



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA

REFLEXÕES ACERCA DO JOGO ELETRÔNICO

JOÃO PESSOA
DEZEMBRO DE 2021

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA

WILSON JOSÉ VIEIRA ALVES

REFLEXÕES ACERCA DO JOGO ELETRÔNICO

Trabalho de Conclusão de Curso da
graduação em Psicologia na
Universidade Federal da Paraíba
como requisito para obtenção do
título de psicólogo, sob orientação
da professora Cleide Pereira
Monteiro.

JOÃO PESSOA
DEZEMBRO DE 2021

WILSON JOSÉ VIEIRA ALVES

REFLEXÕES ACERCA DO JOGO ELETRÔNICO

Trabalho de Conclusão de Curso da graduação em Psicologia na Universidade Federal da Paraíba submetido à banca examinadora como requisito para obtenção do título de psicólogo, sob orientação da professora Cleide Pereira Monteiro.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a Dr^a Cleide Pereira Monteiro - Orientadora

Prof. Dr. Adriano Azevedo Gomes de León – Examinador interno

Dr. Daniel Neves Abath Luna – Examinador externo

JOÃO PESSOA

DEZEMBRO DE 2021

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Cynthia, meu amor, que pelo carinho e dedicação à vida sempre me inspiram a tentar mais.

Agradeço à Mylena, minha irmã, pelas incontáveis conversas sobre assuntos variados que me colocavam a pensar.

Agradeço à D'an, minha amiga, por me apresentar a Undertale e aos jogos Indies, que se tornaram uma peça importante deste trabalho.

Aos meus amigos, Lucas, Anderson, Jéssica, Severino, Tiago, Maria Heloisa, Antonini, Andreza, Nathália e Patrícia. Pela companhia e momentos em sala e fora desta.

Também aos colegas com quem tive poucos, mas importantes momentos compartilhados.

Aos professores Henrique e Mônica, pelos bons momentos que passei em seus grupos.

Aos professores Cleide e Adriano pelas orientações deste trabalho e pelos bons momentos em sala de aula e fora desta.

RESUMO

O jogo eletrônico, ou videogame, surgiu nos anos 60, porém devido aos seus poucos recursos tecnológicos foi logo esquecido. Sendo retomado nos anos 80 graças aos avanços tecnológicos e se tornando uma maneira de diversão que afastava os sujeitos das ruas que crescentemente se tornava perigosa, afastando assim o sujeito do outro. Este ensaio teve por objetivo levantar reflexões sobre o jogo eletrônico e suas relações com o contemporâneo, dividindo-se em quatro tópicos; 1) O jogo eletrônico e o mal-estar: o tamponamento pelo gadget; 2) A violência e o imperativo da narrativa: a necessidade de se eliminar o outro; 3) A lógica neoliberal e os jogos: A competição e o aprimoramento de si e do personagem; 4) Gamers identidade, terapêutica e política. Tomou-se como fio condutor das reflexões, a eliminação ou afastamento do outro, pensando a partir de Freud em o Mal-estar na Cultura que coloca o outro como uma das principais fontes do mal-estar e se apoiando em Han com seu conceito de Sociedade do Cansaço que fala que a sociedade contemporânea é uma sociedade que nega a negatividade do outro. E o discurso do capitalista de Lacan, o qual não faz laço, pois não é necessário para o sujeito ir ao campo do outro. No primeiro tópico, procurou-se estabelecer as relações do videogame como *gadget* que vem para tamponar o mal-estar e as frustrações da vida. O segundo buscou analisar como a violência, eliminação do outro, é uma condição imperativa dos jogos e com quais fantasias dos jogadores ela se relacionam. O terceiro como o jogo e o neoliberalismo se relacionam através de uma lógica de eliminação e competição. E por fim procurou-se, a partir da reação de parte da comunidade de *Gamers* à certos elementos fora da normatividade como suas subjetividades se relacionam à sociedade contemporânea e aos próprios jogos eletrônicos.

Palavras Chave: Videogame; Jogos Eletrônicos, Neoliberalismo; Psicanálise; Sociedade do Cansaço

Sumário

1.Introdução	7
2. O jogo eletrônico e o mal-estar: o tamponamento pelo gadget	9
3. A violência e o imperativo da narrativa: a necessidade de se eliminar o outro.....	11
4. A lógica neoliberal e os jogos: O aprimoramento de si e do personagem.	15
5. Gamers identidade, terapêutica e política.....	19
6.Considerações Finais	22
Referências	23

1.Introdução

Nascido nos anos 60 o jogo eletrônico começou como um simples jogo de ping pong que não chamou muita atenção. O videogame só recebeu atenção nos anos 80, graças ao avanço das tecnologias se tornou uma máquina mais interessante e divertida. Também é graças à entrada da mulher e aumento da violência urbana que os jogos se instalaram com facilidade no cotidiano das pessoas. Se tornando uma forma de diversão que não envolvia ir à rua e tomar seus riscos, assim como também não envolveria necessariamente outra pessoa para que a diversão fosse possível (Martinez, 2009).

Han (2015) chama a sociedade contemporânea de sociedade do cansaço, tal sociedade se caracteriza pelo fim de um paradigma imunológico, onde se procuraria eliminar um outro que lhe é estranho, para entrar em um paradigma do desempenho no qual a negatividade, entendida por diferença do outro, é negada, sendo transformada em positividade, entendida por igualdade. Logo, a sociedade contemporânea há um excesso do eu, sem que haja um outro que ponha limite. Portanto, se estaria em um excesso de positividade, ou seja, negando a negatividade e a transformando em positividade. Na qual os sujeitos se encontram sem um outro sob o qual se assujeitariam, neste sentido o eu é autodeterminado, podendo ser qualquer coisa, já que não um outro a quem não-ser, no sentido de que o eu introjetaria tudo sem repelir nada, pois tudo pode ser (Freud, 1925/2011)

Freud (1930/2010) em o Mal-estar na Cultura fala que o ser humano quer ser feliz tendo esta aspiração dois lados, ausência de dor e desprazer e intensas sensações de prazer e tal princípio rege o funcionamento do aparelho psíquico. No entanto este objetivo é irrealizável. Freud coloca três coisas como fonte de desprazer do ser humano; o poder superior da natureza, a fragilidade dos nossos corpos e a deficiência das disposições que regulam os relacionamentos na família, no Estado e na sociedade. Sendo esta última, a principal fonte do sofrimento humano, trazendo para ilustrar o aforisma de Hobbes " o homem é lobo do homem" para ilustrar esta situação de desprazer diante do outro (Badin & Martinho, 2018). Portanto, esse excesso de positividade do qual Han (2015) menciona, pode estar ligado ao mal-estar. Na medida em que se nega ao outro sua diferença, deixa-se de estar diante deste, apaziguando o sentimento de mal-estar.

