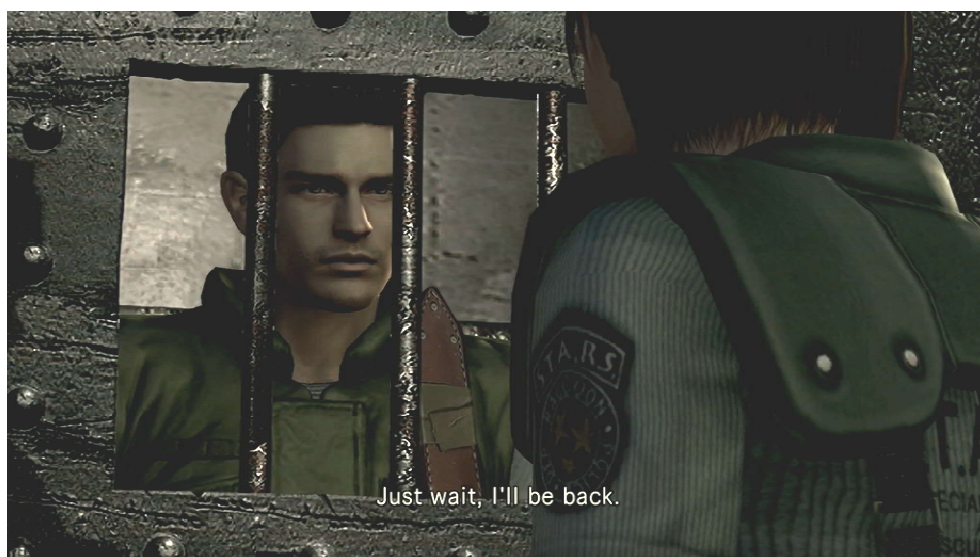
Figura 79: *Sentimentos fraternos.*



Legenda: “Temos que chegar até os outros e encontrar uma saída daqui”. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

E, num momento mais avançado do *playthrough*, novamente a mecânica de jogo possibilitará outra escolha de resgate, agora de Jill, aquela mesma personagem do começo do jogo que acompanha capitão Wesker e que, depois, desaparece. Na Figura 80, encontramos Jill presa numa cela nas instalações do Laboratório Arklay. Se o jogador decide por salvá-la (Figura 81), ela retribuirá protegendo a retaguarda de Chris (Figura 82).

Figura 80: *O resgate de Jill aprisionada numa cela.*



Legenda: “Espere, eu retornarei”. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 81: *Chris libertando Jill da cela.*



Legenda: “Vamos sair daqui”. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 82: *Ajuda de Jill para Chris.*



Legenda: “Eu dou um jeito neles”. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Pareceu-nos que a narrativa de seqüestro e aprisionamento e a mecânica de jogo de escolha por salvar ou não os seus parceiros são elementos simbólicos e de agência importantes que indicam as ressonâncias afetivas das próprias alianças inconscientes entre os personagens e o avatar e as decisões do pesquisador-jogador.

As figurações sobre raptos são uma das primeiras temáticas a surgirem nas origens dos jogos digitais. Em *Donkey Kong* (Nintendo, 1981), o avatar jogável Jumpman deve resgatar a donzela Lady aprisionada por um vilão gorila (Figura 83). *Ghosts'n Goblins*

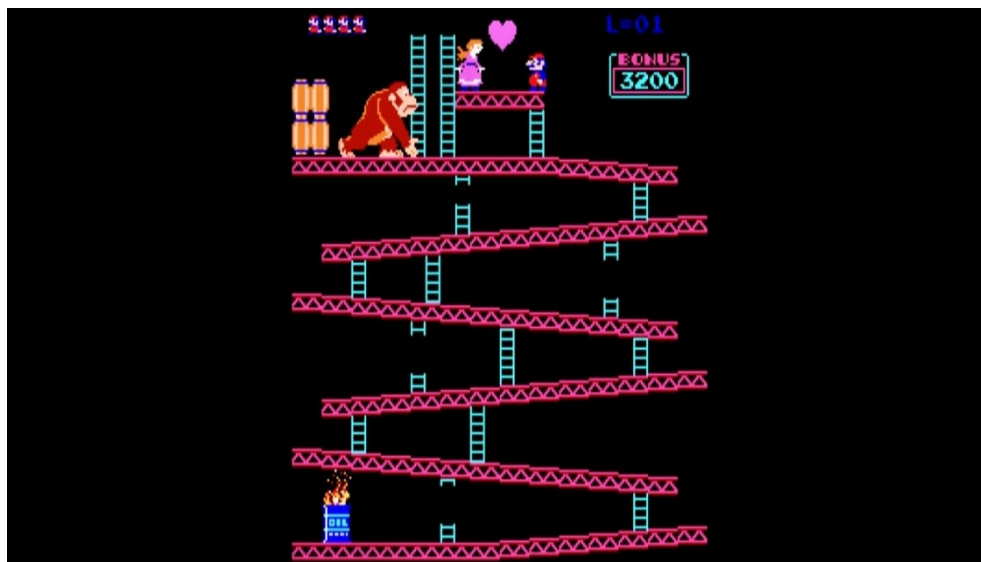
(Capcom, 1986) apresentou-nos o herói cavaleiro Arthur que deve resgatar sua princesa amada Prin Prin sequestrada pelo demônio Astaroth em meio a fantasmas, monstros e zumbis (Figura 84). *The House of the Dead* (Megapixel, 1996/2022) coloca o avatar para salvar uma equipe de pesquisadores e sua namorada em meio a uma infestação de zumbis e demônios (Figuras 85, 86 e 87). No campo mítico-simbólico, o rapto das figuras femininas por figuras malignas está associado ao surgimento da agressividade, maldade, perversidade e destrutividade que “roubam” as partes femininas do sujeito ou seus vínculos amorosos e sociais, tal como nos mitos gregos de Europa, Perséfone e das Hárpias (Chevalier e Gheerbrant, 1969/2020). Nesse âmbito, o feminino personificaria aspectos da atração, união e bondade. Na concepção de Winnicott (1971/2019), o elemento feminino arcaico se relaciona com a identificação primária do bebê com os aspectos bons do seio nutridor numa experiência de sentimentos de existência psíquica, de SER, de estar-em-união-com. O masculino arcaico é o próprio aspecto impulsivo da pulsão, a busca pulsional pelo objeto de desejo, o seio e seus derivados relacionados com o FAZER.

O tema do rapto sugere simbolicamente a ruptura forçada e violenta tanto da vida psíquica quanto dos vínculos e alianças inconscientes. Em *Resident Evil*, a figuração do rapto como ameaça à vida psíquica, ao vínculo e às alianças inconscientes estruturantes se dá entre Chris e Jill principalmente, considerando que no começo do *game* esses personagens estavam construindo uma aliança inconsciente estruturante antes do desaparecimento de Jill e seu salvamento. O retorno de Jill reforça a defensiva contra os zumbis, reassegurando o grupo de seu apoio para a sobrevivência, o que figura simbolicamente o reasseguramento da aliança para manter o mal e a destrutividade mortífera afastados do vínculo (Figura 82).

Em todos esses jogos citados, o vínculo dos avatares com os outros personagens, inclusive com a figura feminina, e sua sensibilidade para ajudar as pessoas em situação de perigo, são os fatores que despertam no jogador o sentimento de ameaça de perda da figura amada e o sentimento heroico de oferta de socorro. *The House of the Dead* (Megapixel, 1996/2022) traz esse tipo de mecânica de jogo bem explicitada, em que um personagem não-jogável solicita diretamente ao avatar o resgate dos seus companheiros perseguidos por zumbis num apelo emocionado que visa sensibilizar o jogador para tentar salvá-los (Figura 86 e 87). Tal mecânica sugere a figuração de sentimentos de sobrevivência psíquica e social diante da perda e destruição dos elementos de união, conjunção, existência e bondade da vida psíquica. Também verificamos em *Zombies Ate my Neighbors* (1993), famoso *run'n'gun* isométrico sobre zumbis, que a mecânica de jogo solicita ao jogador que salve seus vizinhos

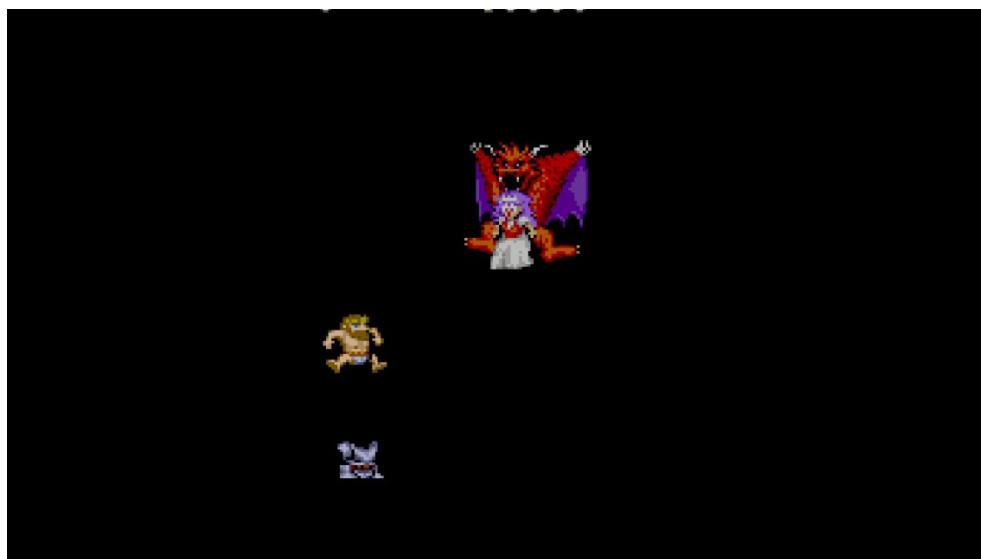
que estão sendo perseguidos por zumbis (Figura 88). Interessante notar que o jogo, lançado antes de *Resident Evil*, possibilita a escolha de dois avatares jogáveis de ambos os sexos que farão a função de heróis salvadores, Zeke ou Julie, tal como em *Resident Evil*, em que se pode selecionar Chris ou Jill com quem iniciaremos o jogo.

Figura 83: *Rapto da donzela em Donkey Kong.*



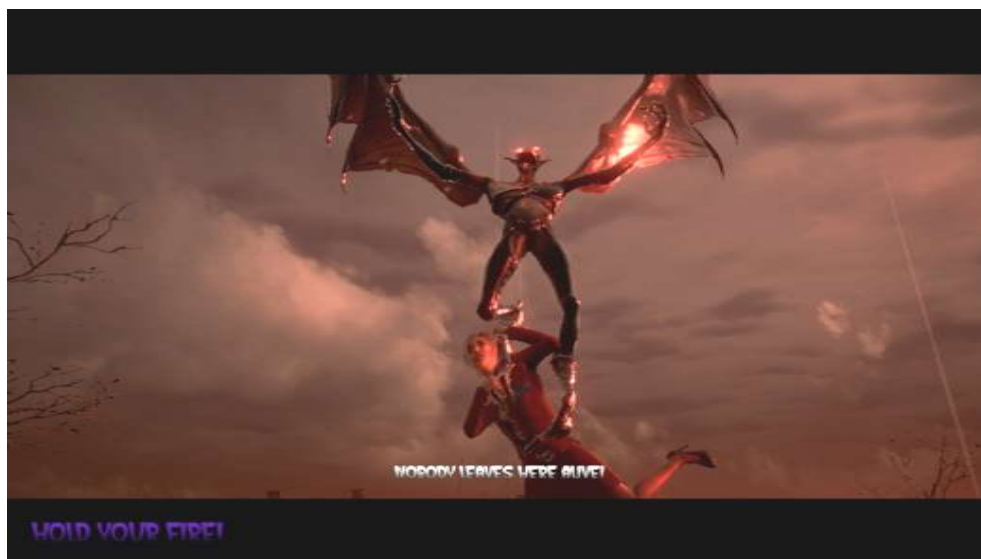
Nota: o avatar herói é Jumpman, que será chamado de Mario posteriormente pela Nintendo e terá sua franquia própria de grande sucesso comercial, *SuperMario Bros* e derivadas. *Fonte:* Nintendo (1981).

Figura 84: *Rapto da princesa em Ghosts'n Goblins.*



Nota: o avatar herói está despido de suas roupas. *Fonte:* Capcom (1986).

Figura 85: *Rapto da namorada em The House of the Dead.*



Legenda: “Ninguém sai daqui vivo”. *Fonte:* Megapixel (1996/2022).

Figura 86: *Pedido de socorro para salvar uma equipe em The House of the Dead.*



Legenda: “Outros ainda estão dentro. Salve-os”. *Fonte:* Megapixel (1996/2022).

Figura 87: *Resgatar ou deixar morrer em The House of the Dead.*



Fonte: Megapixel (1996/2022).

Figura 88: *Salvamento dos vizinhos em Zombies Ate my Neighbors.*



Nota: o avatar herói nessa imagem é Julie e os zumbis estão aglomerados abaixo dela. Fonte: LucasArts (1993).

8.4.1 Alianças fraternas

Os objetos digitais que escandimos e interpretamos nesta sessão de *playthrough* de *Resident Evil* sugerem uma transformação no vínculo entre os personagens, pois invocam sentimentos mais profundos, íntimos, de amor ao próximo, altruísmo, lealdade, companheirismo, sacrifício, coragem, resiliência e amizade. Figuram, assim, uma **transformação do contrato narcísico secundário numa aliança fraterna.**

Kaës (2014) explicou que o pacto fraterno é uma aliança inconsciente que possibilita que um conjunto de pessoas se organize enquanto grupo secundário (diferente do grupo primário familiar), que busca um sentido para sua realidade e a instauração de interditos fundamentais, sendo o interdito ao fratricídio um dos principais. A aliança fraterna “pode se constituir contra o retorno de um Pai abusivo, narcísico, tirânico, falhas das funções de proteção, de simbolização e de transmissão. . . [e] afirma a autonomia da Fratria” (p. 83, tradução nossa).

O **pacto fraterno** implica a interdição do incesto, assassinato e do canibalismo entre seus membros, diferentemente das condutas animais dos zumbis e outros monstros que encontramos na mansão Spencer. Esses, de fato, não fazem aliança alguma e essa é a sua desumanidade, seu lado mais destrutivo. A emergência de alianças estruturantes, quando observada nesse contraste de ausência de vínculos e impulsividade extrema dos zumbis, parece um modo de transformação psíquica e social da negatividade de Thanatos que habita o humano (Kaës, 2012, 2014, 2015a).

Em *Resident Evil*, a **transformação** do contrato narcísico secundário em pacto fraterno parece uma modalidade de **contenção e transformação do gozo do mal**, das angústias arcaicas psicóticas e do terror de sobrevivência. Aliás, é possível observar inclusive a oscilação biface do duplo fraterno nessas alianças, tanto enquanto figura negativa monstruosa, que não faz vínculo, que fomenta a destrutividade e o mortífero (zumbis), e a figura positiva amorosa, solidária, cooperativa e amistosa, que defende a vida e os vínculos (Chris, Rebecca, Richard e Jill). De fato, o trabalho psíquico de transformação positiva dos vínculos por meio das alianças inconscientes implica na restauração dos contratos narcísicos e dos pactos denegativos nos grupos para a elaboração do traumático do mal-estar contemporâneo para tratar da atuação de sua dimensão destrutiva (Gaillard, 2016; Hirsh, 2015). É o próprio trabalho psíquico do vínculo sobre o negativo por meio do aparelho psíquico grupal para constituir alianças inconscientes que possibilitem cuidar das angústias arcaicas e destrutivas (Kaës, 2014).

A interpretação da mecânica de jogo de escolha por resgatar ou não seus companheiros está baseada em regras deliberadas programadas pelos *game designers* que, ao criarem o *level design*, solicitam a agência do jogador, suas decisões e escolhas, e apresentam possibilidades e consequências inclusive morais numa retórica persuasiva. A retórica persuasiva nessa mecânica de jogo implica em pensar sobre a importância do resgate de seus companheiros, tendo como base a mobilização de sentimentos de empatia, cooperação e

solidariedade. É a figuração da inversão da lógica do individualismo neocapitalista, ou do narcisismo patologicamente expandido (Fernandes, 1999) de uma individualidade falsa que mantém os sujeitos prisioneiros do sistema neocapitalista (Harvey, 2020). Por isso, a **agência em *Resident Evil*** parece introduzir uma **retórica persuasiva da solidariedade fraterna, facilitando a apropriação subjetiva do jogador da importância da ajuda mútua, bondade, resiliência, amor e amizade no enfrentamento das angústias do mal-do-ser.**

O rapto do feminino figurado em *Resident Evil* indica o predomínio das tendências da destrutividade da pulsão de morte no mal-do-ser e os ataques aos apoios grupais dos sentimentos arcaicos e narcísicos de SER (Winnicott, 1971/2019). Se, para Fernandes (1999), a interioridade psíquica é confiscada pelas manipulações da individualidade pela perda dos parâmetros norteadores dos vínculos e pelas deteriorações das relações mais justas de trocas na economia neoliberal, a desintegração das alianças grupais estruturantes decorrentes é fonte de ataque e destruição do narcisismo de vida, “que afeta nossa possibilidade de **ser**. . . de **existir**. . . O ser fracassa por meio daquilo que o sustenta . . . por causa da **dor, angústia e maldade** na própria existência da humanidade”, segundo Kaës (2012, pp. 4-5, tradução e grifos nossos).

8.5 Rádio de comunicação quebrado

Outro objeto digital emergente para nossas interpretações é um rádio de comunicação que Richard entrega a Chris após ter sido salvo com o antídoto do veneno da cobra (Figura 89). A cinemática sugere que o avatar poderá ter contato com outros companheiros da S.T.A.R.S. desse modo. O rádio proporcionará, ao longo do *gameplay*, maior contraste e intensificação do sentimento entre apoio e ajuda mútua e de solidão, pois não funcionará adequadamente na maior parte do jogo.

O rádio, um aparelho de comunicação à distância, representa na simbologia cultural a receptividade, a extensividade do Eu para fora de si pela ressonância e pertença a um grupo (Chevalier e Gheerbrant, 1969/2020). É um objeto pelo qual se faz ligações ou chamados para outras pessoas, sendo que na língua cotidiana, “ligar para alguém” também pode metaforizar se importar e se preocupar com outra pessoa. Em inglês, “*to call someone*” pode ser entendido como uma expressão de pedido de socorro para alguém numa situação difícil.

Figura 89: *Rádio de comunicações que Richard entrega para Chris.*



Legenda: “Aqui, pegue isso”. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Após ter sido ajudado por Rebecca no primeiro confronto com a cobra Yawn e após a luta com Crimson Head Prototype 1, a mecânica de jogo possibilita o acesso a duas novas áreas externas da mapa do jogo, o jardim e um casebre. O jardim dará acesso à casa de hóspedes, ao tanque de aquário e ao Laboratório Arklay, mas somente por meio de uma manivela de acesso deixada no casebre. A casa de hóspedes está cheia de aranhas, mosquitos,

abelhas e plantas mutantes, além do tubarão Neptune. Todos esses animais faziam parte dos experimentos da Umbrella com o T-vírus. Quando avançamos por essas áreas externas da mansão, algumas cinemáticas mostram que as tentativas de comunicação pelo rádio são falhas. Os sentimentos são de falta de apoio e de ajuda, novamente (Figuras 90, 91, 92, 93 e 94). Brad, aquele mesmo piloto fujão do helicóptero que, na cinemática inicial do jogo, abandonou a equipe, é o primeiro que tenta entrar em contato com Chris, mas não consegue. Fica evidente as expressões de apreensão, preocupação e ansiedade dos personagens para tentarem se comunicar num pedido de ajuda, de apoio e as falhas na comunicação.

O rádio quebrado parece figurar a própria qualidade das comunicações da vida contemporânea, que são fragmentadas, com muitas falhas, de rupturas e sem respondentes para se conectar mais íntima e dignamente. A ausência de respondente é uma das principais fontes de sofrimento de origem social do contemporâneo que “destroem a confiança na humanidade. . . o medo, a insegurança, a angústia silenciosa e a violência são assim instaladas. . . Nós vivemos no impensável e o impensado dessas experiências”, segundo Kaës (2015b, p. 17, tradução nossa). O rádio quebrado pode significar também a figuração da angústia de isolamento e não pertencimento social que denunciam processos de dessubjetivação e de perda dos apoios nos vínculos, outro tipo de sintoma do mal-do-ser (Kaës, 2012, 2013^a, 2015b).

Figura 90: *Comunicação falha pelo rádio.*



Legenda: “Responda equipe Alfa S.T.A.R.S. Responda!”. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 91: *Contato falho de Brad.*



Legenda: “Responda! Repito, aqui é o Brad”. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 92: *Rádio quebrado.*



Legenda: “Droga, a coisa está quebrada”. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 93: *Dificuldade de contato pelo rádio.*



Legenda: “Alguém responda”. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 94: *Falhas da comunicação pelo rádio.*



Legenda: “Você pode me ouvir?”. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

8.5.1 Desamparo por falta de respondente

Kaës (2015b) esclareceu que a ausência de respondente é a manifestação do próprio apagamento progressivo do sujeito ou de um grupo, que não estão mais disponíveis para dar as respostas que lhes são solicitadas, fazendo com que o medo, a angústia e a violência se instalem na vida cotidiana. O traumático do cotidiano não pode ser mais reparado porque os mecanismos e dispositivos intermediários deixam o sujeito sem respostas para o impensável

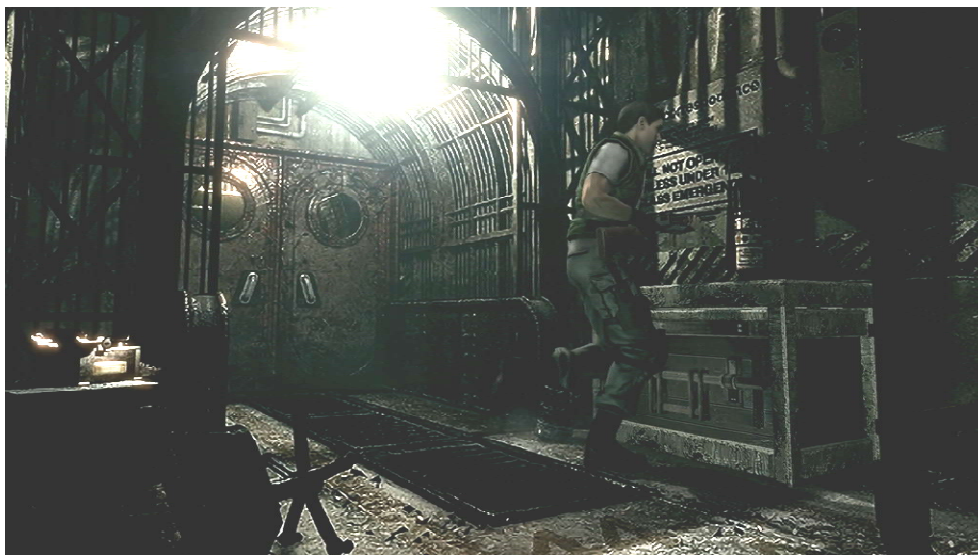
dessas experiências. Essas influências incidem também no funcionamento dos mecanismos intrapsíquicos do sujeito.

Os objetos digitais relacionados com o rádio de comunicação no jogo figuram, portanto, a angústia de **desamparo** por **falta de respondente**, da carência de representações psíquicas para se compreender as crises e o trágico intensamente mobilizados pelo impensável e inelaborável relativo aos ideais, ídolos e ideologias neocapitalistas. A perda de comunicação, de respondente também implica nas falhas dos processos de agenciamento intersubjetivos, da formação e manutenção de grupos e instituições na vida contemporânea. O sujeito massificado torna-se permanentemente ameaçado pelo retorno das imagens relacionadas às angústias de devoração e de fragmentação do corpo, efeitos comuns nos fenômenos de multidão (Anzieu, 1975/1999b). O agenciamento intersubjetivo nos grupos possibilita um espaço para a realização dos sonhos e desejos, bem como defesas contra as angústias (Anzieu, 1975/1999b; Kaës, 1976/2010, 2011a, 2013b, 2014) e suas falhas, carências ou ausências implica no mal-do-ser e a solidão diante do vazio psíquico e do desamparo (Kaës, 2012).

8.6 O estrago do traidor

Os momentos finais do jogo se dão nas instalações do Laboratório Arklay da Umbrella (Figura 95), após o jogador ter explorado novamente a mansão e ter aberto sua última porta que o leva ao derradeiro confronto com outro *boss*, Lisa Trevor (Figura 96). Já no início dessa luta, uma cinemática revela o capitão Wesker num comentário bastante intrigante e agressivo sobre ela: “Você é o resquício de um estrago” (“*You’re a bit of a mess up*”). Mas de que se trata esse estrago? No jogo, Wesker parece se referir aos erros dos experimentos feitos com Lisa e sua família (Capcom, 2006), mas do ponto de vista psíquico e social, podemos compreender essa questão de modo simbólico.

