

Controvérsias em torno das noções de dependência e vício em jogos eletrônicos

Guilherme Pinho Meneses – *Mestrando em Antropologia Social (PPGAS/USP)*

Resumo: A proposta consiste em um mapeamento parcial da controvérsia sobre a dependência de videogames, em especial, de uma discussão sobre os seus distintos modos de classificação, métodos de diagnóstico e tratamento. Apoiando-se na *teoria do ator-rede* de Bruno Latour, busca-se constituir um *parlamento das coisas* a fim de descrever a variada semântica de noções de *dependência* e de *vício* enunciadas e praticadas pelos variados sujeitos envolvidos na controvérsia: os próprios jogadores; pais, cônjuges e demais pessoas próximas a estes jogadores; desenvolvedores de games; cientistas de diversas áreas (psiquiatria, psicoterapia) e teorias acadêmicas. Junto a estes diversos sujeitos, buscar-se-á mapear as práticas investigando a maneira pela qual os diversos saberes científicos sobre a dependência de drogas associam-se a outros elementos, como as dependências comportamentais, que incluem, principalmente, a dependência de jogos de azar e as dependências tecnológicas, as quais se imbricam na construção da ideia do jogador “viciado” em videogames. Passaremos por uma discussão das principais correntes teóricas que abordam o assunto, tal como o modelo cognitivo-comportamental, o modelo neuropsicológico, a teoria da compensação e os fatores situacionais, numa tentativa de desestabilizar os seus pressupostos e ressaltar os elementos colocados em controvérsia entre os diferentes atores. Ao costurar este cruzamento de perspectivas a partir das práticas, discursos e classificações dos sujeitos, buscaremos multiplicar as possibilidades de traçar o rastro destas intensas conexões dos homens com os videogames.

Palavras-chave: videogames; dependência; drogas; antropologia da ciência.

Introdução

Neste artigo iremos nos debruçar sobre algumas formas científicas de entendimento da dependência de videogames. A maioria das teorias aqui tratadas é oriunda das áreas da Psiquiatria (subárea da Medicina) e da Psicologia, sendo estas muito diversas entre si, em especial a Psicologia, que conta com diversas linhas de trabalho. Nosso esforço aqui será entender estas controvérsias científicas, primeiro entre elas mesmas, e depois em relação a visão dos próprios jogadores. Para tanto, de início apresentaremos as teorias na forma que são entendidas por alguns cientistas que as adotam. A seguir, iremos colocá-las em relação a partir de alguns questionamentos suscitados pelo cruzamento de perspectivas e pelo trabalho etnográfico com os jogadores.

Nossa principal questão aqui é: quem determina se o jogador é viciado (ou não) nos jogos eletrônicos? A sua própria enunciação? Um teste científico? A fala daqueles que o cercam, como os pais, cônjuges e demais familiares? Em muitos casos, terapeutas tratam de jogadores que não identificariam a sua própria doença e teimariam em não querer largar o jogo. Ao mesmo tempo, especialistas afirmam que muitos daqueles que se dizem viciados, na verdade, não apresentam sintomas de dependência; enquanto outros que não se acusariam viciados, apresentariam tais sintomas. É nessa encruzilhada entre médicos e pacientes, jogadores e expectadores, autonomia e heteronomia entre saberes e determinações que entrarão em debate estes modos de classificação.

A incerteza sobre a determinação do vício

Não raro, há consenso sobre se uma pessoa está com problemas em sua relação com os videogames. Ela mesma acredita que está viciada e quer parar de jogar, as pessoas com quem convive partilham da mesma opinião, e os especialistas confirmam, por meio de suas metodologias, que a pessoa vive uma relação de dependência negativa com os jogos eletrônicos. Já em outros casos, há jogadores que não se intitulam viciados, ninguém ao seu redor reclama do seu modo de utilização dos jogos eletrônicos e os cientistas não avaliam a relação como adictiva. No entanto, estes não são os casos mais interessantes, mas sim aqueles que, ao contrário, são controversos. Aí aparece a disputa de argumentos, a construção das associações, em suma, a feitura, a construção da própria ideia do que é ser um viciado em videogames.

O nosso principal objetivo aqui é fazer uma reflexão sobre as diversas classificações dos modos *científicos* de categorização da dependência e de como elas se apoiam e se afastam entre si. Não nos interessa simplesmente mapear a disputa pelas determinações, nem somente apresentar os critérios geralmente usados para classificar a dependência, mas entender, sobretudo, o que a classificação científica de alguém como dependente *faz-fazer* (LATOUR, 2000). Nesse sentido, as classificações são entendidas também como *actantes* (LATOUR, 2000), pois participam e modificam as redes de relações. Este tipo de categorização pode ser utilizado como instrumento político por uma diversidade de atores para os fins mais variados possíveis.

Todas as teorias aqui analisadas foram extraídas do livro “*Dependência de Internet: Manual e Guia de Avaliação e Tratamento*”, única publicação em português sobre o assunto. No entanto, isto traz um problema de antemão: a maioria dos autores aqui

trabalhados encara a dependência de videogames como um subcaso específico da dependência de internet, sendo esta considerada mais abrangente. Esta se apresenta como a forma mais destacada e influente de tratar o problema dentro do campo médico. Entretanto, esta não é a única forma possível. Pensamos que diferentes agentes em relação provocam interações específicas, e, portanto, o mero *transporte* de uma teoria (no caso, de dependência de Internet) para outro contexto (videogames) seria uma demasiada simplificação do problema, oposto ao trabalho que estamos propondo de investigar a complexidade da controvérsia. Neste sentido, pretendemos apresentar como se constrói a sobreposição e a articulação entre as teorias de dependência de drogas químicas, jogos de azar, internet e videogames.

Modos de classificação do jogador de videogames como dependente

A questão sobre a dependência de videogames é tomada tal como uma *controvérsia* em sentido estrito porque não há consenso em como diagnosticar, tratar e mesmo sobre a própria existência do dito vício. Muitos cientistas (GRIFFITHS; DAVIES, 2005; YOUNG, 2001) fazem questão de insistir que o vício em videogames (e em internet) existe de forma universal e que é uma novidade a qual as pessoas ainda não foram conscientizadas. Como afirma Young (2011, p. 51): “a dependência de internet parece ser um problema crescente, que independe de cultura, etnia ou gênero”. Smahel e Blinka também demonstram especial apreensão no caso dos MMORPG’s (jogos multijogador em massa de representação de papéis):

É praticamente certo, contudo, que a dependência de jogos online tem aumentado nos últimos anos. Acreditamos que a realidade virtual como uma forma de escape do mundo real será cada vez mais comum – e os MMORPGs não serão exceção. Se a fronteira entre a realidade concreta e a realidade virtual continuar se tornando cada vez mais indistinta, seja pela melhora gráfica dos jogos, qualidade dos monitores, seja pelo desenvolvimento de novas ferramentas tecnológicas como monitores em óculos, luvas com sensores, e assim por diante, podemos esperar que esse fenômeno se torne ainda mais significativo e profundo. Será cada vez mais difícil para o jogador distinguir o mundo real do virtual, e sua imersão no jogo será ainda maior. A importância de se examinar os MMORPGs no contexto da dependência aumentará muito (BLINKA; SMAHEL, 2011, p. 115).

Muito do conhecimento científico que circula na área de tratamento de drogas nas disciplinas de Psiquiatria e em certas vertentes da Psicologia, todas elas ligadas ao campo da saúde, influenciam decisivamente o modo de conceber a relação intensa de jogadores com os videogames. Mas isto não é nada óbvio. Como se dá esta ligação? O que videogames e o *crack* teriam em comum – passando pelos vícios associados como

os jogos de azar, pornografia, internet; que justificaria a utilização dos mesmos métodos de diagnóstico e de tratamento? Apresento um trecho sobre o vício em MMORPGs, dos mesmos autores acima citados, que abordam desta maneira o problema:

A dependência dos MMORPGs é específica devido à presença virtual do jogador em uma comunidade, e também devido ao relacionamento com o personagem virtual, mas aparentemente *não é especial* no que se refere aos princípios e procedimentos terapêuticos. A nossa recomendação aos terapeutas de possíveis dependentes dos MMORPGs é que usem os procedimentos comprovados que costumam usar para outros tipos de dependência ou problema e, possivelmente, combiná-los com as opções fornecidas pelo mundo virtual (BLINKA; SMAHEL, 2011).

Quais seriam, então, estes conhecimentos científicos comprovados que acabam por tomar o status de porta-voz dos próprios jogadores? Somente poderemos ter a resposta a esta questão se considerarmos os variados atores a partir de sua articulação em redes complexas – redes, estas, de saber e de poder. Entendendo as alianças e as *caixas-pretas*¹ (LATOUR, 2000) que sustentam verdades bem estabilizadas entre os atores, visualizaremos a influência de atores poderosos como a Associação Americana de Psiquiatria e seu documento, o DSM, que leva a resoluções tal qual: “De todas as maneiras de avaliar a dependência de internet, os critérios baseados no DSM² (Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais) parecem ser a maneira mais aceita de definir o transtorno”.