Podemos pensar, em um certo sentido, que os jogos eletrônicos ao oferecerem um mundo virtual afasta o sujeito destas formas de desprazer. No jogo eletrônico, não há outro na medida em que o jogador interage, quase que unicamente com o jogo, sua

forma, narrativa e suas personagens. O corpo do personagem principal pode ser aprimorado e a narrativa comumente trabalhará para o bem do personagem, assim a natureza e as fraquezas do corpo também não o atingiria. Como comenta Freud (1942/2015) sobre as narrativas de livros e novelas, onde o herói é sempre deixado em uma situação perigosa, mas isto pouco importa, pois o leitor tem certeza de que nas próximas páginas o protagonista será salvo, assim também são as narrativas dos jogos, já que a morte do protagonista implica em perder o jogo, o protagonista jamais estará em perigo.

Neste sentido, os personagens são estabelecidos pela narrativa, o Personagem Principal (PP) seus aliados e inimigos são logo definidos e expostos, não havendo espaço para erros e mal entendidos. Tendo uma vez sido estabelecido quem é o inimigo, é necessário derrotá-lo, matá-lo, aniquilá-lo, eliminá-lo. A narrativa dá ao jogador seu imperativo. Mate! Neste sentido, é memorável o que Lacan diz que "nada força ninguém a gozar, senão o supereu. O supereu é o imperativo do gozo - Goza!" (Lacan, 1972/2008, pg. 11). Portanto, pode-se estabelecer uma analogia entre a narrativa dos jogos, suas regras, dinâmicas e mecânicas e o supereu. Não há nada que force o jogador a matar, derrotar seu inimigo, que não seja a narrativa. Que diz "Mate!" Na medida, em que para se avançar no jogo não há outra opção a não ser derrotar os inimigos.

É também possível de se pensar que não há outro, como alteridade, exterior e diferente (Levinas, 1980), no jogo eletrônico pois uma vez estabelecida estas personagens na narrativa, o jogador, sabe sem erros quem são seus inimigos e estes não possuem subjetividade, não são diferentes do que é dito pela narrativa.

Este ensaio objetiva pensar o jogo eletrônico como um aparato que reflete o distanciamento e apagamento do outro presente na sociedade contemporânea. O mal-estar causado pela diferença é rapidamente apaziguado através deste objeto, que não requer a passagem pelo outro. Pretende-se percorrer um caminho refletindo por quatro pontos 1) o jogo eletrônico como gadget no discurso do capitalista, 2) relação com a violência e a narrativa dos jogos. 3) O jogo eletrônico e lógica neoliberal e 4) Os gamers identidade e política.

Neste percurso, lançou-se mão dos conceitos de Mal-estar (1930/2010) de Freud, na medida em que este é inerente à cultura e aos sujeitos nela inseridos e o outro se coloca como sua principal fonte. A Sociedade do Cansaço de Han (2015), pois este descreve a sociedade atual como um lugar onde há um excesso do eu, positivo e a negação do negativo, outro. Tornando assim, o outro em positividade, em eu. O

discurso do capitalista de Lacan (1972), ferramenta utilizada certo estado do contemporâneo onde não é necessário ir ao campo do outro para se ter acesso ao gozo. O neoliberalismo como um modelo de gestão psíquica (Safatle, 2021) e por fim o conceito de identidades *prêt-à-porter* de Suely Rolnik (1997). Passando por estes pontos pode-se pensar o jogo eletrônico não somente como um *gadget* que tampona o mal-estar, mas também como um objeto reflexo da sociedade que o cria e das subjetividades que o consomem.

A escolha pelo tema se deu pela minha experiência com jogos. Muitas vezes queria apenas ver a história do jogo e era obrigado a passar por incontáveis inimigos e passos. E das minhas relações com meus amigos, que também jogavam, muitas vezes reclamando da falta de ação ou de personagens que fugiam ao padrão.

No tocante ao método, foi feita uma pesquisa bibliográfica acerca dos temas aqui tratados, nas bases de dados Scientific Electronic Library Online (SciELO), Periódicos Eletrônicos de Psicologia (PePsic) e Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), assim como pesquisas em sites, blogs e jornais sobre jogos eletrônicos.

2. O jogo eletrônico e o mal-estar: o tamponamento pelo gadget

Lacan no seminário 17 retoma as três profissões ditas por Freud, impossíveis, e adiciona mais uma: a de fazer desejar, para em seguida articular à tese dos quatro discursos que fazem laço social. Deste modo, educar corresponde ao discurso do universitário, governar ao do mestre, analisar ao do analista e fazer desejar ao da histórica. Neste sentido, os discursos são modos de aparelhar o gozo na linguagem, já que no processo civilizatório é necessária uma renúncia pulsional e, portanto, uma perda de gozo (Badin & Martinho, 2018; Lacan, 1992). Gozo que é de certa forma recuperado pelos jogos, como discutir-se-á mais à frente.

Na teoria dos discursos, há somente quatro lugares, que são ocupados pela; verdade, agente, outro e produção. Em cada um destes discursos é possível rotacionar em um quarto de giro para se chegar em outro discurso. É possível notar, que em nenhum dos discursos o agente, lugar ocupado pelo sujeito, tem acesso ao local da verdade. E é necessário passar pelo campo do outro, para se ter acesso a produção. Portanto, pode-se observar que nesses discursos é necessário ao agente vá ao campo do outro e faça laço com este, perdendo assim, parte do gozo. (Caversan & Silva, 2020)

No entanto, Lacan fala de um "quinto discurso" e o chama de discurso capitalista, que se diferencia dos outros por não derivar de um quarto de giro e estar em curto-circuito, significando que não há relação com o agente/semblante e o outro/gozo. Pode-se pensar a partir disto que a relação do sujeito, neste discurso, não é com o outro, já que não é necessário que o sujeito vá a seu campo para que chegue à verdade, que ocupa o lugar da produção, que nos tempos contemporâneos é ocupado pelo gadget, objeto da ciência ofertado pelo capital, que toma esse espaço no discurso do capitalista (Braunstein, 2010).