Figura 95: *Laboratório Arklay.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

Os estragos psíquicos, para Kaës (2012), estão relacionados com o próprio mal-do-ser, em que o sujeito, sem ajuda e sem socorro, sofre com os efeitos destrutivos da pulsão de morte e sua impossibilidade de simbolizá-la. A falta de respondente, de sua função de escudo protetor e transformador das excitações destrutivas, é crucial para que o estrago aconteça. Assim, a “falha da [função de] pára-excitação mobiliza a pulsão de morte, desperta a ameaça de morte psíquica e as agonias primitivas. . . A ameaça de destruição interna toca o âmago do Eu” (p. 238, tradução nossa).

Figura 96: *Confronto com Lisa Trevor.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

A questão intrigante é que, ao longo da narrativa, Lisa Trevor foi apresentada como uma criança vítima dos experimentos da Umbrella que teve sua família morta pela corporação. Capcom (2006) referiu a ela como uma “trágica garota. . . A mulher morta-viva” (p. 33). Ela só é derrotada quando o caixão que está nessa área é aberto pelo jogador, possibilitando que ela encontre os restos de sua mãe para logo em seguida se precipitar num fosso (Figura 97). Sua mãe também foi mantida em cativeiro para ser cobaia dos testes com o vírus Progenitor, um precedente do T-vírus. Não suportou e morreu. Seu pai, o arquiteto da mansão Spencer morreu na mansão fugindo da Umbrella. Eles foram os primeiros sujeitos a serem testados, foram vítimas da crueldade dos experimentos com o T-vírus. De fato, uma situação que convoca sentimentos de pesar e de tristeza no pesquisador-jogador sobre a tragicidade dessa família. No subsolo do jardim, o avatar encontra o quarto de Lisa, contendo velas, anotações, fotos e bonecas (Figura 98) que revelam a situação trágica, amedrontadora e da violência de terem sido mantidos prisioneiros da Umbrella, vítimas de suas atrocidades.

A relação de Lisa com sua mãe é um dos vínculos mais atacados pela ganância da Umbrella e do próprio pai de Lisa, o arquiteto da mansão Spencer. Não é à toa que Lisa está numa permanente busca pela sua mãe e seu fim, mais trágico ainda, é pelo suicídio segurando o crânio dela. As anotações do pai de Lisa mostram sua ganância desmedida e a culpa por ajudar a construir as instalações da mansão Spencer e por colocar sua família em perigo mortífero. A interpretação dessa tragédia é que ela figura os ataques aos vínculos contentores

e estruturantes provocados pela falência das garantias do metaquadro social sustentado pela *hybris*, principalmente aos contratos narcísicos estruturantes (Kaës, 2012, 2014).

Além disso, a individualização da culpa do pai de Lisa figura a problemática da própria **individualização da responsabilidade e da culpa** pelas atrocidades cometidas pelo metaquadro sócio-econômico neocapitalista, tal como Fernandes (1999, 2005) pontuou. Para Harvey (2020), as “forças de trabalho em muitas partes do mundo são socializadas há muito tempo para se comportar como bons sujeitos neoliberais, o que significa culpar a si mesmas ou a Deus se algo der errado, mas nunca ousar sugerir que o capitalismo pode ser o problema” (p. 17). Mas, além disso, o aspecto principal que esses objetos digitais relacionados à Lisa Trevor podem figurar é o processo **desobjetalizante por desligamento** causado pela pulsão de morte, que implica na destruição dos vínculos e objetos intrapsíquicos e intersubjetivos e em ansiedades catastróficas ou impensáveis, medos de aniquilação ou colapso, sentimentos de futilidade, desvitalização ou morte psíquica, sentimentos de abismo e de buracos sem fundo, segundo Green (1993/2016).

Figura 97: *Lisa Trevor com os ossos de sua mãe.*



Legenda: “...mã...e...”. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 98: *Quarto de Lisa Trevor.*

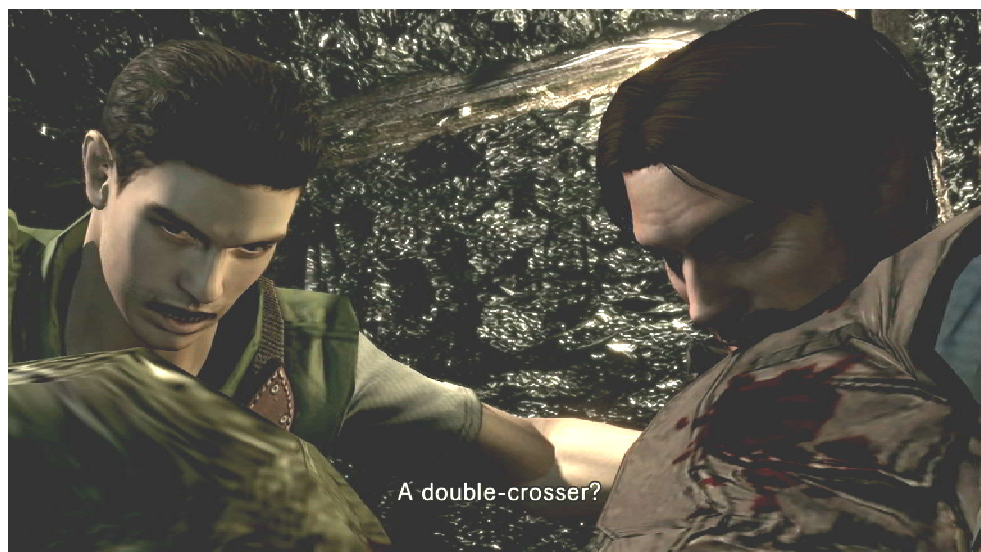


Fonte: Capcom (1996/2019).

Então, do ponto de vista da narrativa do jogo até esse momento do *playthrough*, certamente que a reação insensível do capitão Wesker diante de Lisa Trevor e seu sofrimento é totalmente descabida. Mas por qual motivo ele teria proferido essas palavras?

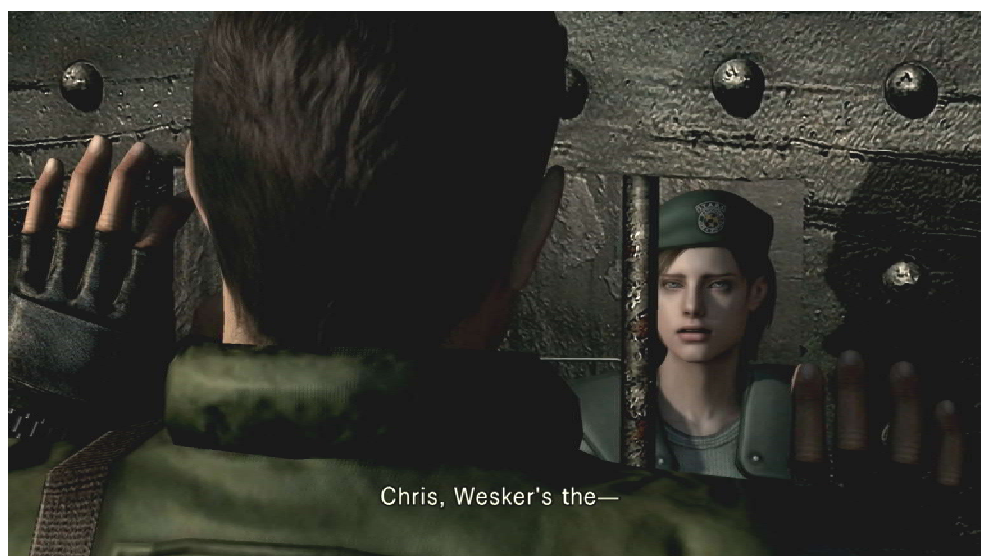
Um pouco antes do combate com Lisa Trevor, Chris havia se deparado com Enrico, um colega da S.T.A.R.S. ferido que logo é misteriosamente assassinado ao tentar revelar que há um traidor na equipe (Figura 99). O avatar comenta na cinemática que o tiro que atingiu Enrico foi bem-dado, deixando a suspeita que seria alguém treinado para tanto. É possível suspeitar de que o capitão Wesker poderia ser o traidor, pois suas reações são ambíguas, ora oferecendo ajuda para Chris, ora não sustentando uma aliança estruturante com a equipe (apesar de ser seu líder) e demonstrando descaso com os outros membros. Essas suspeitas se confirmam. Quando o jogador encontra Jill aprisionada nas celas do Laboratório Arklay, ela avisa de que Wesker é o traidor (Figura 100).

Figura 99: *Assassinato de Enrico ao tentar avisar sobre uma deslealdade.*



Legenda: “Um traidor?”. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 100: *Jill avisando da triação de Wesker.*



Legenda: “Chris, Wesker é o —”. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Após reencontrar-se com Rebecca na sequência, o pesquisador-jogador é levado ao confronto com o capitão Wesker. Chris denuncia seu suborno pela Umbrella e Chris se surpreende porque, afinal, Wesker é do Departamento de Polícia da cidade de Raccoon e líder da equipe S.T.A.R.S., de proteção e salvamento (Figuras 101, 102 e 103). Sentimentos de inconformismo, de ter sido manipulado e enganado, de amoralidade e de ser vítima de dissimulação, de desprezo e raiva por Wesker surgem no pesquisador-jogador.

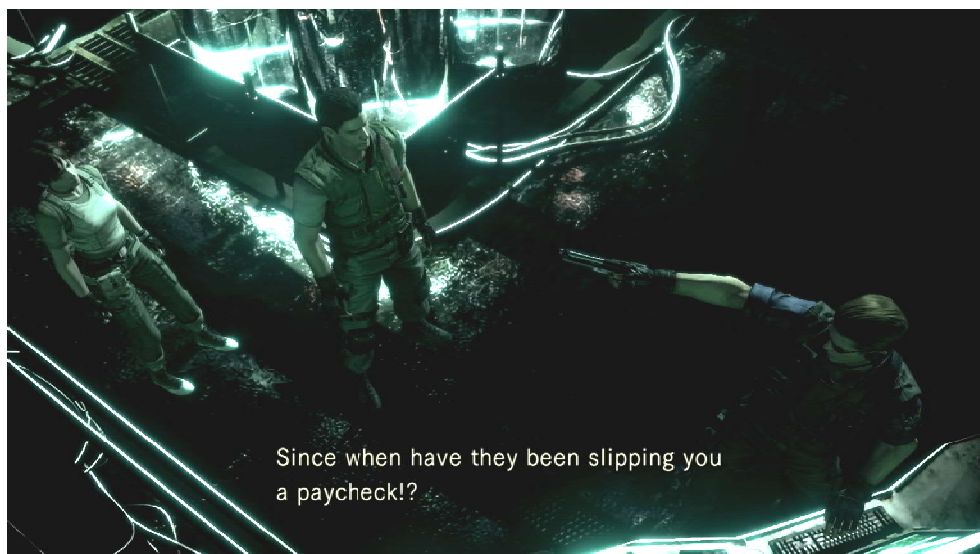
O capitão Wesker é um típico vilão manipulador com fortes traços de uma personalidade perversa, tal como descrita por Racamier (1992/2012), extremamente autoritária, mentirosa, dissimulada, sedutora e enganadora, em busca do poder e seus abusos. De fato, a perversão desse tipo é uma perversão narcísica-moral que mobiliza sentimentos de intimidação, imobilização psíquica, perplexidade e desvalorização culpabilizante da vítima. São sujeitos que, para manter seu narcisismo grandioso e megalomaniaco, atacam e destrem o narcisismo dos outros, desqualificando e intimidando para dominar e subjugar. Por causa de seus déficits narcísicos, defendem-se intensamente de angústias arcaicas psicóticas sentidas como aterrorizantes por meio de fantasias de grandiosidade e ambição desmesuradas. Buscam incessantemente poder e riqueza, com pouca ou nenhuma capacidade empática, ao mesmo tempo em que distorcem seus vínculos para atingir seu domínio manipulatório (Eiguer, 1989/1996; Racamier 1992/2012).

Figura 101: *Chris e Rebecca confirmam a perversão narcísica de Wesker.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

Figura 102: *Chris inconformado com a traição.*



Legenda: “Desde quando eles estão lhe subornando?”. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 103: *Wesker assumindo sua perversão narcísica e moral.*



Legenda: “Eu sempre estive com a Umbrella”. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Wesker trai a aliança narcísica e o pacto denegativo que estavam se formando no início do jogo ao mesmo tempo em que se faz de parceiro de Chris e Jill para resgatar os outros membros da S.T.A.R.S. A traição de uma aliança implica na ruptura da confiança e fé necessárias para sua manutenção, em que o traidor busca sua autonomia e até mesmo a destruição do vínculo pactuado anteriormente, mas sem de fato rompê-lo completamente – trata-se das dificuldades de separação que estão em jogo na traição (Kaës, 2014). Além disso,

Wesker deixa claro que tinha uma aliança psicopática com a Umbrella para usurpação, domínio e usufruto das armas biológicas e para a destruição da própria equipe da S.T.A.R.S.

Logo na sequência da cinemática, Wesker mostra, com admiração, o Tyrant, um supersoldado com grande capacidade destrutiva (Figura 104 e 105). Tyrant é seu produto, um monstro assassino derivado dos experimentos com o T-vírus. A postura provocativa e desdenhosa é nítida na cinemática em que Wesker apresenta-o para Chris, revelando toda a ganância e o desejo de poder e de controle de Wesker e sua posição ideológica de *hybris*.

Outro sinal de perversão narcísica e moral é a coisificação dos sujeitos (Eiguer, 1989/1996; Racamier 1992/2012), atitude de Wesker diante do Tyrant, tratando-o como um produto perfeito e vendável para o mercado de armas: “É magnífico”. O sentimento que é mobilizado no pesquisador-jogador é de que estamos no auge da narrativa e da exibição da desmesura de Wesker e da própria Umbrella. Porém, o próprio Wesker é assassinado pelo Tyrant (Figura 106) logo em seguida. Em decorrência, Chris e Rebecca terão que enfrentar o Tyrant (Figura 107). Após sua derrota, terão que resgatar Jill e sair da mansão. A perda de limites na fabricação de armas bio-orgânicas pela Umbrella e por Wesker figura aspectos da voracidade destrutiva. Para Winnicott (1986/2021b), o mal uso da voracidade se relaciona com a compulsão pelo poder e com a destrutividade das guerras.

Figura 104: *Admiração de Wesker pelo Tyrant.*



Legenda: “Chris, você nunca vai entender”. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 105: *Admiração pelo Tyrant.*



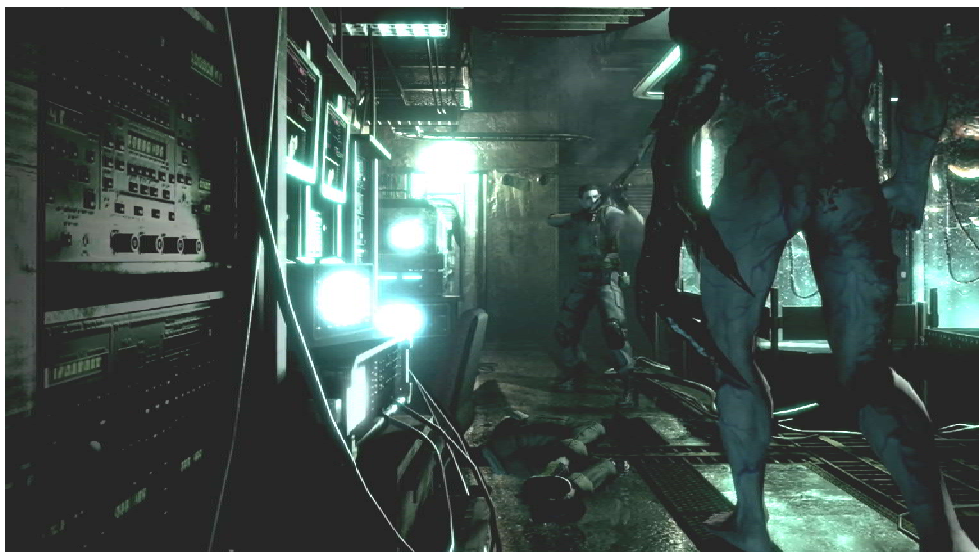
Legenda: “É magnífico”. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 106: *A morte de Wesker pelo Tyrant.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

Figura 107: *Luta contra o boss Tyrant.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

O nome desse último *boss*, “Tyrant”, “tirano”, sugere a figuração própria da tirania implícita nos contratos perversos, tal como descrita por Kaës (2012). O tirano é uma figura relacionada a um Super-eu sádico que submete o outro do vínculo a uma posição destrutiva (Ciccone, 2012; Kaës, 2016a, 2016b). Os intensos sentimentos de vergonha de um Eu frágil submetido ao engano e humilhação, evoca sentimentos de raiva assassina, destrutividade e desejos sádicos que evoluem para a tirania como defesa contra o medo de desmoroamento diante de angústias arcaicas, contra um terror sem nome, segundo Ciccone e Ferrant (2009).

Outro jogo, *MediEvil* (Other Ocean Emeryville, 1998/2019), também aborda a figura do tirano e o tema do domínio dos sujeitos pela sua submissão zumbificante de modo mais caricaturado – é uma obra destinada a crianças. O maligno Zarok é um mago que tenta dominar o reino de Gallowmere lançando um feitiço vingativo de necromancia para retirar a alma de seus habitantes e zumbificá-los, além de ressuscitar seu exército de zumbis malignos (Figuras 108 e 109). O início do jogo traz uma pequena narrativa: “Há muito tempo, no reino de Gallowmere, vivia um mago chamado Zarok. Esse homem arrogante e impiedoso odiava seus conterrâneos por eles serem pacíficos. Então ele criou um exército de demônios para tentar conquistar o reino”. A arrogância, o ódio e a impietuosidade do vilão são marcas de sua *hybris*, principalmente para conquistar e subjugar as pessoas porque seus habitantes eram pacíficos.

Figura 108: *Necromancia de Zarok em MediEvil.*



Fonte: Other Ocean Emeryville (1998/2019).

Figura 109: *Cidade enfeitiçada em MediEvil.*

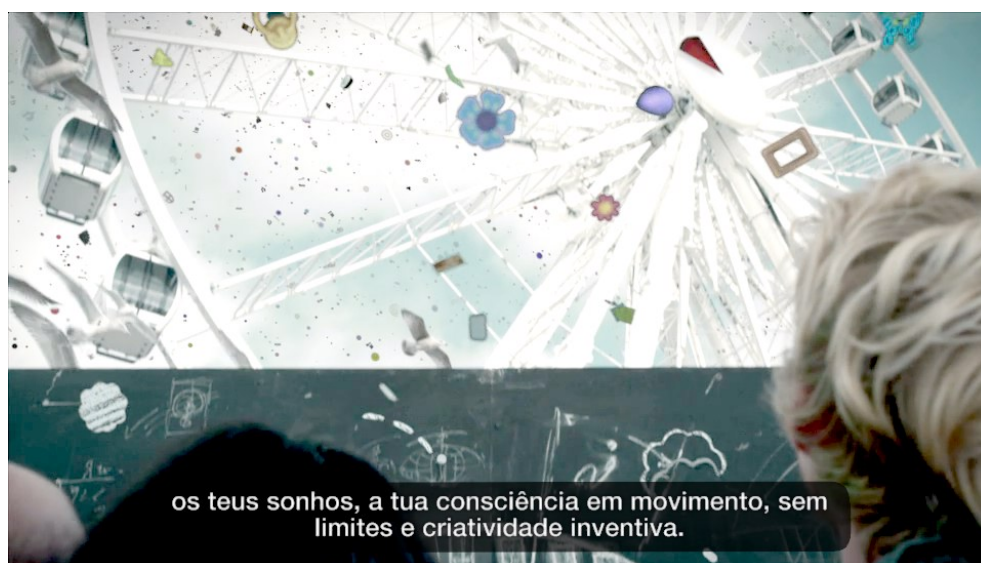


Fonte: Other Ocean Emeryville (1998/2019).

Já em *Little Big Planet PSVita* (Tarsier Studios, Double Eleven e XDev Studio Europe, 2012), também desenvolvido para o público infantil, identificamos outros aspectos importantes da figuração da tirania num monstro em jogos digitais. Na Imagisfera (Figura 110), o mundo da felicidade e dos pensamentos criativos, sonhos e ideias, o Fantocheiro (Figura 111), um títere movido pelo ódio, humilhação narcísica e solidão, torna-se um tirano manipulador que transforma as pessoas em Hollows (Vazios) ao retirar-lhes a felicidade (Figura 112 e 113). A Imagisfera figura os espaços transicionais e intermediários em que se

localiza a experiência cultural (Winnicott, 1971/2019). E o Fantocheiro figura a tirania da destrutividade do Super-eu arcaico associado à inveja dos objetos bons e ao gozo manipulatório e perverso. Para poder fazer alianças perversas e vingar-se da humilhação e solidão, o Fantocheiro esvazia a felicidade e as partes boas de seus submissos, o que figura o movimento típico dos “vínculos” nas perversões narcísicas (Ciccone, 2012). Interessante que esse *game* também figura a casa do Fantocheiro como uma mansão assustadora onde ele realiza a extração da felicidade dos personagens para transformá-los em fantoches Vazios (Figura 114). É uma mansão tão escura que impede que se possa imaginar as coisas (Figura 115). É uma casa que em que os processos intermediários e transicionais não podem acontecer, uma casa de predomínio de sentimentos de desilusão e medo. As analogias com a Mansão Spencer de *Resident Evil* são evidentes, principalmente os elementos aterrorizantes e a atmosfera de desorientação, medo e manipulação perversa, que figuram a destruição do trabalho de vinculação, de simbolização e de intermediário nas situações tirânicas e perversas.

Figura 110: Mundo da Imagisfera de *Little Big Planet*.



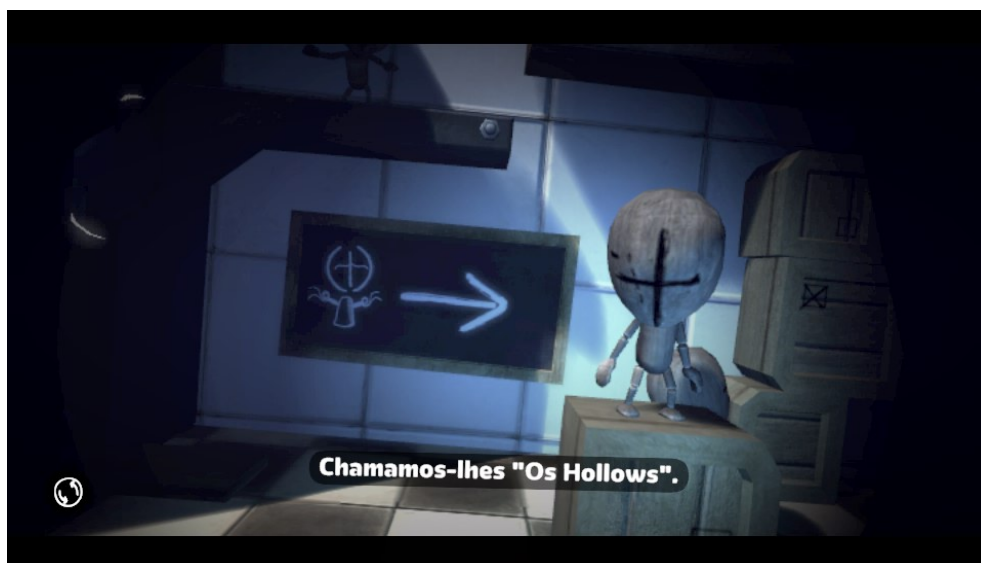
Fonte: Tarsier Studios, Double Eleven e XDev Studio Europe (2012).

Figura 111: *O Fantocheiro odioso de Little Big Planet.*



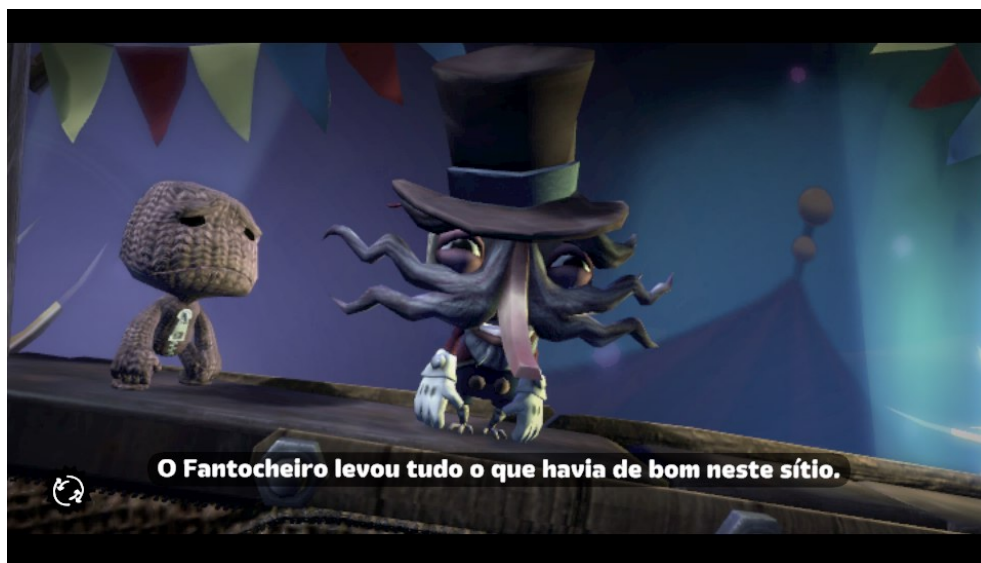
Fonte: Tarsier Studios, Double Eleven e XDev Studio Europe (2012).

