

TRABALHO 20

**JOGOS ONLINE E UMA
REALIDADE ILUSÓRIA**

**JENNIFER MIANES SACERDOTE
MATEUS SANTIAGO PACHECO**

Como fazer a referência ao citar o trabalho 20

SACERDOTE, Jennifer Mianes; PACHECO, Mateus Santiago. Jogos online e uma realidade ilusória. In: NASCIMENTO NETO, José Osório do; RIBEIRO, Nonie; CANDIOTTO, Lucimara Bortoleto. (Orgs.). *Tecnologia e inovação: limites e possibilidades do metaverso para a pesquisa, extensão e internacionalização*. Anais do Seminário de Pesquisa, extensão e internacionalização. (Regional Centro Sul – SEPESQ e Jornada de Iniciação Científica Estácio). 1. ed. Curitiba: GRD, 2023. ISBN: 978-65-997628-5-7 FATEC | ISBN: 978-65-997628-4-0 ESTÁCIO | DOI: 10.5281/zenodo.7922707

JOGOS ONLINE E UMA REALIDADE ILUSÓRIA

Jennifer Mianes Sacerdote
Mateus Santiago Pacheco

Buscando entender os efeitos do uso de jogos online, principalmente do gênero *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG), foi realizada uma pesquisa acerca do mesmo e seus possíveis impactos. MMORPG são jogos onde o indivíduo é inserido em um mundo aberto, com enorme capacidade de jogadores, que podem jogar online ao mesmo tempo, dando origem a primeira parte do nome *Massively Multiplayer Online*. A segunda parte do nome é a que mais conseguimos relacionar com psicologia e expressão, já que *Role-Playing Game* significa, de forma literal, jogo de interpretação de papéis. Isso nos diz que é possível que o indivíduo crie seu próprio personagem, dando características físicas e até mentais a ele, podendo essas serem ou não parecidas com o indivíduo. Nesse momento podemos analisar alguns aspectos dessa nova “realidade”, pois o indivíduo pode criar um personagem com as mesmas características que ele, por querer estar cada vez mais imerso no jogo ou criar um personagem completamente diferente dele. Isso pode ocorrer porque o indivíduo quer dissociar dele mesmo, do meio que está inserido ou por qualquer outro motivo pessoal. Além disso, ele pode escrever sua própria história dentro do universo do jogo, conhecer e interagir com pessoas do mundo inteiro, e, dentro desse mundo, não há um objetivo específico. O jogador pode decidir praticamente tudo o que quer fazer, desde ser um pescador numa vila litorânea, quanto ser o jogador número um no *ranking* do jogo. Com base nas teorias de Freud (1893/2016), a fantasia é a realização de um desejo. Quando cria uma nova realidade dentro de um jogo, o indivíduo produz uma relação com a tela, a qual é uma fantasia. Ao decidir como será seu personagem, este pode possuir aspectos do próprio sujeito, aspectos os quais deseja ter ou apenas aspectos que o causem prazer e/ou diversão. Dentro do jogo, o indivíduo – na figura,

agora, de jogador – interage com a realidade virtual e vivência sentimentos de acordo com o que acontece, porém, ao fim, ainda é apenas um jogo e não sua realidade de fato. Esse ambiente virtual criado pode incluir a realização de coisas as quais o jogador não consegue realizar no mundo real, complementando necessidades individuais de realização social (HEYDE, 2007). Segundo Petry (2011), interpretar o papel de um personagem amplia a vida, por dar a possibilidade de ensaiar outras possibilidades. Para Lacan (1966/1967/2008) fantasiarmos para dar conta de uma realidade a qual não suportamos. Contudo, inserir-se em um meio criado para deslocar-se da realidade não anula que estamos todos ligados à nossa própria realidade particular.

Palavras-chave: mmorpg; psicologia; psicanálise; expressão; realidade virtual.

REFERÊNCIAS:

FREUD, Sigmund. **Estudo sobre a histeria**. Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud. São Paulo: Companhia das Letras, original publicado em 1908/2016. (Vol. 2)

HEYDE, Carla Junger. **Auto-realização de jogadores de Tibia – MMORPG**. 2007.

Dissertação (Mestrado em Sociologia – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas)– Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007. Disponível em:
<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/11382/000614100.pdf?sequence=1> Acesso em: 05 out. 2022.

LACAN, J. **Função e campo da fala e da linguagem em psicanálise**. In J. Lacan, Escritos. Rio de Janeiro, RJ: Jorge Zahar, 1998. (Trabalho original publicado em 1953).

MERÍZIO, Fernando Luís; ANGELI, Gustavo; BENEVENUTI, Jeisa; PEREIRA, Maurício Marquadt. **Psicanálise e Jogos digitais: uma proposta de análise do MMORPG e seus enlaces com a repetição freudiana**. Revista da UNIFEBE, 2022.

Disponível em:
<https://www5.unifebe.edu.br/RevistaUnifebe/RevistaBemEstar/6.%20Jogos%20Digitais.pdf>. Acesso em: 05 out. 2022

PETRY, A. S. **Heavy Rain ou o que podemos vivenciar com as narrativas dos games.** Anais Salvador: SBC, 2011. Disponível em: http://sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/full/92019_1.pdf. Acesso em: 05 out. 2022.

PETRY, A. **ALÉM DO LEVEL-UP: ASPECTOS PSICOLÓGICOS DOS JOVENS ADULTOS AO FAZEREM USO DOS JOGOS DE MMORPG.** Unoesc & Ciência - ACBS, [S. l.], v. 6, n. 2, p. 137–144, 2015. Disponível em: <https://periodicos.unoesc.edu.br/acbs/article/view/6584>. Acesso em: 5 out. 2022.