

UM ESTUDO INTERDISCIPLINAR - PSICANALISE E SEMIÓTICA DISCURSIVA - APLICADA AO GAME WORLD OF WARCRAFT: UM MUNDO DE PAPEIS

Patrícia Margarida Farias Coelho*

Resumo: O artigo é resultado parcial de minhas pesquisas de pós-doutorado em desenvolvimento no TIDD/PUC-SP com o auxílio de bolsa da FAPESP. Neste estudo realizamos uma análise de caráter interdisciplinar, pautada pelos conceitos da semiótica discursiva (GREIMAS; COURTÉS, 2008); (BARROS, 2008) e da psicanálise (FREUD; 1996, 1973 [1908; 1900]), (BELO e MARZAGÃO, 2006) e (LACAN; 1991 [1959-1960]) - respeitada a epistemologia de cada teoria. Temos como objetivos dessa pesquisa: (i) compreender como se estabelecem a relação do sujeito-jogador com o *dinheiro real* e a *moeda virtual* dentro do jogo digital, o que remeteremos à fase anal, segundo a perspectiva psicanalítica e (ii) verificar a partir da semiótica discursiva como os temas e as figuras se manifestam no nível discursivo dentro da estrutura do jogo digital. Assim sendo, aplicamos os conceitos da semiótica discursiva e da teoria psicanalítica para compreender esse novo campo investigativo do universo digital: os *games on-line*.

Palavras-chave: *Game on-line*; Semiótica Discursiva; Psicanálise.

Resumen: Este artículo es el resultado parcial de mi investigación postdoctoral en el desarrollo TIDD/PUC-SP, con la ayuda de una beca de la FAPESP. En este estudio se realizó una análisis de carácter interdisciplinario, orientado por los conceptos de la semiótica discursiva (GREIMAS; COURTES, 2008); (BARROS, 2008) y de la psicoanálisis (FREUD, 1996, 1973 [1908, 1900]), (BELO y MARZAGÃO, 2006) y (LACAN; 1991 [1959-60]) - respetado epistemología de cada teoría. En esta investigación pretendemos entender: (i) la forma de establecer la relación del sujeto con dinero real y dinero virtual dentro del videojuego, que le enviaremos a la fase anal, de acuerdo con la perspectiva psicoanalítica y (ii) comprobar a partir de la semiótica discursiva como los temas y figuras se manifiestan en el nivel discursivo dentro de la estructura del videojuego. Por lo tanto, aplicamos los

conceptos de la semiótica discursiva y la teoría psicoanalítica para entender este nuevo campo de investigación del universo digital: juegos en línea.

Palabras-clave: Videojuego; Semiótica del Discurso; Psicoanálisis.

Introdução

[...] ao longo desse período histórico, o desejo do homem, longamente apalpado, anestesiado, adormecido pelos moralistas, domesticado por educadores, traído pelas academias, muito simplesmente refugiou-se, recalcou-se na paixão mais sutil, e também a mais cega, como nos mostra a história de Édipo, a paixão do saber. (LACAN)

Castells (2011) nos explica que com os avanços e desenvolvimentos da internet, passamos a vivenciar um novo paradigma em nossa sociedade o qual o autor (2011) nomeia de Era Digital ou Cibercultura (LEVY, 1993, 1994). Nessa nova sociedade em rede transformamos nossos hábitos, pensamentos e valores. E passamos a viver conectados (CASTELLS, 2011) a partir de nossos celulares, *tablets*, notebooks, etc, que nos permitem viver o dom da ubiquidade¹ (SANTAELLA, 2010), ou seja, nos possibilitam estarmos em dois lugares ao mesmo tempo. Logo, com o desenvolvimento e aumento desses aparatos móveis passamos a poder a nos conectar e interagir com pessoas de diferentes lugares e regiões desde que tenhamos internet e um aparelho de conexão (COELHO, 2012).

Desse modo, surgiram *no* e *do* Universo digital uma infinidade de possibilidades de comunicação a partir da Web 2.0, por exemplo, as redes sociais, o instagram, o youtube, os jogos digitais, etc. Dentre essas novas formas comunicacionais nos interessa, neste artigo, compreender o *game on-line*.