Desse modo, apesar da prevalência de atores como o DSM, os próprios cientistas das vertentes aqui debatidas afirmam que as pesquisas sobre a dependência de videogames tem sido problemáticas. Segundo estes cientistas (YOUNG, 2011), muitos estudos carecem da solidez empírica do planejamento experimental, baseando-se em dados de levantamento e informações de populações autosseleccionadas. Algumas pesquisas

¹ Para Latour (1994), uma caixa-preta é qualquer actante tão firmemente estabelecido que nós podemos desconsiderar seu interior. As propriedades internas de uma caixa-preta não contam na medida em que estivermos preocupados somente com seu *input* e *output*. Mas as caixas-pretas não são apenas aparatos, senão qualquer espécie de ator tão consolidado que se torna quase que inquestionável: por exemplo, uma teoria científica ou uma certa “verdade social”.

² Se aprofundarmos na rede que constitui o DSM veremos que o seu contexto político é um tópico controverso, incluindo seu uso por indústrias farmacêuticas e seguradoras. O potencial conflito de interesses tem surgido porque aproximadamente 50% dos autores que previamente selecionaram e definiram as desordens psiquiátricas do DSM tiveram ou têm relacionamentos com indústrias farmacêuticas. Alguns argumentam que a expansão dos transtornos no DSM foi influenciada por motivos de lucro e representa um aumento da medicalização dos seres humanos, enquanto outros argumentam que problemas de saúde mental são subestimados ou sub-tratados (KIRK, 2005).

também não usam adequadamente grupos de controle, e em alguns casos tiram conclusões baseadas em um número muito pequeno de estudos de caso e questionários.

A disputa entre as definições do próprio jogador e as definições por meio de outros agentes (ex: testes científicos) estaria posta a partir de um suposto desconhecimento do próprio jogador sobre a sua situação. A pergunta que os cientistas aqui referidos fazem é a seguinte: em que extensão alguém que se classifica como dependente *realmente apresenta um comportamento de dependência*? O que significa, então, este comportamento de dependência? A princípio isso não seria algo que poderia ser definido pelo usuário ele próprio, mas por um conceito tido como científico, pertencente ao campo das ciências, articulado em rede entre cientistas e seus aliados (LATOURET, 2000). Vamos, a seguir, colocar algumas questões neste sentido.

Em um estudo quantitativo (SMAHEL; BLINKA; LEDABYL, 2007), encontrou-se uma concordância entre a autodefinição como dependente e o que estes autores denominam como *comportamento de dependência* em aproximadamente 21% dos jogadores; portanto, segundo os cientistas, essa é a proporção de jogadores que *apresentam sintomas* de dependência e *se consideram* dependentes. Quase um quarto dos jogadores diz ser dependente, mas não apresentaria sintomas de dependência. Isso ocorre, segundo os cientistas, provavelmente devido ao uso popular exagerado da palavra *dependência* – ou seja, caindo no senso comum, um termo tido como “seu” não estaria mais sobre seu total controle, tendo que disputá-lo com os demais atores.

Muitos jogadores baseiam seu julgamento sobre ser ou não ser dependente unicamente na quantidade de tempo passada jogando. De um ponto de vista terapêutico, 6% dos jogadores não se considerariam dependentes, mas apresentariam sintomas de dependência. Esse grupo não reconheceria seu comportamento dependente, e isso deveria ser trabalhado terapêuticamente. Os 49% restantes dos jogadores não se consideram dependentes e não apresentariam sintomas de dependência. Em outro estudo (BLINKA; SMAHEL, 2011, p. 113), um total de 27% dos jogadores de MMORPG apresentaria todos os seis fatores de dependência (descritos mais adiante) – uma parcela relativamente elevada, considerando-se o fato de que, por exemplo, o *World of Warcraft* é jogado por mais de 11 milhões de pessoas.

Tais cientistas argumentam que uma vez que os jogadores passam muito tempo no jogo, é comum que, só por este critério, se classifiquem como dependentes. Outra pesquisa

aponta que cerca da metade dos jogadores acredita ser dependente do jogo (YEE, 2006). Para explicar seus resultados, ela afirma que isso parece ser apenas uma tendência atual causada pelo emprego excessivo da palavra *dependência*, pois uma grande parcela desses jogadores não apresentariam sintomas de dependência do jogo. Por fim, outro estudo afirma que aproximadamente um quarto dos jogadores de MMORPG apresenta sintomas de dependência (SMAHEL, 2008; SMAHEL et al., 2008).

Um corpo partido: a dependência física e a dependência psicológica

Primeiramente, propomos definir os conceitos de dependência com os quais estes cientistas estão trabalhando. As dependências são definidas por eles como uma compulsão habitual a realizar certas atividades ou utilizar alguma substância, apesar das consequências tidas como devastadoras sobre o bem-estar físico, social, espiritual, mental e financeiro do indivíduo. Em vez de lidar com os obstáculos da vida, administrar o estresse do cotidiano e/ou enfrentar traumas passados ou presentes, o dependente responderia de forma *desadaptativa*, recorrendo a um mecanismo de pseudomanejo.

Segundo eles, a dependência tipicamente apresenta características psicológicas e físicas. A dependência física ocorreria quando o corpo da pessoa se tornaria dependente de certa substância e experienciaria sintomas de abstinência quando o consumo fosse descontinuado, como acontece com drogas ou álcool. Embora a substância adictiva inicialmente induza ao prazer, seu consumo continuado seria mais instigado pela necessidade de eliminar a ansiedade provocada por sua ausência, o que levaria a pessoa ao comportamento compulsivo.

A dependência psicológica se tornaria evidente quando a pessoa experencia sintomas de abstinência como depressão, fissura, insônia e irritabilidade. Tanto a dependência comportamental quanto a dependência de substâncias geralmente originariam a dependência psicológica. Caplan (2002) considerou as dependências tecnológicas como um subgrupo das dependências comportamentais; já que a dependência de internet e de videogames apresentariam os componentes centrais de dependência (isto é, saliência, modificação do humor, tolerância, abstinência, conflito e recaída).

Componentes Centrais da Dependência de Videogames

- I. *Saliência*: quando a atividade passa a ser a coisa mais importante na vida da pessoa, podendo ser dividida em cognitiva (quando a pessoa pensa frequentemente sobre a atividade) e comportamental (por exemplo, quando ela negligencia necessidades básicas como sono, alimentação ou higiene para realizar a atividade).
- II. *Mudança de humor*: experiências subjetivas influenciadas pela atividade executada.
- III. *Tolerância*: o processo de precisar de doses continuamente maiores da atividade para obter as sensações iniciais. O jogador, portanto, precisa jogar sempre mais e mais.
- IV. *Sintomas de abstinência*: sentimentos e sensações negativas acompanhando o término da atividade ou a impossibilidade de realizar a atividade requerida.
- V. *Conflito*: conflito interpessoal (normalmente com as pessoas do entorno mais próximo, família, parceiros) ou intrapessoal provocado pela atividade executada. É frequentemente acompanhado por uma deterioração dos resultados acadêmicos ou profissionais, abandono de antigos passatempos, e assim por diante.
- VI. *Recaída e reinstalação*: a tendência a retornar ao comportamento de dependência mesmo após períodos de relativo controle (SMAHEL; BLINKA, 2011, pp. 104-105).

Fatores	Perguntas
Saliência	Você já negligenciou suas necessidades (como comer ou dormir) para ficar conectado à internet jogando? Você às vezes imagina que está no jogo quando não está?
Modificação do humor	Você já se sentiu irrequieto ou irritado quando não pode estar no jogo? Você se sente mais feliz e mais contente quando finalmente consegue jogar?
Tolerância	Você sente que está passando cada vez mais tempo no jogo online? Você se pega jogando sem estar realmente interessado?
Conflitos	Você às vezes briga com as pessoas mais próximas (família, amigos, parceira/o) por causa do tempo que passa jogando? Sua família, amigos, trabalho e/ou passatempos sofrem por causa do tempo que você passa jogando na internet?
Restrições de tempo	Você já fracassou ao tentar limitar o tempo que passa jogando? Acontece de você ficar no jogo mais tempo do que planejara originalmente?

Dessa perspectiva, os dependentes de videogame apresentam saliência da atividade, experienciando frequentemente fissura (desejo incontrollável de usar) e preocupação com o videogame quando desconectados. Também se sugere que usar os videogames seria uma maneira de se escapar de sentimentos perturbadores, desenvolvendo uma tolerância ao videogame para chegar à satisfação, experienciando abstinência quando se reduz o uso, passando assim a ter mais conflitos com as pessoas por causa dessa atividade e voltando a recair, ou seja, todos os sinais *clássicos* de dependência. Esse modelo tem sido replicado a comportamentos como sexo, consumo de alimentos e jogos de azar (PEELE, 1985; VAILLANT, 1995) e seria útil para examinar o uso patológico (ou dependente) de videogames.