O gadget é uma palavra inglesa e pode ser traduzido como bugiganga. Em termos gerais o gadget é entendido como um dispositivo tecnológico; smartphones, apps, computadores, programas, etc. No entanto, há vários usos para esta palavra que podem dizer de um objeto cujo o nome ou função não é conhecido. Lacan em 1970 menciona a palavra gadget ao responder um questionamento e fala deles, como objetos que são ofertados pela ciência, que de certo modo alienam o saber-fazer do trabalhador e objetiva esta primeira, a ciência. Sendo assim, esse saber é materializado na forma de um produto e logo sendo comercializado, passando a se engendrar nas subjetividades dos sujeitos (Bezerra, 2020).

Tal objeto tem a intenção de se tamponar uma falta causada pelo mal-estar. Sendo feito para ser consumido e rapidamente substituído por outro com a mesma promessa. É também, possível notar que o sujeito comanda, mas também pode ser comandado pelos objetos, já que ao estarem em curto, eles se relacionam bidireccionalmente. Portanto, esse modo de discurso visa um apagamento do outro e o tamponamento da falta. Na medida em que o sujeito não tem que lidar com os entraves da relação com este primeiro. No entanto, é impossível de se tamponar esta falta, tão logo um objeto falha, há sempre outro pronto para saturar o sujeito (Caversan & Silva, 2020; Braunstein, 2010).

Neste sentido pode-se pensar, o jogo eletrônico como um desses produtos que são ofertados pelo capital e que graças ao avanço das ciências tecnológicas se tornam cada vez mais potentes, trazendo em suas especificações significantes fálicos (Martinez, 2009) E apelam a um público cada vez maior, significando que as empresas investem orçamentos maiores em produções que procuram ser ainda mais detalhistas que as anteriores, sempre visando extrair do mal estar dos jogadores seu lucro ao ponto de no ano de 2021 terem gerado 175,8 bilhões de dólares no mercado global, mesmo em

queda e os orçamentos médios dos jogos mais populares variando entre 60-80 milhões de dólares (Wijman, 2021; Valente, 2020; Veresockaya, 2020).

Para ilustrar essa situação de desconforto com a realidade e suas castrações e o tamponamento destas pela via dos jogos a tese de doutoramento de Nogara (2020) traz falas de jogadores adictos uma delas mostra bem esta situação. Um deles diz: "sem esses três [cinema, música e jogos], os humanos não aguentariam viver, é muita responsabilidade e dificuldade. Esses três aliados ajudam para que a vida seja mais prazerosa"(Nogara, 2020, pg. 75). O sujeito em questão é um jovem de 23 anos, que não estuda e até o momento da tese estava desempregado. Seus pais atribuem essa situação aos jogos, mas o jovem discorda e diz que os jogos são um remédio para seu mal-estar.

Outro exemplo da mesma dissertação é essa fala " Mas, é relativo, de acordo com o esforço de cada um. Porém se você traçar um objetivo de chegar lá, você sabe o caminho. Você tem que ter isso [esta parte se refere ao jogo eletrônico], aquilo, mas na vida não. Tenho amigos que já fizeram cursos com o fulano mais top e estão lá... trabalhando em clínica popular, tristes e ganhando pouco. Não tem como você definir que vai dar certo" (Nogara, 2020, pg. 90) O interessante desta fala é notar que há uma certa compensação no jogo eletrônico do que é perdido na vida real, é por não ter certezas na vida que ela busca se esforçar em conseguir objetos do jogo, os quais são certos de se ganhar, usando assim o jogo como um tamponamento desta incerteza, própria da vida.

É em exemplos como este que se vê que o jogo eletrônico aparece como um gadget. Um objeto cujo a função não se sabe ao certo. Inicialmente deveria ser apenas um jogo, uma brincadeira, mas como vemos, ele já não é somente um jogo. É através de seu uso que os jogadores tem lidado com as faltas que existem em suas vidas, sem que seja necessário ir ao outro. Já que como aponta Martinez (2009) parte do seu sucesso dos jogos se deve a se poder jogar em casa sem correr os riscos da rua. Sem estar à mercê da falta do outro e de suas regulações como comenta Freud (1930/2010)

3. A violência e o imperativo da narrativa: a necessidade de se eliminar o outro

Undertale jogo criado por Toby Fox foi lançado em 2015 para as principais plataformas de jogos; Computador, Playstation e Xbox. Sendo um jogo independente, ou seja, sem a ajuda financeira de uma publicadora e/ou distribuidora de jogos. Ao iniciá-lo, logo somos apresentados a uma história que parece ter se baseado em um

conto de fadas. "Haviam humanos e monstros e eles conviviam em paz até que entraram em guerra e os monstros foram selados em uma montanha". A Criança, personagem principal deste jogo, cai em um buraco e entra neste mundo dos monstros. Logo que cai se depara com Flowey um monstro em forma de uma simpática flor que a informa de que ela está no mundo dos monstros e logo lhe dá as primeiras instruções.

Assim, entramos em uma tela que mais tarde será a tela de combate e Flowey nos diz que devemos ficar parados para recebermos as "pétalas da amizade" que nos dariam LV, abreviação de LOVE, que se traduz por amor. Ao ser atingido por essas pétalas Flowey revela que as pétalas eram balas e que a verdade daquele mundo é matar ou morrer. Não se tem outra escolha. Após isso a criança é resgatada por Toriel um monstro com características maternas que leva a Criança para casa e a cura dos danos que Flowey a infligiu. Após isto, Toriel ensina as mecânicas do mundo, que são as mecânicas do jogo -as ações possíveis de serem feitas- e incentiva a personagem principal a resolver os conflitos, as lutas com os monstros, conversando com estes ao invés de utilizar de violência. Ao fim a Criança pergunta a Toriel, como ela pode voltar para casa. Com isso Toriel se vê obrigada a fechar as portas que dão acesso ao mundo dos monstros, pois se a criança sair será morta.

Entramos então, em uma batalha com Toriel onde não parece haver opção senão matá-la, no entanto, há. Quando se encerra o confronto a Criança sai das ruínas e vai ao mundo dos monstros em busca de uma maneira para voltar para casa e nessa jornada as decisões sobre poupar os monstros, matá-los todos ou alguns influenciará na relação das personagens com a Criança e o rumo do final da história.