Levy (1993, p. 73) nos explica que no videogame

[...] o jogador encontra-se, diretamente confrontando com o caráter
Leitura Flutuante, n. 6 v. 1, pp. 65-79, 2014.

virtual da informação. O mesmo cartucho de jogo contém (virtualmente) uma infinidade de partidas, ou seja, de sequências de imagens diferentes das quais o jogador só vai atualizar uma partida.

Dessa maneira, o jogador pode passar horas interagindo com a plataforma do jogo, uma vez que esta lhe permite sempre ao final do jogo iniciar uma nova partida. Ressaltamos, ainda, que os videogames sempre existiram, no entanto, possuíam características um pouco distintas dos *games* que encontramos atualmente veiculados a internet. Monteiro (2011, p. 53) nos explica que os primeiros jogos eletrônicos surgiram

há mais de quarenta anos atrás, quando os computadores pessoais nem existiam. Por essa razão, a interface visual dos jogos utilizava os aparelhos eletrônicos de TV - motivo pelo qual se decidiu empregar o prefixo da palavra vídeo antecipando a palavra “game” que em inglês significa jogo. Em 1977, a Philco/Ford lançou e, comercializou no Brasil o “Tele-Jogo”, que, pode-se dizer, era um tipo de console de “videogame.

Porém foi somente com a expansão da internet que os *games* ganharam a rede e puderam ser acessados de qualquer lugar e a qualquer momento, pois “hoje tem-se videogames de vários gêneros e que podem ser jogados a partir de diferentes plataformas - digitais ou não - como televisores, celulares, computadores, palm tops, etc.” (MONTEIRO, 2011, p. 53) - o que justifica nosso interesse em compreender o jogo *on-line World of Warcraft*.

A escolha por esse jogo se deve ao critério deste poder ser jogado por muitos jogadores ao mesmo tempo e ter ser tornado uma febre da internet - questão que motivou nossa curiosidade. Dessa forma, passamos a nos questionar por que este *game* se tornou um fenômeno da internet se outros jogos que são semelhantes a ele não têm ou tiveram o mesmo impacto? - daí o interesse por esse *game*, especificamente, para fazer parte de nosso *corpus*.

Como arcabouço teórico nos apoiaremos nas pesquisas da psicanálise (FREUD; 1996, 1973 [1908; 1900]), (BELO e MARZAGÃO, 2006) e LACAN (1991 [1959-1960]) para nos atentarmos, a saber: (i) na relação entre a fase anal e o dinheiro e (ii) da semiótica discursiva ancoradas nas pesquisas de Greimas;

Courtés (2008); Barros (2002), no que se refere aos conceitos semióticos - temas e figuras - que se manifestam no nível discursivo do Percurso Gerativo de Sentido.

A opção por uma pesquisa interdisciplinar, com correntes teóricas que apresentam epistemologias distintas, se deve ao objetivo de buscarmos apreender o que cada teoria traz de melhor com o intuito de melhor alcançarmos nossos objetivos no *game World of Warcraft*.

Temos, assim, nesta pesquisa tem dois objetivos, bem claros e definidos, a saber: (i) apreender *como* se estabelecem a relação do sujeito com o *dinheiro real* e o *virtual* dentro do jogo digital, remetendo essa observação à fase anal e (ii) verificar a partir da semiótica discursiva como os temas e as figuras são exploradas no nível discursivo do jogo digital e transformam-se para o jogador em tema e figuras de desejo.

Com este artigo pretendemos, também, contribuir com a divulgação da pesquisa interdisciplinar - a teoria semiótica e a psicanálise - aplicada ao Universo do jogo digital, uma vez que há poucas pesquisas a partir desta perspectiva - daí a pertinência deste artigo.

Apresentada nossa introdução, prosseguiremos, ainda que ligeiramente, sobre algumas considerações a respeito do *game World of Warcraft corpus* desta pesquisa.

