

**FACULDADE SÃO FRANCISCO DE ASSIS
GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA**

ESTHER ABIGAIL HELENA MACIEL NUNES

VIOLÊNCIA URBANA: ASPECTOS SOCIOLÓGICOS E PSÍQUICOS NO ATUAL.

**PORTO ALEGRE
2017**

Esther Abigail Helena Maciel Nunes

Violência Urbana: aspectos sociológicos e psíquicos no atual.

Trabalho de conclusão de curso para a aquisição do título de Bacharel em Psicologia da Faculdade São Francisco de Assis de Porto Alegre/RS. Aqui apresento um estudo bibliográfico sobre a violência urbana e atualmente banalizada em nossa sociedade moderna.

Orientador(a): Prof(a). Dra. Evelyn Soledad Reyes Vigueras

Porto Alegre

2017

RESUMO

Por meio de uma pesquisa bibliográfica, apresento aqui meu Trabalho de Conclusão de Curso, que tem como objetivo lançar pensamentos quanto a Violência Urbana na contemporaneidade, por perspectivas sociológicas e levando em conta análises psicológicas. Neste escrito, trago observações relacionadas com minhas perspectivas do social que me circunda, da capital do RS – Porto Alegre – e região metropolitana. Também busco vincular algumas influências dos jogos eletrônicos violentos em relação a sujeitos em desenvolvimento psíquico, com o intuito de refletir quanto às possibilidades de meios intervencionais que conseguimos com as tecnologias atuais.

Palavras-chave: pesquisa; violência urbana; Psicologia; jogos eletrônicos violentos.

ABSTRACT

Through a bibliographical research, I present here my Conclusion Work Course, which aims to launch thoughts about Urban Violence in contemporary times, in a sociological point of view and taking into account psychological analysis. In this paper work, I bring observations related to my perspectives on the social environment that surrounds me, from the capital of RS - Porto Alegre - and metropolitan region. I also try to link some influences of violent electronic games in relation to subjects in psychic development, seeking to reflect on the possibilities of current interventions with the today's technology.

Keywords: research; urban violence; Psychology; violent electronic games.

SUMÁRIO

| | |
|--|--------------------------------------|
| 1 INTRODUÇÃO | 4 |
| 1.1 Justificativa..... | 5 |
| 1.2 Tema | 6 |
| 1.3 Delimitação do Tema | 6 |
| 1.4 Problema | 6 |
| 1.5 Objetivos | 7 |
| 1.5.1 Objetivo Geral | 7 |
| 1.5.2 Objetivos Específicos | Erro! Indicador não definido. |
| 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA..... | 8 |
| 3 DISCUSSÃO | 12 |
| 3.1 Ações e reações determinadas, devido ao ambiente violento atual | 12 |
| 3.2 As angústias sentidas pela população devido a violência urbana..... | 133 |
| 3.3 Como procede a identificação dos sujeitos em contato com a violência da atualidade..... | 134 |
| 3.4 As implicações que possuem os jogos eletrônicos violentos em indivíduos no período de desenvolvimento psíquico | 145 |
| 3.5 possíveis intervenções de psicólogos sobre o manejo da violência urbana..... | 155 |
| 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS | 177 |
| REFERÊNCIAS | 200 |

1 INTRODUÇÃO

Partindo de uma breve análise histórica da violência, em contexto global e regional, busco interpretar aqui a importância de uma maior atenção a esse assunto tão famigerado e até mesmo banalizado hoje em dia. Seja por já ter sido vítima em potencial de violência urbana, ou ter alguém conhecido que já sofrera algum tipo de violência, notei a importância em abordar esse assunto dentro do contexto de nossa região e do nosso país, desenvolvendo pensamentos e ações que possam auxiliar em uma busca de reconhecimento do que pode ser bem-estar social possível de encontrar nos dias atuais.

Como psicólogos devemos sustentar as possibilidades de construções de caminhos diferentes aos sujeitos, abordando coisas que podem ter difícil simbolização, mas que podem ser compreensíveis e também mutáveis (na medida em que conhecemos, passamos a entender para então elaborar essas questões). Ao considerarmos as tecnologias da atualidade, vemos o retrato das situações sociais, com o desenvolvimento em massa de jogos eletrônicos e filmes com teor violentos. Nos sujeitos ainda em desenvolvimento psíquico, crianças e adolescentes, essas influências podem afetar suas subjetividades?

Por essas e outras, este trabalho se propõe a analisar a violência urbana na atualidade, assim como identificar o que poderia vir como uma possibilidade de simbolização diferenciada, assim como trazer identificações para os sujeitos em desenvolvimento psíquico que estão envolvidos nesse caos. Diante das discussões no tocante a situação de crianças cada vez mais expostas aos video games violentos, em uma parte deste texto, viso fomentar algumas reflexões sobre a violência presente nos jogos eletrônicos e seus impactos no psiquismo humano quando no ciclo da infância e adolescência. Este trabalho tem como intuito trazer questionamentos a respeito do que é violência nos jogos eletrônicos, além de defender a ideia de que a violência, como um sintoma, também é uma forma de expressão, uma forma de dizer algo e que deve ser escutada.