Como adiantado na seção anterior, temos três possibilidades de considerar a dependência de games em relação a outras dependências: 1) como um subgrupo da dependência de internet, 2) como um tipo específico de jogo patológico e, por fim, 3) como uma nova dependência, que junta aspectos de ambas. No primeiro caso, como já adiantado, o videogame é considerado como um subcaso da dependência de internet, sendo esta mais geral. Aqui, portanto, não se considera a especificidade da atividade do jogo, mas o uso do objeto: o computador (ou o console). Assim, o videogame é posto em paralelo a supostos vícios como sexo virtual, compulsão por comunicação online, utilização de redes sociais, entre outras atividades (cuja consideração enquanto vício também é controversa). Aqui não importa qual atividade se está desempenhando no computador, mas sim o seu uso efetivo, a sua dimensão de “virtualidade”, além do efeito físico do contato propiciado pela proximidade a um objeto eletroeletrônico, a entre outras motivações.

No segundo caso, o videogame é considerado um subcaso da dependência de jogos de azar. É preciso lembrar que esta foi o primeiro tipo de dependência “inventada” após a dependência de drogas “químicas”. Neste sentido, o vício no jogo de azar foi considerado a primeira *dependência comportamental*. Aqui se enfatiza o caráter lúdico da relação com os jogos, como a compulsão por ganhar, vencer desafios, obter recompensas, alcançar o êxtase. O jogo de azar tradicional, no entanto, envolve a utilização de moeda em espécie, que funciona como o elemento de media as apostas. No caso do vício em videogame, a não ser em exemplos específicos como *online poker*, que unem os dois aspectos, não há presente o componente financeiro das apostas: são outras moedas que estão em jogo.

No terceiro caso, o vício em videogame é considerado uma dependência diferente da dependência de Internet. Às vezes, é agrupado em uma categoria chamada *dependências tecnológicas*, que inclui o vício em celulares, tablets, e outros *gadgets*. Aqui, por um lado, se considera o aspecto virtual do uso dos games (além de outras características próprias ao que se considera como “tecnológico” no senso comum, que envolve a criação de novas necessidades de consumo ou a tensão gerada pela popularização de novas mídias), mas por outro considera seu aspecto lúdico, presente nos jogos de azar.

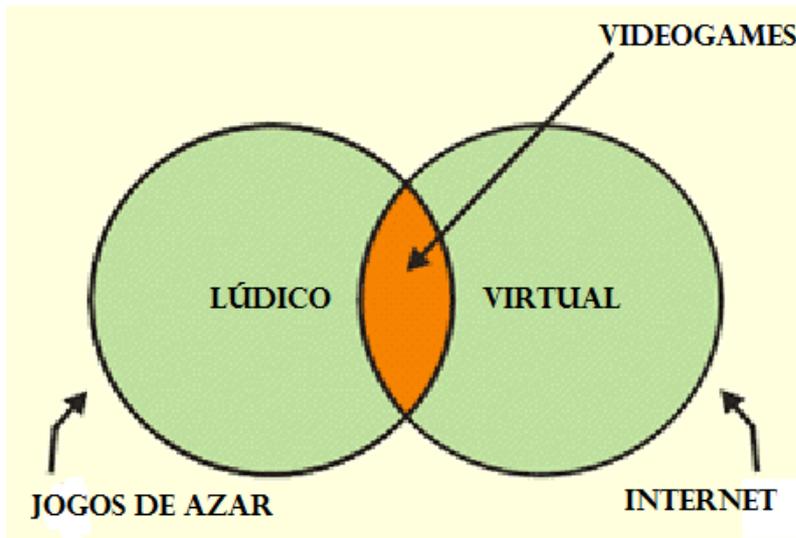


Figura 1 – Intersecção entre as dependências

A seguir, apresentamos as teorias explicativas mais utilizadas por um grupo específico de terapeutas psiquiátricos e psicólogos que trabalham com estas noções de dependência aplicada ao caso da internet e dos videogames: o modelo cognitivo comportamental, o modelo neuropsicológico e a teoria da compensação.

Modelo cognitivo-comportamental

Davis (2001) introduziu a teoria cognitivo-comportamental do uso patológico de internet (UPI) que explica a etiologia, o desenvolvimento e as consequências associadas ao UPI. Davis caracteriza o UPI como algo que vai além de uma dependência comportamental: ele conceitualiza o uso patológico de internet como um padrão distinto de cognições e comportamentos relacionados à internet que resultam em *consequências negativas* para a vida. Ele propõe duas formas distintas de UPI: específica e generalizada. O UPI específico envolveria uso exagerado ou abuso de funções de conteúdo específico de internet (por exemplo, jogos de azar). Além disso, Davis

argumenta que esses transtornos comportamentais ligados a estímulos específicos provavelmente se manifestariam de alguma maneira alternativa se o indivíduo não tivesse a possibilidade de acessar a internet. O UPI generalizado é conceitualizado como um uso exagerado multidimensional da própria internet, que resulta em consequências pessoais e profissionais negativas. Os sintomas de UPI generalizado incluem cognições e comportamentos desadaptativos relacionados ao uso de internet que não estão ligados a nenhum conteúdo específico. O UPI generalizado ocorre quando a pessoa passa a ter problemas devido ao *contexto exclusivo de comunicação virtual*. Em outras palavras, a pessoa seria levada à experiência de estar conectada por si e em si mesma, e demonstraria preferência por comunicações interpessoais virtuais, em vez daquelas estabelecidas face a face.

Nesse contexto, os pesquisadores afirmam que o uso moderado e controlado de internet seria a forma mais adequada de tratar o dito transtorno (GREENFIELD, 2001; ORZACK, 1999). A terapia cognitivo-comportamental seria o método preferido de tratamento (YOUNG, 2007), visando um maior controle dos pensamentos, já que esta teoria se baseia na premissa de que os pensamentos determinariam os sentimentos.

O comportamento relacionado ao computador teria a ver com o uso “real” de internet, e o objetivo principal do tratamento seria a pessoa se abster das aplicações consideradas *problemáticas*, ao mesmo tempo em que manteria um *uso controlado* do computador por razões classificadas como *legítimas*. Com relação aos comportamentos não relacionados ao computador, o cliente seria auxiliado a fazer mudanças entendidas como *positivas* e *permanentes* em seu estilo de vida excluindo a internet. São estimuladas atividades que não envolvem o computador, como passatempos fora da internet, reuniões sociais e atividades com a família.

Da perspectiva cognitiva, a pessoa que pensaria *de modo adictivo* se sentiria apreensiva, sem aparentemente nenhum motivo lógico, ao antecipar desastres (HALL; PARSONS, 2001). Embora os dependentes não fossem as únicas pessoas que se preocupam e antecipam acontecimentos negativos, eles tenderiam a fazer isso mais frequentemente que as outras pessoas. Young sugeriu que esse tipo de pensamento catastrófico poderia contribuir para o uso compulsivo de internet, ao fornecer um mecanismo de escape psicológico para evitar problemas *reais* ou percebidos. Estudos subsequentes hipotetizaram que outras cognições mal adaptativas, como a supergeneralização ou

catastrofização e as crenças centrais negativas também contribuiriam para o uso compulsivo de internet (CAPLAN, 2002; CAPLAN; HIGH, 2007; DAVIS, 2001). As pessoas que sofreriam do tal pensamento negativo geralmente teriam baixa autoestima e apresentariam atitudes pessimistas. Elas poderiam ser atraídas para o potencial interativo anônimo da internet, na tentativa de superar essa inadequação percebida. O modelo cognitivo ajudaria a explicar por que os usuários de internet criariam um hábito de uso compulsivo e como os pensamentos negativos sobre si mesmo manteriam padrões de comportamento compulsivo.

Discutindo o modelo cognitivo-comportamental

Primeiramente, este modelo aborda, de forma que pode parecer óbvia, a utilização da internet e dos videogames a partir de uma analogia feita ao uso de drogas. Ao transportar critérios previamente estabelecidos para outro contexto, neste caso o virtual, e vislumbrando que estas métricas podem ser aplicadas sem grandes modificações (nenhuma significativa, no caso), termina-se por simplificar demais a questão e a limitar-se a entender o uso dos games a partir de uma gramática científica da dependência que não leva em conta a própria experiência dos jogadores. A partir de sua própria régua e de seus mecanismos de referência circular (a classificação do dependente criaria o comportamento dependente e vice-versa) esta gramática pode abarcar em sua estrutura lógica tudo o que é considerado socialmente como negativo, revelando-se, ao final, uma máquina de criar dependências.

