

II Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVII Jornadas de Investigación Sexto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2010.

# Considerações sobre a pratica dos jogos de representação e Transtornos de Personalidade.

Serbena, Carlos.

Cita:

Serbena, Carlos (2010). *Considerações sobre a pratica dos jogos de representação e Transtornos de Personalidade. II Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVII Jornadas de Investigación Sexto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-031/283>

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.*

sión de dicha diferencia, es la presencia de la proyección como mecanismo de defensa subyacente. Mecanismo a través del cual el sujeto expulsa fuera de sí aspectos u objetos que no logra aceptar como propios depositándolo en personas u objetos externos. En este caso, por varias razones: primero como defensa frente al choque cultural entre ambos actores sociales, es decir el adulto educador y el adolescente alumno; choque que a su vez se plega en la fusión de un mismo discurso, *en el afuera*.

El discurso oficial de la institución sigue la lógica clásica del adolescente rebelde, en conflicto con la autoridad, y la institución, en su organización material y jerárquica, se estructura para defenderse de este supuesto *ataque*. En este orden, se sigue el razonamiento de: "los adolescentes están cada vez peor y son cada vez son más violentos". Esto *hace carne* en los actores institucionales instalando en unos (profesores, maestros y directores, etc.) una defensa. Defensa que proyecta al otro (los adolescentes) la idea de que la violencia es un *lugar* (representacional) que ellos están destinados a ocupar.

Pero luego, esta misma proyección es utilizada por los adolescentes en un intento de reparación que opera como una forma de liberación de este estigma que les es asignado desde la institución: "sí, los adolescentes somos/estamos violentos; pero son ellos, no soy yo". De esta manera, se hace homogéneo el discurso de los referentes educativos con el de los alumnos: *la violencia está, existe, pero afuera, en el otro*.

---

#### BIBLIOGRAFIA

- BENTANCOURT, P.; GANCHAROV, A.; MOLINA, N.; PITETTA, G.; SANTANA, F. Investigación sobre violencia entre pares en la adolescencia temprana; Salto, Uruguay, 2010.
- FERNÁNDEZ BENTANCOR, A. (1999). Agresividad, Violencia y Límites. Uruguay: Fondo Editorial Queduca.
- INAU. (2007). Protocolo de Intervención para Situaciones de Violencia hacia Niños, Niñas y Adolescentes. Uruguay.
- MIDES, INFAMILIA. (2009). Infancia adolescencia y políticas sociales. Uruguay: Tradinco.
- PODER LEGISLATIVO. (2002). Ley N° 17.514. VIOLENCIADOMÉSTICA. Uruguay. Recuperado: 2009, 20 de Agosto, En: <http://www.parlamento.gub.uy/leyes/ AccesoTextoLey.asp?Ley=17514&Anchor=>
- PERDOMO, R. (1991). La adolescencia. Edición: Fac. de Medicina, FNUAP - OPS/OMS.

## CONSIDERAÇÕES SOBRE A PRÁTICA DOS JOGOS DE REPRESENTAÇÃO E TRANSTORNOS DE PERSONALIDADE

Serbena, Carlos

Universidade Federal do Paraná. Brasil

---

#### RESUMEN

O objetivo do trabalho é realizar uma análise relacionando transtornos mentais com a prática excessiva do RPG. Foi aplicado um questionário em 72 praticantes do RPG em dos dados em Curitiba em 2003. Foi realizada uma estimativa sobre a incidência da dependência psicológica em relação ao RPG. Coloca-se que não existe um transtorno específico associado ao RPG. A prática obsessiva pode ser associada ao grupo do Transtorno do controle de impulsos. Dificulta a constatação pelo praticante de sua dependência é que o distúrbio é ego-sintônico. Os dados indicam que 8,3% (n=6) da amostra (N=72) podem ser considerados como com alta probabilidade de possuir ter algum tipo de desequilíbrio relacionado com a prática do jogo, principalmente a "dependência psicológica" do jogo. Estes sujeitos possuem de 16 a 20 anos, todos do sexo masculino. Chama a atenção o perfil dos praticantes de RPG com o início da manifestação da esquizofrenia, a saber, homens entre 15 e 25 anos. A alta incidência de drogas entre os esquizofrênicos pode indicar que o jogo do RPG é um atrativo para este grupo de pessoas e pode explicar os fatos envolvendo o RPG, agressividade e os delírios associados ao mesmo.

