



O USO DA INTERNET E SEUS EFEITOS SOBRE O PROCESSO DE SUBJETIVAÇÃO DE USUÁRIOS BRASILEIROS

Lucas Germani Wendt¹; Letícia Ross²; Leonardo Pestillo de Oliveira³

RESUMO: O presente trabalho teve por objetivo investigar de que forma o uso da internet interfere no processo de subjetivação de usuários brasileiros, segundo suas próprias visões. Para tanto, um levantamento bibliográfico foi realizado, a princípio, pra identificar o que evoluiu na pesquisa nesta área na última década. Em seguida, uma pesquisa de campo foi realizada em que, utilizando-se entrevistas semiestruturadas, dados foram coletados que identificassem as impressões de 8 indivíduos, residentes de localidades diversas pelo Brasil e que jogassem o jogo eletrônico *World of Warcraft*, população escolhida devido ao grande número de jogadores brasileiros. Dentre os dados recolhidos, três categorias de respostas destacaram-se no discurso do sujeito: a do ambiente virtual visto como um espaço de socialização; a do ambiente virtual como uma possibilidade de brincadeira e lazer; e do ambiente virtual como possível perigo, com riscos de vício e prejuízos pessoais. Concebe-se, assim, que tal ambiente é visto como um espaço de possibilidades bastante positivas no geral pelos usuários, que são capazes de atentar-se para os perigos de seu uso não moderado. Conclui-se com o ressaltado de que a sociedade passa por um momento de transição importante em sua história, que muito afeta a subjetividade do ser humano, sendo que ainda mais estudos são necessários para a elucidação deste homem atual e, para que isso seja possível, deixando-se os preconceitos e resistências em relação à tecnologia de lado.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos eletrônicos; Subjetividade Psicologia.

1 INTRODUÇÃO

Com o surgimento da Rede Global (*World Wide Web*) em 1991, o acesso à *internet* tornava-se comercial, seguindo-se profundas transformações tecnológicas. Juntamente com tais acontecimentos, novas formas humanas de se comportar, relacionar e de buscar prazer foram construídas, a partir deste novo mundo "virtual". Desta forma, é possível afirmar que as tecnologias da informação em muito tem influenciado a maneira dos indivíduos de construir sua subjetividade e individualidade nos últimos 20 anos, conforme apontam diversos estudos já realizados (LEITÃO e NICOLACI-DA-COSTA, 2005; ROMÃO-DIAS e NICOLACI-DA-COSTA, 2005, 2012). Estes estudos em muito contribuem com o entendimento de quais seriam as características e peculiaridades do homem atual, sendo de grande relevância para a prática da Psicologia no contexto moderno, assim como de outras ciências que lidam com a subjetividade humana, como a Sociologia e a Pedagogia.

Em estudos brasileiros, Leitão e Nicolaci-da-costa (2003, 2005) realizaram uma pesquisa em conjunto com psicoterapeutas, buscando compreender quais os aspectos principais que os profissionais de psicologia clínica poderiam ressaltar acerca da nova configuração subjetiva de seus pacientes usuários da internet. Romão-Dias e Nicolaci-da-

¹ Acadêmico do Curso Psicologia do Centro Universitário de Maringá – UNICESUMAR, Maringá – PR. Bolsista do Programa de Bolsas de Iniciação Científica da UniCesumar (PROBIC). lucasgermani@hotmail.com

² Acadêmico do Curso Psicologia do Centro Universitário de Maringá – UNICESUMAR. leh_rossi@hotmail.com

³ Orientador, Professor Mestre do Curso de Psicologia do Centro Universitário de Maringá – UNICESUMAR. leonardo.oliveira@unicesumar.edu.br



Costa (2005) buscaram, também, colher e analisar os aspectos da subjetivação em usuários da internet, mas através de entrevistas diretas com tais usuários, utilizando meios de comunicação online típicos. Em 2012, as mesmas autoras publicaram uma análise desta pesquisa à luz das teorias de Winnicott (1975), realizando uma comparação entre o “brincar” deste autor, com o uso da internet e dos meios virtuais que, para elas, constitui em um novo espaço potencial e um lugar para lazer.

Em pesquisas análogas, como a de Ferreira et al. (2008) e Neves e Portugal (2011), foram estudadas as motivações que levam os indivíduos a utilizarem as redes sociais, apontando-se para a existência visível de uma forte dimensão pública da subjetividade, aberta, múltipla e distribuída, sendo que as principais vantagens deste universo virtual seriam a possibilidade de “fazer amigos e conhecer pessoas”, proporcionando “comunicação” e a diversão; e dentre as desvantagens estariam a “falta de privacidade”, o “vício” e a “perda de tempo”.