O modelo cognitivo, ao mesmo tempo em que renega a segundo plano a influência do social³ em sua teorização da dependência, se baseia numa oposição estanque entre razões *legítimas* e *ilegítimas* do uso do computador para distinguir qual seria uso recomendável e o uso problemático, sendo este último o único passível de ser classificado como potencialmente adictivo. Nessa oposição, as atividades classificadas como legítimas seriam somente as que estariam relacionadas ao trabalho e ao estudo, e as ilegítimas aquelas ligadas ao lazer – eu não precisaria reafirmar que tais conceitos são

³ Chama-se sociedade ou mundo social à metade da velha Constituição que deve unificar os sujeitos separados dos objetos, e sempre submissa à ameaça da unificação pela natureza; é um todo já constituído que explica as condutas humanas e permite, então, abreviar o papel político da composição; faz o mesmo papel paralisante que a natureza, e pelas mesmas razões. O adjetivo “social” (em inferno do social, ou representação social, ou construtivismo social) é, então, sempre pejorativo, pois designa o esforço sem esperança dos prisioneiros da Caverna para articular a realidade sem ter os meios (LATOURET, 2004).

fruto das associações entre os atores sociais pela qual a pesquisa é composta. Os jogos, neste caso, não teriam espaço, pois não teria, em tese, nenhuma finalidade produtiva, mas somente recreativa. São somente classificados, pois, como atividades ilegítimas.

Como uma forma de caracterizar o comportamento dito patológico, a teoria também aponta o que eles chamam de *consequências negativas* para o indivíduo. No entanto, o negativo aqui é classificado por quem? Pelos cientistas. Isto é problemático, pois não considera a fala da própria pessoa que está sendo diagnosticada. A determinação heterônoma aplicada via métodos científicos que carregam consigo diversas associações do que seja o positivo e o negativo, são escondidas em nome da neutralidade; a ponto de expulsar do *parlamento das coisas* as demais explicações dos atores.

Este modelo também trabalha com uma valorização problemática da comunicação face a face em detrimento da comunicação virtual. Ela não baseia seu argumento de uma maneira convincente para desqualificar este último, de modo que toma o virtual de forma preconceituosa como um ambiente menos “real” ou menos “natural”, e deixa a impressão de que este tipo de comunicação não levaria em conta a plena utilização de todos os sentidos do corpo humano.

Eu acho pelo contrário, eu acho que a comunicação virtual é sublimada de vários bloqueios e várias questões que a gente tem da nossa dificuldade de relação face-a-face. Pela criação de um ambiente neutro, você inventa e cria uma imagem de si ali, podendo expressar seus desejos mais profundos, suas alucinações, enfim, suas criatividadees. É um espaço liberado, um espaço criativo, onde o desejo humano ele se realiza ali, tirando algumas amarras. Lógico que tem implicação disso, da pessoa acreditar que a imagem que a pessoa tá transmitindo é de fato “real”. Ela é real porque ela é fruto de um desejo, mas ela não está necessariamente acoplada a vida daquela pessoa. Ela existe em outro plano. Fora do jogo, do chat, do plano da Internet (*Gamer em Entrevista*).

O modelo cognitivo-comportamental também trabalha com a ideia de que a pessoa usa o videogame como um escape psicológico. Mas, nos perguntamos, escape do quê? Está implícito que seria da chamada vida *real*, a vida para o trabalho e para o estudo realizados *offline*. A interação com o videogame mais uma vez aparece como parte da vida irreal ou ilusória. Esta visão do escape não considera que as pessoas poderiam se envolver mais com os videogames porque, na comparação com as suas possibilidades de atividades, a escola e o trabalho parecem pouco interessantes, não apresentam componentes lúdicos bem desenvolvidos que atraiam a sua atenção e acabam por ser maçantes, entediantes e repetitivos. Em contrapartida, estas pessoas vivenciam experiências relatadas como mais interessantes com os videogames, com os quais teriam

a possibilidade de vencer desafios e desenvolver aprendizados de uma forma mais engajada, mais *imersa*, exatamente o que aparece como sinal de dependência para este grupo de cientistas.

É um mundo real porque é um mundo criado, concebido. E você pode criar a partir dele também. É uma realidade, só que ela é em outra dimensão. Ela é uma dimensão interativa, como a gente tá vivendo num contato físico, mas é um contato virtual. Isso não constitui como falso, ou fora da realidade, é como se fosse um plano de interação, como a gente tem vários planos de interação durante a vida (*Gamer em Entrevista*).

Não trabalhamos aqui com a ideia de que o usuário do videogame tem pleno controle sobre o objeto “jogo”, mas sim com a ideia das múltiplas agências humanas e não-humanas. O fácil acesso e a disponibilidade do videogame também *fazem-fazer* o jogador jogar. Ele não está controlando tudo o que faz, assim como ninguém (ou nenhuma coisa) o faz. Todos são superados pelos acontecimentos (LATOURE, 2002).

Este tratamento cognitivo-comportamental visa, sobretudo, mudar o pensamento das pessoas para que elas não pensem negativamente e assim, livrem-se da utilização dos jogos de forma classificada como *compulsiva* nestes métodos. Ele concebe, portanto, o *pessimismo* como o principal fator adictivo. Isto pode ser questionado: uma pessoa pode estar com baixas expectativas sobre a sua relação com as coisas e pessoas no futuro, mas isto não significa que ela deixaria de se envolver com as mesmas. Pessimismo não seria o mesmo que negar o convívio e deixar de participar das relações, e por isso não seria uma fuga do que se entende por *real*. Esta visão catastrofista ou premonitória parece estranha, já que de algum modo uma habilidade de prever acontecimentos negativos seria alçada a um componente causador do vício.

É compreensível, sim, que se relacione a maior utilização dos jogos com a baixa autoestima em ambientes fora do jogo, apesar dos problemas de medição que isto possa acarretar. Mas se pode entender também que a pessoa possa alcançar uma melhora da autoestima via jogos e que a mesma desempenhe habilidades sociais melhores no jogo em comparação com outras atividades “fora da tela” – o que lhe geraria aumento de status, reconhecimento e realização. No entanto, porque isto tem de ser visto como falso?

Outro problema desta análise é tratar o ciberespaço como espaço da anonimidade. Muitas pesquisas (CASTELLS, 2003) já realizadas apontam que as pessoas, na maior parte, se relacionam no ciberespaço com pessoas previamente conhecidas em contextos

fora da internet. No jogo, haveria um espaço maior para o contato com o desconhecido, mas ainda não seria o local da pura anonimidade – vide a popularização dos jogos sociais em plataformas como o *Facebook*, plataforma esta que favorece a uma aproximação muito forte entre a representação online da pessoa com a virtual e ao jogo entre pessoas que já são amigas fora da tela.

O problema desta análise é que ela ainda continua operando numa divisão completa entre *online* e *offline* como se fossem dois mundos incomunicáveis, enquanto hoje, com a expansão do uso da internet e dos videogames, isto torna estas duas formas de interação quase sempre necessariamente ligadas.

Modelo Neuropsicológico

A *China Youth Association for Network Development* apresentou um padrão para avaliar a dependência de internet incluindo um pré-requisito e três condições (CYAND, 2005). O pré-requisito é que a dependência de internet deve prejudicar gravemente o *funcionamento social* e a *comunicação interpessoal*. Um indivíduo seria classificado como dependente ao satisfazer qualquer uma das três seguintes condições:

1. Sentir que é mais fácil se autorrealizar virtualmente que na vida real;
2. Experimentar disforia ou depressão sempre que o acesso à internet for interrompido ou deixar de funcionar;
3. Finalmente, tentar esconder dos membros da família o tempo real de uso.

Um dos cientistas dessa associação, Ying, propõe um modelo neuropsicológico de encadeamento para explicar o comportamento virtual dependente. (TAO, YING, YUE; HAO, 2007). Este modelo, ao examinar o que é entendido por *impulso primitivo* associado à dependência, parte de uma construção sobre o que seria o comportamento cerebral e cria uma associação direta à dependência química. Nesta perspectiva, a ativação farmacológica dos *sistemas de recompensa* do cérebro seria o grande responsável pela produção das potentes propriedades adictivas das drogas. A personalidade, o social e a genética entrariam como fatores secundários, que explicariam o envolvimento inicial e a velocidade do desenvolvimento da dependência, mas não como fatores determinantes. Este seria o efeito da droga sobre o sistema nervoso central. Ainda sim, no caso de algumas substâncias, alguns fatores não-farmacológicos poderiam interagir com a ação farmacológica da droga e provocar o uso compulsivo da substância, envolvendo assim o uso de substâncias que geralmente não são consideradas adictivas.