Para a teoria psicanalítica, a violência pode ser entendida como algo que advém de uma questão de não simbolização, quando o sujeito não consegue colocar em palavras passa para uma determinada ação (Lacan em 1963 no Seminário 10: A angústia). Com a banalização da violência com o decorrer das atrocidades descobertas nos períodos de guerras entre nações ou dentro dos

próprios países, acabam por desenvolver sujeitos mais “amorais” em sociedade. Descobrir o potencial de maldade subjetiva, causa ao mesmo tempo em que apatia, também certa empatia quando em ambientes de equidade com os “sujeitos ditos ruins”. Mas o que significa ser um sujeito ruim?

A compreensão do que é errado e o que é aceitável para a demonstração da raiva cotidiana é algo em continua desmaterialização. Percebemos que nas próprias palavras, a ideia de outra pessoa pode influenciar um alguém que está em um contexto de mudanças repentinas, uma busca de verdade absoluta que possa sustentar seu real mais “adequado” e substancialmente fácil. Em nosso tipo de sociedade capitalista rudimentar, onde existe quase uma necessidade de “castas sociais”, os sujeitos em construção psíquica acabam por “desconstruir” tanto seus pensamentos que inclusive hoje em dia, as estruturações mentais – de acordo com a psicanálise – passam a se definir mais tardiamente.

Lacan no Seminário 4, sobre a “teoria da falta de objeto” (1956) aborda quanto o real como o que se escapa à simbolização, na medida em que a relação do sujeito com o simbólico, necessita de um primitivismo, que algo esteja de forma simbolizada e que o manifesto no real não seja algo puro/novo. Dentro das muitas formas da violência diária que nos deparamos hoje em dia, seja ao dirigirmos um carro e alguém não respeitar nossos espaços, ou no mundo do trabalho competitivo e sem escrúpulos, os jogos eletrônicos acabam sendo uma válvula de escape do acúmulo desses mal-estares do círculo vicioso da violência (MURAYAMA, 2015). A possibilidade de descontar a raiva, ter de aceitar regras e normas obrigatórias dos jogos para poder “vencer a história” do jogo, pode vir concedendo aos jovens o dinamismo e aceitação de regras também em situações no social, assim, o virtual possibilita formas de simbolização do real.

Seja devido ao fato da prevenção à violência acabar gerando mais violência, ou devido à percepção de ser um tema demasiado rotineiro – não se passa um dia sem aparecer nas mídias sobre a violência –, busco através deste meio, promover pensamentos e ideias quanto ao nosso ambiente pessoal e subjetivo em dias de caos. Estamos, no caso, na pós-modernidade líquida (BAUMAN, 2000), onde a rapidez das coisas pode acabar com que não haja o desenvolvimento de uma real importância às pequenas aquisições e vitórias do dia-a-dia. Por esse motivo, cabe a nós, como analistas, buscar identificar o contexto atual para que futuramente desenvolvam-se novos meios de intervenção dos problemas internos dos sujeitos.

1.1 Justificativa

Poderíamos supor que a violência está relacionada com as pulsões de morte que todos temos dentro de nossas mentes e tentar suportar o mal-estar ao nos depararmos com aqueles que “sucumbem” às estas intensidades. Todavia, enxergo que meu papel como psicóloga deve sustentar a possibilidade de construirmos caminhos diferentes dos atuais. Dessa forma, precisamos abordar coisas que podem ter difícil simbolização, mas compreensível e também mutável (conhecer e entender para elaborar).

1.2 Tema

O presente trabalho busca investigar alguns fatores da violência urbana no nosso contexto social atual. Também busca de que forma acontece sua simbolização e quais os impactos emocionais envolvidos neste processo, tanto para os que a praticam, quanto para os que sofrem e também de que forma poderíamos contribuir para auxiliar nisto.

1.3 Delimitação do Tema

Busquei por meio de uma pesquisa bibliográfica, construir minha pesquisa por intermédio de livros de teor psicológico-científico e artigos retirados de plataformas científicas da internet. Durante o período de elaboração do projeto para o artigo, pesquisei artigos e livros de diferentes épocas de lançamento, mas que ainda estejam em vigor com as características gerais das populações que vivem em ambiente de violência urbana. Falando em expectativa de análise, pretendi relacionar no artigo as tendências que são identificadas dos atos violentos na nossa sociedade brasileira.