Finalmente, Barbosa (2013) realiza uma discussão que culmina na constatação de que a *internet* é hoje uma fonte de busca de felicidade para o homem, em que o virtual torna-se, para o sujeito, o mundo real, ou uma espécie de refúgio dos desprazeres da vida real de fato.

Assim, com o intuito de contribuir para o conhecimento científico nesta área e dar continuidade ao trabalho destes autores, uma pesquisa de campo foi realizada, objetivando investigar de que forma o uso da *internet* e de suas ferramentas interativas, principalmente os jogos eletrônicos, interferem no processo de subjetivação de usuários brasileiros do jogo eletrônico *online World of Warcraft*, traçando pontos de convergências e divergências entre os discursos dos entrevistados.

2 MATERIAL E MÉTODOS

Para a coleta de dados, foram recrutados 8 indivíduos, todos do sexo masculino, dentre 18 a 35 anos de idade e que fossem usuários assinantes do jogo eletrônico *online World of Warcraft* a pelo menos 2 anos. Estes sujeitos foram contatados através da ferramenta de bate-papo que existe dentro do ambiente virtual do jogo, e as entrevistas foram marcadas em datas e horários de preferência dos sujeitos. A escolha da amostra se deu conforme a adesão dos indivíduos ao trabalho, até que se tivesse uma quantidade de dados satisfatória para análise.

O *World of Warcraft* é um "jogo de interpretação de personagens *online* e em massa para múltiplos jogadores" (MMORPG ou *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*) em que jogadores de diversas idades vivenciam um "mundo virtual" vasto e complexo, engajam em aventuras fantásticas, missões em grupo e batalhas virtuais, permitindo que os mesmos escolham dentre diferentes raças e classes (estilos de se jogar) (BLIZZARD ENTERTAINMENT, 2014). Foi um dos jogos eletrônicos do gênero mais jogado no Brasil e no mundo nos últimos 10 anos (G1, 2014), fazendo dele um ambiente virtual viável de recrutamento para os objetivos desta pesquisa.

A coleta ocorreu através da aplicação de entrevistas semiestruturadas com respostas abertas, através das ferramentas de bate-papo *online Facebook* e *Skype*, conforme a preferência dos sujeitos. As 12 perguntas presentes no roteiro abrangiam questões desde o uso particular da internet em geral pelo sujeito, à questões mais específicas quanto à suas experiências dentro do jogo eletrônico e suas ideais em relação ao universo virtual de forma abrangente. A entrevista transcorria de maneira bastante informal, sendo que as questões serviam apenas como norteammento para o processo, não



necessariamente sendo questionadas na ordem prevista, dependendo de como era conduzida a conversa.

As entrevistas foram todas salvas em históricos das plataformas de bate-papo utilizadas, na forma de texto. Estes dados foram, em seguida, analisados a partir do “Método de Explicitação do Discurso Subjacente” (MEDS), de Nicolaci-da-costa (2009), que visa uma abordagem êmica do discurso, de categorização de respostas. A análise dos discursos ocorreu de forma a elucidar os sentimentos, motivações, opiniões, contradições e conflitos no depoimento de cada participante individualmente. (LEITÃO e NICOLACI-DA-COSTA, 2005).

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir dos procedimentos descritos acima e da análise dos dados coletados, algumas categorias de resposta se destacaram, revelando informações que podem contribuir com o entendimento de sujeito contemporâneo, usuário da internet e de suas mídias, em especial de jogos eletrônicos online. Para que a discussão fosse viabilizada, dividiu-se o conteúdo das respostas em três categorias principais: a do ambiente virtual como um espaço de socialização, a do ambiente virtual como uma possibilidade de brincadeira e lazer, e do ambiente virtual como um possível perigo, em que muitas vezes existem os riscos do vício e dos prejuízos pessoais.