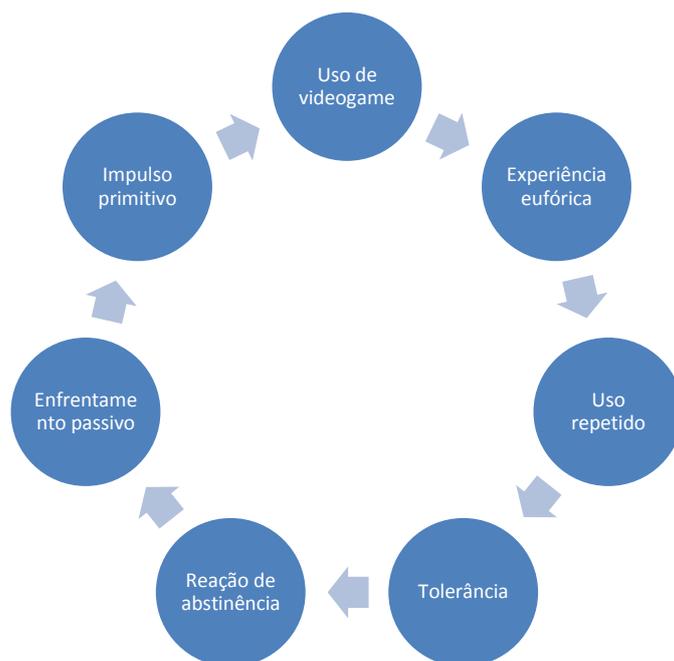


Figura 2 – Modelo neuropsicológico de encadeamento da dependência de videogames

TABELA 1 - Explicação da cadeia neuropsicológica da dependência de videogames	
Conceito principal	Explicação específica
Impulso primitivo	O instinto do indivíduo de buscar o prazer e evitar a dor, que é representativo de vários motivos e impulsos de usar o videogame.
Experiência eufórica	As atividades virtuais estimulam o sistema nervoso central do indivíduo, que se sente feliz e satisfeito. O sentimento impulsionará a pessoa a usar continuamente o videogame e prolongar a euforia. Depois de estabelecida a dependência, a experiência eufórica logo se transforma em hábito e em estado de entorpecimento.
Tolerância	Devido ao uso repetido de videogame, o limiar sensorial do indivíduo diminui; a fim de atingir a mesma experiência de felicidade, o usuário precisa aumentar o tempo e o apego ao videogame. A tolerância de nível elevado é o trampolim para a dependência de videogame e o resultado do esforço da experiência eufórica referente ao videogame.
Reação de abstinência	As síndromes física e psicológica acontecem quando o indivíduo interrompe ou diminui o uso de videogames, e incluem principalmente disforia, insônia, instabilidade emocional, irritabilidade, e assim por diante.
Enfrentamento passivo	Quando o indivíduo se confronta com frustrações ou sofre efeitos prejudiciais do mundo exterior, surgem comportamentos passivos de acomodação ao ambiente, comportamentos que incluem imputação adversa de eventos, falsificação de cognições, supressão, escape e agressão.
Efeito avalanche	O efeito avalanche inclui experiências passivas que consistem em reação de tolerância e abstinência, e impulso combinado consistindo em estilos de enfrentamento passivos com base no impulso primitivo do indivíduo.

Nesta teoria, a dopamina, um dos neurotransmissores encontrados no sistema nervoso central, teria uma função aparentemente importante na regulação do humor e do afeto e por causa de seu papel nos processos de motivação e recompensa. Dentre os diversos sistemas de dopamina no cérebro, o sistema mesolímbico de dopamina aparentaria ser o mais importante nos processos motivacionais. Algumas drogas adictivas produziram seus potentes efeitos sobre o comportamento ao aumentar a atividade de dopamina mesolímbica (DI CHIARA, 2000). A ligação neuroquímica com dependências comportamentais, como o jogo patológico ou a comida, *ainda precisaria ser confirmada*, mas alguns estudos sugerem que os processos neuroquímicos desempenham um papel central em todas as dependências, quer de substâncias, quer de comportamento (DI CHIARA, 2000).

O modelo proposto de circuito cerebral de recompensas na dependência envolve o aumento de dopamina quando certas áreas do cérebro seriam estimuladas. Para isso, o cérebro possuiria trajetórias especializadas que mediarão a recompensa e a motivação. A estimulação elétrica direta do feixe medial do prosencéfalo produziria efeitos intensamente gratificantes de recompensa por sua ação farmacológica sobre o núcleo *accumbens* e a área tegmental ventral, respectivamente. A ação ventral tegmental dos opiáceos provavelmente envolveria um sistema endógeno de peptídeos opioides, mas a *localização anatômica desse sistema jamais foi identificada*. Recompensas chamadas “naturais” (como comida e sexo) e outras substâncias (como cafeína, álcool e nicotina) também ativariam esse sistema cerebral de recompensas (DI CHIARA, 2000).

Pesquisadores há muito tempo associam a dependência a mudanças em neurotransmissores no cérebro e alguns deles argumentam que toda dependência pode ser desencadeada por mudanças semelhantes no cérebro. Pesquisas farmacológicas buscaram construir o argumento científico do impacto positivo do tratamento medicamentoso nesse dito transtorno em testes de laboratório, como por exemplo, o uso do antidepressivo *escitalopram* (DELL’OSSO, 2008), utilizando-se de uma série de técnicas como a seleção prévia de candidatos classificados como dependentes conforme a métrica científica utilizada, separação do grupo que “respondeu” daqueles que não reagiram ao medicamento, uso de grupo de controle e de placebo controlado.

Problematizando o modelo neuropsicológico

A teoria neuropsicológica trata o videogame como uma substância que fabrica um efeito sobre o corpo, de forma análoga à narrativa sobre as drogas. Trata, pois, da interação (de um só vetor) da substância entendida como videogame com o corpo entendido como humano. Esta abordagem tem um caráter universalista, que serviria para todos os casos, independentemente de cultura, idade, sexo, ou qualquer outro “fator”. O argumento central desta teoria recorre a uma série de invisíveis – ou seres difíceis de visualizar por um *não-expert*. Estes atores, como a dopamina, o sistema mesolímbico, o sistema de afetos e recompensas do cérebro, as trajetórias especializadas do cérebro; entram como atores poderosos, que mobilizam muitos outros a partir de associações bem estabilizadas que as sustentam. Sob um aparente mistério justifica-se a teoria, e ajuda-se a amarrar e fortalecer outros agentes em caixas-pretas de difícil abertura, a não ser com o exame minucioso da complexidade de sua linguagem.

O modelo neuropsicológico desconsidera o *social* como mediador, mas o toma como mero intermediário, ou como dizem, fator *secundário*. O caminho para a cura também o desconsidera e a tentativa de tratamento passaria então pela medicalização, pela ingestão de outras substâncias farmacológicas que alterariam a dinâmica dos atores considerados (vide as pesquisas acima citadas). Todos os outros agentes desconsiderados – o próprio *social* – se reuniriam então num plano *oficioso*, ao contrário da dopamina, do sistema nervoso, das recompensas – estes sim entendidos como agentes naturais, objetivos, dos fatos científicos, que ocupam o plano *oficial*.

O tema dos sistemas de motivação e recompensa, que aparece na voz dos atores do modelo neuropsicológico, parece ser rico para a continuidade da pesquisa, pois encontra um canal de diálogo com os *game designers*, profissionais que criam os videogames. Estes também trabalham com o termo *sistemas de recompensas*, mas talvez com um objetivo contrário ao dos agentes de saúde: como uma forma de investigar como poderiam fabricar jogos que mantenham a atenção e a motivação dos jogadores de forma contínua, sem que eles percam o interesse no jogo, e, portanto, não parem de jogar. Para isso, os *game designers* criam um sistema de cumprimento de metas e de balanceamento de uma série de variáveis, tais como a relação de risco-recompensa que um jogador vivencia em uma situação de jogo, a curva de aprendizagem do jogo (aumento de dificuldade do nível do jogo em relação ao aumento da habilidade

decorrente da experiência do jogador), posicionamento de certos momentos de *clímax* no roteiro. Estas recompensas poderiam vir de diversas formas, como a descoberta de novos espaços e/ou de novas fases, evolução do personagem, ganho de novas habilidades ou equipamentos, pontuação, aumento de status entre outros jogadores e até mesmo animações, sons ou imagens. Mas é um assunto que trataremos mais adiante em outro trabalho, a partir de uma etnografia com os desenvolvedores de jogos.

Teoria da compensação

A teoria da compensação trabalha basicamente com a ideia do uso de videogames como um meio de compensar ou lidar com déficits de autoestima, identidade e relacionamentos. Argumenta-se que foram encontrados níveis mais elevados de solidão entre os considerados usuários patológicos.