Breves considerações a respeito do *game World of Warcraft*

O *game World of Warcraft* foi desenvolvido pela empresa Blizzard. O jogo *on-line*, em estudo, é caracterizado como um MMORPG. O MMORPG é um tipo de jogo que permite que diferentes jogadores interajam, em tempo real, a partir de distintas personagens que assumem dentro da narrativa fictícia. O jogador pode assumir de um até onze personagens por reino e as características de cada um são apresentadas a ele na página principal do *site* (<disponível em: <http://us.battle.net/wow/pt/game/guide/>>).

Há vários tipos de personagens, dentre eles, destacamos: (i) Anão, (ii) Draenei, (iii) Elfo noturno, (iv) Gnomo, (v) Humano, (vi) Worgen, (vii) Panderen, *Leitura Flutuante*, n. 6 v. 1, pp. 65-79, 2014.

(viii) Elfo sangrento, (ix) Goblin, (x) Morto vivo, (xi) Orc, (xii) Tauren, (xiii) Troll, (xiv) Bruxo, (xv) Caçador, (xvi) Cavaleiro da morte, (xvii) Druída, (xviii) Guerreiro, (xix) Ladino, (xx) Mago, (xxi) Monge, (xxii) Paladino, (xxiii) Sacerdote e (xxiv) Xamã.

O jogador ao assumir o papel de um ou mais personagens sabe exatamente as características de cada um e o que eles lhe permitem realizar dentro do jogo. O *game* permite ao jogador vivenciar uma experiência *sinestésica* em outra realidade, participando de um mundo virtual repleto de ação e de aventura. Dessa maneira, o jogo se concretiza através de diferentes cenas em um mundo mágico, formado por milhões de jogadores que adotam uma ou muitas identidades no jogo e que interagem em tempo real.

Assim sendo, o jogo fica a cada nova etapa mais atraente, pois permite ao jogador possuir distintos corpos que possuem diferentes habilidades. Logo, o *game* torna-se mais atrativo que a vida, que lhe permite apenas possuir um único corpo e com habilidades limitadas, próprias de um corpo carnal. Ressaltamos, no entanto, que no mundo real apesar das pessoas possuírem um único corpo físico, isso, não significa uma única identidade ou uma única personalidade (FOUCAULT, 1969, 2004). Embora tal assunto nos interesse ele não será tratado nesse estudo porque nos desviaria de nossos objetivos traçados para essa pesquisa.

Assim sendo, neste estudo entendemos como corpo virtual aquele que é construído discursivamente, ou seja, um corpo que se dentro do discurso dentro do *game*. Sabemos que há diferenças cruciais entre a concepção do corpo recuperado pela empiria e o construído discursivamente. No entanto, aqui ressaltamos a partir de qual perspectiva este artigo se construí.

O *World of Warcraft* cria, ainda, uma estratégia manipuladora na qual o jogador por meio da troca de *dinheiro real* passa a adquirir *dinheiro virtual*. Nessa troca de valores, o jogador passa a obter vantagens no jogo como: imortalidade, acesso a atalhos, etc. Dessa forma, o *game* digital cria uma *cópia da realidade*, pois assim como nesse mundo (real), aquele que possui dinheiro tem vantagens em relação ao outro sujeito que não possuiu as mesmas condições financeiras, ou seja, as diferenças sociais se mantêm e se reforçam a trama fictícia (FOUCAULT, 1969).

Logo, o jogo avigora a estrutura capitalista a qual vivemos reafirmando os valores do consumo no qual quem tem dinheiro possuem mais vantagens e bens do que os menos favorecidos.

Verificamos, assim, que a partir de uma reflexão interdisciplinar sobre o *game* digital que é possível não somente nos atentarmos a respeito das especificidades desses tipos de jogos, como também, refletirmos sobre as relações econômicas e a construção discursiva do texto, ou seja, o jogo digital. Tais observações nos possibilitam depreendermos como a empresa Blizzard cria um tipo de *game* que, sem que o jogador perceba, reforça a prática comercial que estimula a feitura do jogo, e que reforça um princípio social cada vez mais comum em nossa sociedade.