Apesar de Undertale ir na direção contrária, nesse jogo não é necessário matar nenhum inimigo, ele denuncia uma premissa comum acerca da maioria dos jogos eletrônicos. É necessário que o Personagem Principal mate os outros personagens as quais a narrativa denomina de vilões, inimigos, oponentes, em suma, o outro que é tido como diferente, que não se alinha ao protagonista e seus aliados.

Neste sentido, pode-se perceber que o outro é apenas um objeto sob o qual se direciona a agressividade do jogador. Freud comenta em *O Mal-estar na civilização* (1930/2010, pg. 123-124)

"o próximo não é apenas um possível ajudante e um possível objeto sexual, mas também uma tentação para se satisfazer nele a agressão, explorar sua força de trabalho sem recompensá-lo, usá-lo sexualmente sem o seu consentimento, apropriar-se de seus bens, humilhá-lo, causar-lhe dor, torturá-lo e matá-lo"

Este comentário de Freud sobre o outro, fala de certa forma sobre um modo de se gozar do outro os quais é necessário renunciar para se conviver em sociedade. No entanto, no jogo eletrônico não é necessário renunciar a isto. Já que ações no mundo virtual, não afetam o mundo real. Por exemplo, na famosa franquia de jogos Grand Theft Auto (GTA) cujo o protagonista é um fora da lei. É possível matar quase todos seus NPCs (non playble character) -personagens com quem não se pode jogar-, roubar carros, bancos, ser perseguido pela polícia e fugir desta. É interessante ressaltar que GTA V, o quinto jogo da franquia continua como um dos jogos mais jogados no ano de 2021, oito anos após seu lançamento (Nascimento, 2021).

Em jogos eletrônicos é comum que haja sistema de Níveis, - Level (LV) em inglês - é uma mecânica comum em jogos. O nível de uma personagem determina certos atributos, como pontos de vida, ataque, defesa, etc. Para se ir de um nível a outro é necessário acumular pontos de Experiência (EXP) sendo necessário derrotar inimigos e/ou completar tarefas que envolvem derrotar inimigos. Undertale brinca com a sigla EXP (Experience Points) e LV (Level), tornando a Experiência em Execution Points, Pontos de Execução e LV em LOVE, Level of Violence, Nível de violência, revelando esta faceta dos jogos, a necessidade de aniquilar o outro para progredir, ganhar, lucrar, como descreve Freud (1930/2010). No entanto, há jogos que não há esse sistema de níveis, para progredir e ganhar novos equipamentos e habilidades, é necessário derrotar inimigos.

É perceptível que no jogo eletrônico é ofertado um mundo virtual, onde estas renúncias não precisam ser feitas. Há uma diferença, no entanto, Freud coloca o próximo, o outro, como um objeto possível de ser direcionado os impulsos agressivos. Porém, no jogo eletrônico isto é uma necessidade, é necessário matar, usar o outro como este objeto. Decidir jogar, é decidir se submeter a esta estrutura da narrativa que torna necessário eliminar o outro, para ganhar pontos, de certa forma explorá-lo, colocá-lo sob o trabalho de ser eliminado para pontuar, que não cessa até que se pare de jogar.

Freud (1919/2010) em “Batem numa criança”, conta que dois de seus casos quatro casos femininos, desenvolveram por cima de uma fantasia de surra masoquista uma superestrutura de devaneios que se tornara importante para aquelas pessoas, pois com essa superestrutura era possível satisfazer-se, mesmo ao se renunciar os atos masturbatórios. Em um dos casos o conteúdo "apanhar do pai" poderia entrar na consciência, contanto que o sujeito estivesse disfarçado em sua fantasia. Com esta deixa

podemos pensar que as narrativas dos jogos funcionam como essas superestruturas que disfarçam o sujeito desejante e sua fantasia (Nogara, 2020).

Sendo assim, pode-se pensar que estas histórias são feitas dessa maneira, com certa intencionalidade. Ao se disfarçar, esse modo violento de gozar, afasta o sujeito de se implicar em seu gozo. Freud (1908/2015) comenta sobre os escritores, que eles em sua técnica escrita formas de ocultar seus devaneios egoístas e transformá-los em prazeres puramente estéticos, permitindo assim que desfrutemos de nossas próprias fantasias sem medo ou pudor. Portanto, os jogadores tem acesso a uma forma "desimplicada" de sua fantasia, através de um objeto -gadget- que é ofertado pelo mercado. Mas qual seria a fantasia do jogador?

Em “O poeta e o Fantasiar” Freud (1908/2015) afirma que a criança deseja ser um adulto imitando-o o que é de seu conhecimento sobre a vida dos adultos e faz isso através das brincadeiras. No entanto, a criança não quer ser qualquer adulto, mas um adulto poderoso. Como o protagonista do jogo que tudo enfrenta e a todos derrota. Então, a partir disto jogador e protagonista se conectam em uma relação especular por meio de um controle onde cada movimento dos dedos do jogador corresponde a um movimento do personagem.

Outro ponto interessante, é um comentário de Freud (1908/2015) sobre a relação do espectador e o espetáculo, no qual ele diz que o olhar participativo durante o espetáculo, permite ao adulto o mesmo que a atividade lúdica à criança. Ao pensar o espectador como alguém a que desistiu de um Eu, a quem nada de grandioso lhe poderia acontecer e o espetáculos dos poetas e atores lhe possibilitam, se identificar com o herói, que é parte central das narrativas, a quem tudo de grandioso lhe acontece. Assim, o espectador também estaria livre do sofrimento e das difíceis atividades de um herói. Tornando uma atividade penosa em uma prazerosa, como é a atividade lúdica para a criança e realizando a fantasia da criança de ser um adulto poderoso (Nogara, 2020).

No entanto, a criança vai deixando à medida que cresce a atividade lúdica, para dar espaço à fantasia. O jogo eletrônico parece recuperar algo dessa atividade, ao dar a possibilidade ao jogador de que se possa ser o adulto poderoso -herói- e se identificar a este, não por intermédio unicamente do olhar não totalmente passivo, como comenta Freud (1908/2015), mas da atividade das mãos em um objeto que controla e une a uma correspondência a ação do jogador e a do herói. Permitindo assim que o jogador possa matar e ser recompensado por isso.