1.4 Problema

Através de uma contínua revisão de literatura e do que observei em minha trajetória acadêmica, foi possível perceber uma potencial deficiência no que

concerne ao entendimento significativo da violência da atualidade em que vivemos, levando a necessidade de novas formas de simbolização (RAMOS, 2012) para esta tarefa singular e de forma mais em coerência com as tecnologias desta atualidade. Sendo assim, surge a seguinte questão tema de minha pesquisa: De que forma podemos contribuir, como psicólogos e/ou analistas, para a melhora na simbolização da violência urbana que nos cerca?

1.5 Objetivos

Descreve-se abaixo os objetivos norteadores da presente pesquisa:

1.5.1 Objetivo Geral

Revisar artigos científicos e livros sobre a temática da violência urbana e de uma possível influência dos jogos violentos para sujeitos em desenvolvimento psíquico, com o intuito de tecer reflexões sobre os aspectos psicoemocionais envolvidos no uso destes jogos como formas de subjetivação.

1.5.2 Objetivos Específicos

- Identificar na literatura científica ações e reações determinadas, devido ao ambiente violento atual;
- Verificar na literatura científica as angustias sentidas pela população devido a violência urbana;
- Revisar na bibliografia como procede a identificação dos sujeitos em contato com a violência da atualidade;
- Refletir quais as implicações que possuem os jogos eletrônicos violentos em indivíduos no período de desenvolvimento psíquico;
- Analisar sobre as possíveis intervenções de psicólogos sobre o manejo da violência urbana.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A violência é dita como um comportamento que causa intencionalmente dano ou intimidação moral a outra pessoa ou ser vivo. Tal comportamento pode invadir a autonomia, integridade física ou psicológica e até mesmo a vida de outro ser vivo. É o uso excessivo de força, além do necessário ou esperado em dada situação.

Assim, a violência diferencia-se de força, embora sejam palavras que costumam estar próximas na língua e pensamento cotidianos. Enquanto que "força" pode representar em uma concepção filosófica, a energia ou "firmeza" de algo, a violência representa-se pela ação corruptível, impaciente e advinda da raiva, que influência ou tenta influenciar outro alguém e, para atingir seu objetivo, pode acabar agredindo esse alguém.

O urbano está relacionado com “pertencente à cidade”. Urbano é quem ou o que está relação com o dia-a-dia em metrópoles e com aqueles que a residem. O meio urbano tem especificidades que o diferenciam do meio rural, como por exemplo: quantidade populacional, infraestrutura de modernidade, com muitos acréscimos e contínua mudança (vias públicas, meios de transportes diferenciados, escolas integrais ou parciais, hospitais etc.), áreas residenciais, comerciais e industriais, opções diferenciadas de lazer e entretenimento, ofertas culturais e demais regularidades próprias das cidades.

A vida urbana também é caracterizada por agitação, stress, alimentação baseada em comidas rápidas e fáceis, problemas socioculturais como a criminalidade, os conflitos raciais, a pobreza, o desemprego, entre outras características não tão boas. Um indivíduo urbano, será aquele que possui um estilo de vida propriamente urbano, coisa que às vezes, nem mesmo uma grande metrópole é necessária para se obter este indivíduo urbano, visto que as muitas tecnologias acabaram diminuindo as distâncias das localidades no virtual. Em sentido figurado, podemos caracterizar como civilizado, aquele sujeito que pode adquirir as possibilidades do real no virtual, através das redes sociais ou jogos online.

O estilo urbano de ser e viver é representado por pessoas ativas, modernas, com relativo nível de educação, que estão a par das novidades em tecnologia e moda, e geralmente consomem diversificadas marcas industriais. São estas pessoas

que estão sujeitadas na violência urbana, que é a expressão usada para designar ataques relativamente sérios à lei e à ordem pública em sociedades urbanas.

Em uma reflexão quanto aos atos violentos para a Psicanálise, Montagna (2004) entende que “a violência, ou a agressão, compõe seu significado no campo relacional, sujeito-objeto, mesmo que o objeto possa ser o próprio eu, psíquico ou corporal”, (p. 102). Pode-se analisar quanto a identificação de um tipo de violência que, embora praticada individualmente, se manifesta como um sintoma coletivo nas urbes: a violência do sujeito sobre si mesmo, sobre o corpo físico e sua imagem egóica.

Em a Psicologia das Massas e Análise do Ego (1921), Freud afirma que o que há de comum entre dois ou mais indivíduos, o que possibilita os agrupamentos e as instituições é o mecanismo de identificação. As marcas dos sujeitos contemporâneos são trivializadas pela correria do dia-a-dia da urbe (Freud, 1921, pag. 64), e também pela necessidade de sobressair aos demais. Aquele desejo inconsciente, ou consciente, de subjugar alguém e “vence-lo”.