Descritas, mesmo que panoramicamente, as bases conceituais do jogo em estudo, procederemos, a seguir, com uma reflexão da fase anal e do dinheiro aplicados ao *game World of Warcraft*.

Uma reflexão da fase anal e do dinheiro a partir do estudo do jogo *World of Warcraft*

Interessa-nos, aqui, refletir sobre a relação do jogador com o *dinheiro* dentro do jogo digital, a partir da teoria psicanalítica. Belo e Marzagão (2006) nos explicam que a relação do sujeito, neste caso o jogador, com o dinheiro, deve ser compreendida e associada à fase anal. Logo, segundo os autores (2006) o complexo monetário do sujeito sempre está conectado à fase anal.

A partir desta afirmação de Belo e Marzagão (2006) buscaremos, neste subtítulo, realizar uma análise baseada nos conceitos Freud (1908) para abordarmos a questão do dinheiro e sua relação com a fase anal dentro do jogo digital em estudo. O que nos propomos, portanto, é expor, de forma sucinta mas, teórica e aplicada, como o *dinheiro real* e trocado por *moeda virtual* dentro da trama discursiva do jogo. Interessa-nos, assim, depreender como a ação do sujeito jogador aparece associada à fase anal. Será, portanto, a partir desta perspectiva que este tópico se guiará.

Essa estratégia de trocar *dinheiro real* por benefícios e vantagens dentro do jogo é uma *práxis* normal, e até mesmo esperada, tanto para o desenvolvedor do jogo quanto para o jogador. Logo, a composição do *game* foi construída de forma a permitir que o jogador troque *dinheiro real* por *dinheiro virtual* despertando e reforçando as relações de *prazer* salientadas por Freud (1908) na fase anal, pois segundo o autor (1908) a fase anal é marcada como uma fase de prazer.

Freud (1908) nos explica que há uma relação de *prazer* do bebê com as fezes marcadas na primeira infância. Belo e Marzagão (2006) retomam as afirmações do psicanalista (1908), elucidando que as fezes são metonímia do corpo do bebê que serão, posteriormente, metaforizadas em outros elementos: dádiva ou presente, dinheiro e pênis. Dentre esses elementos selecionamos para nossa análise, por ser o que nos interessa compreender, o dinheiro.

Com o desenvolvimento e crescimento do corpo a relação de prazer da criança com suas fezes deixa de existir para vir a ser substituída por uma outra relação: sua interação com o dinheiro (FREUD, 1908). Ainda, segundo o autor (1908), o interesse pelo dinheiro não existia na infância. É somente através da (re)ação de um adulto que oferece dinheiro a criança que esta passa a reconhecer nesse objeto e nessa relação conjunta (de posse) uma sensação de prazer. A partir do momento em que é instaurada uma relação de prazer entre a criança e o dinheiro, este torna-se para ela um objeto de valor desejável e aceitável.

Dessa maneira, verificamos que há uma transferência da pulsão primitiva - prazer com as próprias fezes - para outro objeto emergente - prazer com o dinheiro. Logo, observamos que a criança troca a sua relação de prazer com as fezes, por outra relação, também marcada pelo prazer: o dinheiro. Temos, assim, nessa relação da criança com o dinheiro marcada e concretizada como uma união de prazer. Portanto, a relação do sujeito com o dinheiro reforça as sensações de bem-estar da primeira infância que o indivíduo busca retomar no decorrer de toda a sua vida.

Com o tempo a criança passa para a fase adulta e o prazer com o dinheiro ganha também outras perspectivas prazerosas como o poder. O poder vem marcado pela possibilidade de adquirir e comprar distintos objetos. Por isso as relações
Leitura Flutuante, n. 6 v. 1, pp. 65-79, 2014.

entre - dinheiro, poder e prazer - aparecem tão marcadas para o indivíduo ao longo de toda sua vida. Em nossa sociedade capitalista quem tem dinheiro tem a possibilidade de obter mais vantagens e bens do que as pessoas menos favorecidas - reflexão que estamos desenvolvendo desde o início deste artigo.