Portanto, dá-se a possibilidade de uma recuperação do gozo que se perde ao se estar na civilização. Tornando lúdica a penosa atividade de eliminar o outro. Fazendo assim com que sujeito e fantasia se encontrem, já que a fantasia pressupõe um agente e um objeto. O jogador como agente e os outros personagens e jogadores como objetos como se propões as fantasias sádicas. (Nogara, 2020; Martinez, 2009)

4. A lógica neoliberal e os jogos: O aprimoramento de si e do personagem.

Safatle (2021) fala que neoliberalismo é um modelo de gestão econômica e é além disso modelo de gestão moral. Dardot & Laval (2016) complementam ao dizer que à lógica do capital se estende à todas as esferas de relação social. Neste sentido, é necessário desenhar através da economia um sujeito que seja empreendedor de si mesmo. Já que por meados do século XIX o liberalismo começou a falhar, por uma falta de correspondência entre as expectativas liberais de ações individuais e isoladas baseadas no atomístico com a realidade industrial cada vez mais concentrada, em uns poucos sujeitos, onde a simples “lei da oferta e procura” não se aplicava mais, criando assim o mito do *self-made-man*, um sujeito empresarial.

Tal sujeito empresarial tem suas bases no pensamento do darwinismo social de Herbert Spencer. Ao pensar as relações sociais a partir da teoria da seleção natural, colocou a competição como primado destas. Assim, o neoliberalismo toma esta premissa como uma de suas fundações, negando o caráter do altruísmo intraespecífico da teoria darwiniana para focar na “sobrevivência do mais adaptado” deslocando o centro do que era o liberalismo, a divisão do trabalho, para a concorrência como necessidade vital (Dardot & Laval, 2016).

Esse ponto é central, na medida em que assim como o liberalismo, o neoliberalismo prega um Estado mínimo que não intervenha no mercado. Porém, diferentemente do primeiro em que ações individuais gerariam um bem maior o segundo propõe colocar a concorrência como motor das relações sociais, logo não haveria um outro, Estado, a quem recorrer em casos de uma falha do mercado, mas a um outro a ser eliminado, o concorrente.

Portanto, a competitividade e a tomada de decisão racionais, com base em cálculos de riscos nos quais os sujeitos sabem exatamente o que fazem e que riscos correm, são atributos extremamente valorizados e desejados. Devido a isto pode-se inferir que a falta de características empreendedoras é tida como uma falha de caráter,

um desvio da norma. Assim todos os sujeitos seriam empreendedores e competiriam entre si, como em uma espécie de jogo, onde o personagem principal deve derrotar os outros que são seus oponentes.

Safatle (2021) mostra como essa mentalidade, em relação à clínica, dá origem ao DSM que abandona as nomenclaturas psicanalíticas em prol de classificações por agrupamento de sintomas. Neste sentido, tendo em vista que a neurose supõe o conflito com o Outro e com a lei a nova classificação retira esse Outro e deixa apenas a performance do sujeito. As depressões e ansiedades de nosso tempo se tornam um exemplo desse pensamento. Descritas como sentimentos comuns ao ser humano, mas que em graus que este deixa "de funcionar" "fazer suas atividades rotineiras" como trabalhar, estudar, etc. Estes sentimentos se tornam doenças. A referência se torna o trabalho, o desempenho, a performance de si e não mais o conflito com o Outro. É neste sentido que Han (2015) também denuncia que a sociedade atual é uma sociedade do cansaço, nega-se a negatividade do outro, tudo que importa agora é o próprio desempenho e esses sintomas que surgem como depressões e ansiedades são uma falha. Assim, são deixadas de lado as explicações de um campo social, do campo do outro.

Neste sentido, pode-se perceber que no neoliberalismo não há uma valorização da alteridade, como um outro que é diferente. Há um outro que é igual ao eu, ocupando um mesmo lugar e por isso estão eternamente em competição. Assim como nas narrativas do jogo eletrônico, não há um outro que seja diferente do que a narrativa dita. E em ambos se trabalha para eliminar este outro que está submetido a essa estória e considerada como necessária.

Para isto, o Estado neoliberal pressupõe certo apagamento do outro. Para se poder habilitar essa subjetividade é necessário que se aliene o sujeito do conflito. Portanto, negar o que há de diferente no outro, o que pode causar conflito. Restando apenas os sujeitos empreendedores de si que se ocupam única e exclusivamente de seu desempenho rumo ao mais e mais sem limite, até se consumirem. Pois, estariam assujeitados única e exclusivamente a si mesmo, ou teriam escolhido racionalmente ao que se assujeitar. Implicando que toda decisão é uma decisão consciente (Safatle, 2021).

É neste contexto que o jogo eletrônico se insere. Sua lógica mais básica como vimos é a eliminação do outro que está atrelada a um desempenho, seja, a soma dos pontos, o aprimoramento do corpo das personagens, o ganho de habilidade, seja a dificuldade do jogo ou reconhecimento pela comunidade (Nogara, 2020). Portanto, a lógica da narrativa e dinâmicas dos jogos se assemelha à lógica neoliberal, no ponto em

que ambas buscam a eliminação do outro por vias de uma competição, no qual este outro é um competidor igual ao eu.

É comum que haja uma mecânica chamada microtransações, especialmente em jogos online, onde é possível jogar com outros jogadores. Estas são transações feitas com dinheiro real em troca de moedas virtuais- específicas de cada jogo- (Dermatini, 2015) estas moedas podem ser trocadas por itens específicos que dão vantagens aos jogadores que os comprem em relação aos que não comprem. Podendo ser resumidas em se tornar mais forte, progredir mais rápido no jogo, derrotar mais inimigos etc. Tornando assim, o jogador mais apto à competição.

No artigo de Neves, et al. (2021) fala dos avanços da psiquiatria e de suas relações com o neoliberalismo. Esta se mostra evidente quanto ao uso dos medicamentos que passaram de um uso para gerir os sintomas de uma doença, para um uso de aprimoramento de certas habilidades como concentração, atenção, etc. Sendo assim, as doenças não mais um *pathos*, sofrimento para o qual se procura um remédio, mas é vista em termos de desempenho do "*to function*" se funciona melhor ou pior em relação a uma normalidade de si mesmo. Tornando o sujeito mais capacitado para competir em uma prova por exemplo.