As construções subjetivas deixam de ter uma importância com o avanço do capitalismo do século XX após a revolução industrial, com a priorização das tendências e o consumo contínuo e desenfreado. A globalização e as muitas possibilidades de comunicação e seu fácil acesso, auxiliaram na mudança distinta em muitos ciclos sociais. Assim como o final da segunda guerra mundial (1945), que trouxe ao conhecimento geral o conhecido “transtorno de estresse pós-traumático”, que hoje em dia, mesmo em tempos de crise social e violência, não se tem tempo para isso devido ao sentido de capitalismo que guia a todos na urbanização.

Nos atos de violência, o desejo de destruição do outro não é motivado apenas pelo objeto odiado, mas aponta algo que transcende o objeto para o qual se dirige a violência. Quer-se abolir aquilo de insuportável que advém do real, aquilo que é impossível de ser simbolizado, representado, dominado, aquilo que pode apontar a castração. Dessa forma, (Freud, 1905) “percebe-se aqui a recusa da castração”, sendo a violência uma das formas como atualmente se expressa o comportamento de perversidade quanto a esse desejo de não castração.

A transgressão e o modo desafiante de ser, serão os caminhos que os sujeitos em desenvolvimento podem buscar devido ao seu registro do desejo do que lhe falta. O que é arriscado é sinônimo de conquista e gozo, é no risco que os perversos em potencial garantem a sua potencialidade e força. A entrada no mundo

do crime pode ser uma tentativa de laço social marcante dos adolescentes: ser julgado e receber a pena como todo aquele que vive na sociedade. Assim, deixando de ser um pária, um abandonado e solitário do ciclo social.

Costa e Moreira (2010) indicam que, na pós-modernidade, o sujeito encontra-se preso na ampla e livre possibilidade de buscar no mundo externo – inclusive no outro, já que não mais vigora a lei que o impedia a tal – sua plena satisfação libidinal. A busca pelo outro é a busca pelo enaltecimento do eu, pelo gozo descartável característico da sociedade narcísica.

É singular o fato dessa intransigência da necessidade de capital gerar a busca de formas de adquirir isso. O apagamento das imposições e normas, acabou sendo o impasse dessa situação, que também necessita de um bem-estar psíquico dos sujeitos para conseguir com êxito e qualidade de vida em seu status social maior. Assim, o que satisfaz suas necessidades e desejos, tornou-se o primordial, e o individualismo e imediatismo prevalece contra as regras, leis e ordem, o que acabou gerando a crise ética em que estamos na atualidade.

Por meio de uma abordagem psicossocial, pode-se descobrir quanto o envolvimento de estrangeiros com a violência urbana, dos indícios da falta e privação das riquezas, bens e serviços da cidade para a sociedade que a reside. O apelo à violência poderá se constituir numa maneira de possuir o que falta, e que é identificado como seu por direito, por ser um indivíduo urbano.

A violência urbana pode também ser um tipo de resposta à ausência de afeto da contemporaneidade, da falta de acolhimento e à humilhação, real e simbólica, com as quais os sujeitos costumam ser tratados e tratam os outros de seu convívio. Em síntese, a violência urbana é também a nossa violência, visto que além de vítimas, somos cúmplices dela. E de que maneira melhor poderíamos desenvolvê-la e aceitá-la, se não praticando de forma simbólica no mundo virtual? Muito melhor que aplicá-la no mundo real.

“Os destinos do desejo assumem, pois, uma direção marcadamente exibicionista e autocentrada, na qual o horizonte intersubjetivo se encontra esvaziado e desinvestido das trocas inter-humanas. Esse é o trágico cenário para a implosão e a explosão da violência que marcam a atualidade” Birman, 1946.

Há um ponto de conexão entre a perversão e o social, pela via da objetificação do outro e sua utilização, como uma ferramenta para obtenção do gozo, onde nos possibilita pensar a violência para com o sujeito de uma forma que

passa além do físico e do palpável, mas profundo, capaz de abalar a própria estrutura do sujeito. O amplo conceito de violência e suas diversas características podem ser exemplificados por meio dos traços perversos, como a negação da lei. Falo aqui dos *black blocs* violentos distintos em todo o Brasil recentemente (2016).

Nesses casos, o envolvimento com a violência pode ser visto como saída para o pathos psíquico causado por um processo de sociabilidade discriminatória capitalista globalizada. E de que forma não transpor nossas frustrações que em algo que não irá gerar, em teoria, consequências no mundo real? Para isso, como visto com Alves e Carvalho (2012) os jovens se utilizam do mundo digital. Todavia, na mesma medida, existe a necessidade de um acompanhamento parental para que estes sujeitos em desenvolvimento consigam se beneficiar destes meios eletrônicos.