Figura 112: *Hollows manipuláveis e sem felicidade de Little Big Planet.*



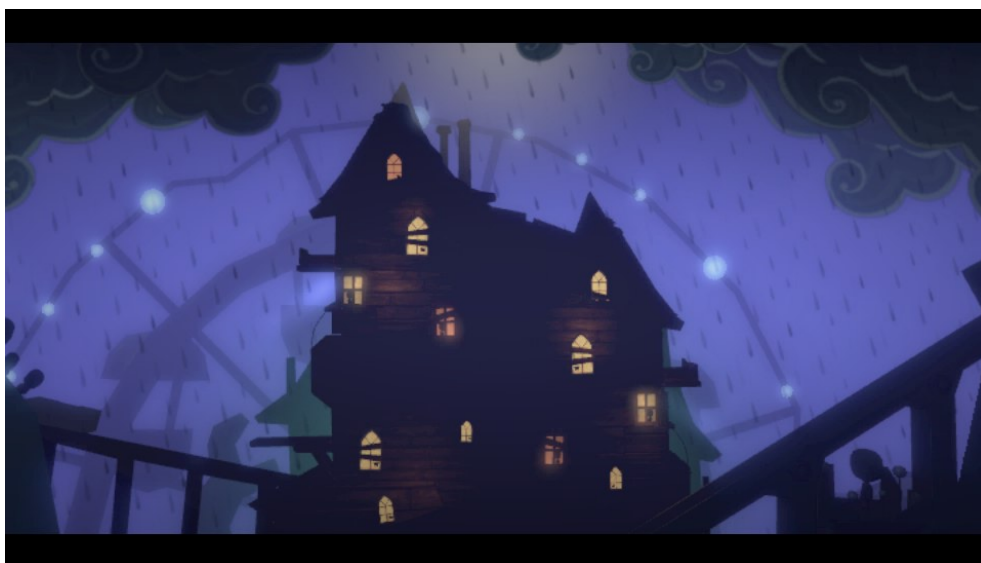
Fonte: Tarsier Studios, Double Eleven e XDev Studio Europe (2012).

Figura 113: Roubo do “bom” pela tirania do Fantocheiro em *Little Big Planet*.



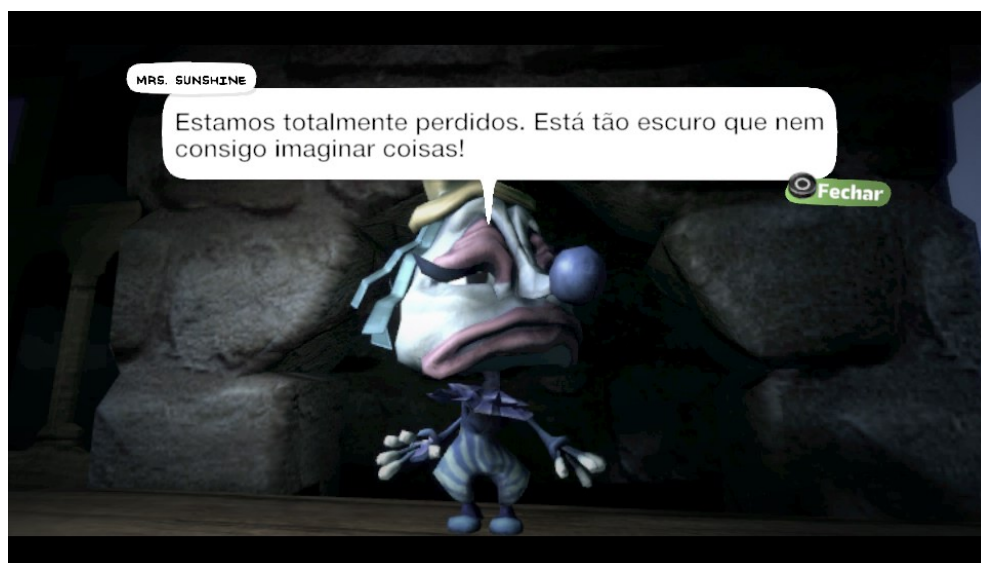
Fonte: Tarsier Studios, Double Eleven e XDev Studio Europe (2012).

Figura 114: *Mansão Assombrada do Fantocheiro de Little Big Planet.*



Fonte: Tarsier Studios, Double Eleven e XDev Studio Europe (2012).

Figura 115: *Desilusão e medo em Little Big Planet.*



Fonte: Tarsier Tarsier Studios, Double Eleven e XDev Studio Europe (2012).

8.6.1 Alianças psicopáticas e tirania

O mal-do-ser é a consequência do metaquadro neocapitalista que fomenta intensamente os **processos de desligamento**, de **desvinculação psíquica e social** e de **destruição dos contratos narcísicos estruturantes**. As conseqüências são a generalização de um tipo de sofrimento de origem social em que o narcisismo se torna “um componente importante do mal-do-ser do mundo hipermoderno. O narcisismo se estabelece sobre bases que já não se sustentam suficientemente nos investimentos recíprocos dos conjuntos e do sujeito, nos contratos narcísicos estruturantes” (Kaës, 2012, p. 132, tradução nossa). Em *Resident Evil* podemos verificar a figuração de uma patologia do narcisismo e dos contratos narcísicos estruturantes na relação de Wesker com Chris e Jill, mas também um narcisismo negativo que visa ao ponto zero da existência do Eu e do próprio sujeito, visa à própria morte nas figuras de Lisa Trevor e Tyrant, tal como Green (1993/2016) fundamentou.

Os objetos digitais em *Resident Evil* relacionados aos ataques aos contratos narcísicos estruturantes e aos processos de desligamento apontam para o destino trágico e danoso da pulsão de morte quando instigada indiscriminadamente pela *hybris* neocapitalista. Para Kaës (2012), tais ataques estragam a capacidade de contenção e a função contentora do aparelho psíquico, que é a “disponibilidade psíquica para acolher em si, sem ser danificado [*endommagé*], intoxicado ou destruído por eles, os objetos e processos não contidos no psiquismo do outro ou de um conjunto de outros sujeitos: elementos brutos carregados de

violência ou confusão, objetos danificados [*abîmés*], como a auto-imagem” (p. 162, tradução nossa). Destroem, portanto, as funções psíquicas estruturantes, contentoras e narcisantes introjetadas para a constituição do narcisismo de vida que se apóiam no contrato narcísico estruturante. Principalmente, as “falhas e violações desse contrato provocam experiências de **traição** dolorosa” (p. 127, tradução e grifos nossos). A traição de Wesker parece figurar essa dimensão das falhas dos contratos narcísicos estruturantes nos grupos.

Outros aspectos importantes figurados no gameplay de *Resident Evil* são o fomento da perversão narcísica e moral e posições tirânicas. Ciccone (2012) verificou que a tirania é uma resposta psíquica e vincular às angústias primitivas de terror, depressão, e à perda total do sentimento de identidade e de ser. O sujeito tirano está submetido, principalmente, aos seus próprios objetos internos tirânicos relacionados à analidade das experiências filogenéticas de vergonha sobre sentimentos de humilhação da criança que defecou em suas calças diante do olhar de todos e que se sente jogada fora, expulsa catastroficamente como um objeto lixo, um dejetivo. A tirania surge como defesa pela idealização de um Eu grandioso, odioso e onipotente para lidar com essa experiência catastrófica. Na intersubjetividade, a tirania exigirá um parceiro submisso, um parceiro-escravo que terá seus objetos internos destruídos para que o tirano possa assumir a função de Super-eu para o escravizado. O tirano constrói alianças inconscientes impregnadas por uma atmosfera de terror sádico e masoquista, um tipo de terror sem nome que leva à solidão absoluta. É um vínculo que não possibilita nem o conforto nem o prazer erótico “ele existe com um só valor: a **sobrevivência**” contra esse terror sem nome (p. 175, tradução e grifos nossos). Na tirania, a idealização das condutas delinquentes serve como defesa contra possíveis humilhações narcísicas. Nesse âmbito, o tirano reina pelo terror e o tiranizado fica preso numa submissão em uma ilusão de que estará protegido. O tirano experiencia os mesmos medos do tiranizado, de impotência, culpa e vergonha diante de seu próprio terror interior, seu “tirano interno”, que é uma defesa contra angústias arcaicas depressivas e de ausência de objeto de ajuda (Ciccone e Ferrant, 2009). Em *Resident Evil*, o objeto digital tirânico, Tyrant, emerge como consequência da voracidade destrutiva e sugere a associação entre os sentimentos filogenéticos da voracidade da oralidade e a humilhação vergonhosa da analidade. O que a voracidade e a humilhação têm em comum é a impregnância mortífera da pulsão de morte que se disjunta da pulsão de vida, predominando no aparelho psíquico singular e grupal. A ideologia neocapitalista desregulada parece, portanto, se pautar tanto na *hybris* voraz da oralidade e também na humilhação vergonhosa da analidade para instituir subjetivações escravizantes pelos seus Ideais,

constituindo subjetividades zumbificadas no terror de sobrevivência sócio-econômica. Nesse aspecto:

O tirano precisa de um escravo para questões narcísicas e, em particular, para se projetar no outro, para fazer com que o outro se encarregue de suas próprias ansiedades, seus próprios sentimentos de desamparo, angústia, seus próprios afetos e, em particular, culpa e vergonha. O escravo é o “transportador afetado”, pode-se dizer, do tirano. . . O que faz o escravo se submeter? É terror. . . O tirano reina pelo terror (p. 176, tradução nossa).

Essa pode ser uma dimensão das **alianças psicopáticas** (Kaës, 2014) do neocapitalismo para produzir formas de tiranias sutis que se constituem como verdadeiras condições de submissão a certos tipos de violências, catástrofes, segregações, racismos explorações da interioridade etc., tal como Fernandes (2005) havia abordado sobre os contratos perversos sociais. As alianças psicopáticas são alienantes e ofensivas, pois utilizam a destrutividade humana para subjugar, dominar e violentar agressivamente o outro (Kaës, 2014).

A falência das ideologias patriarcais do mundo moderno mobilizou outra forma de injunção ideológica “sob a tríplice égide da Ideia onipotente, do Ideal cruel e do Ídolo impiedoso. . . fundamentalismos, neoliberalismo integral. . . ordem antidemocrática” (Kaës, 2012, p. 91, tradução nossa). Principalmente, verificamos o contraste dessas ideologias nocivas pautadas no metaquadro social da *hybris* do Mercado neocapitalista com as dificuldades de se garantir alianças inconscientes estruturantes e garantidoras da vida intrapsíquica e intersubjetiva.

Tanto nas figuras da tirania em *Resident Evil* quanto em *MediEvil* e *Little Big Planet*, os principais mecanismo da perversão moral estão presentes, que são a busca pelo gozo destrutivo e pela dominação (manipulação), segundo Eguier (2001). O perverso moral age nos vínculos e alianças inconscientes por meio da intimidação, da mobilização da perplexidade, da desvalorização, da paralisia e de sentimentos invasivo de culpabilidade nas suas vítimas, tudo com o objetivo de destituí-las de sua autoestima, do controle de si para induzi-las à submissão, à autodestruição ou à perda dos marcos morais.

Nas políticas econômicas e governamentais neoliberais, a tirania surge como um “autoritarismo de face amigável” que se estabelece por estilos de lideranças que usam o poder de modo tirânico, segundo Giroux (2001). Tais posições são um ameaça direta aos processos democráticos, evocando sentimentos de ameaça do retorno do fascismo, do totalitarismo e outras versões de governos tirânicos.

O mito do pai da horda foi interpretado por Freud (1912-1913/2012a) como as origens míticas da própria sociedade. Nesse mito, o pai primitivo governava tirânica, onisciente e onipotentemente, possuindo todas as mulheres e impedindo o acesso de seus filhos à posse de bens e à própria família. Para sobreviverem, os irmãos fizeram um pacto para assassinar o pai da horda e devorá-lo num banquete totêmico, o que possibilitou o acesso à sexualidade e à família por meio das alianças fraternas. Surgiram os tabus de proibição do incesto e do parricídio como modos de expiação da culpa pela morte do pai primitivo, o ancestral fundador do grupo. Mas seus poderes foram incorporados ao Super-eu arcaico, severo e tirânico. As origens míticas da família e dos grupos indicam a importância da fratria para a transformação dos destinos das pulsões no trabalho de cultura e o amansamento do Super-eu tirânico. Kaës (2011b) apontou que:

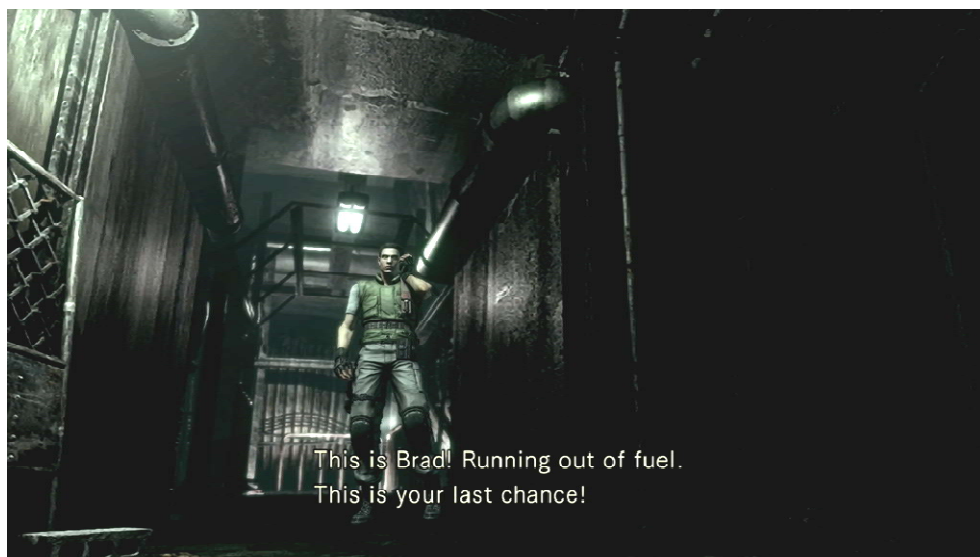
a passagem da horda ao grupo organizado, da natureza à cultura, instituiu a sociedade num duplo pacto: um pacto de cumplicidade na obra da morte [do pai da horda] e um pacto de renúncia ao homicídio. . . [os irmãos] inventam então uma outra forma de alianças que pressupõe novas modalidades identificatórias, aquelas mesmas que tornarão possível, graças à simbolização de seu desejo, que seja inventado e enunciado o duplo interdito do incesto e homicídio. . . No entanto, a proibição do homicídio e do incesto não basta para manter o laço social e a cultura. É necessário que as pulsões encontrem uma outra saída, além da realização direta de seus objetivos. Assim, o **trabalho da cultura e a sublimação** vieram permitir ultrapassar o simples nível elementar do interdito (p. 203, grifos nossos).

Kaës (2011b) também verificou que a aliança fraterna de destituição do tirânico possibilita a passagem do arbitrário violento relacionado com o todo-poder paterno originário para a autoridade do grupo fraterno. São alianças que são mobilizadas contra a agústia de confusão e o caos. As figuras de tirânicos em *Resident Evil*, *MediEvil* e *Little Big Planet*, por exemplo, parecem se aproximar do Pai arcaico confuso tal como Kaës (2011b) descreve. São figuras dotadas de poder arcaico que não exercem autoridade estruturante e simbolígena, mas o domínio sobre o pensar dos grupos e instituições, desqualificando-os, confundindo passado e presente em atos impensáveis. O Estado nazista foi o protótipo de um Estado-para-a-destruição em que as forças de ídolos e processos mortíferos se instauram com base na tirania ditatorial e totalitária e sentimentos de ameaças do retorno da tirania e do pai da horda primitiva ainda permanecem na cultura (Enriquez, 1983/1999). O retorno da política do ódio com características herdeiras do totalitarismo extremista na eleição do governo bolsonarista no Brasil pode ser considerado um claro exemplo disso (Gallego, 2018).

8.7 Resgate do Fraterno na batalha pela sobrevivência

Logo após o primeiro confronto com Tyrant e a morte de Wesker, Brad retoma o contato oferecendo ajuda (Figura 116). Ao chegar ao heliporto da mansão, o avatar precisa lançar um sinal para Brad localizá-lo (Figura 117). Chris, Rebecca e Jill se reencontram e o Tyrant resurge (Figura 118) atingindo Jill e deixando-a inconsciente. A batalha final se reinicia e só termina quando Chris o derrota com a ajuda de Rebecca e Brad, que lhe envia um lança-foguetes (Figuras 119 e 120). Novamente uma questão de agência emerge no *gameplay*, pois o jogador precisa evitar que Tyrant destrua Rebecca para que ela o ajude. A mecânica de temporização também se inicia, marcando o tempo para a explosão da mansão.

Figura 116: *Comunicação com Brad.*



Legenda: “Aqui é o Brad. Ficando sem combustível. Essa é sua última chance”. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 117: Lançador de sinal de socorro.



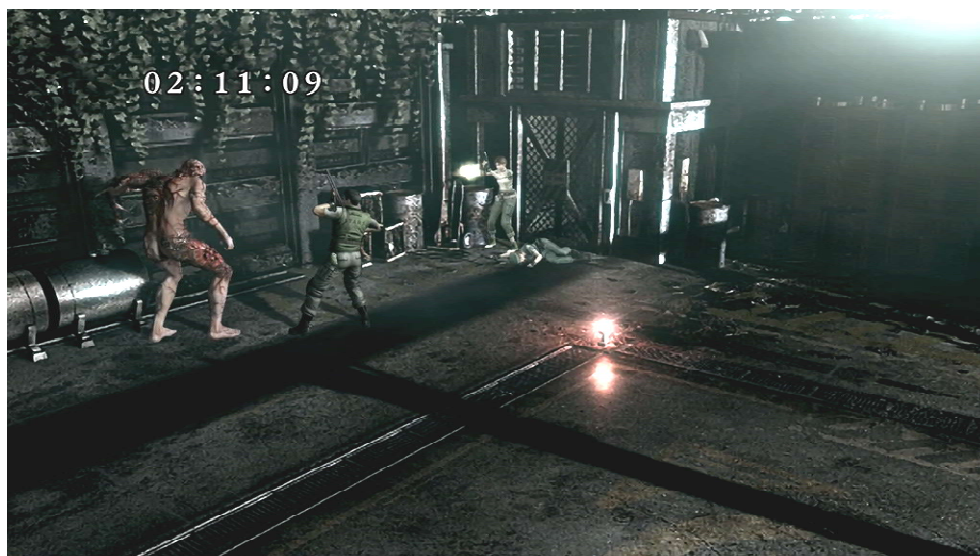
Fonte: Capcom (1996/2019).

Figura 118: Tyrant ressurge para a batalha final.



Fonte: Capcom (1996/2019).

Figura 119: *Batalha de Chris e Rebecca contra Tyrant..*



Nota: O temporizador está na tela e Jill permanece desmaiada no chão. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 120: *Destruição de Tyrant com lança-foguetes.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

Depois que Tyrant é destruído, Chris, Jill e Rebecca são resgatados pelo helicóptero de Brad e a mansão explode num autoextermínio programado por Rebecca antes do confronto derradeiro (Figura 121). O jogo oferece o troféu de recompensa de término: “O pesadelo acaba”. Chris, Jill e Rebecca voam para longe da mansão, juntamente com Brad (Figura 122). Os sentimentos de alívio e de resiliência, solidariedade, gratidão, altruísmo, coragem, companheirismo e segurança são mobilizados no pesquisador-jogador nessas cinemáticas finais. Entre os personagens e o avatar, a dimensão do Fraterno fica nas expressões de alívio,

tranquilidade e confiança protetora e reasseguradora que se seguem ao estarem no helicóptero (Figura 123).

A explosão está miticamente associada aos processos transformativos da matéria e o fogo, à purificação e regeneração sacrificiais (Chevalier e Gheerbrant, 1969/2020). No caso da Mansão Spencer, pode simbolizar o desejo de transformação da destrutividade e violência da *hybris* por meio de contratos narcísicos, pactos fraternos e por pactos denegativos de transformação do mal implicado na ideologia neocapitalista. Crowley (2014) apontou que a questão abordada em *Resident Evil* é de sentimentos de incongruência paradoxal entre o controle que o jogador tem no jogo, suas escolhas e jogabilidade, e o controle do jogo sobre o jogador por meio das regras e mecânica de jogo que impedem de sair da mansão sem realizar algumas tarefas, inclusive a sua destruição. Por isso, “a compreensão e agência do jogador estão limitados pela sua navegação e experiência de uma manifestação específica da mansão: nos seus quebra-cabeças, nos seus corredores” (p. 38, tradução nossa) que limitam suas ações. Disso entendemos que os personagens e o jogador estão aprisionados na lógica de terror de sobrevivência e sua escapatória é a explosão da mansão, que pode simbolizar nisso a destruição do controle subjulgante implicados na ideologia neoliberal de *hybris* e sua tirania.

Figura 121: *Explosão da mansão Spencer.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

Figura 122: *Helicóptero de resgate da S.T.A.R.S.*



Legenda: “O pesadelo acaba”. *Fonte:* Capcom (1996/2019).

Figura 123: *Jill deitada nos ombros de Chris.*

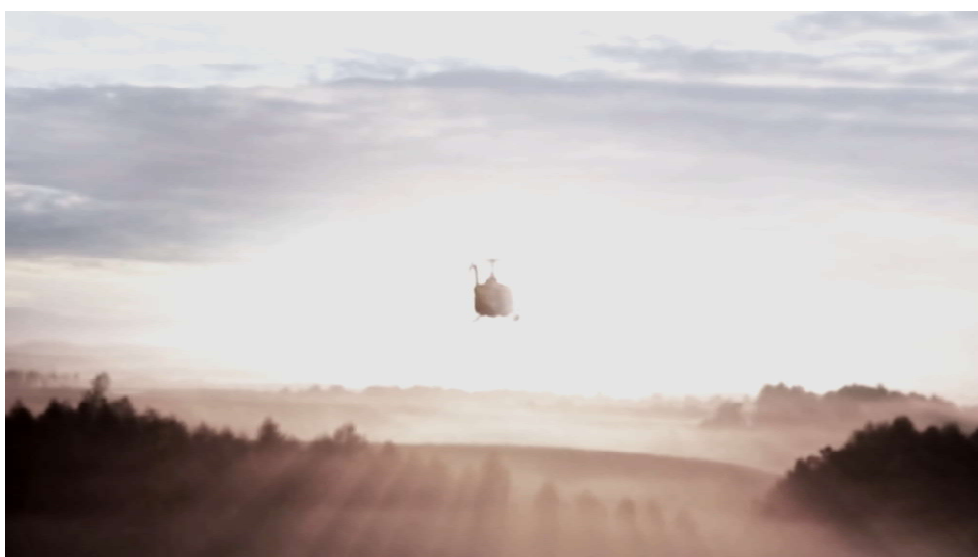


Fonte: Capcom (1996/2019).

A última cena é do helicóptero voando para um céu limpo e claro (Figura 124). A simbólica mítica do céu indica sabedoria, lei moral, perenidade, transcendência, consciência e ordem. O helicóptero é uma aeronave que faz alusão ao Pégasso da mitologia grego-romana, sugerindo simbolizar grandes aspirações, pensamentos, ideias, razão, independência (Chevalier e Gheerbrant, 1969/2020). Interessante que a representação do helicóptero já havia surgido em *Zombie Zombie* (Spaceman, 1984), um dos primeiros jogos digitais sobre zumbis, como elemento facilitador do salvamento do avatar que precisa destruir zumbis que infestam

uma cidade antiga amaldiçoada (Figura 125). Também verificamos em *Zombi* (Ubisoft, 1986) o helicóptero como representante simbólico do salvamento dos sobreviventes (Figura 126). Esses elementos míticos sugerem que a figura do helicóptero indica o próprio desejo de resgate da capacidade dos processos intermediários do pensar e do simbolizar apoiados nas garantias metapsíquicas das alianças fraternas.

Figura 124: *Helicóptero da S.T.A.R.S. voando em direção ao céu claro e limpo.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

Figura 125: *Helicóptero em Zombie Zombie.*



Fonte: Spaceman (1984).

Figura 126: *Helicóptero de salvamento dos sobreviventes em Zombi.*



Fonte: Ubisoft (1986).

A tela final de *Resident Evil* é a mesma de início (Figura 2), mas com o desaparecimento da imagem do olho (Figura 127). A sua ausência pode significar a figuração da amenização ou transformação dos sentimentos persecutórios e tirânicos de um Super-eu cruel e arcaico relacionado com a voracidade da *hybris*.

Figura 127: *Tela final com o título.*



Fonte: Capcom (1996/2019).