No *game* em estudo a ficção recria uma realidade paralela da vida, uma vez que tal prática é reforçada dentro da estrutura do jogo digital. O jogador que pretende *vencer* deve comprar algumas vantagens - integradas, permitidas e divulgadas - pela equipe de criação do *game*. Quando o jogador troca o *dinheiro real* pela *moeda virtual* passa a obter vantagens.

Ao realizar a compra do *dinheiro virtual* o jogador passa a poder acessar os atalhos, a ter poderes extras e até ser imortal. Tais vantagens lhe proporcionam sensações de prazer e lhe dão poder diante de seu adversário que não possui as mesmas vantagens *compradas* por esse jogador. Podemos até refletir que o mesmo prazer que o sujeito tinha com suas fezes na fase anal ressurge, mas com outros contornos discursivos (temas e figuras), que aparecem atrelados aos elementos do jogo e que são reiterados e concretizados por aspectos financeiros.

O jogo permite, desse modo, que o jogador tenha um hibridismo de sensações - prazer e poder - que lhe são proporcionados pelo jogo ao comprar as vantagens financeiras e retomadas por seu inconsciente que reconhece nessa prática as mesmas sensações de euforia da infância. Logo, a fase anal se mantém ao longo da vida adulta, pois o sujeito sempre *busca algo* que lhe provoque efeitos e sensações semelhantes dos prazeres/poderes obtidos na primeira infância (FREUD, 1908).

O *game* digital através dos - temas e figuras - e da estratégia criativa do jogo - de trocar *dinheiro real* por *dinheiro virtual* - reforça e *relembra* as sensações de prazer da fase anal do jogador, assim, como reitera, principalmente, as relações de poder, históricas e sociais, de nossa sociedade capitalista na qual quem possui mais dinheiro tem mais benefícios sobre os menos favorecidos. Logo, o *game on-line* ao ser compreendido a partir da teoria psicanalítica nos permite compreender *como* os jogos digitais *alimentam* nossas relações de prazer e poder - adormecidas e vivas - em nosso inconsciente, uma vez que se apresentam de forma sedutora ao jogador
Leitura Flutuante, n. 6 v. 1, pp. 65-79, 2014.

sem que esse reconheça os motivos que o levam à interagir tanto tempo com essa mídia.

Nessa brevíssima reflexão teórica que buscou explicitar os conceitos propostos por Freud (1908), Belo e Marzagão (2006) - da primeira infância com a relação que há entre o dinheiro e a fase anal - foi possível depreendermos, ainda que de forma sucinta, a relação de *prazer* que o sujeito tem em sua fase anal e que é, posteriormente, substituída pela relação de *prazer e poder* com o dinheiro. Assim sendo, pudemos verificar a aplicabilidade da teoria psicanalítica para analisar o Universo dos jogos digitais.

Exposta nossa reflexão sobre a relação entre a fase anal e o dinheiro a partir do *game World of Warcraft* seguiremos para o próximo tópico.

O nível discursivo no *game World of Warcraft*: temas e figuras de desejo

Realizaremos, aqui, uma breve apresentação do Percurso Gerativo de Sentido para que o leitor possa compreender o nível discursivo e de que forma estaremos refletindo sobre o tema e as figuras neste tópico. Salientamos, também, que realizaremos um diálogo entre a semiótica francesa e a psicanálise no momento da análise dos temas e figuras, uma vez que nesse *game on-line* eles são postos como temas e figuras *de* e *do* desejo para o jogador.

A semiótica francesa foi desenvolvida pelo lituano nacionalizado francês A. J. Greimas. O pesquisador propôs a criação de um modelo de estudo no qual nos permitia analisar diferentes tipos de textos através do percurso gerativo de sentido. O percurso gerativo de sentido é “um percurso conceptual que parte de estruturas simples, em profundidade, em direção a estruturas complexas, quanto mais se aproxima da superfície da manifestação concreta” (BEIVIDAS, 2006, p. 48).