De certa forma, estes remédios se passam como gadget, na medida que o discurso neoliberal prega sujeitos como empreendedores e competidores entre si, colocando como vital tais pontos. Portanto, o sujeito tem acesso a esta pequena bugiganga que o aprimora e o torna mais apto à competição. Este é o axioma do discurso neoliberal, que não faz referência a um outro. Procurando preencher a falta do sujeito somente com ele próprio e com esses remédios que possibilitam alcançar um ideal do eu. Assim, a falta que é entendida como inaptidão.

Neste sentido, pode-se estabelecer uma analogia entre os itens vendidos nos jogos através dessas microtransações são como esses medicamentos que buscam aprimorar o desempenho do indivíduo. Como exemplificado pela fala de uma das entrevistadas na tese de Nogara: "já que é seu personagem, você quer ter o melhor personagem, mais forte, com melhor equipamento, com roupa mais bonita." (Nogara, 2020, pg. 85) O significante mais forte, o melhor equipamento, são indicativos de um maior desempenho que é atingido graças a estes itens. É interessante notar que a fala, não faz referência a um outro, mas é um "mais forte", mais forte do que se era antes e mais forte, pois o personagem é seu.

No entanto, o corpo aprimorado no jogo eletrônico não é do jogador, mas o do personagem que através disso e da realização de sua fantasia infantil mantém uma relação especular. Ao ponto de alguns jogadores, colocar em relação de equivalência o que se faz no jogo com o que se faz na vida real:

" Se você está enfrentando algum problema na sua vida real, não é deixando o jogador forte que você vai ter a habilidade para fazer o que você não conseguia. Se você não tá conseguindo algo no jogo, você consegue deixar ele forte, inventa algo, tem uma ideia para enfrentar o obstáculo. Aí você tá com dificuldade na escola, você pode pensar: o que eu posso fazer pra deixar essa dificuldade menor ou superá-la? Então meio que, a gente tendo o raciocínio de como superar as adversidades no jogo, e deixar seu personagem mais forte, você pode ter um pensamento mais lógico, mais racional para você conseguir superar alguma dificuldade que você esteja tendo na sua vida real." (Nogara, 2020, pg. 103)

Pode-se notar pelas falas acima que o jogo de certa forma serviu como algo que aprimorou o raciocínio do entrevistado, não somente em relação aos jogos, mas também na vida real. Sendo assim, os jogos/itens e os remédios, agem como Gadgets que no discurso do capitalista ocupam o lugar da verdade, ao qual o sujeito tem acesso através do consumo, sem que seja necessário passar pelo campo do Outro. E tais bugigangas também se relacionam à lógica neoliberal de um aprimoramento do sujeito que não está mais em conflito com o outro, mas em busca de um eterno progresso em relação a si.

É nesta lógica que estão inseridos os jogadores ao investirem seu tempo em jogos cada vez maiores. Além disso tem se tornado mais comum a mecânica de grinding. O grinding é uma palavra de origem inglesa que significa adquirir algo por meio de um grande esforço. Nos jogos o termo é traduzido por uma repetição constante de uma parte do jogo, seja repetir batalhas; abrir o jogo todos os dias para conseguir itens ou repetir incessantemente uma parte difícil a fim de passar desta (Barbosa, 2018). Portanto, o grinding tem sido uma forma de as empresas alongarem seus jogos e vender soluções a este problema. Jogadores a fim de diminuir o tempo neste processo, gastem dinheiro nessas microtransações, aprimorando o corpo virtual de seus personagens para um maior desempenho, sem que assim precisem se aliar a outros jogadores, eliminando assim o outro de cena (Reddit, 2017).

Como exemplo desse estilo de se jogar, pode-se citar os jogos do gênero Battle Royale que ficaram famosos há alguns anos, como Fortnite, Freefire, PUBG, Apex e Call of Duty: Warzone. Eles são caracterizados por uma dinâmica de todos contra todos, ou seja, todos os outros jogadores são inimigos de todos os outros jogadores e o último a sobreviver ganha. Estes jogos pouco focam em uma narrativa, seu principal objetivo é a eliminação dos outros jogadores sem que antes se sequer haja uma introdução discursiva, descritiva, etc. Não há necessidade uma vez inserido no jogo sabe-se o que fazer. A narrativa não se dá pela palavra, mas por imagens.

Há casos extremos em relação a alguns desses jogos, que envolvem crianças que gastaram dinheiro de seus pais ao ponto de que não restasse nada na conta. Como foi o caso da criança de 10 anos, no Reino Unido, que esvaziou a conta da mãe para comprar itens de um jogo. E devido a sua pouca idade não sabia que se tratava de dinheiro real que era gasto nessas compras (Drewett, 2018). Outro caso envolve uma criança de 6 anos que gastou aproximadamente 16 mil dólares para comprar itens que melhorariam características do personagem fazendo-o avançar mais rapidamente no jogo (Entrepreneur, 2020).

E assim, os jogadores procuram garantir um desempenho cada vez maior nestes jogos, investindo mais e mais, gozando mais e mais, através de seu consumo e dos imperativos de nossa sociedade, procurando se afastar do mal-estar descrito por Freud, indo a um lugar onde não é necessário fazer certas renúncias pulsionais e se afastar do outro, do conflito, tornando assim, tudo em positividade, com pouco espaço para a alteridade.

5. Gamers identidade, terapêutica e política.

Em 2020 o jogo The Last of Us: Part II foi lançado. Esta continuação era muito esperada pelos fãs do primeiro jogo. Porém, sua recepção foi controversa. Alguns jogadores apontaram falhas do enredo, ou aspectos técnicos que não os satisfaziam. No entanto, alguns jogadores tiveram uma curiosa reação a certos personagens Abby, Lev, Ellie e Dina. Abby é uma mulher cujo o corpo é musculoso e é extremamente forte, por malhar bastante. Lev é um garoto transgênero e Ellie uma mulher lésbica, masculinizada e Dina uma mulher judia. Esses quatro personagens causaram nos *gamers*, termo que os jogadores usam como uma identidade, uma reação violenta. Que incluíam ameaças de

morte, pedidos para que os criadores do jogo se matassem, mensagens de ódio à população LGBTQIA+ e mensagens antissemitas. (Hernandez, 2020)

Como uma ação política os *Gamers* também fizeram, graças ao vazamento de algumas partes do jogo, resenhas críticas em sites especializados, colocando o jogo como péssimo, mesmo sem ainda ter sido lançado ou logo após seu lançamento, sendo impossível terem terminado o jogo no tempo em que essas críticas foram publicadas. (Hernandez, 2020) É curioso o fato de que de acordo com o google 96% dos usuários gostaram do *The Last of us*, enquanto apenas 61% gostaram da Parte II.