A cena final (Figura 124) mostra um céu limpo, claro e iluminado, menos persecutório, quando comparada com a cenarização de tempo chuvoso, neblinas e a atmosfera

sombria e pouco iluminada do início do jogo (Figura 6). Podem simbolizar a esperança de vida e o predomínio de Eros sobre Thanatos. Podemos supor que essa é uma resposta possível à problemática de quem predominará na luta entre Eros e Thanatos, tal como formulada por Freud (1930/2021b). **A esperança de vida sobre a morte pode ser garantida nas alianças fraternas.**

De modo mais amplo, essas constatações corroboram em partes com o argumento de Haddad (2020) sobre jogos digitais de terror de sobrevivência tais quais *Resident Evil* em que os jogadores são incentivados na “expressão de ambos Eros, a pulsão de vida, e Thanatos, a pulsão de morte. . . são forçados a confrontar o que significa amar, sobreviver, ser caçado pelos mortos e os vivos e para matar. . . Videogames de zumbis permitem que os vivos explorem ludicamente temas sombrios que eles não seriam capazes de outra forma (p. 100, tradução nossa).

A importância da figura dos zumbis em jogos digitais tomou tamanha proporção que podemos encontrá-los fazendo parte do bestiário de *Minecraft* (Mojang Studios, 2011) (Figura 128). *Minecraft* é um dos jogos mais vendidos mundialmente até o momento, de impacto relevante na cultura popular, principalmente entre crianças (Garrelts, 2014). É um jogo em primeira pessoa, de mundo aberto e criações livres (*sandbox*), com um modo de sobrevivência que traz zumbis, aranhas, esqueletos e outros monstros para atacar o avatar jogável. Figura também as angústias de sobrevivência e a busca de vínculos fraternos.

Figura 128: Zumbi em *Minecraft*.



Fonte: Mojang Studios (2011).

Dark Souls (FromSoftware, 2011/2018), um sucessor do estilo de narrativa e mecânica de jogo de Resident Evil, aborda amplamente a perspectiva de que o próprio avatar jogável é um morto-vivo (o anti-herói), um ser Vazio (Hollow) (Figura 129), que necessita recuperar sua humanidade perdida para salvar-se e salvar a sociedade decadente de um destino ainda mais infável (Figura 130). Figura imagens do sujeito e da sociedade decadentes, ambientado numa atmosfera de sensações tensas, opressivas e destrutivas de terror de sobrevivência. A mecânica do jogo introduziu níveis prévios de dificuldade intensa e punitividade nos confrontos com os inimigos. Mecheri e Romieu (2017) destacaram que Dark Souls explora amplamente o terror de sobrevivência em sua mais profunda dimensão masoquista destrutiva. Evidencia a própria luta do sujeito precarizado, sem recursos psíquicos e materiais, contra a perda de sua humanidade decorrente da punitividade advinda pela falta de oportunidades, perda de emprego, de dinheiro e das condições sociais e materiais no neocapitalismo. É um game que aponta, num efeito de sátira irônica e cínica, que o mal que habita o ser humano é a cobiça (avidez, ambição) e os estados psíquicos vazios (Figura 131).

A figuração do Vazio (Hollow) em Dark Souls é utilizada com o mesmo sentido que em Little Big Planet (Figura 112), por exemplo. O sentimento de vazio está relacionado aos sofrimentos psíquicos de origem social e se relaciona com os falsos semblantes, os estados e situações limítrofes e as defesas diante das angústias arcaicas psicóticas de não existência, de não SER (Kaës, 2012).

Figura 129: Estado de ser Vazio, sem humanidade, em Dark Souls.



Fonte: FromSoftware (2011/2018).

Figura 130: Recuperar a humanidade do morto-vivo.



Fonte: FromSoftware (2011/2018).

Figura 131: A cobiça (ganância, voracidade) como parte do ser humano.

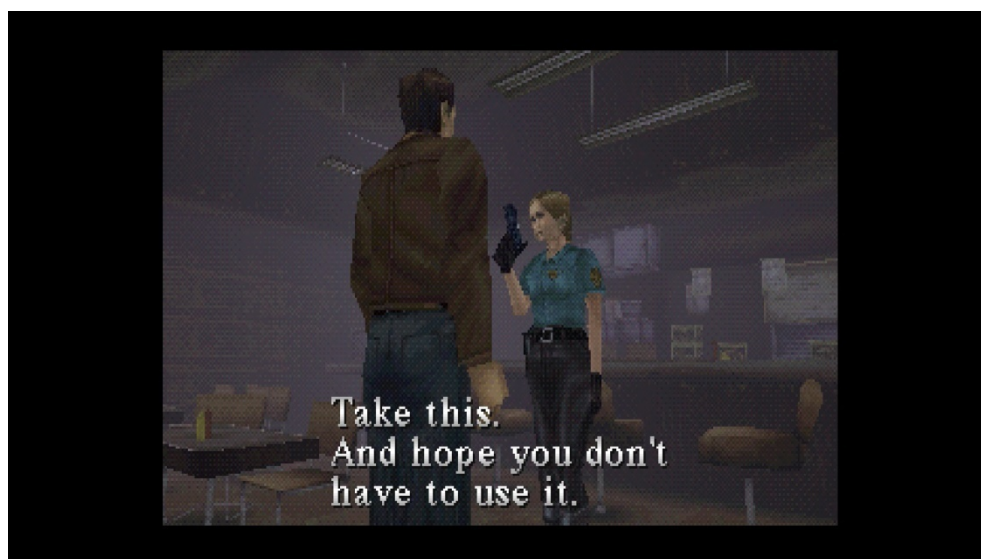


Fonte: FromSoftware (2011/2018).

Outros jogos digitais que surgiram depois de *Resident Evil*, do gênero terror de sobrevivência, também abordam angústias aterrorizantes e pactos fraternos contra o mal. *Silent Hill* (Team Silent, 1999), um jogo terror psicológico com elementos sobrenaturais, traz Cybil, uma policial de uma cidade vizinha, para ajudar Harry, o avatar jogável. Deverão resgatar a filha de Harry que ficou perdida numa cidade dominada pelo ocultismo e fenômenos paranormais. Cybil inicialmente oferece sua arma para que o avatar jogável possa se proteger, estabelecendo um pacto de ajuda (Figuras 132 e 133). Para Santos e White (2005), tanto em *Resident Evil* quanto em *Silent Hill*:

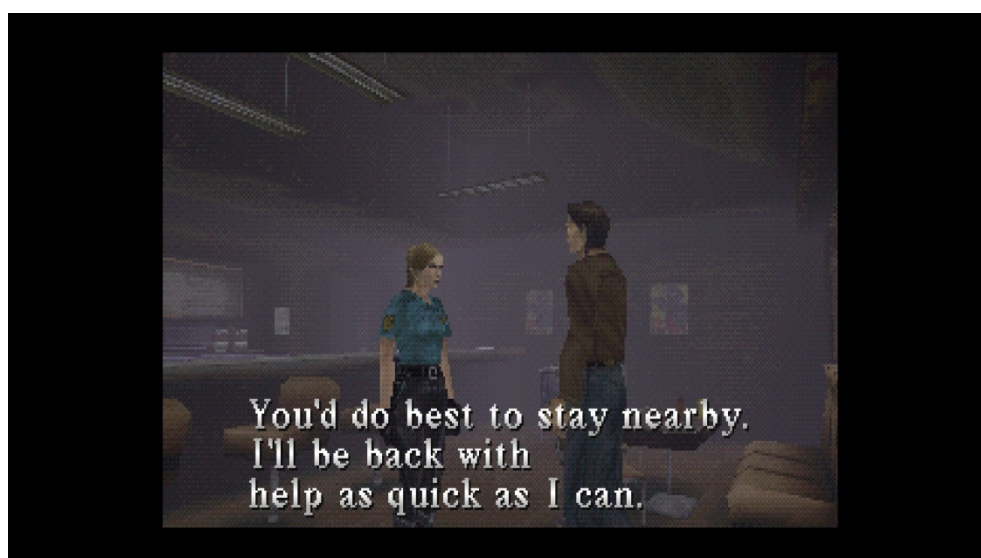
o jogador aniquila monstros e esclarece ambiguidades que ameaçam não somente a estabilidade da subjetividade do jogador, mas também a **ordem psico-social basal de sua subjetividade**. . . Claramente esse jogos posicionam o jogador como campeão da ordem simbólica: nós devemos coletar arquivos de textos e montar uma ordem narrativa . . . e, obviamente, destruir os murmúrios abjetais ameaçadores da ordem simbólica (p. 70-72, tradução e grifos nossos).

Figura 132: *Cybil oferece uma arma para o avatar em Silent Hill.*



Legenda: “Pegue isso. E torça para que você não tenha que usá-lo”. *Fonte:* Team Silent (1999).

Figura 133: *Compromisso de ajuda em Silent Hill.*



Legenda: “Você faça o melhor para ficar por perto. Eu voltarei com ajuda assim que puder”. *Fonte:* Team Silent (1999).

Em *DeadLight* (Tequila Works, 2012/2016), por exemplo, o avatar jogável Randall Wayne deve sobreviver ao apocalipse lutando contra zumbis, os Shadows (literalmente “sombras”), e a dominação de milícias. A mecânica do jogo estabelece a oferta e o recebimento de ajuda entre os personagens e o avatar para escapar de armadilhas e lutar contra zumbis, tal como em *Resident Evil*. Na Figura 134 podemos verificar o esforço de Wayne para socorrer Ben, seu amigo. Na Figura 135, ele ajuda outra NPC a escalar um obstáculo, reassegurando-a emocionalmente. Figuram, desse modo, a importância do vínculo fraterno de solidariedade, cumplicidade e proteção contra a destrutividade.

Figura 134: *Oferta de ajuda de Wayne para seu amigo Ben.*



Legenda: “Sente aí, Bem. Eu vou buscar alguma ajuda. Voltarei o mais rápido possível”. *Nota:* o objetivo dessa fase é encontrar remédios para Bem sobreviver. *Fonte:* Tequila Studios (2012/2016).

Figura 135: Mecânica de jogo de ajuda em *DeadLight*.



Legenda: “Não se preocupe, estou aqui”. *Fonte:* Tequila Studios (2012/2016).

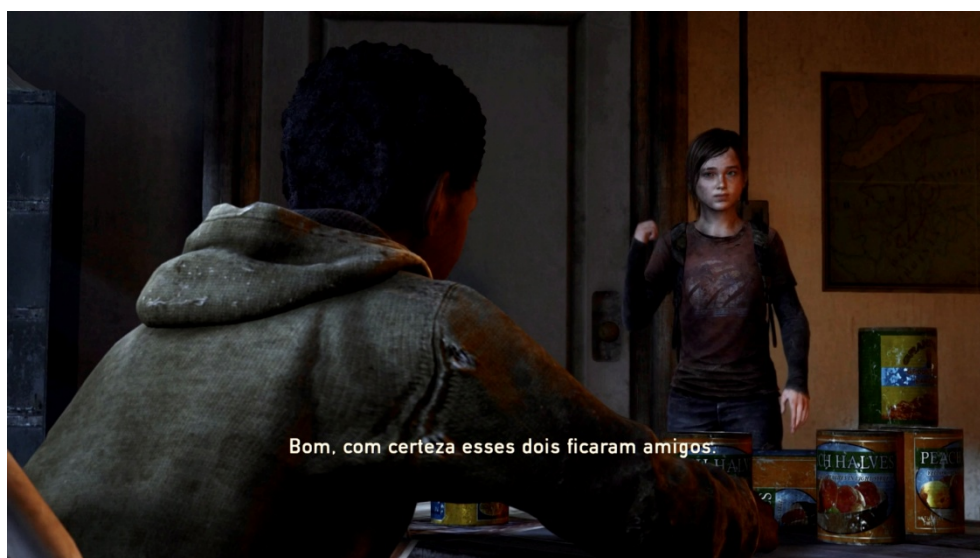
Já no sucesso comercial e premiado *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013/2014), a mesma mecânica de jogo de auxílio dos personagens não-jogáveis ao avatar e vice versa também está presente. Os sentimentos de ajuda mútua, parceria, amizade e cumplicidade indicam a figuração da formação de alianças fraternas (Figuras 136 e 137). Joel é o avatar controlável na maior parte do jogo que deve salvar a jovem Ellie de diversas situações para mantê-la em segurança. Na Figura 136, podemos verificar Joel recebendo ajuda de sua parceira de “sobrevivência apocalíptica”, Tess, para escalar uma parede. Na Figura 137, Ellie enfatiza para Sam a formação de vínculo fraterno entre Joel e o irmão mais velho do garoto, Henry, após um acordo para chegarem aos seus respectivos destinos enfrentando juntos zumbis e algumas milícias. Nessa cinemática, Ellie também está tentado construir uma aliança fraterna com Sam. A mecânica de jogo faz com que os NPC ajudem o avatar jogável, mobilizando sentimento de proteção mútua e de socorro e solicita que o avatar proteja-os também. Assim, possibilita a distinção emocional por contraste entre ajuda mútua, parceria, amizade, desespero, solidão e desconfiança, pois nas fases seguintes Ellie se torna o avatar jogável que, sozinha, terá que buscar ajuda para Joel, ferido num confronto.

Figura 136: Tess ajuda Joel em *The Last of Us*.



Fonte: Naughty Dog (2013/2014).

Figura 137: Formação de vínculo fraterno em *The Last of Us*.



Nota: Ellie comenta a amizade entre Joel e seu parceiro, após o enfrentamento de uma horda de zumbis. Fonte: Naughty Dog (2013/2014).

8.7.1 Complexo e pacto fraternos

Resident Evil atualiza digitalmente objetos digitais que simbolizam alianças inconscientes que mostram as vicissitudes da negatividade do complexo fraterno, sua dimensão monstruosa, destrutiva, mortífera, tirânica nas alianças perversas, bem como sua dimensão fraternal, de cuidados solidários, de cooperação e ajuda mútua nas alianças

narcísicas estruturantes e fraternas diante de ameaça à própria existência da humanidade pela voracidade das grandes corporações neocapitalistas. As posições de traição e ataques do capitão Wesker e as de resgate e proteção solidária de Chris atualizam simbolicamente a dinâmica de bivalência do complexo fraterno, entre as figuras do salvador, o herói, e o perseguidor, o monstro. E até mesmo a morte de Wesker e o surgimento de Tyrant como o último *boss* a ser enfrentado em seu lugar remetem ao simbolismo do duplo narcísico como monstro perseguidor, uma faceta do Super-eu tirânico, cruel e autocrítico (Kaës, 2011b). Mas, principalmente, demonstram as hostilidades e destruições causadas pela desmesura da ganância: a pulsão de morte em estado bruto “se manifesta na ambição e nas angústias persecutórias que lhe servem de base” (p. 279).

Nesse ponto de nossa análise, podemos construir uma equação simbólica dos principais objetos “vilões” atualizados em *Resident Evil* e seus significados simbólicos: cachorros zumbificados na floresta Raccoon = mansão Spencer = zumbis na mansão Spencer = cobra Yawn = super-zumbi Crimson Head Prototype 1 = tubarão Neptune = Planta 42 = mulher morta-viva Lisa Trevor = capitão Wesker = arma bio-orgânica Tyrant = corporação Umbrella. **Todas essas figuras simbolizam os efeitos da pulsão de morte, da *hybris* das grandes corporações nos sujeitos, nos seus vínculos e na fauna e flora.** Metaforizam os aspectos mais arcaicos de voracidade e destrutividade do Super-eu cultural associados aos ideais neocapitalistas de consumismo, poder e ganância para acúmulo de capital pela classe detentora do poder, da riqueza e dos meios de produção. E as modalidades de interações entre o avatar e os personagens não jogáveis figuram simbolicamente as vicissitudes das alianças inconscientes estruturantes, alienantes e patológicas típicas da época atual relacionadas com a positividade ou negatividade do complexo fraterno.

O **complexo fraterno**, segundo Kaës (2011b), indica a dimensão intrapsíquica do duplo narcísico enquanto introjeção fantasística do outro semelhante e seus afetos de rivalidade e curiosidade, atração e rejeição. Sua forma arcaica e pré-edípica revela a conflitualidade entre vida e morte, entre autoconservação, afirmação narcísica e destruição dos objetos internos. A imagem fraterna é a representação inconsciente do outro semelhante enquanto objeto de amor e ciúmes, mas arcaicamente como intruso, rival e concorrente. Tais afetos são atualizados nos vínculos, o que torna o complexo fraterno um dos organizadores psíquicos das alianças inconscientes. “Complexo fraterno e laço fraterno formam assim dois níveis de análise da categoria do fraterno” (Kaës, 2011b, p. 18). A expressão cultural desse complexo demonstra suas funções na psique e nas alianças inconscientes:

Os grandes ciclos míticos, mas também o conto, a lenda e a utopia, o romance e o teatro foram e ainda são não somente suportes privilegiados dos discursos feitos sobre o complexo fraterno. . . Os mitos nos ensinam também sobre seu papel específico na origem da criação, da violência, da ordem (ou da desordem) social, da genealogia, do desejo e da morte. Eles codificam ordens de realidade diversas, prescrevem normas, explicam um enigma, mas nem sempre o resolvem. . . As relações de irmãos e de irmãs, os amores ternos e as invejas ferozes que os atravessam, as façanhas heróicas para salvar o pequeno grupo do perigo são expostos no conto. . . as crianças sempre triunfam nas provas a que são submetidas: de seus desejos de abandonar e de suas angústias de abandono, de seus fantasmas de devorar/ser devorado, de destruição anal, de castração. . . O conto fala certamente da família humana, repertoria seus laços, suas figuras e transformações, prescreve suas normas e alerta sobre desvios. Ele fala também da família interna, formada e deformada pelo jogo do desejo e das angústias, pelas imagens “trabalhadas” na fábrica do sonho. . . A literatura, o romance e o teatro, mas também o cinema, têm um repertório impressionante de situações e de personagens que colocam em jogo o complexo fraterno, os laços fraternos (Kaës, 2011b, pp. 54-56, tradução nossa).

Além disso, segundo Kaës (2011a, 2011b), qualquer alternativa para lidar com o lado sombrio do complexo fraterno necessita de sentimentos de gratidão duráveis. É possível identificar a gratidão entre os personagens e o avatar jogável tanto em *Resident Evil* quanto em *Silent Hill*, *DeadLight* e *The Last of Us*, por exemplo.

Se, para Pfister (2020), em muitos jogos digitais de zumbis o jogador só pode contar consigo mesmo diante da proliferação dos ataques dos mortos-vivos – uma nítida figura do isolamento, solidão e individualismo, verificamos que ***Resident Evil* figura a importância dos pactos fraternos entre os personagens e o avatar jogável como condição para superar as ameaças à vida psíquica e social.**

Freud (1930/2010d, 1924/2011e), no início do século XX, havia verificado que a sobrevivência da humanidade pela restrição da satisfação direta das pulsões resulta no mal-estar da civilização. Na eterna luta entre Eros e Thanatos, a maldade e a destrutividade podem prevalecer sobre os pactos sociais, fomentando um sofrimento de origem social que pode iludir com a ideia de um suposto retorno ao estado primitivo e de barbárie na busca de maior felicidade. Já na década de 1960, Lacan (2003) evidenciou, entre outros, que a intensa mobilização da destrutividade – o gozo que está além do princípio do prazer – é uma estratégia típica do neocapitalismo para aumentar o consumismo, e destacou a importância da **ética** na sociedade contemporânea para lidar com seus efeitos. O que *Resident Evil* sugere como linha de fuga ética, seu “values at play”, é que o retorno à primitividade, à barbárie, é nocivo, e que o resgate das alianças inconscientes estruturantes pode ser um meio de enfrentar e refrear a destrutividade de Thanatos. A construção de alianças estruturantes é uma alternativa de sobrevivência da pulsão de vida diante da destrutividade de contratos perversos e da pulsão de morte implicados na desmesura da ganância. Para Kaës (2014), as alianças estruturantes (contratos narcísicos, pactos fraternos e contratos de renúncia à satisfação direta

das pulsões) são as bases da formação das comunidades e derivam da resolução do conflito simbólico e arcaico entre o Pai tirânico da horda e os Irmãos, filhos que o assassinam para poderem sobreviver. Para se ter a proteção da comunidade dos Irmãos, deve-se renunciar à satisfação direta do incesto, o canibalismo e o assassinato em termos de parricídio, filicídio e fratricídio. Em *Resident Evil*, tanto o avatar herói quanto seus parceiros precisam implicitamente renunciar à satisfação direta das pulsões destrutivas para fazerem alianças e sobreviver.

Resident Evil apresenta a atualização do Pai arcaico e tirânico nas figuras do capitão Wesker e de Tyrant enquanto imagens representativas da violência e do arbitrário sem interdições, próprios ao sistema da desmesura da avidez neocapitalista atual, bem como seus efeitos de submissão escravista. Kaës (2011b, 2014) afirmou que o fracasso dos contratos de renúncia deixa o sujeito às voltas com objetos não transformáveis, com o anti-pensar e sem continentes contentores. Deixa o sujeito no desamparo diante de objetos brutos que são exportados, depositados ou identificados projetiva e introjetivamente no aparelho psíquico dos outros de forma massiva. Se as alianças inconscientes estruturantes possibilitam os vínculos e a comunidade por meio de satisfações substitutivas da realização direta das pulsões na sublimação e o trabalho do pensar, sua destruição é consequência da proliferação das alianças patológicas que podem fomentar o retorno do arcaico do complexo fraterno em sua dimensão destrutiva, negativa. Desamarrá-las, desenoda-las se faz necessário para a garantia do predomínio de Eros sobre Thanatos.

A destruição da mansão Spencer, de Wesker e dos zumbis em *Resident Evil* parecem figurar simbolicamente o desejo de desnodar as alianças patológicas por meio do pacto dos Irmãos, além de figurarem o fracasso do contrato de renúncia nessas modalidades destrutivas de alianças inconscientes. Para Kaës (2014), as alianças fraternas implicam na sustentação da renúncia à satisfação direta das pulsões, principalmente das pulsões de morte e sua manifestação violenta.

Resident Evil, para Kempner (2020):

força seus jogadores a pensar sobre o impacto direto do capitalismo imprudente em seu mundo de jogabilidade. . . cria momentos de intensidade ao longo das linhas descritas por Deleuze e Guattari: começa com o estado bloqueado do capitalismo, então a proliferação de zumbis, ameaças e conspirações forçam o jogador a ir além desses bloqueios, e o estado final do jogo esboça um potencial — se problemático — caminho de fuga (p. 144, tradução nossa).

Nossa pesquisa verificou que um caminho de fuga do capitalismo bloqueado e da proliferação dos estados psíquico “zumbificados” simbolizado figuradamente nesse jogo e em

outros do mesmo gênero é a formação e manutenção de alianças inconscientes estruturantes. Nesse aspecto, Epp (2020) analisou a dialética ficcional entre a figura dos zumbis (o monstro) e o sobrevivente (o herói, a vítima ou os coadjuvantes). Dessa análise concluiu que, se o sujeito do século XX estaria em perigo de ser tornar um zumbi ao ser cooptado pela lógica neocapitalista do consumismo irracional em massa, o sujeito do século XXI seria o sobrevivente que luta para recuperar sua humanidade pela inserção num emprego e em condições sociais mais dignas. Um aspecto dessa dignidade pode se relacionar com a formação e garantia dos pactos fraternos que são as bases das instituições democráticas, tendo em vista que “as **grandes transformações** religiosas, políticas e sociais são **sempre** correlativas à emergência da **questão do fraterno**”, segundo Kaës (2011b, p. 13).

9. CONSIDERAÇÕES: TRABALHO DE CIBERCULTURA E JOGOS DIGITAIS

Apesar dos avanços tecnológicos e conquistas econômicas, sociopolíticas, culturais e medicinais que o capitalismo proporcionou por meio da globalização, a sua atual condição desregulada – o neocapitalismo financeiro, permitiu que as grandes desigualdades sociais e econômicas continuassem a se perpetuar de modo destrutivo (Kaës, 2012). Para tanto, o metaquadro neoliberal serviu-se de práticas pleonásticas – a *hybris*, para exacerbar a desmesura da avidez (desmesura da voracidade, da ganância) com o objetivo de intensificar o acúmulo predatório de capital por uma minoria favorecida (Dufour, 2015; Harvey, 2008; Lasch, 1984). A maioria dos sujeitos é deixada à deriva socioeconômica, principalmente nos países “em desenvolvimento” ou “pobres”, sendo constantemente estimulada a um consumismo impraticável e insustentável (Bauman, 1998; Harvey, 2008; Stiglitz, 2002; Souza, 2019). O capitalismo em seu estado atual, portanto, é:

um sistema absurdo: os **assalariados perderam a propriedade** do resultado de seu **trabalho** e a possibilidade de levar uma vida ativa fora da **subordinação**. Quanto aos **capitalistas**, estão presos a um **processo infundável e insaciável**, totalmente abstrato e **dissociado da satisfação de necessidades de consumo**, mesmo que supérfluas. Para esses dois tipos de protagonistas, a inserção no processo capitalista carece de justificativas.

Ora, a acumulação capitalista, embora ocorra em graus desiguais conforme o caminho do lucro pelo qual se enverede. . . exige a mobilização de um número imenso de pessoas cujas chances de **lucro são pequenas** (especialmente quando o seu capital de partida é medíocre ou inexistente) (Boltanski e Chiapello, 1999/2020, p. 38, grifos nossos).