O percurso gerativo de sentido se divide em três níveis: fundamental, narrativo e discursivo. Embora sejam três níveis, neste estudo, só nos atentaremos para o nível discursivo - que é o que nos interessa refletir nesta pesquisa. É no nível discursivo que se estabelecem as relações entre os temas e as figuras (BARROS, 2002).

Pietroforte (2010, p. 21) pontua que “as figuras são elementos do discurso que criam a ilusão de um mundo possível por produzir uma referencialização ao mundo natural”. Logo, as figuras (imagens) dos personagens foram escolhidas e pensadas atentamente pelos desenvolvedores do jogo com o intuito de criar a ilusão para o jogador de que ele poderá realizar seus *sonhos* e *desejos* de vivenciar uma outra vida em - um universo mágico - no qual ele pode assumir um ou outros corpos e outras identidades com superpoderes.

Freud (1908) nos explica que nossos pensamentos são um substitutivo de um desejo alucinatório, ou seja, de acordo com o autor os sonhos são realizações de um desejo, pois somente os sonhos são capazes de colocar nosso aparelho mental em ação. Dessa maneira, o *game on-line* traz a possibilidade do jogador *sonhar acordado*.

O jogador ao escolher um dos personagens do jogo digital faz com que seu aparelho mental entre em ação, pois ele tem que lutar por sua sobrevivência enfrentando diversos desafios que lhe são impostos a cada nova fase do *game*. Logo, o jogo *on-line* *permite ao jogador sonhar acordado* movendo seu aparelho psíquico através dos corpos dos personagens que concretizam seus desejos de possuir distintas habilidades e vencer os desafios que lhe são impostos ao longo de seu percurso.

O tema que se concretiza nas cenas do jogo digital é a temática do *prazer*. O *game* cria, um mundo paralelo, no qual o jogador precisa vencer distintos obstáculos para concretizar seu desejo de permanecer vivo e vencer. O tema do prazer é retomado a cada nova fase e quando o jogador pode assumir o corpo de diferentes personagens que concretizam seus desejos.

Lacan (1991) nos esclarece que somos responsáveis por nossos desejos, sejam esses conscientes ou não. Assim sendo, observamos que o jogo digital desperta o *desejo* dos jogadores a partir da possibilidade de vivenciar diferentes sensações sinestésicas de *prazer* que só lhe são possíveis de serem vividas durante o período em que ele está *brincando no mundo virtual*.

Destarte, no *game* digital o tema do prazer se concretiza a partir da
Leitura Flutuante, n. 6 v. 1, pp. 65-79, 2014.

possibilidade de podermos vivenciar uma outra vida e, muitas vezes, experimentar em outro corpo que é um desejo que está sempre presente em nossos sonhos. Nessa lógica, observamos que a estratégia discursiva do jogo está associada a sequência das cenas que foram pensadas estrategicamente por seus desenvolvedores com o objetivo de despertar os desejos (in)conscientes do jogador permitindo a ele a *ilusão* de poder realizá-los.

Assim sendo, o mundo virtual é a possibilidade de o jogador concretizar seu desejo de estar em um outro corpo, de ser uma outra pessoa e, mais que tudo, de poder assumir uma vida irresponsável, com uma ou mais identidades que lhe possibilita(m) realizar ações das quais ele *não poderia*, ou melhor, *não deveria* realizar no mundo real. Esses são *desejos* que existem em seu (in)consciente e clamam para serem alcançados, mais que isso: eles suplicam para serem realizados. Logo, o jogador ao entrar no Universo do jogo digital tem a possibilidade de concretizá-los sem sofrer nenhum risco ou punição no mundo real.

Com a realização de uma análise interdisciplinar entre - o nível discursivo do percurso gerativo de sentido e da psicanálise - foi possível compreendermos porque o *World of Warcraft* conseguiu milhões de adeptos. Ele ao possibilitar a realização dos desejos dos jogadores, fossem esses, conscientes ou não, produz a sensação de prazer no usuário que busca permanecer no *game* o maior tempo possível de forma a manter essa sensação de bem estar.