Lemos (2011), traz para análise quanto a violência como o que é buscado para suprir a falta do Nome-do-pai – função paterna – que limite e coloque regras nos sujeitos. Comenta quanto a “foraclusão” que acaba por ser um sintoma atual, nas famílias que não possuem tempo para dar significado às palavras de leis. Com isso existe o declínio do entendimento do “porquê” de não praticar a violência.

3 DISCUSSÃO

Por meio da análise do referencial teórico, chegou-se nas respostas dos objetivos específicos em torno dos quais se dará esta discussão. Minha ideia aqui é levantar novas percepções do que encontramos atualmente à nossa volta, assim como buscar compreender os motivos com o intuito de um “tratamento paliativo” que é o mal da violência. Sabendo quanto às novas constituições familiares e tempo corrido diário com o avanço do capitalismo, busquei identificar os teores que consigam alcançar satisfatoriamente as questões aqui já citadas.

3.1 Ações e reações determinadas, devido ao ambiente violento atual.

No livro “As regras do método sociológico” do ano de 1937, quanto a violência “normal” e a violência “anormal”, Durkheim fala quanto ao crime como uma necessidade nos fatos de uma sociedade. Na medida em que o crime faz parte das organizações humanas, pois para que haja um coletivo, existe uma necessidade em conjunto destes. Identifica-se que da mesma forma que existe dois lados em uma mesma moeda, para que prevaleça uma hierarquia para a condução do crescimento social, haverão violências de uns para com outros.

Para que numa dada sociedade os atos considerados criminosos possam deixar de ser cometidos, seria necessário que os sentimentos que eles ferem existissem em todas as consciências individuais sem exceção e num grau de força capaz de conter os sentimentos contrários. Ora, supondo que essa condição pudesse ser efetivamente realizada, o crime não desapareceria por isso, ele mudaria apenas de forma, já que a própria causa que fechasse dessa maneira as fontes da criminalidade abriria outras novas. (DURKHEIM, 1937, pág. 67)

Outro fator a ser levado em consideração é quanto ao crime na sociedade brasileira visto como um sintoma subjetivo de angústia para aqueles que convivem. O mal-estar de tempos de guerra (EDLER, 2008) é o que passamos hoje em dia com tamanha violência, sendo algo sentido por toda a sociedade brasileira atual, com os sujeitos diversos possuindo medo de sair na rua porque podem ser assaltados, as mulheres com medo de serem estupradas e as crianças correndo risco de serem sequestradas e etecetera. Da mesma forma, na medida em que crescem os sintomas fantasmagóricos desse mal (transtornos de personalidades, por exemplo) cresce nossa importância para auxiliar em um melhor funcionamento do instintivo e básico do inconsciente vindo à tona desenfreado ao consciente.

3.2 As angústias sentidas pela população devido a violência urbana.

Freud (1926) nos falava quanto a questão da angústia como algo que repercute do que fora inibido, do que está presente lá em alguns aspectos subsequentes. Com as mídias cada vez maiores da violência em ações criminosas e até em ações que buscam refrear essa força, não se sabe quem é pior, a polícia com força repreendedora desenfreada ou os “bandidos” inescrupulosos em busca de maior poder? Neste emaranhado de situações, paira a população que não sabe de que lado ficar, se da coerção e pseudo politicamente correto, ou dos “párias” errados que não identificam os outros de seus ambientes como iguais, mas sim como “presas de uma caça”.

O potencial de cada um tornar-se vítima na sociedade atual é gigantesco, fazer parte da estatística chega a ser debate em roda de amigos, quando começam a falar das experiências que possuem de serem assaltados, quase serem assaltados, presenciarem ou conhecerem alguém que já foi assaltado é um fato. Scarparo e Poli (2008), afirmam que o que não pode ser dito, retorna em atos. Ao analisarmos as mudanças nos contextos familiares atuais, em que espaço do tempo corrido das famílias ficam o desempenho dos pais na regulação das emoções dos filhos? Feng, Shaw e Moilanen (2011), refletiram em seu estudo quanto o controle psicológico materno, avaliado quando os filhos tinham entre 1 ano e meio e 2 anos, tendo o potencial para a construção de problemas internalizados, avaliados entre os 6 e 7 anos de idade dos meninos que participaram do estudo.

Ao analisarmos a violência urbana como um problema internalizado dos sujeitos das sociedades atuais, leva-se em consideração que: “a família, seja ela qual for, tenha a configuração que tiver, é, e será, o meio relacional básico para as relações no mundo, da norma à transgressão dela, da saúde à patologia” (COSTA, 1999, p. 78). Da mesma forma, tendo a noção que a linha entre (LEADER, 2013) loucura visível e a loucura silenciosa/invisível é tênue, ao nos depararmos aos padrões da sociedade brasileira em que estamos, onde quem vence com poder acima dos outros, seja esse poder visto por meio de bens aquisitivos ou força bruta (armas de fogo), passa a ser o padrão do que se deve ser seguido. O capitalismo logicamente contribui para isso, mas esse poder técnico só se configurou devido à necessidade inconsciente interior dos sujeitos que desse ciclo consumista.