A ideologia neocapitalista veicula a desregulação do controle econômico estatal para que o acúmulo financeiro possa ser garantido aos donos do capital e o consumismo possa satisfazer as necessidades e desejos de modo individualizado, egoísta, voraz e predatório. Propõe soluções mercantilizadoras e individualistas para os problemas de ordem coletiva, atijando permanentemente a voracidade sem considerar os efeitos da destituidade. Lasch (1984) sugeriu que vivemos nisso com sentimentos constantes de fragilização e de perigo que instauram uma retórica sobrevivencialista, desde a década de 1970: “a ameaça de guerra nuclear, a ameaça de catástrofe ecológica, a memória da guerra genocida dos nazistas contra os Judeus, o possível colapso de toda a nossa civilização gerou uma sensação generalizada de crise” (p. 63, tradução nossa). As consequências são a proliferação do mal destrutivo que promove a insegurança social e existencial pela precarização do trabalho, privatizando as preocupações e obrigações da vida social comum e partilhada.

A ideologia neoliberal promove o crescimento indiscriminado das diversas formas de violência, precarizações, racismos, radicalizações, humilhações narcísicas, desfiliações, isolamentos e exclusões, inclusive posições ideológicas tirânicas (Kaës, 2011a, 2012, 2016a; Raoult, 2017; Zaltzman, 2007). A voracidade desmesurada constantemente exacerbada ataca e destrói a vida biológica, psíquica, social, ambiental e ecológica num movimento sóciopolítico e econômico autofágico (Jappe, 2021). Faz com que os limites do consumo sejam impensáveis ou inaceitáveis, fomentando processos de **dessimbolização** e **psicotização** generalizados:

A dessimbolização é o **desaparecimento** de **toda a ficção**. . . Resulta em **injunções paradoxais** para o indivíduo produzindo sentimento de um **mundo incoerente** e **caótico**. A **perda de sentido**, o **desencantamento** e a **crise dos valores** que são suas consequências engendram um **mal-do-ser** profundo. . . de **angústias paranoides** (sentimento de assédio) e **esquizoides** (sentimento de fragmentação). . . O desmantelamento histórico dos recursos de **solidariedade**, que é também ruptura do vínculo com a ancestralidade e o originário, conduz ao particularismo em detrimento a um pseudo-comunitarismo. Tudo o que **resta** são **doenças da identidade**. . . O encontro com a alteridade ocorre numa especularidade persecutória (Raoult, 2017, pp. 139-140, tradução e grifos nossos).

A promessa de igualdade de oportunidades, liberdade, autonomia e prosperidade do capitalismo do século XX, para superar a pobreza, foi deturpada pela sua própria desregulação que culminou com sua crise no século XXI⁴⁴. No Brasil, as desigualdades são evidentes, segundo Souza (2018, 2019) devido a uma dominação subpolítica. Tal dominação originou-se do escravismo de outrora, e tem características de hierarquização valorativa para definir quem é gente cidadã ou não, operando diversas formas de violência para garantir as vantagens à população branca ou de origem européia, segundo Costa (2015). É um tipo de metaquadro que perpetua a antiga violência escravista de modo simbólico e generalizado, principalmente para as populações afrodescendentes, mestiças, indígenas, pobres etc., herdeiras simbólicas dessa condição. O mito dos zumbis e sua origem nos processos escravistas nas fazendas de plantações da América Central encontram forte ressonância no período colonizador brasileiro. Ambos os processos estavam em função dos projetos de enriquecimento dos países europeus para estabelecer e consolidar o capitalismo, principalmente por meio da escravidão. Daí a importância de analisarmos as figurações dos zumbis em jogos digitais e suas correlações com o metaquadro neoliberal e também com os processos escravistas degradantes, “zumbificantes” da vida psíquica, pois podem figurar os atuais destinos das angústias e do sofrimento acerca dessas heranças malditas.

⁴⁴ Para Jappe (2021) o próprio sistema capitalista, em qualquer de suas vertentes e fases, é uma deturpação destruidora dos sistemas psíquicos, sociais e ecológico-ambientais.

Nesta pesquisa, interpretamos psicanaliticamente os objetos digitais atualizados no jogo *Resident Evil HD Remaster* como figurações simbólicas desse tipo de mal que habita o humano em sua dimensão filogenética e transpsíquica que permeia o mal-do-ser. Também constatamos por meio dessas figurações que os zumbis dos jogos de terror de sobrevivência e, especificamente em *Resident Evil*, figuram as angústias arcaicas de fragmentação e persecutoriedade, a voracidade e a tirania do Super-eu arcaico, a destruição dos processos intermediários do Pré-consciente e dos processos identitários, e os ataques e efrações dos vínculos fraternos intersubjetivos, típicos do mal-do-ser. A *hybris* neocapitalista é uma das faces desse mal, é um dos destinos da pulsão de morte que exacerba a voracidade destrutiva para o acúmulo desmesurado de capital pelas grandes corporações capitalistas. Abordamos especificamente a incidência figurada da pulsão de morte no complexo fraterno e seus destinos, tanto na violência destrutiva dos contratos perversos e nas alianças psicopáticas, quanto na esperança estruturante dos contratos narcísicos secundários e pactos fraternos. Destacamos a figuração nos jogos digitais de terror de sobrevivência dos sentimentos de solidariedade e cooperação nos vínculos para o enfrentamento das diversas formas de desigualdades, preconceitos, segregações, violências, racismos, descaso e pobreza derivados e sustentados por alianças perversas diante da ideologia neocapitalista.

Também não podemos deixar de considerar que a voracidade, a cobiça e a ganância, outros nomes da *hybris*, são faces do desejo humano, são aspectos do viver (Klein, 1963/1991b, 1957/1991c; Winnicott, 1986/2021b). Mas as condições para sua realização, quando desreguladas, sem controle, desconectadas do trabalho de cultura, favorecem a classe capitalista em detrimento à maioria dos pobres e excluídos, dos que vivem de seu trabalho, dos precarizados, daqueles que tentam atingir alguma riqueza por meio de seu trabalho e fracassam. A condição de pobreza e miséria generalizada para grande parte da população mundial e o contraste com o acúmulo de grandes fortunas de uma minoria é o que caracteriza as alianças inconscientes perversas e psicopáticas sustentadas pelos ideais neocapitalistas. A população em geral torna-se tiranizada pela desmesura do consumismo induzido pelas seduções mercadológicas das propagandas, dos influenciadores de redes sociais e dos algoritmos de sites de compras e relacionamentos da internet, por exemplo.

Zaltzman (2007) destacou que o trabalho de cultura, baseado nos pactos edípicos e nos interditos da função paterna ao gozo excessivo, não é suficiente para recobrir o mal que assombra a humanidade. Restos desse mal sempre permanecem não simbolizados, aterrorizando os sujeitos, a família, os grupos e as instituições, permitindo que o espírito da

autodestruição social emerge de forma descontrolada em alianças que exaltam a força, o terror e a crueldade em todas as épocas históricas. Inclusive esses restos não simbolizados, não-representados e não representáveis podem retornar nas próprias alianças inconscientes (Kaës, 2014). A perversidade do neocapitalismo financeiro desregulado está em garantir sua perpetuação pela criação de uma neorealidade que impede que se simbolize, que se pense e que se elabore esse mal constitucional para mercantilizá-lo. Sua própria construção ideológica se dá como uma defesa coletiva contra as angústias esquizo-paranóides; a ideologia é uma defesa contra as angústias mais arcaicas da oralidade, de fato (Kaës, 2016a; Raoult, 2017).

A ideologia neocapitalista estimula o devorar sem entraves qualquer coisa que possa ser ou para ser mercantilizada (Jappe, 2021). O mal que o neocapitalismo estimula permanentemente está na idealização e fetichização da relação mercadológica tirânica de tal modo que qualquer coisa pode ser monetarizada e transformada em lucro exorbitante das grandes corporações capitalistas. Entendemos que essa é a principal forma de mercantilização dos restos do mal não simbolizados na sociedade.

Mas, muitas das críticas marxistas aos jogos digitais utilizam desse mesmo argumento para justificar sua suposta inadequação (Bailes, 2019; Dufour, 2005; Lebrun, 2004; Levin, 2007; Prioste, 2016; Žižek, 2017).

De fato, *Resident Evil* não faz uma crítica direta ao sistema econômico neocapitalista em si, nem mesmo apresenta alternativas sócio-comunitárias. Esse jogo parece **facilitar a formação de juízo crítico por meio da experiência de figuras simbólicas implícitas em suas regras, mecânica de jogo, estética e efeitos de persuasão que mobilizam no jogador os sentimentos relacionados ao terror de sobrevivência diante da *hybris* gananciosa da indústria farmacêutica e bélica e dos efeitos nocivos das posições tirânicas. Brinca com a agência do jogador, possibilitando o *playful working through* dessas idéias e afetos.** Esse é seu efeito de “arte contemporânea”, pois possibilita um trabalho intermediário de mobilização, expressão, depuração e fruição de afetos, bem como de figuração e transformação em recordação e elaboração as impressões psíquicas de experiências traumáticas para melhor domínio egóico. O julgar crítico (Freud, 1925/2016d) é a consequência da comparação entre os representantes dos desejos e agressividade inconscientes (derivados das pulsões de vida e de morte), os sonhos, fantasias e devaneios e a realidade, permitindo que o Eu possa identificar e se vincular na realidade com o que foi arcaicamente assimilado como bom e evitar ou modificar na realidade aquilo que foi assimilado como ruim. *Resident Evil* facilita o processo de julgar o que é mal e nocivo ao Eu

(alianças alienantes de contratos perversos e alianças psicopáticas, falhas dos contratos narcísicos primários e dos pactos de renúncia) e o que é bom e assimilável ao Eu (alianças inconscientes estruturantes de contratos narcísicos e pactos fraternos).

De fato, a utilização de objetos culturais como os jogos digitais para figurar e simbolizar o mal e outros aspectos da vida psíquica inconsciente não parece um mecanismo neocapitalista em si, pelo contrário. A lógica que sustenta a indústria dos jogos digitais de precificação excessiva e degradação do trabalho dos *game designers* é o que se faz nociva. Mas, certamente, nem todos os jogos digitais figuram tais aspectos, de tal modo que outras pesquisas na interface entre psicologia social, psicanálise e *game studies* poderão ampliar e elucidar quais outros aspectos da vida psíquica singular e grupal, suas vicissitudes e sofrimentos, estão ou não estão atualizados nos jogos digitais.

9.1 Trabalho de cibercultura mediado pelos jogos digitais

Contrariamente às opiniões de Lebrun (2008), Dufour (2008) e até mesmo de Kaës (2012), sobre a nocividade dos artefatos videolúdicos, nossa pesquisa bibliográfica e de campo destacou que os jogos digitais de modo geral, e os de terror de sobrevivência especificamente, **são objetos culturais e artísticos capazes de facilitar o trabalho do intermediário de figuração e transformação psíquica do mal-estar na contemporaneidade.** Servem como **vasos de contenção** dos medos e **angústias arcaicas, filogenéticas e transpsíquicas.**

Além dos mitos antigos, diversos contos de fadas já trabalhavam o medo enquanto afeto importante para ser elaborado. Corso e Corso (2006) compreenderam que, se conhecemos “qual é o perigo e onde ele fica, o mundo se torna mais previsível e tranquilo. O pior medo é despertado quando não conhecemos bem os contornos do que nos apavora” (p. 58), principalmente diante de ameaças primordiais das angústias arcaicas. Os jogos digitais do gênero de terror de sobrevivência parecem se aproximar dessas funções dos contos de fadas e nas ficções. Talvez por isso mesmo mobilizam críticas e proscricções tanto quanto os próprios contos de fadas mobilizaram nas décadas de 1960 e 1970 devido à suposição dos pais de que iriam arrebatam e saturar o psiquismo das crianças com fantasias inapropriadas, segundo Bettelheim (1976/2018). Mas, pelo contrário, “a fantasia que flutua livremente. . . provê o ego [Eu] de um abundante material com que trabalhar. Essa vida de fantasia rica e variada é fornecida pelas histórias de fadas” (p. 172). Certamente que o encorajamento à invenção de

fantasias próprias pelo desenho, pintura e falas livres é importante, mas “sem o alimento de nossa **herança comum de fantasias** . . . a criança não pode inventar por conta própria histórias que a ajudem a lidar com os problemas da vida” (pp. 175-176, grifos nossos). A exteriorização, pelas narrativas ficcionais, dos significados simbólicos da vida psíquica, é um processo relevante: “não é prejudicial permitir que a fantasia nos domine temporariamente, desde que não permaneçamos permanentemente presos a ela” (p. 92). Facilita o ganho maior de controle e organização do Eu sobre a vida psíquica e a própria realidade, principalmente pelos símbolos ameaçadores e destrutivos contidos nas narrativas ficcionais que possibilitam “corporificar seus desejos destrutivos numa personagem, obter de outras satisfações almeçadas, identificar-se com uma terceira, ter ligações ideais com uma quarta, e daí por diante, segundo requeiram as suas necessidades do momento. . . menos engolfada pelo caos ingovernável” (p. 95). Podemos afirmar que os jogos digitais também podem exercer essa função, resguardada certas limitações quanto ao material e maturidade psíquica para seu acesso. Enquanto a linguagem dos contos de fadas é acessível para qualquer idade, a linguagem dos jogos digitais adquire matices que precisam ser reservadas para cada idade apropriada do desenvolvimento emocional do sujeito. Luz (2010) foi enfático ao afirmar que os jogos digitais não são somente para crianças, são para adolescentes e adultos também.

Diversas pesquisas psicanalíticas, incluindo os trabalhos de Tisseron (2016, 2018, 2019), Tordo (2016), Tisseron e Tordo (2021), sugeriram que os jogos digitais poderiam facilitar o trabalho de cultura e de resistência à destrutividade do humano, pois atualizam digital e ludicamente o trabalho de figuração psíquica da condição ôntica e filogenética do humano, além de mobilizarem certa inteligibilidade dos restos das angústias dos sujeitos que não conseguem encontrar limites estruturantes nos vínculos e instituições contemporâneas.

Para Freud (1920/2010a), uma das maiores fontes de desprazer é a percepção da realidade penosa relativa às neuroses traumáticas comuns, cotidianas, que forçam o Eu a estados de sofrimento e desamparo devido ao terror pela percepção de se correr perigo e de ameaça à vida sem estar preparado. O brincar das crianças, o trabalho dos sonhos, a apreciação estética e as artes para os adultos são formas de transformar a compulsão à repetição das impressões dolorosas traumáticas em possibilidades de fruição. Nesse âmbito, Perron (2018) destacou que os jogos digitais do gênero de terror de sobrevivência trazem a temática dos tiros e destrutividade como uma ação lúdica que implica “matar para sobreviver” (p. 1). Matar é uma expressão simbólica para a vontade de eliminar, de acabar com o perigo e ameaça do mal destrutivo representado pelos monstros. Nisso Mitchell (2018) assegurou que

se trata de uma violência inofensiva que encoraja o jogador a reconhecê-la num empenho para controlá-la. Haddad (2020) inclusive defendeu a importância psíquica do brincar com jogos digitais de terror de sobrevivência considerando que mobilizam o jogador:

para expressar, bem como experienciar, tanto Eros e Thanatos, de forma segura e simulada, por meio da sublimação. O jogador experimenta esses impulsos de uma infinidade de maneiras: pela narrativa em si, por meio das decisões que o jogador faz dentro do jogo, e assumindo a identidade [dos personagens jogáveis]. Por meio do poder e imersão dos videogames, os jogadores têm a oportunidade de explorar e canalizar a energia de suas pulsões de vida e morte, de modo saudável e socialmente aceito (p. 110, tradução nossa).

Podemos corroborar também com a concepção de Pfister (2020) de que:

O *gameplay* e a mecânica de jogo da maioria dos jogos de zumbis encenam assim a fragilidade não apenas do personagem-jogador, mas, por extensão, de toda a sociedade humana. O *gameplay* tradicional das campanhas para um jogador com muita história aumenta ainda mais a impressão de isolamento. O herói fica sozinho e não deve esperar nenhuma ajuda do governo. Ele/ela tem que decidir o que é certo e o que é errado (p. 225, tradução nossa).

É contra esse tipo de fragilidade psíquica e social que o jogador brinca de atirar e destruir. Assim, *Resident Evil* e outros jogos digitais de terror de sobrevivência facilitam que os sentimentos e angústias atualizados possam ser contidos ludicamente em um envoltório de representações digitais que se estabelece na intersecção entre o virtual psíquico e o virtual digital. Os efeitos da apropriação subjetiva da relação entre causas e consequências no *gameplay* se relacionam com um trabalho de elaboração psíquica videolúdica, de *playfull working through*. Para Mitchell (2018), os jogos digitais de modo geral proporcionam o *playful working through*, que é a **tomada de consciência elaborativa dos principais problemas** que atravessam a **sociedade contemporânea**, evocando sentimentos de **agência e controle** sobre temas políticos e expressando o “desejo de vê-lo [o mundo] transformado” (p. 1, tradução nossa). É poder sonhar, imaginar, criar e agenciar os destinos possíveis do futuro, para então decidir sobre sua melhor forma de realização (McGonigal, 2012). Muitas de suas narrativas ficcionais trazem aspectos revolucionários que desmascaram os movimentos nocivos do neocapitalismo. “Os jogos eletrônicos podem, portanto, servir a um propósito crítico, introduzindo fatos desconfortáveis, desmascarando deficiências sociais, incentivando oposições e ainda apresentando alternativas futuras” (Woodcock, 2020, p. 256)⁴⁵.

⁴⁵ Não foi à toa que McGonigal (2012), por exemplo, apostou no poder de mudança e transformação social dos *game designers*. Esse poder não é um poder duro, de coação austera, tirânica ou impositiva de ideais ou ideologias, nem um poder brando, de influências por tentação propagandística, como Bauman (2019) cunhou. Seu poder de influência é pela sua capacidade de mobilizar o pensar (a cognição), a imaginação (a figurabilidade) e a simbolização das angústias sociais.

Esta nossa tese discorda também das especulações de Bown (2021) de que os jogos digitais são sonhos dos outros, desejos inconscientes dos *game designers*, que induzem subliminarmente o jogador a desejar o mesmo ou a um gozo ideológico. Compreender que os “jogos têm um papel particular e mais único. . . de naturalizar os sonhos, desejos e vontades de um momento político, fazendo-nos vivenciar esses sonhos, desejos e vontades como nossos” (p. 81) é desconsiderar a importância de seu caráter artístico, expressivo, figurativo, simbólico, transicional, intermediário e de trabalho de cultura sobre a matéria e os espaços transpíquicos filogenéticos, geracionais e atuais. O equívoco é acreditar que os “padrões de diversão encontrados no mundo dos sonhos dos jogos digitais tendem à aplicação de valores tradicionalistas e conservadores que apoiam os valores centrais do capitalismo contemporâneo ou os movem ainda mais para a direita política” (p. 82). É uma lógica absurda que considera que os jogos digitais antecipariam e naturalizariam os sonhos de tendências sociopolíticas que estão por vir, principalmente as tendências da extrema direita.

Desde a obra de Rank (1925/1971) sobre o cinema, verificamos a importância das imagens visuais para figurarem acontecimentos psíquicos: essa “tecnologia de representação coloca de forma tão clara no primeiro plano e assim deixa falar uma tão expressiva **linguagem imagética**” (p. 7, tradução e grifos nossos). Freud (1916-1917/2014b) destacou que a “linguagem imagética” (p. 268) é uma formação arcaica que recorre às imagens visuais para expressar uma referência simbólica tanto da história individual quanto das heranças psíquicas filogenéticas do sujeito e sua cultura. O pensar inconsciente por imagens visuais é a “representação plástica das palavras” (p. 236), ou seja, o pensar inconsciente é composto por figurações intermediárias que possibilitam o acesso do conteúdo inconsciente à consciência, uma “escrita pictórica” (p. 238) que substitui a escrita alfabética ou que a antecede para depois se associarem às representações de palavras⁴⁶. Por isso, as imagens visuais dos jogos digitais não são derivadas da sedução mercadológica neoliberal necessariamente, mas bem provável que emergem da lógica do inconsciente. Aproximam-se dos efeitos mediadores das diversas formas de expressão visuais (pintura, desenho e cinema), auditivas (sonoplastia e música), cênicas (interpretação teatral) que tradicionalmente já permitiam que as “**imagens do inconsciente e seus concomitantes motores encontrassem formas de expressão**” (Silveira, 1981, p. 13-14, grifos nossos). Os *game designers* se tornaram os ciberartistas do contemporâneo, que sabem como moldar a matéria psíquica, as imagens do inconsciente, em

⁴⁶ Essa distinção será bem desenvolvida pela teoria dos processos de simbolização primária, por exemplo (Brun, 2014).

meios cibernéticos, especificamente, na linguagem diegética, eletrolúdica e hiper e transmidiática.

Os trabalhos de mediações terapêuticas videolúdicas sobre as angústias arcaicas não-representáveis e não-figuráveis, sobre os traços de impressões nos traumatismos, autismos, psicoses e estados limítrofes e nas patologias transgeracionais etc. testemunham a importância dos seus efeitos intermediários, transicionais, expressivos, restauradores do narcisismo de vida (Tisseron, 2016, 2018, 2019; Tordo, 2016; Tisseron e Tordo, 2021). Mesmo assim, Tisseron e Tordo (2014, 2021) indicaram a necessária regulação dos tempos e horários de telas e jogos digitais para as crianças em desenvolvimento emocional. Os desvios psicopatológicos não respondem à causalidade tecnológica exclusivamente, ou seja, a uma toxicidade inerente ao objeto tecnológico, mas aos seus maus usos devido às falhas na constituição dos objetos e espaços transicionais e das desregulações parentais.

Certamente que o ser humano só pode humanizar-se por meio dos processos de simbolização de suas experiências e que esse processo envolve outros seres humanos, mas que podem ser mediados pelas tecnologias, inclusive as eletrônicas e digitais. Os grupos e as sociedades se constroem por meio da introjeção dos grandes momentos de suas histórias, uma simbolização coletivizada. Introjetar e simbolizar as experiências do século XXI, seus traumatismos e falhas por meio de artefatos como os jogos digitais pode significar a existência de um verdadeiro trabalho de cibercultura.

Os jogos digitais considerados como “comerciais”, tais quais analisados nesta tese, são tão relevantes quanto os jogos considerados “educativos”, pois são produtos da psique humana, das próprias experiências psíquicas e sociais de seus *game designers*, e refletem valores sociais conscientes e inconscientes, conforme Flanagan e Nissembaum (2016) sugeriram. Se os jogos digitais “educativos” e “sérios” apresentam *level design*, *gameplay*, narrativa e mecânica de jogo para cumprir certos objetivos específicos no campo do ensino e aprendizagem, os jogos “comerciais” possibilitam a livre expressão do mundo psíquico e intersubjetivo inconsciente, com sua produção pautada mais na associação livre de ideias que no ensino dirigido.

Outras pesquisas poderão aprofundar e elucidar o campo das representações psíquicas e sociais, conscientes e inconscientes, tanto atuais quanto aquelas filogenéticas, arcaicas, transmitidas geracionalmente desde que a humanidade começou seu trabalho de cultura por meio das expressões artísticas e mais recentemente, digitais.

9.2 A Luta pela sobrevivência continua

Woodcock (2020) destacou a importância dos jogos digitais para a população em geral, para o pensamento marxista e para as sensibilidades social-comunistas. Considerou que os jogos digitais possibilitam a fuga dos imperativos das cadeias produtivas neocapitalistas; é um tipo de **escapismo de resistência** à produção incessante de mais-valor para o gozo do capitalista, ou seja, das grandes corporações capitalistas. Permitem também compreender o próprio fluxo do capital e seus rumos na indústria de jogos digitais, seus meios de concepção, organização e gerenciamento do trabalho, suas exigências, tensionamentos, constrangimentos e sofrimento dos trabalhadores da área.

Se Bown (2021) especulou que o escapismo é uma cultura de distração que impede o sujeito de se concentrar, criando ciclos de maior produtividade pelo sentimento de culpa resultante, as pesquisas sobre trabalhadores da área de design de *games*, de Woodcock (2020), sugeriram o oposto, o importante valor protetivo para a vida psíquica diante das extenuantes exigências e jornadas de trabalho neoliberais. Apesar de Bown (2021) ter acusado que muitos jogos digitais são dominados por ideais de conservadorismo, protecionismo, medo de crises, crenças no progresso norteamericano e suas normas sociais, econômicas e de gênero, associando bem-estar com o sucesso capitalista, Woodcock (2020) reafirmou que não se trata de condená-los como um artefato das grandes corporações capitalistas que recria o pior do capitalismo, pelo contrário:

podem ser tanto uma fuga do trabalho [alienado], como uma forma potencial de experimentar e explorar uma alternativa para a sociedade que temos agora. . . Os jogos eletrônicos fazem uma intervenção no mundo. Eles juntam um grande número de pessoas pelas atividades compartilhadas, construindo novas comunidades e culturas. . . nós não podemos mais ignorar que os jogos sejam um campo de **luta cultural**. Isso não quer dizer censurar jogos, mas sim entender que **batalhas de ideias** são vencidas e perdidas nesse terreno. Tem-se muito a **celebrar** com a **cultura de jogos** [digitais]" (pp. 257-258, grifos nossos).