Considerações finais

Neste estudo realizamos uma pesquisa interdisciplinar, pautada pelos conceitos da semiótica discursiva (GREIMAS; COURTÉS, 2008); (BARROS, 2008) e da psicanálise (FREUD; 1996, 1973 [1908; 1900]), (BELO e MARZAGÃO, 2006) e (LACAN; 1991 [1959-1960]) - respeitando a epistemologia de cada teoria de forma a extrairmos o melhor de cada uma.

Verificamos a partir do estudo do *World of Warcraft* que ele possibilita ao jogador poder concretizar seus *desejos*, assumindo um outro corpo, uma outra identidade e vivendo em outra vida que não a sua própria. Dentre as teorias que conjecturam sobre o conceito do *desejo*, sabemos que a psicanálise tem por

excelência a observação e a compreensão desse tema (COELHO, 2010), Por isso, apoiamo-nos nela como arcabouço teórico. Ressaltamos, ainda, que o conceito sobre desejo apareceu marcado em toda construção das cenas no *game* em análise, *World of Warcraft*, como uma estratégia de sedução para envolver o jogador e a levá-lo jogar.

O jogador ao *entrar* no *World of Warcraft* *pode* trocar *dinheiro real* por *dinheiro virtual* para obter vantagens no jogo e, assim, fica em vantagem, a frente de seus oponentes. Verificamos, ainda, que a relação do jogador com o elemento dinheiro aparece marcada desde sua fase anal, como nos explica Freud (1908). O jogador reconhece esse componente, o dinheiro, como algo que lhe dá prazer.

Na vida adulta, como ressaltamos junto ao estudo freudiano, o dinheiro é estimulado a dar prazer, porque serve, em muitos casos literalmente, como *moeda de troca*. Portanto, o jogador ao transferir *dinheiro real* ao jogo para obter o *dinheiro virtual* reafirma no jogo as sensações de prazer da primeira infância. Logo, o jogo *on-line* cria enlaces semelhantes com a realidade em que vivemos, na qual quem possui dinheiro tem vantagens em relação ao outro sujeito que não possuiu as mesmas condições financeiras, confirmando, assim, a estrutura capitalista de nossa sociedade.

O tema do prazer aparece marcado em todas as cenas do jogo. Isso porque ele concretiza a *ilusão* de podermos realizar nossos sonhos: vivenciar uma outra vida em um outro corpo, escolhendo, a raça e a classe a qual desejamos pertencer. Tais características não fazem parte de nossa realidade, pois estamos presos a um corpo, a uma classe e a uma raça da qual muitas vezes não gostaríamos de *ser e ter*.

As figuras neste *game* se concretizam a partir de onze personagens em cada reino dentro do jogo digital e criam a ilusão no jogador de ele poder assumir um outro corpo num mundo mágico no qual podem vivenciar uma vida em outros corpos e com outras identidades.

Acreditamos que o jogo conseguiu milhões de adeptos, pois ele possibilitou ao jogador, ter um outro *corpo* e uma outra *imagem*. Desse modo, verificamos
Leitura Flutuante, n. 6 v. 1, pp. 65-79, 2014.

conforme descrito em outra oportunidade por Coelho (2010), que os *games on-line*, ofertam aos usuários a *ilusão* de concretização de seus desejos em forma de prazer.

Sabemos que muito há para se refletir sobre essa temática, *games on-line*, a partir de um estudo interdisciplinar - da semiótica discursiva e da psicanálise - mas estamos avançando um passo por vez, abrindo caminhos para futuros investigadores que assim que nós se proponham a realizar pesquisas interdisciplinares.

Notas:

* Pós-doutoranda TIDD/PUC-SP, bolsista FAPESP. Contato: patriciafariascoelho@gmail.com

¹ Santaella (2010: 17) explica que “a ubiqüidade destaca a coincidência entre deslocamento e comunicação, pois o usuário comunica-se durante o seu deslocamento deslocamento”.

Referências:

BELO, Fábio Roberto Rodrigues; MARZAGAO, Lúcio Roberto Avareza e perdularismo. *Psyche*, São Paulo, v. 10, n.19, dez. 2006.

