

DO SPIEL À FANTASIA: VIDEOGAMES E A ENCENAÇÃO SIMBÓLICA DOS DESEJOS

Víctor Gabriel Lucas

Em Freud, o *Spiel* (jogo/brincadeira) designa uma forma específica de relação do sujeito com o mundo, na qual a realidade é momentaneamente reorganizada segundo o princípio do prazer, tendência psíquica que procura evitar o desprazer ou simplesmente atenuar as excitações internas que o acompanham. Por isso, seria injusto pensar que o jogo não é levado a sério; ao contrário, assume-se que ele apenas difere do modo ordinário de relação com o mundo, na medida em que institui um campo delimitado no qual certos elementos podem ser rearranjados segundo regras próprias, talvez mais condizentes com a efetivação dos desejos do sujeito.

No adulto, essa dinâmica não se extingue, mas se desloca para fantasias, práticas simbólicas e produções culturais socialmente legitimadas. Nessas formações ditas substitutivas, a atividade lúdica não se apresenta mais sob a forma explícita do brincar infantil, mas persiste como uma modalidade de elaboração psíquica que permite ao sujeito realizar, de maneira indireta, conteúdos ligados aos seus desejos inconscientes.

Nesse contexto, a fantasia desempenha um papel decisivo, pois oferece um enquadre simbólico no qual desejos insatisfeitos podem ser canalizados, elaborados, encenados ou parcialmente satisfeitos. Seguindo a mesma lógica que as fantasias, é possível que os videogames ofereçam estruturas simbólicas que possibilitam a emergência de uma realidade alternativa, sustentada por significantes que deslocam a atenção do sujeito para fatores internos ao próprio sistema do jogo, dentre ele a superação de obstáculos.

O jogo institui, assim, um espaço intermediário no qual o sujeito pode experimentar consequências de suas ações, não sem acompanhadas de uma boa dose de tentativas e erros. Com a atenção deslocada, o sujeito pode encarnar cenas que na vida cotidiana poderiam gerar custos simbólicos ou materiais consideráveis, mas que, no interior do enquadre lúdico, são experimentadas sob a forma de desafios reversíveis ou até mesmo divertidos.

Diante disso, coloca-se o seguinte problema de pesquisa: em que medida os videogames podem ser compreendidos como formas contemporâneas de *Spiel*, amparadas na noção de fantasia, enquanto estruturas simbólicas que permitem ao sujeito elaborar desejos dentro de um sistema simbólico distinto?

Palavras-chave: Fantasia; Jogos Eletrônicos; Psicanálise; Videogames.