3.3 Como procede a identificação dos sujeitos em contato com a violência da atualidade.

De acordo com Coyne e Thompson (2011), a presença de alguma psicopatologia, por exemplo, a depressão materna, pode ser particularmente importante para a compreensão das relações entre o afeto parental e o desenvolvimento de problemas internalizados nos sujeitos. A violência vista por esse aspecto, é vista como algo do mal da contemporaneidade, mas real em todos os aspectos ao analisarmos sua inter-relação. Os autores verificaram que as mães em depressão estariam enfrentando dificuldades para lidar com suas emoções e poderiam ter mais dificuldades para atender às necessidades dos filhos. Como consequência, Coyne e Thompson sugerem que da mesma forma que poderiam prejudicar o estabelecimento de um apego seguro entre pais e filhos, estes fatores contribuiriam para o desenvolvimento ou agravamento dos problemas internalizados.

Assim, por exemplo, a restrição da autonomia da criança ou a punição das tentativas de exposição e de tomada de decisão, por parte da criança, contribuiriam para que a criança se tornasse retraída, como uma estratégia de esquiva de situações potencialmente aversivas causadas pelo controle crítico. Ao longo do desenvolvimento, esse tipo de controle poderia agravar sintomas como o não desenvolvimento de habilidades necessárias para a interação com outras pessoas, que implicam na perda ou na falta de acesso a uma série de reforçadores. E nesse englobado de situações problemáticas, encontram-se estes sujeitos em desenvolvimento psíquico, os ambientes violentos que os cercam e os jogos violentos eletrônicos que normalmente são de fácil acesso.

Rassial (1999) traz que é na adolescência que se vinculam o Real, o Imaginário e o Simbólico. Assim como as mudanças corpóreas vão acontecendo no início da puberdade, as formas da infância e os pensamentos de criança vão dando lugar às formas de adolescente/adulto e pensamentos diferentes surgem. Em um ambiente onde o que é explicitado a estes sujeitos como o norte para uma base do que deve ser feito ou não, é a violência em suas diversas formas, o que poderíamos fazer para sobrepor ao ambiente influenciador?

3.4 As implicações que possuem os jogos eletrônicos violentos em indivíduos no período de desenvolvimento psíquico.

Ao analisar o uso dos jogos eletrônicos como uma passagem ao ato (Lacan, no Seminário, livro 10, “A angústia”, de 1962-1963), de um modo geral, a passagem ao ato desvela a estrutura fundamental do ato, em seu sentido mais amplo (MILLER, 2014). O pensamento, na medida em que está dominado pelo recalque, está essencialmente em um impasse necessário para a constituição do sujeito. Esses processos cognitivos acerca do contato virtual com a violência nos jogos eletrônicos tende a torna-se algo importante para a construção mais adequada no ambiente da atualidade. Não como uma regra é claro, mas sim como uma possibilidade.

Na mesma medida, consegui identificar a influência benéfica dos mesmos jogos violentos que libertam os impulsos advindos do inconsciente. Como visto na pesquisa em escolas, de Peixoto e Almeida (2011), a possibilidade de descontar a raiva, ter de aceitar regras e normas obrigatórias dos jogos para poder “vencer a história” do jogo, pode vir concedendo aos jovens a aceitação de regras também em situações no social a partir do autoconceito de participação em jogos num geral. Assim, o virtual acaba possibilitando formas de simbolização do real, todavia, como visto com Alves e Carvalho (2012), existem alguns fatores a serem observados, como o tempo de jogo, se as idades dos sujeitos é levada em consideração com os conteúdos dos jogos e também o acompanhamento dos pais ao impor os limites adequados nas atividades rotineiras dos sujeitos em crescimento psíquico.

3.5 As possíveis intervenções de psicólogos sobre o manejo da violência urbana.

Para um novo modelo de sociabilidade, com mais segurança e menos violência, mudanças políticas, culturais e sociais se fazem imprescindíveis. E, dentre os atores principais destas mudanças estão: a mídia e os atores políticos somados, obviamente, à participação popular. O investimento de políticas públicas, em especial, de políticas sociais, incide de forma bastante significativa no quadro da violência e da criminalidade. No entanto, a esfera política precisa se somar ao apoio da mídia e à sociedade mais ampla. Um fenômeno social, criado e definido por este campo, não pode encontrar uma solução melhor para seus conflitos em outro lugar, que não seja nele mesmo.