Mas Bown (2021) parece acertar ao afirmar que o capitalista sabe como utilizar as novas tecnologias a seu favor. Para Varella (2021) o mercado e a indústria de jogos digitais são uma verdadeira gameeconomia onde circulam bilhões de dólares. Disso resulta que o maior perigo para o campo das práticas de jogos digitais é sua cada vez maior apropriação pela lógica do mais-valor e de lucros desmedidos que preconiza excessiva precificação e encarecimento dos consoles e jogos digitais, o que inviabiliza a apreciação de seus benefícios para uma grande maioria da população, principalmente a mais pobre (Cruz Jr., 2017).

Por isso, tanto os jogos digitais quanto muitas obras de arte, que possibilitam o trabalho de figuração das angústias inerentes à vida psíquica e aos destinos dos vínculos intersubjetivos, estão submetidos à lógica abusiva mercantilista que exige um grande dispêndio financeiro para seu acesso⁴⁷. Os videogames, jogos eletrônicos e jogos digitais não são necessariamente porta-vozes doutrinários das ideologias das grandes corporações capitalistas, mas podem sim se tornarem acessíveis somente à classe mais rica ou transmitir ideais neoliberais e da agenda de uma política conservadora. Nesse aspecto, novamente destacamos a importância da ampliação das pesquisas em psicologia social e psicanálise com jogos digitais para compreendermos aprofundadamente quais dimensões do virtual psíquico estão sendo atualizadas digitalmente nos *games* mais recentes publicados.

Também é possível verificar um tipo de insinuação maior do mercado em alguns *games* digitais que são ofertados gratuitamente, mas que instauram deliberadamente mecanismos de tipo “cassino” ou “caça-moedas” para estimular o consumismo, forçando o jogador a gastar mais para poder brincar, na lógica do “reforço-recompensa”. Perdem seu valor de uso lúdico e artístico para o mais-valor na própria cena lúdico-digital. É a intrusão do mercantilismo na cena ficcional videolúdica de onde decorrem novas formas de exclusão digital. Se as experiências artísticas e criativas visam à figuração dos traumatismos psíquicos que não puderam ser simbolizados ou simbolizam experiências primitivas, impensáveis e irrepresentáveis (Brun, 2014), é dever e função do Estado, com suas políticas públicas e sociais, permitir subsídios adequados para que a arte lúdica dos jogos digitais, agregada às outras belas-artes, possa ser disponibilizada de formas acessíveis economicamente para a população, numa verdadeira “**mediação** de levar a arte ao público” (Bauman, 2013, p. 101, grifos nossos). Além disso, outro grande perigo para a preservação da cibercultura dos jogos digitais é o cripto-fascismo e a comunicação antilúdica que atacam e criticam a inclusão das pautas progressistas nos jogos digitais tais qual a presença de avatares e personagens mulheres, negros e relacionamentos homoeróticos (Mussa, 2019). Muito do fomento do ódio e da censura ao jogo digital serve para induzir o pânico moral na sociedade para sustentar e defender pautas conservadoras (principalmente norte-americanas) (Garrelts, 2006).

Harman (2010) destacou, com base no pensamento marxista, que foi o “**trabalho humano** que produziu **nova riqueza**. Mas foi sob o **capitalismo** que a riqueza foi transformada em um **monstro** dominando-os, exigindo ser **alimentado**” (p. 13, tradução e

⁴⁷ Daí a importância de apoiarmos as produções “indies” de pequenos estúdios independentes das grandes desenvolvedoras e distribuidoras. Alguns exemplos são *Minecraft* da Mohang Studios, *Five Nights at Freddy's* de Scott Cawthon, *Dandara* da Long Hat House, *Hollow Knight* da Team Cherry, *Dead Cells* da Motion Twins, *Subnautica* da Unknown Worlds, entre tantos outros.

grifos nossos). Para Jappe (2021), o capitalismo é, em si, um processo mercantil de fetichização da produção que conduz, inevitavelmente, à destruição de tudo e todos, à autofagia do próprio sistema sócioeconômico por se pautar na desmesura da voracidade para o acúmulo de capital. Mas, do ponto de vista psíquico, as proposições de Winnicott (1986/2021b), de que a voracidade faz parte da constituição da vida psíquica arcaica e de que uma política econômica deve levar em conta seu bom uso, parecem muito importantes para se garantir o viver com saúde:

Ganância [Greed, voracidade], o impulso amoroso primitivo, a coisa que todos temos **terror** de assumir, mas que é básica em nossa natureza, sem a qual nada podemos fazer, a menos que desistamos da aspiração à saúde física e mental. Minha sugestão para uma **economia saudável** é que ela reconheça tanto a existência como o **valor** (assim como o **perigo**) da **Ganância pessoal e coletiva**, e tente **fazer bom uso** dela (p. 203, grifos nossos).

Enfim, não pretendemos que essa reflexão seja um anticapitalismo truncado (Jappe, 2021), mas que possa contribuir para ampliar a compreensão dos efeitos da contemporaneidade e das heranças filogenéticas na vida psíquica singular e comum e partilhada, bem como o resgate de um aspecto do trabalho de cultura frente ao mortífero e à autodestruição da propulsão de Thanatos pelo neoliberalismo. Admitimos que a desregulação da *hybris* constroi uma sociedade autofágica, mas destacamos que alguns jogos digitais podem funcionar como formas de resistência simbólica às alianças inconscientes alienantes e patológicas neoliberais ao favorecerem a atualização digital e figurada da representação simbólica do sofrimento de origem social. Mesmo Žižek (2014) havia se interessado pelo valor dos jogos digitais para a autodisciplina e concentração prazerosos para mobilizar a agência do sujeito: “a única alternativa real ao ser controlado e disciplinado por mecanismos anônimos sociais” (p. 63, tradução nossa).

Apesar de apontarmos a nocividade da ideologia neocapitalista, compreendemos que o “comunitarismo não é um remédio para as falhas inerentes do liberalismo” (Bauman, 1998, p. 245). O comunismo está apoiado na ilusão de fusão, cooperação e comunicação infalíveis, e na sedução mútua e homogeneizante entre seus membros, o que tende a mobilizar a compulsão à repetição e o narcisismo de morte que impedem o trabalho de pensar e questionar (Enriquez, 1987/2012). É influenciado por defesas e metadefesas contra violências intoleráveis sociais e catastróficas que, por outro lado, desencadeiam um processo circular em que a violência se torna a resposta para violência (Kaës, 2012). A inviabilidade histórica do comunismo como um sistema econômico regulador dos pactos, acordos e contratos conscientes e inconscientes indica que não passou de uma resposta ao economicismo

capitalista por meio de coerções permanentes (Dufour, 2008). De nossa parte, buscamos nesta pesquisa evocar uma “sensibilidade ampliada para a desigualdade, a injustiça, a opressão e a discriminação, humilhação e negação da dignidade humana. Assumir uma ‘posição socialista’ significa opor-se e resistir a todas essas atrocidades quando e onde elas ocorram, seja qual for o motivo em nome do qual sejam cometidas e quaisquer que sejam suas vítimas” (Bauman, 2010, p. 26).

Anzieu (1985) já havia sugerido a importância do trabalho psicológico e social “de reconstruir os limites, de se resgatar as fronteiras, de se reconhecer territórios habitáveis e vivíveis – limites, demarcações atuais que instituem as diferenças e que possibilitem as trocas entre regiões (do psiquismo, do saber, da sociedade, da humanidade)” (p. 8, tradução nossa). Já que “estamos na época. . . de um sujeito a-crítico e psicotizante. . . um sujeito dessimbolizado. . . um sujeito incerto” (Dufour, 2005, p. 208), destacamos que o trabalho de cibercultura mediado pelos jogos digitais pode ser uma possibilidade de resgate do trabalho do intermediário para facilitar a passagem pela re-simbolização. A “luta contra a dessimbolização” (Dufour, 2005, p. 199) pode se apoiar na potência simbolizante da apropriação e auto-empatia subjetivantes e da elaboração ludopolítica mediadas pelos jogos digitais (Mitchell, 2018; Tisseron, 2009, 2006/2012a, 2013) para facilitar “a capacidade de (re)devenir conjuntamente sujeito de sua vida psíquica e ator da vida social e cultural” (Kaës, 2012, p. 6, tradução nossa).

Kaës (2011a) sugeriu que a figuração de aspectos psíquicos por meio de objetos mediadores culturais pode realizar um verdadeiro trabalho de cultura, pois oferecem representações pré-conscientes mediadoras que representam, cenarizam e contém de modo lúdico “as ligações intrapsíquicas e as estruturas do vínculo intersubjetivo” (p. 52, grifos nossos). Por isso, a literatura, os contos, o teatro, a pintura e poesia não devem ser censurados. Podemos incluir agora nessa lista os jogos digitais (videogames, jogos eletrônicos etc.) como um objeto de trabalho de cibercultura mediador de aspectos psíquicos e sociais contemporâneos que também não devem ser censurados até onde não infrinjam as leis e direitos de expressão social, obviamente. Devem ser apropriados e compreendidos pelos pais, cuidadores e responsáveis para que seu acesso seja garantido adequadamente e em conformidade com as necessidades do desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças e adolescentes. Devem ser disponibilizados com fácil acesso para que adultos se beneficiem de seus efeitos intermediários, transicionais, lúdicos e estéticos tanto quanto outras obras artísticas e culturais.

REFERÊNCIAS⁴⁸

- Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies. *Game Studies*, 1 (1). Recuperado de <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Abraham, N. & Torok, M. (2001). *L'écorce et le noyau*. Paris: Champs Essais. (Trabalho original publicado em 1987).
- A. I. Design (1983). *Rogue*. [Streaming]. PC Windows. U.S.A.: Epyx. (Mídia disponível em <https://www.myabandonware.com/game/rogue-the-adventure-game-2lh/play-2lh>). (Jogo original publicado em 1980).
- Alves, L.; Amorim, A. A. O.; Souza, A. R. V.; Santana, M., V. S. (2021). Gamebook Guardiões da Floresta 2.0: estimulando as funções cognitivas. Em L. Alves (org.), *Jogos digitais e funções executivas: desenvolvimento, pesquisas e aprendizagens mediadas pelo Gamebook Guardiões da Floresta* (pp. 77-102). Salvador: EDUFBA.
- Amato, E. A. & Perény, E. (2013). Introduction. Em E. A. Amato & E. Perény (dir.), *Les avatars jouables des mondes numériques: théories, terrains et témoignages de pratiques interactives* (pp. 13-34). Paris: Lavoisier.
- Amato, E. A. (2014). Le jeu vidéo: premier média cybernétique de masse. *Hermès: La Revue*, 70(3), 163-165.
- Anderson, R. (1996). O mito de Zumbi: implicações culturais para o Brasil e para a diáspora africana. *Afro-Ásia. Revista do Centro de Estudos AfroOrientais da Universidade Federal da Bahia*, 17, 99-119.
- Anzieu, D. (2021). Les signifiants formales et le moi-peau. Em D. Anzieu, J. Doron, D. Houzel, A. Missenard, M. Enriquez, A. Anzieu, J. Guillaumin, É. Lecourt, T. Nathan, *Les enveloppes psychiques* (pp. 19-42). 2e ed. Paris: Dunod. (Trabalho original publicado em 1987).
- Anzieu, D. (2013). *Le penser: du Moi-peau au Moi-pensant*. Paris: Dunod. (Trabalho original publicado em 1994).
- Anzieu, D. (1999a). Note pour introduire l'échelle des symbolisations. Em B. Chouvier (org.), *Matière à symbolisation: art, création et psychanalyse* (pp. 13-16). Paris: Delachaux et Niestlé.
- Anzieu, D. (1999b). *Le groupe et l'inconscient: l'imaginaire groupal*. 3^a. ed. Paris: Dunod. (Trabalho original publicado em 1975).
- Anzieu, D. (1985). *Le moi-peau*. Paris: Dunod.

⁴⁸ De acordo com o estilo APA – American Psychological Association.

- Anzieu, D. (1981). *Le corps de l'oeuvre: essais psychanalytique sur le travail créateur*. Paris: Gallimard.
- Assef, J. (2016). El hiper-zombi: una posible interpretación de las mutaciones del sujeto contemporáneo. Em G. Bazs (comp.), *Mutaciones del sujeto contemporáneo* (pp. 143-162). Olivos: Grama.
- Atari (2018). *Atari flashback classics. Hautend house*. [Game card]. Nintendo Switch. France: ATGames. (Jogo original publicado em 1982).
- Audi, G. (2016). *Imergindo no mundo do videogame*. Curitiba: Appris.
- Bailes, J. (2019). *Ideology and the virtual city: videogames, power fantasies and neoliberalism*. UK: Zero Books.
- Bandai Namco (2018). *Namco museum: arcade pac. Pac-man* [Game card]. Nintendo Switch. Japan: Bandai Namco Entertainment. (Jogo digital original publicado em 1980).
- Baranger, W. (2009). The dead–alive: object structure in mourning and depressive states. Em M. Baraner & W. Baranger, *The work of confluence: listening and interpreting in the psychoanalytic field* (203-216). (Trabalho original publicado em 1961).
- Barton, M. (2020). Resurrecting “obsolete” video game techniques from Alone in the Dark and Resident Evil. Em S. J. Webley & P. Zackariasson (eds.), *The playful undead and video games: critical analyses of zombies and gameplay* (pp. 30-43). New York: Routledge.
- Bauman, Z. (2019). *Mal líquido*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Bauman, Z. (2013). *A cultura no mundo líquido-moderno*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Bauman, Z. (2010). *Vida a crédito*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Bauman, Z. (2008a). *Vida para consumo*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Bauman, Z. (2008b). *Medo líquido*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Bauman, Z. (2007). *Vida líquida*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Bauman, Z. (2000). *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Bauman, Z. (1999). *Globalização: as consequências humanas*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Bauman, Z. (1998). *O mal-estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Bean, A. M. (2018). *Working with video gamers and games in therapy: a clinician's guide*. New York: Routledge.
- Benghozi, P. (2010). *Malhagem, filiação e afiliação: psicanálise dos vínculos, casal, família, grupo, instituição e campo social*. São Paulo: Vetor.

- Bettelheim, B. (2018). *A psicanálise dos contos de fadas*. 36a ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra. (Trabalho original publicado em 1976).
- Bleger, J. (1979). *Temas de psicologia: entrevista y grupos*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Bogost, I. (2016). *Play anything: the pleasure of limits, the use of boredom, and the secret of games*. New York: Basic Books.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: the expressive power of video games*. London: MIT Press.
- Boltanski, L. & Chiapello, È. (2020). *O novo espírito do capitalismo*. São Paulo: Martins Fontes. (Trabalho original publicado em 1999).
- Botella, C. & Botella, S. (2007). *La figurabilité psychique*. Paris: Editions in Press.
- Bown, A. (2021). *Política, desejos e videogames: the playstation dreamworld*. São Paulo: Edições Sesc.
- Braga Neto, L. & Okamoto, M. M. (2018). O morto-vivo que nos habita. Em D. Penha & R. Gonsalves (org.), *Ensaio sobre mortos-vivos* (pp. 37-54). São Paulo: Aller.
- Brandão, J. de S. (2015a). *Mitologia grega*. v. 1. 26ª ed. Rio de Janeiro: Vozes.
- Brandão, J. de S. (2015b). *Mitologia grega*. v. 2. 23ª ed. Rio de Janeiro: Vozes.
- Brun, A. (2019). Historie de l'utilisation des médiations dans le soin. Em A. Brun, B. Chouvier & R. Roussillon, *Manuel des médiations thérapeutiques* (pp. 11-42). 2e ed. Paris: Dunod.
- Brun, A. (2014). Introduction. Em A. Brun, R. Roussillon et al., *Formes primaires de symbolisation* (pp. 1-10). Paris: Dunod.
- Cadwell, S (2014). Opening doors: art-horror and agency. Em N. Farghaly (ed.), *Unraveling Resident Evil: essays on the complex universe of the games and films* (pp. 45-61). North Carolina: McFarland & Co.
- Caillois, R. (1990). *Os jogos e os homens*. Lisboa: Cotovia. (Trabalho original publicado em 1958).
- Calleja, G. (2011). *In-game: form immersion to incorporation*. London: MIT.
- Capcom (2019). *Resident evil: origins collection. Resident Evil HD Remaster* [Game card]. Nintendo Switch. Japão: Koch Media. (Jogo original publicado em 1996).
- Capcom (2006). *Resident evil archives*. Indianapolis: BradyGames.
- Capcom (2000). *Sweet home*. [Hard disk]. Computer Retroarch NES Emulator. Japão: Gaijin. (Jogo original publicado em 1989).

- Capcom (2021). *Capcom arcade stadium: Ghosts'n goblins*. [Memory card]. Nintendo Switch. Japan: Capcom Entertainment. (Jogo original publicado em 1986).
- Castells, M. (2002). *A sociedade em rede. A era da informação: economia, sociedade e cultura*. 6ª ed. Paz e Terra.
- Cavalcanti, S. O. (2008). Preconscious apocalypse: the failure of capitalism in computer games. Em A. Jahn-Sudmann & R. Stockmann (eds.), *Computer games as a sociocultural phenomenon: games without frontiers, war without tears* (pp. 131-139). Great Britain: Palgrave MacMillan.
- Ceraldi, A. (2013, 10 de dezembro). *Revil retrô – Resident Evil Remake*. Recuperado de <https://residentevil.com.br/reviews/revil-retro-resident-evil-remake>.
- Ceraldi, A. (2015, 19 de janeiro). *Análise – Resident Evil HD Remaster*. Recuperado de <https://residentevil.com.br/reviews/resident-evil-hd-remaster-review>.
- Chaarani, B.; Ortigara, J.; DeKang, Y.; Loso, H.; Potter, A. & Garavan, H. (2022). Association of video gaming with cognitive performance among children. *Pediatrics*, 5(10), 1-14.
- Chevalier, J. & Gheerbrant, A. (2021). *Dicionário de símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números*. 35ª ed. Rio de Janeiro: José Olympio. (Trabalho original publicado em 1969).
- Chouvier, B. (2012). Les fonctions médiatrices de l'objet. Em B. Chouvier (org), *Les processis psychiques de la médiation* (pp. 29-60). Paris: Dunod. (Trabalho original publicado em 2002).
- Chouvier, B. (1999). Introduction: une rencontre entre psyché et matière. Em B. Chouvier (org), *Matière à symbolisation: art, création et psychanalyse* (pp. 7-12). Paris: Delachaux et Niestlé.
- Ciccone, A. (2012). Aux sources du lien tyrannique. *Revue Française du Psychanalyse*, 76(1), 173-191.
- Ciccone, A. & Ferrant, A. (2009). *Honte, culpabilité et traumatisme*. Paris : Dunod.
- Ciccone, A. (2000). *Observação clínica*. Lisboa: Climepsi.
- Conrich, I. (2015). An infected population: zombie culture and the modern monstrous. Em L. Hubner, M. Leaning & P. Manning (eds.), *The zombie renaissance in popular culture* (pp. 15-25). Winchester: Palgrave Macmillan.
- Correa, O. B. R. (1999). Segredos de família. Em M. Ramos (org.), *Casal e família como paciente*. 2ª ed. São Paulo: Escuta.
- Corso, D. C. & Corso, M. (2016). *A psicanálise na terra do nunca: ensaios sobre a fantasia*. Porto Alegre: Artmed. (Trabalho original publicado em 2011).

- Corso, D. C. & Corso, M. (2007). *Fadas no divã: psicanálise nas histórias infantis*. Porto Alegre: Artmed.
- Costa, E. S. (2015). Racismo como metaenquadre. *Revista do Instituto de Estudos Brasileiros*, 62, 146–163.
- Costa, J. F. (1986). *Violência e psicanálise*. Rio de Janeiro: Graal.
- Costikyan, G. (2013). *Uncertainty in games*. Massachusetts: The MIT Press.
- Coulson, M. & Ferguson, C. J. (2016). The influence of digital games on aggression and violent crime. Em R. Kowert & T. Quandt (ed.), *The video game debate: unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games* (pp. 54-73). Oxon: Routledge.
- Cremin, C. (2016). *Exploring videogames with Deleuze and Guattari: towards an affective theory form*. Oxon: Routledge.
- Crowley, A. M. (2014). Why they keep coming back: the allure of incongruity. Em N. Farghaly (ed.), *Unraveling Resident Evil: essays on the complex universe of the games and films* (pp. 34-44). North Carolina: McFarland & Co.
- Cruz Jr., G. (2017). *O delinquente em cada um de nós: uma introdução à pedagogia do “mau exemplo” nos videogames*. Curitiba: CRV.
- Davis, M. (2020). *A peste do capitalismo: coronavírus e a luta de classes*. São Paulo: Boitempo.
- DFC Intelligence (2020). *Global videogame consumer segmentation*. San Diego: DFC Intelligence.
- Diet, E. (2017). Violences symboliques et social-historiques: violence primaire et secondaire et genèse du malêtre hypermoderne. Em P. A. Raoult, A. Ciccone, B. Blanquet, B. Duez, E. Diet, E. Bonneville-Baruchel & J.-Y Chagnon, *Violences et malêtre: discriminations et radicalisations* (pp. 21-48). Paris: Dunod.
- Didier-Weill, A. (2012). *Lacan e a clínica psicanalítica*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Contracapa. (Trabalho original publicado em 1998).
- Duez, B. (2012). Psychopathologie de l’originaire et traitement de la figurabilité. Em R. Kaës, J.-P. Pinel, O. Kernberg, A. Correale, E. Diet & B. Duez, *Souffrance et psychopathologie des liens institutionnels* (pp. 161-204). Paris: Dunod. (Trabalho original publicado em 1996).
- Dufour, D.-R. (2015). A pleonexia, o que é? *Revista aSEPHallus de Orientação Lacaniana*, 10(20), 24-38.
- Dufour, D.-R. (2014). Le tournant libidinal du capitalisme. *La Découvert*, 44(2), 27-46.
- Dufour, D.-R. (2013). *A cidade perversa: liberalismo e pornografia*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.

- Dufour, D.-R. (2008). *O divino mercado: a revolução cultural liberal*. Rio de Janeiro: Cia. de Freud.
- Dufour, D.-R. (2005). *A arte de reduzir as cabeças: sobre a servidão na sociedade ultraliberal*. Rio de Janeiro: Cia. de Freud.
- Dunker, C. (2015). *Mal-estar, sofrimento e sintoma*. São Paulo: Boitempo.
- Eco, U. (2008). *Como se faz uma tese*. 21ª ed. São Paulo: Perspectiva. (Trabalho original publicado em 1977).
- Egenfeldt-Nielsen, S.; Smith, J. H & Tosca, S. P. (2016). *Understanding video games: the essencial introduction*. 3rd ed. Routledge: New York.
- Eiguer, A. (2021). *L'inconscient de la maison*. 3^e ed. Paris: Dunod. (Trabalho original publicado em 2004).
- Eiguer, A. (2014). As duas peles da casa. Em R. B. Levisky, I. C. Gomes, M. I. A. Fernandes (orgs.). *Diálogos psicanalíticos sobre família e casal: as vicissitudes da família atual* (pp. 9-32). São Paulo: Zagodoni.
- Eiguer, A. (2013). La part maudite de l'heritage. Em A. Eiguer, A. Carel, F. André-Fustier, F. Aubertel, A. Ciccone, R. Kaës, *Le générationnel: approche en thérapie familiale psychanalytique* (pp. 14-70). Paris: Dunod. (Trabalho original publicado em 1997).
- Eiguer, A. (2001). *Des perversions sexuelles aux perversions morales: la jouissance et la domination*. Paris: Odile Jacob.
- Eiguer, A. (1996). *Le pervers narcissique et son complice*. Paris: Dunod. (Trabalho original publicado em 1989).
- Elliott, A. B. R. & Kapell, M. W. (2013). Introduction: to build a past that will “stand the test of time” – discovering historical facts, assembling historical narratives. Em M. W. Kapell & A. B. R. Elliott (eds.), *Playing with the past: digital games and the simulation of history* (pp. 1-30). New York: Bloomsbury.
- Enriquez, E. (2012). Le travail de la mort das les institutions. Em R. Kaës, J. Bleger, E. Enriquez, F. Fornari, P. Fustier, R. Roussillon & J.-P. Vidal, *L'institution et les institutions: études psychanalytiques* (pp. 62-94). Paris: Dunod. (Trabalho original publicado em 1987).
- Enriquez, E. (1999). *Da horda ao Estado: psicanálise do vínculo social*. Rio de Janeiro: Zahar. (Trabalho original publicado em 1983).
- Epp, M. (2020). Fantasies of full employment: zombies, video games, and violent labour. Em S. J. Webley & P. Zackariasson (eds.), *The playful undead and video games critical analyses of zombies and gameplay* (pp. 72-84). New York: Routledge.