Em geral, os considerados dependentes de videogame teriam dificuldade em formar relacionamentos íntimos com os outros e se esconderiam na anonimidade do ciberespaço para se conectar com pessoas de maneira não ameaçadora. Virtualmente, o indivíduo poderia criar uma rede social de novos relacionamentos. Com visitas rotineiras a um determinado grupo, ele estabeleceria um alto grau de familiaridade com outros membros do grupo, criando assim um sentimento de comunidade. O usuário se adaptaria, assim, às normas correntes do grupo. Existindo supostamente apenas virtualmente, o grupo existiria em um tempo e espaço paralelos, desconsideraria as convenções normais relativas à privacidade e se manteria vivo somente por meio da intermediação do computador.

Uma vez estabelecido o senso de pertencimento a um determinado grupo, os dependentes de internet dependeriam do intercâmbio pela conversação para obter companhia, conselhos, entendimentos e, inclusive, romance. A capacidade de criar uma comunidade virtual deixaria para trás o mundo físico – as pessoas conhecidas, fixas e visuais deixariam de existir – e os usuários anônimos criariam um encontro de mentes que viveriam em uma sociedade baseada puramente em textos. Assim, os usuários compensariam o que lhes falta na chamada *vida real* (CAPLAN; HIGH, 2007).

Eles poderiam usar os jogos para encontrar significado psicológico e conexões, formar vínculos íntimos e se sentirem emocionalmente próximos uns dos outros. A formação dessas arenas virtuais criaria uma dinâmica de grupo de apoio social que atenderia a

uma necessidade profunda em pessoas cuja suposta vida real seria empobrecida e careceria de intimidade em termos interpessoais. Em algumas circunstâncias da vida consideradas limitadoras do acesso da pessoa aos outros, seria mais provável que o indivíduo utilizasse os games como um meio alternativo para estabelecer os alicerces sociais que faltaria em seu, assim chamado, *ambiente imediato*. Em outros casos, quem se sentiria socialmente pouco hábil ou teria dificuldade em criar relacionamentos entendidos como sadios na suposta *vida real* descobriria que conseguiria se expressar mais livremente e encontraria o companheirismo e a aceitação ausentes em sua vida.

Há estudos (KRANT, 1997) que apontam uma correlação entre o isolamento social, a depressão e o uso de jogos eletrônicos. Outros, que investigam o impacto psicológico, associam o jogo à diminuição da comunicação familiar e à redução do círculo social local; a um aumento na solidão e depressão – mesmo no uso considerado modesto, pronunciados no caso dos jovens. Há pesquisadores que afirmam que descobriram que quanto mais os usuários eram dependentes, mais eles usariam os jogos como fuga (YOUNG; ROGERS, 1997). Quanto mais estressados pelo trabalho ou deprimidos, os dependentes tenderiam a usar mais os jogos e relatariam graus mais elevados de solidão, humor deprimido e compulsividade quando comparado a outros grupos. A depressão aparece ligada ao uso excessivo dos jogos, mas não foi demonstrado nestas pesquisas se a depressão causa dependência ou, inversamente, se ser dependente causa depressão; limitando-se a constatar uma correlação entre estas duas variáveis, que segundo os estudos, se reforçariam mutuamente.

A teoria recomenda que os terapeutas atentem para como os usuários poderiam compensar o que falta em sua vida supostamente real usando os videogames, destacando que estes podem se tornar extremamente reforçadores na superação da baixa autoestima, falta de habilidade social, solidão e depressão. Ao mesmo tempo, comenta que quem sofre desses problemas pode estar mais vulnerável e corre maior risco de desenvolver tal *transtorno*. Enfim, recomenda que os terapeutas precisam examinar outros fatores considerados comórbidos com os quais o cliente estaria lidando (somente aqui entraria o “social”). Ao final, sugere perguntas, como: O cliente está usando o videogame para satisfazer necessidades sociais? Estabelece relacionamentos virtuais para fazer amigos devido à fobia social? Ele usa o jogo online para se sentir poderoso quando sofre de baixa-estima? Ele usa o jogo para lidar com uma depressão clínica?

Questionamentos sobre a teoria da compensação

Poderia parecer que, ao contrário do modelo neuropsicológico, a teoria da compensação levaria em conta o “social”. Sim, isto acontece, no entanto de forma específica. O social, ou a *sociedade*, aqui aparece como o mundo exclusivo dos humanos. A visão de que as pessoas recorrem à Internet por estarem sozinhas, ou por terem baixa autoestima, deriva de uma concepção de solidão que somente leva em conta as relações estabelecidas entre seres humanos. A única ausência aqui somente poderia ser a de relações com humanos em ambiente *offline*. Os outros seres, como os animais, plantas, divindades, ou objetos pertencentes ao reino da *tecnologia*, tais quais os videogames, estariam fora da “sociedade”. E assim, fora das relações entendidas como *verdadeiras*.

Operando na visão da falta – de autoestima, relacionamentos, de identidade, e em último caso, de realidade, esta teoria não chega a atentar para o que efetivamente está acontecendo com os jogadores. Podemos argumentar que ela trabalha com uma ideia de uma *dependência da troca*: as múltiplas trocas realizadas em um ambiente falso se reforçariam a tal ponto que não permitiria mais o indivíduo sair dessa rede perigosa de prestações múltiplas. Mas se tudo o que o homem faz o ultrapassa e está além de seu controle, em qualquer tipo de relação, porque esta seria classificada como doentia? Não estaria aí novamente a tentativa do homem moderno, convencido de ser o senhor de si e do mundo, de controlar a natureza e a todos os demais atores com quem convive (mas que ao mesmo tempo desconsidera)? Os terapeutas, neste sentido, tentariam em vão reestabelecer a imagem do homem senhor de si por meio do tratamento, que assim que curado passaria a controlar seu uso de forma plena, tal como um sábio distintor daquilo que faz o bem e o mal.

A hipótese é muito mais simples, e os modernos, na verdade, nunca a abandonaram. Aquele que age não tem o domínio daquilo que faz; outros, que o superam, passam à ação. Nada que autorize, contudo, a afogar o sujeito no mar do desespero. Não existe em lugar algum um ácido capaz de dissolver o sujeito. Este último ganha autonomia, ao conceder a autonomia que não possui aos seres que advêm graças a ele. Ele aprende a mediação. Ele *provém dos fe(i)tiches*. Ele morreria sem eles. Se a expressão parece difícil, que ela seja comparada à aparelhagem inverossímil, como todos seus maquinismos, engrenagens, contradições, *feedbacks*, reparos, epiciclos, dialéticas e contorções destes marionetes-marionetistas, enredados em seus fios, às vezes visíveis e invisíveis, mergulhando na crença, a má consciência, a má fé, a **virtualidade** e o *illu*... Ao querer fazer mais simples que os fe(i)tiches, os modernos fizeram mais complicado. Ao querer fazer mais luminoso, fizeram mais obscuro. Quem quer fazer o anjo, faz o homem (LATOURET, 2002, p. 102).

Assim como o modelo cognitivo-comportamental, esta teoria também apresenta o ciberespaço como o local da anonimidade. O ciberespaço, anunciado como um ambiente não-ameaçador, se mostra, ao contrário do que pensam estes cientistas, um local perigoso ao passo que a pessoa mantém relacionamentos profundos nos jogos e cria uma reputação *online*. Para não mencionar o argumento já citado de que esses mundos – *online* e *offline* – estão intrinsecamente conectados e de que as pessoas conhecidas em ambientes *offline* em geral são as mesmas daquelas com quem as pessoas mantêm contato via *online*. Desse modo, fica difícil sustentar a ideia postulada por esta teoria de que relacionamentos íntimos seriam impossíveis na internet, sem levar em conta a sobreposição destes “dois mundos” tomados como separados.

A acusação de que estes grupos existiriam apenas virtualmente, de que se manteria vivo somente por meio da intermediação do computador, mais uma vez parte de uma aproximação dicotômica real-virtual, mesmo que a agência do objeto computador aqui seja considerada importante para a construção e transformação destas relações. É cabível afirmar que estes grupos existam em um tempo e espaço diferentes das convenções ditas como normais, e talvez seja exatamente por conta disso que apareçam como tão ameaçadores.