Para vários dos entrevistados, o ambiente virtual configura como um instrumento de socialização, em que é possível encontrar os amigos da “vida real” e construir novas amizades, com pessoas de diferentes localidades. Conforme relatava um dos entrevistados, que usava o *nickname* (pseudônimo) Sanguessuga, o ambiente virtual corresponde a:

(...) milhões de jogadores espalhados pelo mundo, você tem liberdade para conversar com pessoas de varios países diferentes e através delas conhecer novas culturas. (...) o aspecto do jogo em si acaba ficando em segundo plano, quando você prefere jogar para passar um tempo com seus amigos espalhados pelo mundo "virtual" do world of warcraft. (reproduzido sem correções)

A virtualidade da situação não representa, para eles, algum tipo de restrição para a socialização. Pelo contrário, alguns dos sujeitos afirmam que não fazem distinção alguma entre relacionar-se fora ou dentro do jogo, sendo que alguns até mesmo afirmaram terem preferência por este tipo de contato social. Neste aspecto, outros estudos apontam que, apesar da internet e o ambiente virtual possibilitarem novas formas de “relacionar-se” (LEITÃO e NICOLACI-DA-COSTA, 2005), as intenções na busca e manutenção de tais relacionamentos não são diferentes àqueles vividos exclusivamente na vida real, também com a consideração de que estes relacionamentos iniciados virtualmente tendem a tornarem-se reais, conforme crescem os laços, como afirma Dela Coleta et al. (2008). Conforme concluído por esta autora, não houve ainda, no campo de relacionamentos na atualidade, uma revolução comportamental. O ambiente virtual do jogo transforma-se em uma opção viável para os usuários que desejam conhecer novas pessoas e construir novas amizades, assim como um local de encontro e reunião para amigos passarem o tempo juntos, poupando as barreiras da distância e do espaço físico.

Outra categoria de respostas obtida foi a do ambiente virtual como um espaço de lazer e brincadeira. Foi unânime entre os entrevistados que o jogo eletrônico sirva como um ambiente de diversão e alívio de estresse do dia-a-dia, muitas vezes correspondendo até como um refúgio das pressões e desprazeres do mundo real. Segundo eles, seria



este um ambiente de fantasia, “privado” de regras, pressões sociais e limitações, em que o indivíduo pode ser quem ou fazer o que quiser, sem ter que responder tão duramente por seus atos, imperando ali um sentimento de “liberdade”. Quando indagado quanto a o que sente quando dentro deste universo virtual, Cavaleiro da Morte (pseudônimo online) descrevia:

me sinto muito satisfeito, pq posso fazer qlquer coisa sem julgamento de ninguém e sem ser punido por isso, como por exemplo se eunao quero fazer algo , posso simplesmente montar no meu dragão e sair fora fazer outra coisa, já na vida real, vc não pode simplesmente (...) sair fora (reproduzido sem correções)

A partir de excertos de entrevistas como este, é possível conceber que o ambiente proporcionado pelo jogo eletrônico é percebido pelos sujeitos como um *playground*, em que eles são capazes de praticar sua criatividade em interação com um mundo em que as regras e decisões são particulares. Esta constatação tem fundamentos e é discutida em Romão-Dias e Nicolaci-da-Costa (2012), que propõem que a *internet* e o ambiente virtual possam adquirir o estatuto de espaço potencial, capaz de proporcionar uma experiência transicional. Este espaço, em Winnicott (1975) situa-se entre a realidade externa e o mundo interno, adquirindo a capacidade de, não sendo nem uma coisa nem outra, estar livre de tensões, das exigências da realidade, sem ao mesmo tempo, estar sob controle do mundo interno. Segundo as autoras anteriormente citadas, o sentimento de liberdade proporcionado pela vivência em Rede possibilita nos usuários uma ilusão de onipotência e de neutralidade em relação a este ambiente, funcionando assim como espaço potencial. Os mesmos ali brincam, criam uma realidade própria, interagem com o jogo e com outros indivíduos e realizam-se no brincar, “brincar” este entendido por Winnicott, como algo saudável e necessário para o ser humano.

Embora as visões de todos os participantes desta pesquisa tendam a considerar o ambiente virtual como algo positivo, alguns comentaram sobre os perigos advindos desta vivência. Quando questionado sobre qual sua opinião sobre as vantagens e desvantagens proporcionadas pelo ambiente virtual, O Aprendiz (pseudônimo online) afirmou:

(...) vantagem como eu disse, é por ser uma forma de lazer, distrair, esfriar a cabeça, passar o tempo, desvantagem é o vicio, a perda de tempo quando se torna algo fora do controle, ja fui bem viciado, coisa q me prejudicou na facul por exemplo. (reproduzido sem correções)

Desta forma, uma terceira categoria de respostas que permearam as discussões dos entrevistados, seria acerca deste risco que este ambiente apresenta de fazer com que o usuário perca o controle sobre seu tempo conectado, muitas vezes acompanhado de dependência na tecnologia e prejuízos para a vida do sujeito fora da internet. O universo virtual, justamente por ser um espaço que proporciona prazer e fuga dos desprazeres da vida real, pode muitas vezes produzir adições patológicas em seus usuários, que acabam ficando presos a ele por muitas horas diárias, causando isolamento, prejuízos escolares, no trabalho e na vida social. Por isso, muitos autores apontam sempre para estes riscos (DELA COLETA et al., 2008; FERREIRA et al., 2008; NEVES e PORTUGAL, 2011), tendo em vista que pelo menos 10% dos usuários da internet já foram, são ou serão dependentes dela em algum momento de suas vidas conectados, segundo Abreu et al. (2008). Neste ponto de envolvimento com a realidade virtual, o mesmo não é mais entendido pelos entrevistados como algo positivo, e que o uso desta ferramenta deve ser sempre como uma forma de diversão e alívio do estresse diário, não como uma necessidade.