- Esposito, N. (2005). *A short and simple definition of what a videogame is*. Trabalho apresentado em DiGRA 2005 Conference: Change views – worlds in play. Recuperado de <http://www.utc.fr/~nesposit/publications/esposito2005definition.pdf>.
- Estevão, I. (2018). A metáfora dos zumbis e a dimensão da violência. Em D. Penha & R. Gonsalves (orgs.), *Ensaio sobre mortos-vivos* (pp. 55-78). São Paulo: Aller.
- Farghaly, N. (2014). Introduction. Em N. Farghaly (ed.), *Unraveling Resident Evil: essays on the complex universe of the games and films* (pp. 1-6). North Carolina: McFarland & Co.
- Fawcett, C. & McGreevy, A. (2020). Resident Evil and infectious fear. Em S. J. Webley & P. Zackariasson (eds.), *The playful undead and video games: critical analyses of zombies and gameplay* (pp. 85-98). New York: Routledge.
- Fenichel, O. (2005). *Teoria psicanalítica das neuroses*. São Paulo: Atheneu. (Trabalho original publicado em 1945).
- Ferguson, C. J. & Wang, C. K. J. (2021). Aggressive video games are not a risk factor for mental health problems in youth: a longitudinal study. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, 24(1), 70-73.
- Ferguson, C. J. (2018). Introduction. Em C. J. Ferguson (ed.), *Video game influences on aggression, cognition and attention* (pp. 1-4). Switzerland: Spring.
- Ferguson, C. J. (2010). Blazing Angels or Resident Evil? Can violent games be a force to good? *Review of General Psychology*, 14(2), 68-81.
- Fernandes, M. I. A. & Scarcelli, I. R. (2017). A queda do hífen: história, política e clínica. Em N. Silva Jr. & W. Zangari (orgs.), *A psicologia social e a questão do hífen* (pp. 101-148). São Paulo: Blucher.
- Fernandes, M. I. A. (2005). *Negatividade e vínculo: a mestiçagem como ideologia*. São Paulo: Casa do Psicólogo.
- Fernandes, M. I. A. (2003). O trabalho psíquico da intersubjetividade. *Psicologia USP*, 14(3), 47-55.
- Fernandes, M. I. A. (1999). Uma nova ordem: narcisismo expandido e interioridade confiscada. Em M. I. A. Fernandes, I. Scarcelli & E. S. Costa (orgs.), *Fim de século: ainda manicômios?* (pp. 39-46). São Paulo: IPUSP/LAPSO.
- Fernández-Vara, C. (2015). *Introduction to game analysis*. New York: Routledge.
- Figueiredo, L. C. (2018). Estratégias e táticas de cura na psicanálise contemporânea transmatricial. Em L. C. Figueiredo e N. E. Coelho Jr. *Adoecimentos psíquicos e estratégias de cura: matrizes e modelos em psicanálise* (pp. 187-250). São Paulo: Blucher.
- Flanagan, M. & Nissenbaum, H. (2016). *Values at play: valores em jogos digitais*. São Paulo: Blucher.

- Freud, S. (2021a). Psicologia das massas e análise do Eu. Em S. Freud, *Obras incompletas* (Maria Rita Salzano Moraes, trad., pp. 137-232). Belo Horizonte: Autêntica. (Trabalho original publicado em 1921).
- Freud, S. (2021b). O mal estar na cultura. Em S. Freud, *Obras incompletas* (Maria Rita Salzano Moraes, trad., pp. 305-410). Belo Horizonte: Autêntica. (Trabalho original publicado em 1930).
- Freud, S. (2021c). O futuro de uma ilusão. Em S. Freud, *Obras incompletas* (Maria Rita Salzano Moraes, trad., pp. 233-298). Belo Horizonte: Autêntica. (Trabalho original publicado em 1927).
- Freud, S. (2021d). Moral sexual “cultural” e a doença nervosa moderna. Em S. Freud, *Obras incompletas* (Maria Rita Salzano Moraes, trad., pp. 65-98). Belo Horizonte: Autêntica. (Trabalho original publicado em 1908).
- Freud, S. (2021e). Considerações contemporâneas sobre a guerra e a morte. Em S. Freud, *Obras incompletas* (Maria Rita Salzano Moraes, trad., pp. 99-136). Belo Horizonte: Autêntica. (Trabalho original publicado em 1915).
- Freud, S. (2021f). Além do princípio do prazer. Em S. Freud, *Obras incompletas* (Maria Rita Salzano Moraes, trad.). Belo Horizonte: Autêntica. (Trabalho original publicado em 1920).
- Freud, S. (2021g). Da história de uma neurose infantil (caso Homem dos Lobos). Em S. Freud, *Obras incompletas* (Tito Lívio Cruz Romão, trad.). Belo Horizonte: Autêntica. (Trabalho original publicado em 1918).
- Freud, S. (2019a). A interpretação dos sonhos. Em S. Freud, *Obras Completas* (Vol. 4, P. C. de Souza, trad.). São Paulo: Cia. das Letras. (Trabalho original publicado em 1900).
- Freud, S. (2019b). O infamiliar. Em S. Freud, *Obras incompletas* (Vol. 8, Ernani Chaves e Pedro Heliodoro Tavares, trad.). Belo Horizonte: Autêntica. (Trabalho original publicado em 1919).
- Freud, S. (2017). A questão da análise leiga: conversas com uma pessoa imparcial. Em S. Freud, *Obras incompletas* (Claudia Dornbusch trad., pp. 205-314). Belo Horizonte: Autêntica. (Trabalho original publicado em 1926).
- Freud, S. (2016a). Estudos sobre histeria. Em S. Freud, *Obras completas* (Vol. 2, P. C. de Souza, trad.). São Paulo: Cia. das Letras. (Trabalho original publicado em 1893-1895).
- Freud, S. (2016b). Três ensaios sobre a teoria da sexualidade. Em S. Freud, *Obras completas* (Vol. 6: Três ensaios sobre a teoria da sexualidade, análise fragmentária de uma histeria “O caso Dora” e outros textos, P. C. de Souza, trad., pp. 13-172). São Paulo: Cia. das Letras. (Trabalho original publicado em 1905).
- Freud, S. (2016c). Meus pontos de vista sobre o papel da sexualidade na etiologia das neuroses. Em S. Freud, *Obras completas* (Vol. 6: Três ensaios sobre a teoria da sexualidade, análise fragmentária de uma histeria “O caso Dora” e outros textos, P. C. de

- Souza, trad., pp. 361–369). São Paulo: Cia. das Letras. (Trabalho original publicado em 1906).
- Freud, S. (2016d). A negação. Em S. Freud, *Obras incompletas* (Vol. 5, Maria Rita Salzano Moraes, trad., pp. 305-314). Belo Horizonte: Autêntica. (Trabalho original publicado em 1925).
- Freud, S. (2015a). Personagens psicopáticos no palco. Em S. Freud, *Obras incompletas* (Ernani Chaves trad., pp. 45-52). São Paulo: Autêntica. (Trabalho original publicado em 1942[1905 ou 1906]).
- Freud, S. (2015b). O poeta e o fantasiar. Em S. Freud, *Obras incompletas* (Ernani Chaves trad., pp. 53-68). São Paulo: Autêntica. (Trabalho original publicado em 1908).
- Freud, S. (2014a). A questão da análise leiga. Em S. Freud, *Obras completas* (Vol. 17: Inibição, sintoma e angústia, o futuro de uma ilusão e outros textos, P. C. de Souza, trad., pp. 124-230). São Paulo: Cia. das Letras. (Trabalho original publicado em 1926).
- Freud, S. (2014b). Conferências introdutórias à psicanálise. Em S. Freud, *Obras completas* (Vol. 13: S. Tellaroli, trad.). São Paulo: Cia. das Letras. (Trabalho original publicado em 1916-1917).
- Freud, S. (2014c). O futuro de uma ilusão. Em S. Freud, *Obras completas* (Vol. 17: Inibição, sintoma e angústia, o futuro de uma ilusão e outros textos, P. C. de Souza, trad., pp. 231-301). São Paulo: Cia. das Letras. (Trabalho original publicado em 1927).
- Freud, S. (2014d). Inibição, sintoma e angústia. Em S. Freud, *Obras completas* (Vol. 17: Inibição, sintoma e angústia, o futuro de uma ilusão e outros textos, P. C. de Souza, trad., pp. 13-123). São Paulo: Cia. das Letras. (Trabalho original publicado em 1926).
- Freud, S. (2014e). As pulsões e seus destinos. Em S. Freud, *Obras incompletas* (Vol. 2, Pedro Heliodoro Tavares, trad.). Belo Horizonte: Autêntica. (Trabalho original publicado em 1915).
- Freud, S. (2014f). Compêndio de psicanálise. Em S. Freud, *Obras incompletas* (Vol. 3, Pedro Heliodoro Tavares, trad., pp. 11-198). Belo Horizonte: Autêntica. (Trabalho original publicado em 1940).
- Freud, S. (2014g). Fragmentos do espólio. Em S. Freud, *Obras incompletas* (Vol. 3, Pedro Heliodoro Tavares, trad., pp. 205-208). Belo Horizonte: Autêntica. (Trabalho original publicado em 1941[1938]).
- Freud, S. (2012a). Totem e tabu. Em S. Freud, *Obras completas* (Vol. 11: Totem e tabu, contribuição à história do movimento psicanalítico e outros textos, P. C. de Souza, trad., pp. 13-244). São Paulo: Cia. das Letras. (Trabalho original publicado em 1912-1913).
- Freud, S. (2012b). O Moisés de Michelângelo. Em S. Freud, *Obras completas* (Vol. 11: Totem e tabu, contribuição à história do movimento psicanalítico e outros textos, P. C. de Souza, trad., pp. 373-412). São Paulo: Cia. das Letras. (Trabalho original publicado em 1914).

- Freud, S. (2011a). Psicologia das massas e análise do Eu. Em S. Freud, *Obras completas* (Vol. 15: Psicologia das massas e análise do Eu e outros textos, P. C. de Souza, trad., pp. 13-113). São Paulo: Cia. das Letras. (Trabalho original publicado em 1921).
- Freud, S. (2011b). “Psicanálise” e “Teoria da libido”: dois verbetes para um dicionário de sexologia. Em S. Freud, *Obras completas* (Vol. 15: Psicologia das massas e análise do Eu e outros textos, P. C. de Souza, trad., pp. 273-308). São Paulo: Cia. das Letras. (Trabalho original publicado em 1923).
- Freud, S. (2011c). O Eu e o Id. Em S. Freud, *Obras completas* (Vol. 16: O Eu e o Id, “autobiografia e outros textos, P. C. de Souza, trad., pp. 13-74). São Paulo: Cia. das Letras. (Trabalho original publicado em 1923).
- Freud, S. (2011d). “Autobiografia”. Em S. Freud, *Obras completas* (Vol. 16: O Eu e o Id, “autobiografia e outros textos, P. C. de Souza, trad., pp. 75-167). São Paulo: Cia. das Letras. (Trabalho original publicado em 1925).
- Freud, S. (2011e). Resumo da psicanálise. Em S. Freud, *Obras completas* (Vol. 16: O Eu e o Id, “autobiografia e outros textos, P. C. de Souza, trad., pp. 222–251). São Paulo: Cia. das Letras. (Trabalho original publicado em 1924).
- Freud, S. (2011f). A organização genital infantil. Em S. Freud, *Obras completas* (Vol. 16: O Eu e o Id, “autobiografia e outros textos, P. C. de Souza, trad., pp. 168–175). São Paulo: Cia. das Letras. (Trabalho original publicado em 1923).
- Freud, S. (2010a). Além do princípio do prazer. Em S. Freud, *Obras completas* (Vol. 14: História de uma neurose infantil [“O Homem dos Lobos”], além do princípio do prazer e outros textos, P. C. de Souza, trad., pp. 161-239). São Paulo: Cia. das Letras. (Trabalho original publicado em 1920).
- Freud, S. (2010b). Formulações sobre os dois princípios do funcionamento psíquico. Em S. Freud, *Obras completas* (Vol. 10: Observações psicanalíticas sobre um caso de paranóia relatado em autobiografia [“O caso Schreber”], artigos sobre técnica e outros textos, P. C. de Souza, trad., pp. 108-121). São Paulo: Cia. das Letras. (Trabalho original publicado em 1911).
- Freud, S. (2010c). Novas conferências introdutórias à psicanálise. Em S. Freud, *Obras completas* (Vol. 18: O mal-estar na civilização, novas conferências introdutórias à psicanálise e outros textos, P. C. de Souza, trad., pp. 124-354). São Paulo: Cia. das Letras. (trabalho original publicado em 1933).
- Freud, S. (2010d). O mal-estar na civilização. Em S. Freud, *Obras completas* (Vol. 18: O mal-estar na civilização, novas conferências introdutórias à psicanálise e outros textos, P. C. de Souza, trad., pp. 13-123). São Paulo: Cia. das Letras. (Trabalho original publicado em 1930).
- Freud, S. (2010e). Os instintos e seus destinos. Em S. Freud, *Obras completas* (Vol. 12: Introdução ao narcisismo, ensaios de metapsicologia e outros textos, P. C. de Souza, trad., pp. 51-81). São Paulo: Cia. das Letras. (Trabalho original publicado em 1915).

- Freud, S. (2010f). Caminhos da terapia psicanalítica. Em S. Freud, *Obras completas* (Vol. 14: História de uma neurose infantil [“O Homem dos Lobos”], além do princípio do prazer e outros textos, P. C. de Souza, trad., pp. 279-292). São Paulo: Cia. das Letras. (Trabalho original publicado em 1919).
- Freud, S. (2010g). Recomendações ao médico que pratica a psicanálise. Em S. Freud, *Obras completas* (Vol. 10: Observações psicanalíticas sobre um caso de paranóia relatado em autobiografia [“O caso Schreber”], artigos sobre técnica e outros textos, P. C. de Souza, trad., pp. 147-162). São Paulo: Cia. das Letras. (Trabalho original publicado em 1912).
- Freud, S. (2010h). Introdução ao narcisismo. Em S. Freud, *Obras completas* (Vol. 12: Introdução ao narcisismo, ensaios de metapsicologia e outros textos, P. C. de Souza, trad., pp. 13-50). São Paulo: Cia. das Letras. (Trabalho original publicado em 1914).
- Freud, S. (2010i). Complemento metapsicológico à teoria dos sonhos. Em S. Freud, *Obras completas* (Vol. 12: Introdução ao narcisismo, ensaios de metapsicologia e outros textos, P. C. de Souza, trad., pp. 151-169). São Paulo: Cia. das Letras. (Trabalho original publicado em 1917[1915]).
- Freud, S. (2010j). O inquietante. Em S. Freud, *Obras completas* (Vol. 14: História de uma neurose infantil [“O Homem dos Lobos”], além do princípio do prazer e outros textos, P. C. de Souza, trad., pp. 328-376). São Paulo: Cia. das Letras. (Trabalho original publicado em 1919).
- Freud, S. (2010k). Considerações atuais sobre a guerra e a morte. Em S. Freud, *Obras completas* (Vol. 12: Introdução ao narcisismo, ensaios de metapsicologia e outros textos, P. C. de Souza, trad., pp. 209-246). São Paulo: Cia. das Letras. (Trabalho original publicado em 1915).
- Freud, S. (2010l). O inconsciente. Em S. Freud, *Obras completas* (Vol. 12: Introdução ao narcisismo, ensaios de metapsicologia e outros textos, P. C. de Souza, trad., pp. 99-150). São Paulo: Cia. das Letras. (Trabalho original publicado em 1915).
- Freud, S. (2010m). Por que a guerra? Em S. Freud, *Obras completas* (Vol. 18: O mal-estar na civilização, novas conferências introdutórias à psicanálise e outros textos, P. C. de Souza, trad., pp. 417-435). São Paulo: Cia. das Letras. (Trabalho original publicado em 1932).
- Freud, S. (2006). Extratos dos documentos dirigidos a Fliess. Em S. Freud, *Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud* (Vol. 1: Publicações pré-psicanalíticas e esboços inéditos, J. Salomão, trad., pp. 219-334). Rio de Janeiro: Imago. (Trabalho original publicado em 1950[1892-1899]).
- FromSoftware (2018). *Dark souls remaster*. [Game card]. Nintendo Switch. Japão: Bandai Namco Entertainment. (Jogo original publicado em 2011).
- Gaillard, G. & Pinel, J.-P. (2011). L’analyse de la pratique en institution: un soutien à la professionnalité dans un contexte d’emprise gestionnaire. *Nouvelle Revue de Psychosociologie*, 11, 85-103.

- Gaillard, G. (2016). L'institution et la liaison de la violence: um travail de Sysiphe. Em D. Drieu & J.-P. Pinel (orgs.), *Violence et institutions* (pp. 193-228). Paris: Dunod.
- Gaillard, G. (2014). Aparelhagem psíquica, destrutividade e Kulturarbeit: elementos para uma clínica da instituição. *Percurso*, 52, 17-26.
- Gallagher, R. (2018). *Videogames, identity and digital subjectivity*. New York, Routledge.
- Gallego, E. S. (org.) (2018). *O ódio como política: a reinvenção das direitas no Brasil*. São Paulo: Boitempo.
- Garot, M (2016). Exclusio, exclusio, exclusio... (conjurer l'horreur). Em A. Ciccone (dir.), *Violences dans la parentalité* (pp. 199-210). Paris: Dunod.
- Garrelts, N. (2014). Why Minecraft matters. Em N. Garrelts (ed.), *Understanding Minecraft: essays on play, community and possibilities* (pp. 1-6). North Carolina: McFarland & Co.
- Garrelts, N. (2006). An introduction to Grand Theft Auto studies. Em N. Garrelts (ed.), *The meaning and culture of Grand Theft Auto: critical essays* (pp. 1-16). North Carolina: McFarland & Co.
- Garrelts, N. (2005). Introduction: negotiating the digital game/gamer intersection. Em N. Garrelts (ed.), *Digital gameplay: essays on the nexus of game and gamer* (pp. 1-20). North Carolina: McFarland & Co.
- Gasi, F. (2013). *Videogames e mitologia*. Nova Iguaçu: Marsupial.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Giovanetti, Fernanda Z. C. (2018). *A negação da clínica na saúde mental : impossibilidade para sustentação da proprosta antimanicomial* (Dissertação de Mestrado). Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- Giovanetti, R. M. & Fernandes, M. I. A. (2021). *O intermediário no trabalho psíquico de equipe e a mediação dos videogames* (Trabalho não publicado de conclusão da disciplina Seminários Avançados de Pesquisa em Psicologia Social, Psicanálise e Cultura V). Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo: São Paulo.
- Giovanetti, R. M, Giovanetti, F. Z. C. (2022). Parent-child therapeutic consultations with video games mediations in public health services: an exploratory experience report. *International Review of Couple and Family Psychoanalysis*, 2, 52-65.
- Gillet, G. & Guénoun, T. (2021). Le théâtre du jeu vidéo : la scénalité virtuelle. *Revue de Psychothérapie Psychanalytique de Groupe*, 76(1), 196-181.
- Giroux, H. A. (2011). *Zombie politics and culture in the age of casino capitalism*. New York: Peter Lang.

- Givre, P. (2013). Figures virtuelles et “jeux auto-subjectivants”. Em S. Tisseron, B. Virole, P. Givre, F. Tordo, M. Triclot, Y. Leroux, *Subjectivation et empathie dans les mondes numériques* (pp. 51-82). Paris: Dunod.
- Granic, I.; Lobel, A. & Engels, C. M. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78.
- Green, A. (2016). *Le travail du négatif*. Paris: Diminut. (Trabalho original publicado em 1993).
- Green, A. (2005). *Key ideas for a contemporary psychoanalysis: misrecognition and recognition of the unconscious*. London: Routledge.
- Green, A. (1992). *La déliaison: psychanalyse, anthropologie et littérature*. Paris: Les Belles Lettres.
- Green, A. (1988). *Narcisismo de vida, narcisismo de morte*. São Paulo: Escuta.
- Green, A. (1972). Le cannibalisme réalité ou fantasme agi ? *Nouvelle Revue de Psychanalyse*, 6, 27-54.
- Guattari, F. & Deleuze, G. (2010). *O anti-édipo*. Rio de Janeiro: Editora 34. (Trabalho original publicado em 1972).
- Haddad, V. L. (2020). Zombie video games, Eros, and Thanatos: expressing and exploring the life and death drives through video gameplay. Em S. J. Webley & P. Zackariasson (ed.), *The playful undead and video games: critical analyses of zombies and gameplay* (pp. 99-111). New York: Routledge.
- Happ, C. & Melzer, A. (2014). *Empathy and violent video games: aggression and prosocial behavior*. UK: Palgrave Macmillan.
- Harman, C. (2010). *Zombie Capitalism: global crisis and the relevance of Marx*. Chicago: Bookmarks.
- Harvey, D. (2020). *Anticapitalismo em tempos de pandemia: marxismo e ação coletiva*. São Paulo: Boitempo.
- Harvey, D. (2008). *O neoliberalismo: história e implicações*. São Paulo: Loyola.
- Hubner, L.; Leaning, M. & Manning, P. (2015). Introduction. Em L. Hubner, M. Leaning & P. Manning (eds.), *The zombie renaissance in popular culture* (pp. 3-14). Winchester: Palgrave Macmillan.
- Hunt, N. (2015). A utilitarian antagonist: the zombie in popular video games. Em L. Hubner, M. Leaning & P. Manning (eds.), *The zombie renaissance in popular culture* (pp. 107-123). Winchester: Palgrave Macmillan.
- IdSoftware (2017). *Doom: the classic collection*. [Game card]. Nintendo Switch. U.S.A.: Limited Run. (Jogo original publicado em 1993).

- Infogrames (1992). *Alone in the dark*. [Hard disk]. PC Windows. France: Infogrames.
- Isbister, K. (2016). *How game move us*. USA: MIT.
- Ivory, J. D. (2016). A brief history of video games. Em R. Kowert & T. Quandt (eds.), *The video game debate: unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games* (pp. 1-21). Oxon: Routledge.
- Jahn-Sudmann, A. & Stockmann, R. (2008). Introduction. Em A. Jahn-Sudmann & R. Stockmann (eds.), *Computer games as a sociocultural phenomenon: games without frontiers, war without tears* (pp. xiii-xix). Great Britain: Palgrave MacMillan.
- Jappe, A. (2021). *A sociedade autofágica: capitalismo, desmesura e autodestruição*. São Paulo: Elefante.
- Jerusalinsky, J. (2021). Que rede nos sustenta no balanço da web? - o sujeito na era das relações virtuais. Em A. Baptista & J. Jerusalinsky (orgs.), *Intoxicações eletrônicas: o sujeito na era das relações virtuais* (pp. 13-38). Salvador: Algama.
- Jiménez-Muñoz, L.; Peñuelas-Calvo, I.; Calvo-Rivera, P.; Díaz-Oliván, I.; Moreno, M.; Baca-García, E. & Porrás-Segovia, A. (2022). Video games for the treatment of autism spectrum disorder: a systematic review. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 52(1), 169–188.
- Jones, S. E. (2008). *The meaning of video games: gaming and textual strategies*. New York: Routledge.
- Jones, T. C. P. (2014). From necromancy to necrotrophic. Em N. Farghaly (ed.), *Unraveling Resident Evil: essays on the complex universe of the games and films* (pp. 7-18). North Carolina: McFarland & Co.
- Juul, J. (2019). *Half-real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais*. São Paulo: Blucher. (Trabalho original publicado em 2005).
- Jung, C. G. (1991). Tipos psicológicos. Em *Obras completas* (Vol. 6). Petrópolis: Vozes. (Trabalho original publicado em 1921).
- Jung, C. G. (1985). Fundamentos da psicologia analítica. Em *Obras completas* (Vol. 18/1). Petrópolis: Vozes. (Trabalho original publicado em 1935).
- Jung, Johann (2021). Symbolisation et immersion dans les thérapies médiatisées par le jeu vidéo. Em A. Brun & R. Roussillon (dirs.), *Jeu et médiations thérapeutiques: évaluer et construire les dispositifs de soin psychique* (pp. 145-158). Paris: Dunod.
- Kaës, R. (2017). *Les théories psychanalytiques du groupe*. Paris: Presses.
- Kaës, R. (2016a). *L'Idéologie: l'ideal, l'idée, l'idole*. Paris: Dunod.
- Kaës, R. (2016b). Préface. Em D. Drieu & J.-P. Pinel (orgs.), *Violence et institutions* (pp. V-X). Paris: Dunod.