O mundo virtual é real. O mundo virtual é tão real quanto o mundo que a gente vive. Eu não tenho a menor dúvida disso porque as minhas sensações são reais. A sensação de liderança, a sensação de batalha, a adrenalina... Se as sensações são reais porque que não é real? É real, é totalmente real. Eu sou o cara que eu acredito que gente vive atualmente numa simulação, eu tenho essa teoria que a gente vive na Matrix e tudo mais. E isso aqui é real. Então eu não vejo motivos pra não crer que um jogo que seja extremamente imersivo... Ele passa a sensação de ser real, então porque que ele não é real? Se você discutir assim: “ah, não, mas realidade realidade?” Bom, realidade realidade só existe essa. Mas que é real entre aspas, outro tipo de real, é. Porque as sensações são reais. Então é real. Entende meu ponto de vista? Tem gente que acha diferente, que fala “não, mas, não é real”. No jogo você age de forma ativa e tem as sensações. Você está atuando, você não tá só recebendo coisas. Você tá agindo e você tá sofrendo com as consequências dos seus atos da mesma maneira que você sofre na vida real. Então é real. (R.M.P – Entrevista)

O mais curioso é que esta teoria trabalha com uma contradição inerente ao seu próprio argumento: ao mesmo tempo em que afirma que os videogames contribuem para formar vínculos íntimos e superar a solidão (entre humanos), diz, ao contrário, que estas relações são falsas e que as pessoas que fazem uso dos jogos são mais solitárias e depressivas. A vida vivida no virtual é novamente entendida como não-real, já que não estaria dentro do que os cientistas chamam de *ambiente imediato* – concepção que trabalha com uma concepção naturalista de espaço derivada das ciências biológicas.

Constrói-se, então, uma referência circular: os mais dependentes é, nesta teoria, os que mais fogem da vida “real”; ao passo que as pessoas que passam mais tempo no virtual, logo no “não-real”, são classificados como dependentes. Tomados por esta máquina de criar dependências, devemos então problematizar a controvérsia no seguinte sentido: Quem é que criou as réguas para definir o que é a solidão; a compulsividade, o adequado ou não para uso? Encontramos uma multiplicidade de concepções se sairmos deste reduto científico (já múltiplo em si mesmo) e partirmos para a prática dos demais atores envolvidos.

Reflexão sobre o culto moderno da Ciência Moderna

Buscamos nesta seção propor uma discussão sobre as teorias científicas que buscam determinar critérios objetivos para definir a dependência, intervindo a partir de uma perspectiva antropológica específica, proveniente da Antropologia da Ciência e da Tecnologia, sobre as pesquisas que tratam deste tema, geralmente dominadas pela Psiquiatria e por certas vertentes da Psicologia. A discussão ainda é pobre, pois carece de dados etnográficos que os demais agentes trazem para esta controvérsia. Mas, ainda sim, o material coletado nos permite tecer algumas conclusões.

Ao tratar o humano como sujeito e videogame como objeto (ou, do mesmo modo, como uma substância), as teorias da dependência aqui apresentadas acabam por inventar dois mundos separados: um mundo verdadeiro, a sociedade dos humanos, e um mundo falso, o da tecnologia e dos videogames. Erigi-se, assim, uma barreira (pensada como) intransponível entre estes mundos, apesar dos agentes circularem oficiosamente de um plano para o outro, causando efeitos uns sobre os outros, ou *fazendo-fazer*, de forma generalizada. Latour faz uma reflexão semelhante em “*Reflexão sobre o culto moderno dos deuses fe(i)tiches*”, que tomaremos aqui como aliada para discutir estas questões, que parecem seguir no mesmo sentido.

De fato, não podendo mais situar as inumeráveis entidades com as quais misturamos nossas vidas (já que a imagem tradicional da ciência nos descrevera este baixo mundo repleto de causalidades eficazes), e não podendo tampouco nos resignarmos em alojá-las no âmago do nosso eu, transformando-as em fantasias, complexos ou jogos de significantes, só tínhamos como recurso inventar um *outro mundo* [...] Não existe outro mundo senão o baixo mundo. Não se tem tampouco que sucumbir às fantasias do eu. (LATOUR, 2002, p.88).

O que Latour toma aqui como baixo mundo seria o plano *oficioso* onde circulam as diversas entidades separadas pela taxonomia moderna, que divide o mundo entre

natureza e sociedade, objeto e sujeito, real e fabricado, fato e fetiche. O “alto” mundo, situado no plano *oficial*, por sua vez, seria este da Ciência, autorizada a produzir verdades sobre ambos os polos, natureza e sociedade, com as suas ciências naturais e sociais, bem separadas em seus respectivos domínios. Com estas duas esferas apartadas, deve-se produzir um conhecimento específico para cada uma delas. Os homens, no reino da Sociedade, seriam os únicos sujeitos – seriam indivíduos, dotados de um “eu”, que deve ter controle de si e também da Natureza. Psicologiza-se, assim, o humano. As coisas, situadas no reino da Natureza, seriam os objetos cujas verdades, únicas e prontas desde sempre, devem ser somente “descobertas” pelos cientistas. Epistemologiza-se, da mesma forma, todos os não-humanos.

Se o antigo sujeito da psicologia podia acumular sobre si mesmo, no seio de sua interioridade, a totalidade de seu ser, aquele que aqui aparece, quase-sujeito misturado aos quase-objetos, assemelha-se antes com algo disposto em camadas, como uma massa folhada, atravessado por diferentes veículos onde cada um o define em parte, mas, sem jamais ali se deter completamente. Como se pode perceber, ao menos eu espero, abandonar as diferenças entre as interioridades da psicologia e as exterioridades da epistemologia não torna a misturar tudo. Ao se perder a distinção entre as representações e os fatos, não se mergulha de forma alguma no indiferenciado. Seguir os diversos *veículos* permite, ao contrário, retrair outras distinções além das duas únicas impostas pela cenografia moderna, e nos convida a registrar outros contrastes. (LATOURE, 2002, p. 94)

O que fazer, então, quando as coisas e os humanos aparecem tão intrinsecamente conectados, como os jogadores e os videogames? Como dar conta da explicação pura, sem produzir inúmeros híbridos? Como negar o ciborgue (HARAWAY, 2009), esta entidade construída por bits e células, que circulam por entre corpos humano-elétricos? Como “descobrir” o efeito “puro” do videogame sobre uma pessoa; sem saber se estamos tratando de qual jogo específico, qual pessoa específica, e tudo o mais a que ambas estão relacionadas? Curiosamente, operando de uma forma especial para contornar estas questões, é que alguns psiquiatras prosseguem.

O teórico da etnopsiquiatria nos interessa pois, menos que o *prático*. O que este faz? Ele trata o doente, por meio de gestos, no interior de um dispositivo experimental artificial, que revela um tipo particular de energia cuja existência havíamos esquecido, de tanto epistemologizar nossos objetos e de psicologizar nossos sujeitos. Ele é um grande “charlatão”, e eu não teria compreendido o que ele faz antes de ter restituído um sentido positivo a esta palavra que serve comumente para estigmatizar o mal médico⁴ (LATOURE, 2002, p. 92).

⁴ Ao aplicar aos humanos um modelo epistemológico que nenhum cientista jamais aplicara aos objetos, os psiquiatras não teriam conseguido compreender, por imitação de um modelo inexistente da ciência, a

Somente trabalhando a partir destas oposições fundadoras – sociedade e natureza; sujeito e objeto – é que se pode inventar estes dois mundos: o chamado “real” e o “virtual”. O mundo real seria somente composto por certos *humanos* e certos *objetos*; humanos que viveriam somente na sociedade, e objetos que pertenceriam exclusivamente ao mundo das coisas. Deixem-me explicar melhor: Latour (2002) afirma que os objetos reais, para os modernos, seriam aqueles pensados como *não-feitos* pelos humanos; e que os humanos reais seriam aqueles pensados como *não-fabricados* pelos objetos. Concebe-se assim que os humanos somente seriam construídos e afetados por outros humanos; e que os objetos reais não seriam produzidos de forma alguma, pois estariam aí desde sempre, de outra forma seriam irreais.

Sob pretexto de que ajudamos a fabricar os seres nos quais acreditamos, tal pensamento esvaziava todos os objetos-encantados, expulsando-os do *mundo real*, para transformá-los, uns após os outros, em fantasias, em imagens, em ideias. [...] Sob o pretexto de que os objetos-feitos, uma vez elaborados no laboratório, parecem existir sem a nossa presença, ele alinhava os fatos em batalhões compactos, compondo um “mundo real”, contínuo, sem lacuna, sem vazio, sem humano (LATOUR, 2002, p.75).

Desse modo, doente seria o homem que não viveria na sociedade, isto é, entre relações humanas; mas que passa para o *outro lado*, que vive no mundo “irreal” dos objetos. Neste sentido, o jogador que perde o controle da relação com o videogame seria capturado pelas máquinas, sendo destituído da essência de sua humanidade. Por isso, esta pessoa precisaria de ajuda terapêutica para “voltar” ao mundo dos humanos e reestabelecer suas relações “verdadeiras”. Latour comenta que “são feitos esforços, por intermédio da cura, para dotar os doentes uma *identidade*, para congregá-los novamente, para reinseri-los em um território (LATOUR, 2002, p.90)”. Cria-se assim uma identidade doentia a partir de concepções de “real” e “virtual” que distinguem radicalmente o que é o humano e o não-humano.