4 CONCLUSÃO

A presente pesquisa conclui-se corroborando constatações realizadas pelos diversos autores utilizados como referências neste trabalho, assim como outros além que vêm estudando o importante fenômeno do momento histórico de transição pelo qual a sociedade tem passado desde a virada deste milênio, contribuindo modestamente com informações acerca de como os usuários de jogos multijogadores *online* enxergam o universo virtual e interagem com ele. A partir disso, ressalta-se a importância de um olhar livre de preconceitos para com estas novas realidades, que hoje fazem parte da vida de milhões de pessoas, e que às afetam e às moldam, segundo paradigmas atuais não ainda muito bem esclarecidos. Por isso, acredita-se que a pesquisa nesta área esteja longe de ser satisfatória e que muito trabalho ainda há de ser feito para a elucidação do homem contemporâneo.

REFERÊNCIAS

ABREU. C N. et al. Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. **Revista Brasileira de Psiquiatria**, São Paulo, v. 30, mar. 2008. P.156-167

BARBOSA, Marielle Kellermann. Viver conectado, subjetividade no mundo contemporâneo. **Ide (São Paulo)**, São Paulo, v. 35, n. 55, jan. 2013. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-31062013000100008&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 04 dez. 2013.

BLIZZARD ENTERTAINMENT. **Guia para iniciantes**. Disponível em: <<http://us.battle.net/wow/pt/game/guide/>>. Acesso em: 25 jul. 2014.

DELA COLETA, Alessandra Dos Santos Menezes; DELA COLETA, Marília Ferreira; GUIMARÃES, José Luiz. O amor pode ser virtual?: O relacionamento amoroso pela internet. **Psicologia em Estudo**, Maringá, v. 13, n. 2, p.277-285, abr./jun. 2008.

FERREIRA, Diogo C. S. et al. PSICOLOGIA DA ERA VIRTUAL: Atitudes de estudantes adolescentes frente ao Orkut. **Psicologia Argumento**, Curitiba, v. 26, n. 55, p.305-317, out./dez. 2008.

G1 (São Paulo). Globo Comunicação e Participações S.A.. **Em 10 anos, 'World of Warcraft' registra 100 milhões de jogadores**. 2014. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2014/01/em-10-anos-world-warcraft-registra-100-milhoes-de-jogadores.html>>. Acesso em: 13 jul. 2014.

LEITÃO, Carla Faria. **Os impactos subjetivos da internet: Reflexões teóricas e clínicas**. 2003. 144 f. Tese (Doutorado) - Curso de Psicologia, Departamento de Psicologia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003.

LEITÃO, Carla Faria; NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. Impactos da internet sobre pacientes: a visão de psicoterapeutas. **Psicologia em Estudo**, Maringá, v. 10, n. 3, p.441-450, set./dez. 2005. Trimestral.



NEVES, Carla; PORTUGAL, Francisco Teixeira. A dimensão pública da subjetividade em tempos de Orkut. **Psicologia & Sociedade**, Florianópolis, v. 23, n. 1, p.15-23, jan./abr. 2011.

NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria; ROMÃO-DIAS, Daniela; LUCCIO, Flávia Di. Uso de Entrevistas On-Line no Método de Explicitação do Discurso Subjacente (MEDS). **Psicologia: Reflexão e Crítica**, Porto Alegre, v. 22, n. 1, p.36-43, 2009.

ROMÃO-DIAS, Daniela; NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. “Eu posso me ver como sendo dois, três ou mais”: algumas reflexões sobre a subjetividade contemporânea. **Psicologia: ciência e profissão**, Brasília, v. 25, n. 1, p.70-87, mar. 2005.

ROMÃO-DIAS, Daniela; NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. O brincar e realidade virtual. **Cad. Psicanál.**, Rio de Janeiro, v. 34, n. 26, p.85-101, jan./jul. 2012.

WINNICOTT, D. W.. **O Brincar e a Realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975. 203 p.