Lauffer (2012) refletiu quanto aos movimentos que se repercutem subsequentes das angústias dos sujeitos. Por este aspecto, os problemas internalizados advindos dos cuidados (ou falta) estão relacionados ao controle crítico e superproteção, no trazendo aos pensamentos de que o controle comportamental pode estar ligado com o interlúdio entre as possibilidades de liberdade e noções dos limites. Hoje em dia, com o avanço da violência e das tecnologias em congruência, as possibilidades de viver podem tornar-se limitas à segurança do lar e da noção dos pais de ambiente seguro e próprio/adequado aos seus filhos.

Antes de mais nada, identifiquei como uma possibilidade de intervenção abordar os temas angustiantes como estes com os sujeitos. Assim, possibilitar um crescimento das habilidades de auto análise no contexto que estamos e propagar a disseminação da seguinte ideia: “não temos coragem de olhar para esse espelho de frente” (Atila Roque, Diretor da Anistia Internacional - Isto É, 2015) que é a violência urbana, mas é extremamente necessário para o bem-estar da sociedade atual e da futura.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Existe a necessidade de analisarmos a questão da participação parental, identificando quais os papéis de auxílio que oferecem para o estabelecimento de uma busca mais ampliada do real, ou seja, uma contribuição para a construção do suporte para uma subjetividade resiliente e que consiga conviver em ambientes estressores como os atuais. E o principal desafio nesta atualidade é achar uma posição que nos permita aproveitar o que o sujeito traz além do relato de suas atuações. Com esse intuito, busquei aqui tentar compreender o quanto o espaço dos jogos violentos, em contrapartida dos espaços de violência que temos no dia-a-dia contemporâneo, contribui ou influenciam os infantes.

Segundo a OMS, o que se identifica como violência é “uso intencional da força física ou do poder, real ou em ameaça, contra si próprio, contra outra pessoa, ou contra um grupo ou uma comunidade, que resulte ou tenha grande possibilidade de resultar em lesão, morte, dano psicológico, deficiência de desenvolvimento ou privação” (Krug; Dahlberg; Mercy; Zwi e Lozano; 2002, p.11). Hoje em dia, seja nas mídias reais ou ficcionais, os muitos tipos (negligências, abusos e etc.) e formas (contra mulheres, crianças ou idosos, por exemplo) de violência são apresentados diariamente a todos nós.

Quando nos referimos aos ambientes que cercam o sujeito e contribuem para sua psique, entendemos que isso envolve a família, a escola, os grupos sociais, as amizades, os conflitos vividos, as perdas, as conquistas, as crenças religiosas, os aspectos culturais e econômicos, entre muitos outros. Assim, reforça-se a ideia de que estamos diante de um fenômeno complexo e que é difícil aceitar o fato de que, a violência urbana existe e precisa ser abordada. E por isso as contribuições têm a função de discutir e questionar algumas conclusões simplistas que estão presentes principalmente no senso comum e são veiculadas na mídia de massa. Sobretudo é fundamental avançar nos estudos sobre os modos de operar e os reflexos que a interação com os jogos eletrônicos tem sobre o desenvolvimento dos sujeitos, bem como suas funções e contribuições. Este trabalho, mais que constatações, procurou trazer alguns elementos para discussão e problematização, visando ampliar a compreensão sobre a violência urbana, as implicações patriarcais e também quanto o fator dos jogos eletrônicos violentos para as crianças e adolescentes.

Bauman (1998) nos relatou quanto a sociedade contemporânea que está em uma mar de confusão entre segurança e liberdade. Ao identificarmos que buscamos a liberdade para poder viver como se bem entender, mas que ao mesmo tempo necessitamos de segurança para fazê-lo, o que ascende o impasse que é um dos maiores “porquês” da atualidade. Na medida em que os sujeitos da contemporaneidade conquistam um subterfugio desse impasse, nasce uma forma diferente de simbolização. Nesse caso, podemos levar em consideração o uso dos meios tecnológicos que existem como armas contra as adversidades atuais (sendo a principal delas, a violência).

Existe algo conhecido como ócio criativo, que pode advir de momentos de lazer ou de simplesmente “nada” que as pessoas desenvolvem. Esse “nada” muitas vezes é aquilo que não irá trazer nenhum benefício visto aos outros. Na atualidade, o ócio criativo tende a acontecer apenas dentro de casa, principalmente na *internet* que é facilmente adquirida á todos, indiferente de classe social. Essa porta de entrada, a partir de redes sociais vistas como algo extremamente importante para ser parte do social, pode até mesmo tornar-se um ócio dependente, na medida em que as pessoas perdem tempo nesses momentos que poderiam estar passando no social e produzindo novos contextos à sociedade.