- Kaës, R. (2015a). *L'extension de la psychanalyse: pour une métapsychologie de troisième type*. Paris: Dunod.
- Kaës, R. (2015b). Le malêtre dans la culture de notre temps. Em R. Kaës, Ph. Héry, D. Hirsch, Ph. Robert, F. Giust-Desprairies & G. Gaillard, *Crises et traumas à l'épreuve du temps* (pp. 1-26). Paris: Dunod.
- Kaës, R. (2014). *Les alliances inconscientes*. Paris: Dunod.
- Kaës, R. (2013a). Face au malêtre psychique dans les cultures hipermodernes, que peut la psychanalyse? *Bulletin de Psychologie*, 526(4), 281-288.
- Kaës, R. (2013b). *Un singulier pluriel: la psychanalyse à l'épreuve du groupe*. 2^a ed. rev. aug. Paris: Dunod.
- Kaës, R. (2013c). Introduction; le sujet de l'heritage. Em R. Kaës, H. Faimberg, M. Enriquez & J.-J. Baranes, *Transmission de la vie psychique entre générations* (pp. 1-16). Paris: Dunod. (Trabalho original publicado em 1993).
- Kaës, R. (2013d). Introduction au concept de transmission psychique dans la pensée de Freud. Em R. Kaës, H. Faimberg, M. Enriquez, J.-J. Baranes, *Transmission de la vie psychique entre générations* (pp. 17-58). Paris: Dunod. (Trabalho original publicado em 1993).
- Kaës, R. (2012). *Le malêtre*. Paris: Dunod.
- Kaës, R. (2011a). *Os espaços psíquicos comuns e partilhados: transmissão e negatividade*. São Paulo: Casa do Psicólogo.
- Kaës, R. (2011b). *O complexo fraterno*. São Paulo: Idéias e Letras.
- Kaës, R. (2010). *L'appareil psychique groupal*. 3^a ed. Paris: Dunod. (Trabalho original publicado em 1976).
- Kaës, R. (2009). La réalité psychique du lien. *Le Divan Familial*, 1(22), 107-125.
- Kaës, R. (2008). Définitions et approches du concept de lien. *Adolescence*, 65(3), 763-780
- Kaës, R. (2007). Du Moi-peau aux enveloppes psychiques: genèse et développement d'un concept. *Le Carnet Psy*, 111(4), 33-39.
- Kaës, R. (2005a). La structuration de la psyché dans le malaise du monde moderne. Em Jean Furtos & C. Laval, *La santé mentale en acte: de la clinique au politique* (pp. 239-253). Paris: Érès.
- Kaës, R. (2005b). Pour inscrire la question du lien dans la psychanalyse. *Le Divan Familial*, 15(2), 73-94.
- Kaës, R. (1993). *Le groupe et le sujet du groupe*. Paris: Dunod.

- Kaës, R. (1979). Introduction à l'analyse transitionnelle. Em R. Kaës, A. Missenard, R. Kaspi, D. Anzieu, J. Guillaumin & J. Bleger, *Crise, rupture et dépassement* (pp. 1-42). Paris: Dunod.
- Kandola, A.; Owen, N.; Dunstan, D. & Hallgren, M. (2021). Prospective relationships of adolescents' screen-based sedentary behaviour with depressive symptoms: The Millennium Cohort Study. *Psychological Medicine*, 52(15), 1-9.
- Kehl, M. R. (2018). *O bovarismo brasileiro: ensaios*. São Paulo: Boitempo.
- Kempner, B. (2020). Proliferation, blockages, and paths of escape in Resident Evil and Call of Duty. Em S. J. Webley & P. Zackariasson (eds.), *The playful undead and video games: critical analyses of zombies and gameplay* (pp. 138-150). New York: Routledge.
- Khaled Jr., S. H. (2018). *Videogame e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- Klein, M. (1991a). Notas sobre alguns mecanismos esquizóides. Em M. Klein, *Obras completas* (Vol. III: Inveja e gratidão e outros trabalhos, pp. 17-43). Rio de Janeiro: Imago. (Trabalho original publicado em 1946).
- Klein, M. (1991b). Algumas reflexões sobre a Orestéia. Em M. Klein, *Obras completas* (Vol. III: Inveja e gratidão e outros trabalhos, pp. 313-339). Rio de Janeiro: Imago. (Trabalho original publicado em 1963).
- Klein, M. (1991c). Inveja e gratidão. Em M. Klein, *Obras completas* (Vol. III: Inveja e gratidão e outros trabalhos, pp. 207-267). Rio de Janeiro: Imago. (Trabalho original publicado em 1957).
- Kohler, C. (2016). *Power-up: how japanese video games gave the world an extra life*. Mineola: Dover.
- Kowal, M.; Conroy, E.; Ramsbottom, N.; Smithies, T.; Toth, A. & Campbell, M. (2021). Gaming your mental health: a narrative review on mitigating symptoms of depression and anxiety using commercial video games. *JMIR Serious Games*, 9(2), e26575.
- Krzywinska, T. (2009). Reanimating Lovecraft: the ludic paradox of Call of Cthulhu: dark corners of the earth. Em: B. Perron (ed.), *Horror video games: essays on the fusion of fear and play* (pp. 267-288). North Carolina: McFarland & Company.
- Kowert, R. (2015). *Videogames and social competence*. New York: Routledge.
- Lacan, J. (2003). *Outros escritos*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Lacan, J. (1998). *Escritos*. Rio de Janeiro: Zahar. (Trabalho original publicado em 1966).
- Lasch, C. (1984). *The minimal self: psychic survival in troubled times*. U.S.A.: W. W. Norton & Co.

- Lauro, S. J. & Embry, K. (2017). A zombie manifesto: the nonhuman condition in the era of advanced capitalism. Em S. J. Lauro (ed.), *Zombie theory* (pp. 395-412). Minneapolis, U. M. P.
- Lebrun, J.-P. (2008). *A perversão comum: viver juntos sem outro*. Rio de Janeiro: Cia. de Freud.
- Lebrun, J.-P. (2004). *Um mundo sem limites: ensaio para uma clínica psicanalítica do social*. Rio de Janeiro: Cia. das Letras.
- Leroux, Y (2016). Les jeux vidéo et l'expérience transitionnelle. *L'École de Parents*, 621(6), 89-104.
- Levin, E. (2007). *Rumo a uma infância virtual?* Rio de Janeiro: Vozes.
- Lévy, P. (2018). *Cibercultura*. 3ª ed. São Paulo: Editora 34. (Trabalho original publicado em 1998).
- LucasArts (1993). *Zombies ate my neighbors*. [Memory card]. Nintendo Switch. U.S.A.: LucasFilm Games.
- Lundgren, S.; Bergström, K. J. & Björk, S. (2009). *Exploring aesthetic ideals of gameplay*. Trabalho apresentado em DiGRA 2009 Conference: Breaking New Grounds: Inivation in Games, Play, Practice and Theory. Recuperado de <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.58159.pdf>.
- Luz, A. R. (2010). *Vídeo games: história, linguagem e expressão gráfica*. São Paulo: Blucher.
- Malthus, T. R. (1996). *Princípios de economia política e considerações sobre sua aplicação prática. Ensaio sobre a população*. São Paulo: Nova Cultural. (Trabalhos originais publicados em 1820 e 1798, respectivamente).
- Martinez, H. (2019). *Resident Evil: a origem do survival horror*. São Paulo: Europa.
- Martinez, V. C. V. (2009). “O brincar e a realidade”... virtual: videogame, assassinatos e imortalidade. *Estilos da Clínica*, 14(26), 150-176.
- Marx, K. (2013). *O capital: crítica da economia política. Livro 1: o processo de produção do capital*. São Paulo: Boitempo. (Trabalho original publicado em 1867).
- Mäyrä, F. (2008). *An introduction to game studies: games as culture*. London: Sage.
- McDonald, P. D. (2012). Playing attention: a psychoanalytic reading of game mechanics in Ico. *Loading. . . The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 6(9), 36-52.
- McGonigal, J. (2012). *A realidade em jogo*. Rio de Janeiro: BestSeller.
- Mecheri, D. & Romieu, S. (2017). *Dark souls: beyond the grave*. Toulouse: Third Éditions

- Megapixel (2022). *The house of the dead: remake*. [Game card]. Nintendo Switch. Poland: Forever Entertainment. (Jogo original publicado em 1996).
- Mejia, R. & Komaki, R. (2013). The historical conception of biohazard in Biohazard/ Resident Evil. Em M. W. Kappel & A. B. R. Elliot (eds.), *Playing with the past: digital games and the simulation of history* (pp. 327-342). New York: Bloomsbury.
- Meltzer, D. (2017). *O claustro: uma investigação dos fenômenos claustrofóbicos*. São Paulo: Blucher. (Trabalho original publicado em 2008).
- Mezan, R. (2014). *O tronco e os ramos: estudos de história da psicanálise*. São Paulo: Cia. das Letras.
- Miller, J. A. et al. (2016). *Desarraigados*. Buenos Aires: Paidós.
- Mitchell, L. (2018). *Ludopolitics: videogames against control*. UK: Zero Books.
- Mojang Studios. *Minecraft*. [Game card]. Nintendo Switch. Sweden: Mojang Studios.
- Molina, R.; Díaz-Oliván, I.; Girela, B.; Moreno, M.; Jiménez-Muñoz, L.; Delgado-Gómez, D.; Peñuelas-Calvo, I.; Baca-García, E. & Porras-Segovia, A. (2022). Video games as a complementary therapy for schizophrenia: a systematic review. *Journal of Psychiatric Practice*, 28(2), 143–155.
- Mortensen, T. E. & Jorgensen, K. (2020). *The paradox of transgression in games*. Oxon: Routledge.
- Mukherjee, S. (2017). *Videogames and post-colonialism: empire plays back*. Switzerland: Palgrave Macmillan.
- Mumford, L. (1955). *Technics and civilization*. London: Routledge & Kegan Paul. (Trabalho original publicado em 1934).
- Muriel, D. & Crawford, G. (2018). *Video games as culture: considering the role and importance of video games in contemporary society*. Oxon: Routledge.
- Murphy, S. C. (2014). Controllers. Em M. J. P. Wolf & B. Perron (eds.), *The Routledge Companion to video game studies* (pp. 19-24). New York: Routledge.
- Mussa, I. (2019). Ódio ao jogo: cripto-fascismo e comunicação anti-lúdica na cultura dos videogames. *Logos*, 26(2): 57-71.
- Myers, D. G. (2014). *Psicologia social*. 10ª ed. Porto Alegre: AMGH. (Trabalho original publicado em 2010).
- Newman, J. (2013). *Videogames*. 2nd ed. Oxon: Routledge. (Trabalho original publicado em 2004).
- Nguyen, C. T. (2020). *Games: agency as art*. New York: Oxford University Press.

- Nintendo (1981). *Donkey kong*. [Memory card]. Nintendo Switch. Japan: Nintendo.
- Olso, C. K. (2016). Are electronic games health hazards or health promoters? Em R. Kowert & T. Quandt (ed.), *The video game debate: unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games* (pp. 39-53). Oxon: Routledge.
- Olkusz, K.; Dwulecki, S. & Maj, K. M. (2020). It's never about zombies: post-apocalyptic world-building, interactive storytelling, and *The Walking Dead*. Em S. J. Webley & P. Zackariasson (eds.), *The playful undead and video games: critical analyses of zombies and gameplay* (pp. 180-196). New York: Routledge.
- Other Ocean Emeryville (2019). *Medieval*. [Bluray disk]. Sony PlayStation 5. U.S.A.: Sony Interactive Entertainment. (Jogo original publicado em 1998).
- Palace Virgin Gold (1984). *The evil dead*. [Hard disk]. Computer Retroarch Commodore 64 Emulator. London: Palace Software.
- Payne, M. T. & Huntemann, N. B. (eds.) (2019). *How to play video games*. New York: New York University Press.
- Penha, D. & Gonsalves, R. (2018). Introdução. Em D. Penha & R. Gonsalves (orgs.), *Ensaaios sobre mortos-vivos* (pp. 7-14). São Paulo: Aller.
- Peñuelas-Calvo, I.; Jiang-Lin, L. K.; Girela-Serrano, B.; Delgado-Gomez, D.; Navarro-Jimenez, R.; Baca-Garcia, E. & Porrás-Segovia, A. (2022). Video games for the assessment and treatment of attention-deficit/hyperactivity disorder: a systematic review. *European Child & Adolescent Psychiatry*, 31(1), 5–20.
- Perron, B. (2020). The place and reach of video game zombies. Em S. J. Webley & P. Zackariasson (eds.), *The playful undead and video games: critical analyses of zombies and gameplay* (pp. 197-215). New York: Routledge.
- Perron, B. (2018). *The world of scary videogames: a study in videoludic horror*. New York: Bloomsbury.
- Petry, A. dos S. (2014). *Jogo, autoria e conhecimento: fundamento para uma compreensão dos games*. Jundiaí: Paco Editorial.
- Pfister, E. (2020). Zombies ate democracy: the myth of a systematic political failure in video games. Em S. J. Webley & P. Zackariasson (eds.), *The playful undead and video games: critical analyses of zombies and gameplay* (pp. 216-231). New York: Routledge.
- Pichon-Rivière, E. (2005). *O processo grupal*. 7ª ed. São Paulo: Martins Fontes. (Trabalho original publicado em 1980).
- Pichon-Rivière, E. & Quiroga, A. P. (1970). *Psicologia de la vida cotidiana*. Buenos Aires: Galerna.
- Pontalis, J.-B. (1972). *A psicanálise depois de Freud*. Petrópolis: Vozes.

- Prioste, C. (2016). *O adolescente e a internet: laços e embaraços no mundo virtual*. São Paulo: Edusp.
- Quandt, T. & Kowert, R. (2016). No black and white in video game land! Why we need to move beyond simple explanations in the video game debate. Em R. Kowert & T. Quandt (eds.), *The video game debate: unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games* (pp. 176-190). Oxon: Routledge.
- Racamier, P.-C. (2012). *Les perversions narcissiques*. France: Payot. (Trabalho original publicado em 1992).
- Rank, O. (2015). *O mito do nascimento do herói*. São Paulo: Cienbook. (Trabalho original publicado em 1922).
- Rank, O. (1971). *Double: a psychoanalytic study*. North Carolina: UCN Press. (Trabalho original publicado em 1925).
- Raoult, P. A. (2017). Humiliation narcissique, prothèses identitaires et radicalisation. Em P. A. Raoult, A. Ciccone, B. Blanquet, B. Duez, E. Diet, E. Bonneville-Baruchel & J.-Y Chagnon, *Violences et malêtre: discriminations et radicalisations* (pp. 133-194). Paris: Dunod.
- Raoult, P. A. (2002). Preface. Em P. A. Raoult (dir.), *Le sujet post-moderne: psychopathologie de états-limites* (pp. 9-12). Paris: L'Harmattan.
- Reis Filho, L. (2018). A usabilidade do morto-vivo na sociedade pós-industrial. Em D. Penha & R. Gonsalves (orgs.), *Ensaio sobre mortos-vivos* (pp. 79-106). São Paulo: Aller.
- Richard, F. (2011). *L'actuel malaise dans la culture*. France: Éditions de L'Olivier.
- Romé, N. (2018). Por que falta voz aos zumbis? Em D. Penha & R. Gonsalves (orgs.), *Ensaio sobre mortos-vivos* (pp. 107-128). São Paulo: Aller.
- Roudinesco, E. (2008). *A parte obscura de nós mesmos: uma história dos perversos*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Roussillon, R. (2012). Médiation et création: pour une métapsychologie de la médiation. *Le Journal des Psychologues*, 289(5), 30-34.
- Rushton, C. J. & Moreman, C. M. (2011a). Introduction, they're us: zombies, human/ human, zombies. Em C. M. Moreman & C. J. Rushton (eds.), *Zombies are us: essays on the humanity of The Walking Dead* (pp. 1-10). North Carolina: McFarland & Co.
- Rushton, C. J. & Moreman, C. M. (2011b). Introduction: race, colonialism and the evolution of the "zombie". Em C. M. Moreman & C. J. Rushton (eds.), *Race, oppression and the zombie: essays on the cross-cultural appropriations of the caribbean tradition* (pp. 1-14). North Carolina: McFarland & Co.
- Russell, J. (2010). *Zumbis: o livro dos mortos*. São Paulo: Leya Cult.

- Sachs, H. (1942). *The creative unconscious: studies in the psychoanalysis of art*. Boston: Sci-Art.
- Safatle, V. (2008). *Cinismo e falência da crítica*. São Paulo: Boitempo.
- Santos, M. C. & White, S. E. (2005). Playing with ourselves: a psychoanalytical investigation of Resident Evil and Silent Hill. Em N. Garrelts (ed.), *Digital gameplay: essay on the nexus of game and gamers* (pp. 69-79). North Carolina: McFarland & Co.
- Schulzke, M. (2020). *Simulating good and evil: the morality and politics of videogames*. N.J.: Rutger University Press.
- Spaceman (1984). *Zombie zombie*. [Hard disk]. Computer Retroarch ZX Spectrum Emulator. U.S.A.: Quicksilva.
- Sega (2018). *Sega genesis classics: Altered beast*. [Memory card]. Nintendo Switch. Japan: Sega. (Jogo original publicado em 1988)
- Sega (1988). *Phantasy star*. [Memory card]. Nintendo Switch. U.S.A.: Sega Ages.
- Silva, G. M.; Souto, J.; Fernandes, T. P.; Bolis, I. & Santos, N. A. (2021). Interventions with serious games and entertainment games in autism spectrum disorder: a systematic review. *Developmental Neuropsychology*, 46(7), 463–485.
- Silva Jr., N. (2021). O Brasil da barbárie à desumanização neoliberal: do “Pacto edípico e pacto social”, de Hélio Pellegrino, ao “E daí?”, de Jair Bolsonaro. Em V. Safatle, N. da Silva Jr. & C. Dunker (orgs.), *Neoliberalismo como gestão do sofrimento psíquico* (pp. 255-282). Belo Horizonte: Autêntica.
- Silveira, N. (1981). *Imagens do inconsciente*. Rio de Janeiro, Alhambra.
- Sin-léqi-unnínni (2018). *Epopéia de Gilgámesh: ele que o abismo viu*. Belo Horizonte: Autêntica. (Trabalho original publicado no séc. XIII-XII a.C.).
- Smadja, E. (2013). *Freud et la culture*. Paris: PUF.
- Souza, J. (2019). *A elite do atraso: da escravidão a Bolsonaro*. Rio de Janeiro: Estação Brasil.
- Souza, J (2018). *Subcidadania brasileira: para entender o país além do jeitinho brasileiro*. Rio de Janeiro: Leya.
- Souza, P. C. (2010). *As palavras de Freud: o vocabulário freudiano e suas versões*. São Paulo: Cia. das Letras.
- Stephenson-Mittlböck, K. (2012). Personality development through immersion into intermediate areas of digital role-playing games. Em J. Fromme & A. Unger (eds.), *Computer games and new media cultures* (pp. 233-248). London: Springer.

- Stiglitz, J. E. (2002). *A globalização e seus malefícios: a promessa não cumprida de benefícios globais*. São Paulo: Futura.
- Stora, M. (2012). Jeu vidéo, un nouvel enjeu thérapeutique. Em S. Tisseron, M. Missonnier, M. Stora, *L'enfant au risque du virtuel* (pp. 117-166). Paris: Dunod. (Trabalho original publicado em 2006).
- Tarsier Studios, Double Eleven & XDev Studio Europe (2012). *Little big planet PSvita*. [Game card]. PlayStation Vita. U.S.A.: Sony Computer Entertainment.
- Tavares, P. H. (2012). *Versões de Freud: breve panorama crítico das traduções de sua obra*. Rio de Janeiro: 7Letras.
- Tavinor, G. (2009). *The art of videogames*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Team Silent (1999). *Silent Hill*. [Hard disk]. Computer Retroarch PlayStation One Emulator. Japan: Konami.
- Tequila Works (2016). *Deadlight*. [Hard disk]. Sony PlayStation 5. Madri: Deep Silver. (Jogo original publicado em 2012).
- Tisseron, S. & Tordo, F. (2021). *Comprendre et soigner l'homme connecté: manuel de cyberpsychologie*. Paris: Dunod.
- Tisseron, S. & Tordo, F. (2014). Présentation: le virtuel, pour quoi faire? Regards croisés. *Psychologie clinique*, 37(1), 5-12.
- Tisseron, S. (2019). Préface: la psychanalyse face au défi technologique. Em F. Tordo, *Le moi-cyborg: psychanalyse et neurosciences de l'homme connecté* (pp. IX-XX). Paris: Dunod.
- Tisseron, S. (2018). *Petit traité de cyber-psychologie*. Paris: Le Pommier.
- Tisseron, S. (2017). Pour comprendre les objets numériques en médiation thérapeutique, redons d'abord aux objets leur place dans nos vies. Em S. Tisseron & F. Tordo (orgs.), *L'enfant, les robots et les écrans: nouvelles médiations thérapeutiques* (pp. 3-30). Paris: Dunod.
- Tisseron, S. (2016). Du virtuel psychique au virtuel numérique. *Rhizome: Bulletin National Santé Mentale et Précarité*, 3(62), 3-4.
- Tisseron, S. (2015). *Sonhar, fantasias, virtualizar: do virtual psíquico ao virtual digital*. São Paulo: Loyola.
- Tisseron, S. (2013). Introduction. Em S. Tisseron, B. Virole, Ph. Givre, F. Tordo, M. Triclot & Y. Leroux, *Subjectivation et empathie dans les mondes numériques* (pp. 1-30). Paris: Dunod.

- Tisseron, S. (2012a). Les quatre ressorts d'une passion. Em S. Tisseron, M. Missonnier & M. Stora, *L'enfant au risque du virtuel* (pp. 7-38). Paris: Dunod. (Trabalho original publicado em 2006).
- Tisseron, S. (2012b). Le virtuel, une relation. Em S. Tisseron, S. Missonnier & M. Stora, *L'enfant au risque du virtuel* (pp. 87-116). Paris: Dunod. (Trabalho original publicado em 2006).
- Tisseron, S. (2009). Jeux vidéo: entre nouvelle culture et séductions de la "dyade numérique". *Psychotrope*, 15, 21-40.
- Tisseron, S. (2000). *Enfants sous influence: les écrans rendent-ils les jeunes violents?* Paris: Armand Colin.
- Tisseron, S. (1996). *Le mystère de la chambre claire: photographie et inconscient*. Paris: ChampsArt.
- Tordo, F. (2016). *Le numérique et la robotique en psychanalyse: du sujet virtual au sujet augmenté*. Paris: L'Harmattan.
- Triclot, M. (2013). Les corps du jeu vidéo . Em S. Tisseron, B. Virole, P. Givre, F. Tordo, M. Triclot & Y. Leroux, *Subjectivation et empathie dans les mondes numériques* (pp. 111-132). Paris: Dunod.
- Ubisoft (1986). *Zombi*. [Hard disk]. Computer Retroarch Amiga Emulator. U.S.A: Ubisoft Entertainment.
- Vacheret, C. (2015). O grupo, o objeto mediador e o acesso ao pensamento metafórico. Em C. C. Abud (org.), *A subjetividade nos grupos e instituições: constituição, mediação e mudança* (pp. 81-114). São Paulo: Chiado.
- Valve (1998). *Half-life*. [Hard disc]. PC Windows. U.S.A.: Sierra Studios.
- Varella, J. (2021). *Videogame pandemia*. São Paulo: Elefante.
- Varella, J. (2020). *Videogames, a evolução da arte*. São Paulo: Lote 42.
- Vervaeke, J., Mastropietro, C. & Miscevic, F. (2017). *Zombies in western culture: a twenty-first century crisis*. Cambridge: Open Book.
- Volich, R. M. (2010). *Psicossomática*. São Paulo: Casa do Psicólogo. (Trabalho original publicado em 2000).
- Waggoner, Z. (2009). *My avatar, my self: identity in video role-playing games*. North Carolina: MacFarland & Co.
- Webley, S. J. (2020). Zombies zombies everywhere, what is one to think? Em S. J. Webley & P. Zackariasson (eds.), *The playful undead and video games: critical analyses of zombies and gameplay* (pp. 1-14). New York: Routledge.

- Western Technologies (1982). *Entombed*. [Hard disk]. Computer Retroarch Atari Emulator. U.S.A.: U. S. Game Company.
- Winnicott, D. W. (2021a). A defesa maníaca. Em *Da pediatria à psicanálise* (pp. 257-280). São Paulo: Ubu. (Trabalho original publicado em 1935).
- Winnicott, D. W. (2021b). *Tudo começa em casa*. São Paulo: Ubu. (Trabalho original publicado em 1986).
- Winnicott, D. W. (2021c). A tendência antissocial. Em *Da pediatria à psicanálise* (pp. 502-516). São Paulo: Ubu. (Trabalho original publicado em 1956).
- Winnicott, D. W. (2019). *O brincar e a realidade*. São Paulo: Ubu. (Trabalho original publicado em 1971).
- Wolf, M. J. P. (2001). The video game as medium. Em M. J. P. Wolf (ed.), *The medium of the video game* (pp. 12-33). Austin: University of Texas Press.
- Wolf, M. J. P. & Perron, B. (eds.) (2014). *The Routledge Companion to video game studies*. New York: Routledge.
- Woodcock, J. (2020). *Marx no fliperama: videogames e luta de classes*. São Paulo: Autonomia Literária.
- Xavier, G. (2010). *A condição eletrolúdica: cultura visual nos jogos eletrônicos*. Rio de Janeiro: Novas Ideias.
- Zangado (2016). *O que é ser um gamer e como me tornei um*. Rio de Janeiro: Leya.
- Zaltzman, N. (2007). *L'esprit du mal*. France: Éditions de L'Olivier.
- Žižek, S. (2020). *Pandemia: Covid-19 e a reinvenção do comunismo*. São Paulo: Boitempo.
- Žižek, S. (2017). The obscene immortality and its discontent. *International Journal of Žižek Studies*, 11(2): s/p.
- Žižek, S. (2014). *Absolute recoil: towards a new foundation of dialectical materialism*. London: Verso.