Pode-se perceber que aparição destes personagens se colocam como outro. Porém, não como o outro dos jogos a serem eliminados, mas como protagonistas, os quais supostamente os jogadores deveriam se identificar. Com isso parece se abrir uma ruptura, o protagonista e o jogador já não são o mesmo, já não compartilham uma relação especular, uma fantasia. No sentido de que agora o protagonista é um outro e logo não pode dar ao jogador a sensação de que é ele próprio que vive as aventuras dos personagens. E esse encontro mesmo que não com uma alteridade propriamente dita, parece provocar um trauma onde a única resposta é a violência, mesmo que não física.

Em 2014, pudemos ver uma situação que aconteceu na parte periférica do mundo dos jogos. O evento que ficou conhecido como *Gamergate*, em referência a um escândalo conhecido como *Watergate*. O *Gamergate* começou quando o designer de jogos Eron Gjioni escreveu um texto sobre o fim de seu relacionamento com outra desenvolvedora chamada Zoe Quinn (Goulart & Nardi, 2017).

Nesse texto Erin dizia que Zoe teria tido relações sexuais com críticos de jogos para que seu jogo, gratuito, *Depression Quest*, sobre sua própria vivência com a depressão fosse bem avaliado. Disso se originou um movimento que pretendia prezar e zelar pela ética no jornalismo dos jogos digitais e que como um de seus atos expôs os dados de Zoe; como endereço e contas nas redes sociais. Após isto Zoe recebeu inúmeras ameaças de estupro que continham seu endereço e teve suas contas invadidas (Goulart & Nardi, 2017).

O *Gamergate* também teve como outros alvos a feminista Anita Sarkeesian, que criticava tropos machistas e/ou misóginos nos jogos. E Brianna Wu outra desenvolvedora de jogos. Ambas receberam as mesmas ameaças que Quinn. Além disso foi feito um jogo onde era possível espancar a Sarkeesian, talvez como uma maneira de direcionar um gozo que não poderia ser satisfeito na realidade, mas se tornou possível na virtualidade, como é de praxe nos jogos. (Rouner, 2014; Cheong, 2014).

Suely Rolnik (1997), em seu artigo intitulado, *Viciados em identidade*. Fala de um modo de subjetivação globalizada, onde os sujeitos consumiriam kits de identidade *prêt-à-porter*, identidades já prontas para uso dentro do mercado globalizado. Estas viriam recobrir um vazio do significante, certo mal-estar diante do Outro de sua falta. E ao se vestir essa identidade se pode apagar o Outro, na medida em que a referência se torna a própria ela própria. Quando esta identidade é ameaçada o sujeito se vê diante de um vazio ao qual não pode dar uma resposta singular e isto o coloca em perigo. Seguindo este pensamento, pode-se pensar na identidade *gamer* como uma dessas identidades *prêt-à-porter*.

Goulart e Nardi (2017) mostram a identidade *Gamer* como uma dessas prontas para uso. Na medida em que estas são excludentes e formadas a partir do consumo de certos produtos, não consumir um determinado tipo de produto significa não ser um *Gamer*. É a partir dos jogos mais populares, que são voltados ao público masculino cis, heterossexual e branco, que esta identidade é formada. Na medida em que os jogos sempre tratam de temas “tipicamente” masculinos, como guerra, conflitos armados, lutas etc. E seus personagens costumeiramente são homens brancos pro quem as personagens femininas se apaixonam. Tal fato é curioso, pois com a ascensão dos jogos mobiles a maioria dos jogadores se tornaram mulheres, no entanto a maioria desses jogadores de *mobile* não se reconhecem na identidade *Gamer* (Larghi, 2021; Shaw, 2012).

É interessante pensar também, a partir do relato de Nogara (2020) que se foi ofertado aos jogadores a possibilidade de receberem acompanhamento psicoterápico, porém a maioria deles recusou-se ao tratamento, afirmando que o jogo eletrônico já era uma terapia. É possível inferir que se fazendo um trabalho de análise, onde se derrubam identificações (Miller, 2011), esta identificação aos protagonistas dos jogos se perderia. Portanto, a identidade *Gamer* estaria sob a ameaça do outro.

Assim, jogos se tornam uma terapêutica atrelada a uma identidade, no qual o consumo de certos objetos determina quem é e quem não é. E que inseridas dentro de um contexto cultural, como vimos neoliberal, procuram por meio de suas ações eliminar o outro, que é considerado um competidor dentro de um mercado de identidades que se excluem, logo o outro é tido como uma ameaça que desestabiliza a identidade, já que o neoliberalismo coloca a competição como central na vida dos sujeitos. Logo, se estabelece uma relação de eliminar o outro para se tirar proveito, por vias do fim do mal-estar.

6.Considerações Finais

Este ensaio objetivou levantar questionamentos e reflexões acerca do jogo eletrônico, objeto de entretenimento que vem crescendo nas últimas décadas e se tornando cada vez mais popular e talvez por isso se deixando de ser somente diversão para se tornar profissão, não somente na parte criativa, mas também como esporte. Que é impulsionado pelo mercado e sua lógica, dentro de um contexto neoliberal, que não se aplica somente à economia, mas que se engendra nas subjetividades dos vários sujeitos que neles se inserem.

A reflexão começou com uma pequena contextualização da sociedade contemporânea a partir de Han (2015) com seu conceito de Sociedade do Cansaço e depois introduzindo a ideia do mal-estar na cultura de Freud e as fontes desse desprazer, e o discurso do capitalista de Lacan, no qual não é necessário ir ao campo do outro para se chegar à verdade. Procurou-se conectar estas ideias pelo ponto do qual há um afastamento, apagamento ou eliminação do outro, fonte do mal-estar. Afastamento que o discurso do capitalista proporciona ao ofertar ao sujeito um gadget que conteria a verdade, ofuscando o outro desta relação. Deixando apenas o sujeito como seu próprio referencial. Assim, o sujeito se sobrecarregaria de si, procurando negar a negatividade do outro e transformar em positividade, ou seja, igualdade. Apagando então a alteridade, o que faz do outro o outro.