Como muito bem visto durante minha trajetória na faculdade de Psicologia na Faculdade São Francisco de Assis de Porto Alegre/RS, existe uma hierarquia de necessidades que as pessoas possuem (Maslow), e após as necessidades fisiológicas, está a necessidade de segurança. Essa necessidade é algo importante para que os sujeitos alcancem o bem-estar pessoal e social para que consigam atingir. Na medida em que não podemos alcançar esse aspecto, existe uma continua insegurança que acaba perpetuando a falta de bem-estar à nível geral, impossibilitando o bem-estar total, a não ser que o sujeito esteja com sua percepção patológica e não esteja a par das situações que nos cercam.

A liberdade tornou-se uma utopia, assim como a segurança, na medida em que a violência está em todos os lugares. Desde o mal cumprimento das funções parentais nos ciclos familiares, como nas ralações interpessoais ruins ou nos próprios meios de comunicação diversos (como rádio, televisão e internet). As notícias estão sempre cheias, trazem conteúdo principalmente da violência cometida ou sofrida por todos.

Tenho como objetivo pessoal identificar melhor essas questões aqui abordadas relacionada à violência urbana, os aspectos do social e psicológicos atuais. Por advir de um ambiente familiar que residia em um bairro estilo periferia em uma zona urbana conhecida como “terra sem lei”, sempre estive em contato com a violência real e simbólica, mas sempre fui mais uma observadora do que parte de um dos lados (quem pratica a violência ou de quem sofre a violência). Por esse motivo, criei grande curiosidade para entender esses comportamentos, a luta inconsciente entre passividade e atividade, positividade e negatividade, assim como no momento em que me torno uma psicóloga, busco por meio deste escrito a base para futuros estudos mais à fundo desse mal da contemporaneidade.

REFERÊNCIAS

- ALVES, L.; CARVALHO, A. - VIDEOGAME: é do bem ou do mal? Como orientar pais. Psicologia em Estudo vol. 16, Maringá, 2012.
- BAUMAN, Z. (1998). O mal-estar da Pós-modernidade. Zahar: Rio de Janeiro, 1998.
- BIRMAN, J. Mal-estar na contemporaneidade: a psicanálise e as novas formas de subjetivação – 10ª edição, Editora Civilização Brasileira. Rio de Janeiro, 2014.
- DANTAS, F. Jogos eletrônicos x comportamento agressivo. Biblioteca Central – UEPB. Campina Grande. 2012.
- EDLER, S. Além do mal-estar, uma discussão sobre a violência na cultura brasileira. Revista Tempo psicanalítico. Rio de Janeiro, 2008.
- FREUD, S. (1905) “Três Ensaios para uma Teoria Sexual” In: Obras Completas Vol. VII , Edição Standard Brasileira. Imago. Rio de Janeiro, 1996.
- FREUD, S. (1925-1926) “Inibições, sintomas e ansiedade.” In: Obras Completas Vol. XX. Edição Standard Brasileira. Imago. Rio de Janeiro, 1996.
- LACAN, Jacques. Conferência A terceira [1974]. Cadernos Lacan, APPOA. Porto Alegre, 2002.
- LEADER, D. – O que é Loucura?: delírio e sanidade na vida cotidiana; tradução Vera Ribeiro. – 1ª ed. – Rio de Janeiro: Zahar; 2013.
- LEITE, A. Ciências sociais e psicanálise: Notas sobre a violência urbana. Revista Ágora. Vitória, 2012.
- LE MOS, D. O declínio do nome do pai e a violência empregada pelo adolescente em conflito com a lei. Biblioteca virtual UFP. João Pessoa, jul. 2011.
- LE MOS, I. Representações sociais da violência contida nos jogos eletrônicos – Biblioteca virtual UFPE – Recife, 2011.
- LYNN, A. Jogos Eletrônicos e Violência — um Caleidoscópio de Imagens. Revista da FAEEBA—Educação e Contemporaneidade. Salvador, 2004.
- MAGALHÃES, A.; SUSSUARANA, A. O espectro perverso na sociedade narcísica. In Revista Asephallus. Rio de Janeiro, mai./out. 2013.
- MELLO, C. et al. Perversão - pulsão, objeto e gozo. Reverso, Belo Horizonte, dez. 2004.
- PEIXOTO, F.; ALMEIDA, L. - A Organização do Autoconceito: Análise da Estrutura Hierárquica em Adolescentes. Psicologia: Reflexão e Crítica, vol. 24, p. 533-541, 2011.

RAMOS, D. - Jogos eletrônicos e juízo moral: um estudo com adolescentes do ensino médio. Psicologia: teoria e prática, v. 14. Florianópolis, 2012.

SESTIR, A.; BARTHOLOW, D. – Violent and nonviolent video games produce opposing effects on aggressive and prosocial outcomes. Journal of Experimental Social Psychology, v. 46, n. 6, p. 934-942, 2010.

SCARPARO, M.; POLI, M. Em busca do sujeito perdido: a psicanálise na assistência social, limites e possibilidades. Porto Alegre: UFRGS, 2008.