A virtualidade, via de regra, é associada a uma "não-realidade", concepção que não é das mais adequadas para se pensar o Ciberespaço. Vários pensadores argumentam que o virtual não se opõe ao real, mas sim que o complementa e transforma, ao subverter as limitações espaço-temporais que este apresenta. Desta forma, o virtual não é o oposto do real, mas sim uma esfera singular da própria realidade, onde as categorias de espaço e tempo estão submetidas a um regime diferenciado. Esta forma de conceber o virtual (o “real virtual”) é

originalidade própria da cura. Paradoxalmente, é preciso tratar os humanos como Pasteur trata o fermento de seu ácido láctico, a fim de começar a “fazê-los falar” de maneira interessante. Sobre toda esta confusão dos modelos de dominação, ver Stengers (2003).

fundamental para se tratar de uma das dicotomias problemáticas dentro do campo da Cibercultura - a oposição entre o *on-line* e o *off-line* (SILVA, p.3).

De acordo com Márcio Goldman (comunicação oral, 2013), não há ponto de vista que permita julgar qual realidade é mais real que as outras. Então, segundo ele, todas as realidades são igualmente reais. O perspectivismo proposto por ele, Viveiros de Castro e outros atores, quer dizer basicamente essa inexistência de uma transcendência, a inexistência de um fora, de um ponto de vista de um todo, de um geometral. Se não há ponto de vista extrínseco, portanto, há de se descrever o mundo dos outros como ontologicamente verdadeiro.

Nossa proposta, enfim, é que não trabalhemos *exclusivamente* com a concepção moderna, esta da separação estanque entre o real e virtual, utilizada aqui pelos cientistas citados para debater a controvérsia sobre o uso dos jogos eletrônicos; mas que congreguemos as diversas perspectivas dos atores envolvidos na questão, principalmente os próprios jogadores, que não trazem, em suas práticas, estas divisões tão impenetráveis. É preciso adentrar estes chamados “mundos virtuais”, os ambientes dos jogos, e ver o que eles têm a nos dizer. Somente assim, os invisíveis (para os modernos) se tornarão visíveis, para que possamos visualizar uma rede mais complexa de agências e causalidades.

Apenas escolho com cuidado os termos, para que eles possam passar de um lado a outro da antiga “grande divisão”, varrendo um tipo de fenômeno que nem a psicologia – sem objeto – nem a epistemologia – sem sujeito – parecem-me capazes de abrigar. Interessam-me somente as questões que essa reformulação permite colocar, agora que dispomos de uma base comparativa mais simétrica e mais vasta: já que eles não têm mais psicologia que os outros [...] Quais são os invisíveis indispensáveis à construção provisória e frágil de seus invólucros e de seus quase-sujeitos? Como fazem para afastar os pavores e para transferi-los para outro lugar? Por meio de quais dispositivos? Quem são seus curandeiros? Quem são seus etnopsiquiatras? (LATOURETTE, 2002, p. 100).

Por fim, encontramos uma afirmação dos mesmos autores que enfrentamos durante esta reflexão, que parece sintetizar o pensamento que estamos tentando trabalhar (evitaria, no entanto, a separação entre dois mundos apartados) e com isso fecho este artigo: “Não subestime os mundos virtuais e não os demonizem. Os mundos virtuais, primeiro lugar e antes de mais nada, são simplesmente um outro lugar para as pessoas se realizarem, para o melhor ou para o pior (BLINKA; SMAHEL, 2011, p. 115)”.

Referências

BLINKA, Lucas; SMAHEL, David. Dependência virtual de role-playing games. Capítulo 5, In: YOUNG, K. et al. *Dependência de Internet: Manual e Guia de Avaliação e Tratamento*, Porto Alegre: Artmed, 2011.

CAPLAN, S. E. "Problematic Internet use and psychosocial well-being: Development of a theory-based cognitive-behavioral measurement instrument". *Computers in Human Behavior*. n.18, 2002, pp. 553-575.

CAPLAN, S. E; HIGH, A. C. "Beyond excessive use: The interaction between cognitive and behavioral symptoms of problematic Internet use". *Communication Research Reports*, n.23, 2007, pp. 265-271.

CASTELLS, Manuel. *A Galáxia Internet: reflexões sobre a Internet, negócios e a sociedade*. Jorge Zahar, 2003.

CHINA YOUTH ASSOCIATION FOR NETWORK DEVELOPMENT (CYAND). *Report of China teenagers' Internet addiction information*. Beijing: China, 2005.

DAVIS, R. A. "A cognitive behavioral model of pathological Internet use". *Computers in Human Behavior*, n.17, 2001, pp. 187-195.

DELL'OSSO, B. et al. "Ecitalopram in the treatment of impulsive-compulsive Internet usage disorder: An open-label trial followed by a double-blind discontinuation phase". *Journal of Clinical Psychiatry*, n.69(3), 2008, pp. 452-456.

DI CHIARA, G. "Role of dopamine in the behavioral actions of nicotine related to addiction", *European Journal of Pharmacology*, n.393(1-2), 2000, pp. 295-314.

GRIFFITHS, Mark; DAVIES, Mark. *Does Video Game Addiction Exist?* In: Capítulo 23, 2005.

GREENFIELD, D. N. "Sexuality and the Internet". *Counselor*, n.2, 2001, pp. 62-63.

HALL, A. S; PARSONS, J. "Internet addiction: College students case study using best practices in behavior therapy". *Journal of Mental Health Counseling*, n. 23, 2001, pp. 312-322.

HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari; TADEU, Tomaz. *Antropologia do Ciborgue: as vertigens do pós-humano*. 2ª Ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

HOLOHAN, C. *Employee sues IBM over Internet addiction*, 2007. Disponível em: http://www.businessweek.com/print/technology/content/dec2006/tc20061214_422859.htm

KIRK, A. S. "Are we all going mad, or the experts crazy?" *Los Angeles Times*, 14 de Agosto, 2005.

KRANT, R. et al. "Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being?" *American Psychologist*, n.52, 1997, pp. 1017-1031.

LATOUR, Bruno. *Jamais fomos modernos*. São Paulo, Editora 34, 1994.

LATOURE, Bruno. *Reflexão sobre o culto moderno dos deuses fe(i)tiches*. EDUSC, 2002.

LATOURE, Bruno. (1999) “Políticas da natureza: como fazer ciência na democracia”. Bauru, SP: EDUSC, 2004.

LEHDONVIRTA, Vili. “Virtual Worlds Don’t Exist: Questioning the Dichotomous Approach in MMO Studies”. *Game Studies*, vol. 10(1), 2010.

ORZACK, M. H. Computer addiction: Is it real or is it virtual? *Harvard Mental Health Letter*, n.15 (7), 1999, p. 8.

PEELE, S. “The concept of addiction”. In: PEELE, S. *The meaning of addiction: Compulsive experience and its interpretation*. Lanhan: MD, Lexington Books, 1985.

SILVA, A. *Ciberantropologia*. O estudo das comunidades virtuais. Portugal: Universidade Aberta.

SMAHEL, D. “Adolescents and young players of MMORPG games: Virtual communities as a form of social group”. Artigo apresentado na *XIth EARA conference*, 2008.

SMAHEL, D. et al. “Playing MMORPGs: Connections between addiction and identifying with a character”. *CyberPsychology & Behavior*, n.11, 2008, pp. 480-490.

SMAHEL, D; BLINKA, L, LEDABYL, O. “MMORPG playing of youths and adolescents: Addiction and its factors.” Artigo apresentado na *Association of Internet Researchers*, Vancouver: Internet research 8.0: let’s play, 2007

STENGERS, Isabelle. *Cosmopolitiques I*. Paris: La Découverte, 2003.

TAO, R; YING, L, YUE, X. D; HAO, X. “Internet addiction: Exploration and intervention”. *Shangai People’s Press*. Shangai: China, n.12, 2007.

VAILLANT, G. E. *The natural history of alcoholism revisited*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1995.

YEE, N. “The demographics, motivations and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments”. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, n.15, 2006, pp. 309-329.

YOUNG, K; DONG, X; YING, L. “Estimativas de prevalência e modelos etiológicos da dependência de internet”. Capítulo 1, In: YOUNG, K. et al. *Dependência de Internet: Manual e Guia de Avaliação e Tratamento*, Porto Alegre: Artmed, 2011.

YOUNG, K. “Avaliação clínica de clientes dependentes de internet”. Capítulo 2, In: YOUNG, K. et al. *Dependência de Internet: Manual e Guia de Avaliação e Tratamento*, Porto Alegre: Artmed, 2011.

YOUNG, K. “Cognitive-behavioral therapy with Internet addicts: Treatment outcomes and implications”. *Cyber Psychology & Behavior*, n.10 (5), 2007, pp. 671-679.

YOUNG, K; ROGERS, R. “The relationship between depression and Internet addiction”. *CyberPsychology & Behavior*. n.1 (1), 1997, pp. 25-28.