A segunda parte objetivou por mostrar as relações entre o mal-estar e o jogo eletrônico e como este veio a ser um dos objetos do mercado que vem proporcionar aos sujeitos o tamponamento da falta. Através das falas dos jogadores pode-se perceber que o jogo vem como uma compensação para o que falta na vida destas pessoas. A terceira ao falar da violência procurou refletir sobre quais as fantasias possíveis dos jogadores que possibilitam jogos que tenham como principal objetivo eliminar um outro. Avançou-se então para o contexto econômico contemporâneo, o neoliberalismo, tentando estabelecer relações entre sua lógica e a do jogo eletrônico e por fim chegou-se aos denominados *Gamers* e procurou-se, a partir de suas reações a certos temas e jogos, estabelecer paralelos entre as subjetividades deles à lógica neoliberal e o dos jogos eletrônicos.

Como viu-se o jogo eletrônico parece entrar na vida das pessoas oferecendo uma diversão segura, dentro de casa e longe da rua que se tornava perigosa. Desde então, essa distância entre o jogador e o outro vem aumentando. Sendo este último uma fonte do mal estar o jogo logo serviu para tamponar este desprazer que se espelhando na

lógica neoliberal, trata sempre de eliminá-lo e pontuar, lucrar com isso. No entanto, tal maneira de pensar não se restringiu somente aos jogos, mas se engendrou na subjetividade dos *Gamers* que assim como nos jogos buscam eliminar através de suas ações aqueles que não gostam de seus jogos e de sua esfera.

Referências

- Badin, R., & Martinho, M. H. (2018). O Discurso capitalista e seus gadget. *Trivium: Estudos Interdisciplinares*, 140-151.
- Barbosa, R. (08 de Junho de 2018). *Grinding nos games: O designer Guilherme Korn fala com o Blast sobre o assunto*. Fonte: Gameblast: <https://www.gameblast.com.br/2018/06/entrevista-grinding-nos-games-designer-guilherme-korn.html>
- Bezerra, A. F. (2020). *O mal-estar tecnológico: uma reflexão psicanalítica sobre os gadgets*. São Paulo: Dissertação de mestrado.
- Braunstein, N. A. (2010). O discurso capitalista: Quinto discurso? O discurso dos mercados (PST): Sexto discurso? *A peste*, 143-165.
- Caversan, H. d., & Silva, M. L. (2020). O sujeito hipermoderno: do laço social ao nó do mercado. *Pretextos*.
- Dardot, P., & Laval, C. (2016). *A nova razão do mundo: ensaio sobre a sociedade neoliberal*. São Paulo: Boitempo.
- Dermatini, F. (16 de Dezembro de 2015). *O que são: microtransações*. Fonte: New game plus: <https://newgameplus.com.br/o-que-sao-microtransacoes/>
- Drewett, Z. (2 de Setembro de 2018). *Disabled mother has no money left after son, 10, spends £1,000 playing Fortnite*. Fonte: Metro: <https://metro.co.uk/2018/09/02/disabled-mother-has-no-money-left-after-son-10-spends-1000-playing-fortnite-7906463/>
- Entrepreneur. (15 de Dezembro de 2020). *6-Year-Old Spent \$16,000 On His Mom's Credit Card Playing Video Games*. Fonte: Entrepreneur: <https://www.entrepreneur.com/article/361747>
- Freud, S. (1908/2015). O poeta e o fantasiar. Em S. Freud, *Arte, literatura e os artistas*. Belo Horizonte: Autêntica.
- Freud, S. (1919/2010). "Batem numa Criança" Contribuição ao conhecimento da gênese das perversões sexuais. Em S. Freud, *História de uma neurose infantil: ("O homem dos lobos")*; *Além do princípio do prazer e outros textos (1917-1920)*. *Obras Completas Vol. 14*. São Paulo: Companhia das letras.

- Freud, S. (1925/2011). A Negação. Em S. Freud, *Sigmund Freud obras completas volume 16 O eu e o Id, "Autobiografia" e outros textos (1923-1925)* (pp. 249-255). São Paulo: Companhia das Letras.
- Freud, S. (1930/2010). *Mal-estar na cultura*. Porto Alegre: L&PM.
- Freud, S. (1942/2015). Personagens Psicopáticos no Palco. Em S. Freud, *Obras Incompletas de Sigmund Freud Arte, Literatura e os Artistas* (pp. 31-36). Belo Horizonte: Autêntica.
- Goulart, L., & Nardi, H. (2017). GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. *Mídia e Cotidiano*, 250-268.
- Han, B.-C. (2015). *Sociedade do Cansaço*. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Hernandez, P. (30 de Junho de 2020). *The Last of Us Part 2 has become a minefield*. Fonte: Polygon: <https://www.polygon.com/2020/6/30/21307200/the-last-of-us-2-controversy-critics-press-naughty-dog-vice-review-leak-sony-ps4-playstation>
- Levinas, E. (1980). *Totalidade e Infinito*. Lisboa: Edições 70.
- Martinez, V. C. (2009). "O Brincar e a realidade"... Virtual: Videogames, Assassinatos e Imortalidade. *Estilos da Clínica*, 150-173.
- Miller, J.-A. (2011). Intuições Milanesas II. *Opção Lacaniana*.
- Nascimento, R. (2021). *Os 16 jogos mais jogados do mundo em 2021*. Fonte: Liga dos Games: <https://www.ligadosgames.com/jogos-mais-jogados-do-mundo/>
- Nogara, M. A. (2020). *Adição aos jogos digitais: uma investigação psicanalítica*. São Paulo: Tese de doutoramento.
- r/truегaming. (2017). *r/truегaming*. Fonte: Reddit: https://www.reddit.com/r/truегaming/comments/9zzgc6/gamers_reaction_to_grinding_and_microtransactions/
- Rolnik, S. (1997). Toxicômanos de identidade. Subjetividade em tempo de globalização. Em D. Lins, *Cultura e saberes nômades* (pp. 19-24). Campinas: Papirus.
- Safatle, V. (2021). A economia é a continuação da psicologia por outros meios: sofrimento psíquico e o neoliberalismo como economia moral. Em V. Safatle, N. d. Júnior, & C. Dunker, *Neoliberalismo como gestão do sofrimento psíquico* (pp. 11-38). Belo Horizonte: Autêntica.