

## **Second Life e o poder do superego**

*Marcelo Marzola*

Tipos de jogos eletrônicos acabam funcionando como mecanismos de catarse.

Em seu belíssimo ensaio "O Mal-Estar na Civilização", Freud dá continuidade ao trabalho iniciado com "O Futuro de Uma Ilusão", de 1927, e explica o que ele acredita ser uma das grandes fontes da infelicidade humana. Sinteticamente, Freud argumenta que para viver em sociedade o ser humano precisa tolher os instintos de sexualidade e agressividade e com isto perde a capacidade de ser plenamente fiel à sua natureza e vive sob uma condição de insatisfação permanente.

Um dos temas centrais do ensaio diz respeito ao indivíduo e à civilização, e como o desenvolvimento do indivíduo e a evolução da civilização estão intrinsecamente ligados e quando/onde esta ligação ocorre. Basicamente estamos falando de formação de caráter, sublimação (ou a canalização da energia para outras atividades físicas e psicológicas), e não-satisfação/renúncia dos instintos que ocorre quando enterramos nossos instintos em troca por viver em sociedade.

Pensando no mundo moderno, nos últimos anos assistimos ao sucesso fantástico do desenvolvimento de mundos virtuais que se tornaram possíveis graças à internet. Estes mundos, chamados de "Massive Multi-player Online Role Playing Games" (MMORPG) ou jogos multijogador massivos on-line de "role playing", agregam cada vez mais pessoas (alguns títulos contam com dezenas de milhões de jogadores). Os primeiros que surgiram, à luz dos jogos de RPG fora do mundo virtual, tratavam de histórias fantásticas com gnomos, trolls, e castelos, mas o que mais causa espanto é o surgimento de jogos de RPG "normais" que possibilitam ao usuário ter uma segunda vida na internet - este é, aliás, o título do jogo mais famoso desse gênero nos últimos tempos, o "Second Life".

Neste, os jogadores criam "avatares" (este é o termo técnico dado pela indústria para os personagens) que são homens, mulheres, travestis, etc., com características ditas normais, e o único objetivo do jogo é viver uma segunda vida. É impossível não pensar em Freud quando se pensa em Second Life. Se começarmos pelo termo técnico citado acima "avatar" - vem do sânscrito, que significa "descida" e era usado pelos hindus para descrever a manifestação corporal de um Ser Supremo (um Deus) -, sim, no Second Life você cria um "Deus".

Caindo no detalhe do dia-a-dia do jogo, podemos entender que o Second Life é uma forma moderna de minimizar desejos não atendidos. Quando Freud em seu ensaio fala sobre as formas que o ser humano encontra para dissipar esta energia ele fala de "substituições satisfatórias", o que está diretamente ligado à fantasia. Segundo Freud, a fantasia é uma forma de dissipação da energia acumulada por desejos não atendidos. Os jogos MMORPG são claras manifestações modernas disto.

Conforme exposto anteriormente, viver em sociedade implica em renunciar a nossos instintos - a vida em sociedade limita a nossa sexualidade. Aparece neste ponto outra característica interessante dos MMORPG - uma boa quantidade de jogadores homens usa avatares femininos no mundo virtual. Até que ponto isto está conectado à sexualidade ou ao desejo de liberdade sexual é questionável, mas o fato é que o homem, tão "macho" na sociedade moderna, estabelece e usa sem culpa uma representação feminina na sua segunda vida. Os jogos on-line são ainda uma rica fonte de minimização de sofrimento oriundos da nossa insatisfação. Se aceitarmos o exposto por Freud que diz que o corpo humano, por sua fraqueza e mortalidade, o mundo por sua falta de controle e as relações sociais, por sua legislação social restritiva, são limitadores da nossa capacidade de satisfazer prazeres, os jogos on-line representam exatamente o "escape" destes limitadores. No mundo virtual o corpo é imortal, o mundo é controlável, e as regras sociais são menos rígidas.

No mundo virtual não existe culpa ou remorso, o avatar não sofre - uma parte triste deste fenômeno que podemos também constatar é a interposição das vidas primária (terrestre) com

a vida secundária (jogos on-line) - chegando ao ponto de pessoas cometerem sacrifícios reais em virtude de desentendimentos virtuais.

As primeiras sociedades defendiam as artes (principalmente o teatro, que por definição é "role playing" e não coincidentemente originou o termo "role playing game") como uma ferramenta de catarse - este ritual era a forma mais explícita de se minimizar o acúmulo de desejos. Isto posto, cabe perguntar: serão os jogos on-line os mais modernos mecanismos de catarse?

**Fonte: Gazeta Mercantil, São Paulo, 19 de mar. 2007. Opinião, p. A3.**