BARROS, Diana Luz Pessoa. de. *Teoria semiótica do texto*. São Paulo: Ática, 2002.

BEIVIDAS, Waldir. *Semióticas sincréticas (o cinema)*. Posições. 1. ed. Rio de Janeiro: Edição particular *online*, 2006. Disponível em: <<http://www.fflch.usp.br/dl/semiotica/downloads/down.html>>. Acesso em: 17 jun. 2013.

COELHO, Patrícia Margarida Farias. “Análise da performance do jogador no game World of Warcraft: um mundo de papéis”. *ILLUMINAZIONI Rivista di Lingua, Letteratura e Comunicazione*, v. 27, p. 160-196, marzo, 2014, p. 160-196. Disponível em: <<http://compu.unime.it/ventisette.html#>>. Acesso em: 17 jun. 2013.

_____. *Advergame* erótico: uma estratégia de sedução publicitária. *Semeiosis: semiótica e transdisciplinabilidade* em revista, São Paulo, setembro, 2011, p. 1-15. Disponível em: <<http://www.semeiosis.com.br/u/50/>>. Acesso em: 17 jun. 2013.

_____. *O fetichismo na publicidade*: um estudo semiótica da campanha "Demoníaca" da *lingerie* da marca Duloren. São Paulo. Tese de doutorado apresentada à Coordenação de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica. 2010.

CORREIA, Thais Machado Moraes. *Real, Simbólico e Imaginário em Lacan*. Disponível em:

http://www.nucleohumanidades.ufma.br/pastas/CHR/2005_3/thais_correia_v3_ne.pdf. Acessado em 17 jul. 2014.

DINIZ, Rodrigo Diniz. *O Dinheiro na Teoria Psicanalítica*. Disponível em: <<http://psicologiaecontexto.files.wordpress.com/2012/02/2.pdf>> Acessado em 17 jul. 2014.

FOUCAULT, Michel. *A palavra nua de Foucault*. Tradução de Clara Allain. *Folha de São Paulo*, 22 de Novembro de 2004.

_____. Qu'est-ce qu'un auteur? *Bulletin de la Société Française de Philosophie*, 63º ano, no 3, julho-setembro de 1969, p. 73-104.

FREUD, Sigmund. Caráter e Erotismo Anal. 1908. In: _____. *Obras psicológicas completas*. Trad. Ed. Standard Brasileira (ESB). v. IX. Rio de Janeiro: Imago, p. 218. 1996.

_____. La ininterpretación de los sueños (1900). In: _____. *Obras completas*. Trad. Luis Lopez Ballesteros y de Torres. 3. ed. Madrid: Biblioteca Nueva, 1973. p. 343-720.

LACAN, Jacques. (1959-1960). *Livro 7: A ética da psicanálise*. Trad. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1991.

LÉVY, Pierre. *L'Intelligence collective : pour une anthropologie du cyberspace*. Paris: La Découverte, 1994.

Leitura Flutuante, n. 6 v. 1, pp. 65-79, 2014.

_____. *As Tecnologias da Inteligência*. O futuro do pensamento na era da informática. Coleção Trans, Rio de Janeiro: 34, 1993.

MONTEIRO, V. J. R. *Os sentidos atribuídos a vida escolar de jovens por meio da participação em projetos de produção de jogos digitais*. Santa Catarina. Universidade do Estado de Santa Catarina - UDES, 2006. Dissertação de Mestrado apresentada à Coordenação de Pós-Graduação em Educação. <http://www.faed.udesc.br/arquivos/id_submenu/151/valter_jose_rangel_monteiro.pdf>

Acesso em: 17 jun. 2013.

PIETROFORTE, Antonio Vicente Seraphim. *Análise do texto visual: a construção da imagem*. São Paulo: Contexto, 2008.

ROUDINESCO, Elisabeth; PLON, Michel. *Dicionário de psicanálise*. Trad. Vera Ribeiro, Lucy Magalhaes. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

SANTAELLA, Lúcia. *A ecologia pluralista da comunicação: conectividade, mobilidade, ubiquidade*. São Paulo: Paulus, 2010.