#### Palabras clave

Jogos de representação Psicopatologia

#### ABSTRACT

##### CONSIDERATIONS ON THE PRACTICE OF ROLE PLAY GAMES (RPG) AND PERSONALITY DISORDERS

The objective is to analyze related mental disorders with excessive practice of RPG. A questionnaire was applied in 72 RPG practitioners in the data held in Curitiba in 2003. It was estimate of the incidence of psychological dependence in relation to the RPG. Arises that there is a specific disorder associated with the RPG. The practice may be associated with obsessive group of disorders of impulse control. Hinders the realization of their dependence on the practitioner is that the disorder is ego-syntonic. The data indicate that 8.3% (n = 6) of the sample (N = 72) can be considered as most likely to have to have some kind of imbalance related to the practice of the game, especially the "psychological dependence" of the game. These guys are 16-20 years old, all male. Note the profile of practitioners RPG with the early manifestation of schizophrenia, namely men aged 15 to 25 years. The high incidence of drug use among schizophrenics may indicate that the RPG game is a draw for this group of people and can explain the facts surrounding the RPG, aggressiveness and delusions associated with it.

#### Key words

Role play games Psychopathology

Os jogos de representação (RPG) consistem em uma forma de teatro imaginário onde a trama se desenvolve em um grupo de jogadores ou praticantes mediados por uma espécie de diretor de cena (o mestre), por um conjunto de regras e um mundo fantástico descrito em livros, filmes e gravuras que é partilhado pelo grupo. Ele se caracteriza por um intenso envolvimento e mobilização dos praticantes. O RPG pode ser presencial com jogadores face a face ou por meios eletrônicos, tais como a Internet ou computadores. A forma presencial teve seu auge na década de 1990 e teve uma série de polêmicas e questionamentos, particularmente sobre o efeito causado pelo RPG na personalidade e comportamento dos jogadores devido a uma possível confusão entre o mundo imaginário do RPG e a realidade.

Deste modo, o objetivo do trabalho é realizar uma análise crítica e reflexões relacionando possíveis transtornos mentais com a prática excessiva do RPG devido a fatos relatados na imprensa e pela polêmica que se instalou sobre o jogo. Estas reflexões estão baseadas no compêndio de psiquiatria de Kaplan, Sadock & Grebb (1997:673s), considerado como uma das mais importantes referências do meio, e nos dados oriundos de um levantamento sobre características do praticante de RPG realizado em Curitiba-PR em 2003.

Não existe um transtorno específico associado ao RPG, pois existem diversos níveis de envolvimento desde o jogo eventual até uma necessidade impulsiva de jogar. Salienta-se que os delírios que ocorrem relacionados com a prática do RPG são raros e provavelmente causados por uma personalidade extremamente comprometida, inclusive com a percepção da realidade. A prática obsessiva do RPG, devido as suas características, pode ser associada ao grupo do Transtorno do controle de impulsos. A primeira característica e que dificulta a constatação pelo praticante de sua dependência é que o distúrbio é ego-sintônico, isto é, a prática excessiva do jogo está de acordo com os desejos conscientes do sujeito e, por isto, não há sensação de culpa, arrependimento ou reprovação pela prática excessiva. Todos os transtornos deste grupo compartilham das seguintes características:

“(1) esses indivíduos não conseguem resistir a um impulso ou tentação para executar uma ação prejudicial a si mesmo ou aos outros; (2) antes de executar o ato experimentam um senso aumentado de tensão ou excitação e (3) enquanto cometem o ato, sentem prazer, gratificação ou liberação” (Kaplan, Sadock & Grebb, 1997: 673).

Dentro deste grupo, o transtorno que pode ser relativamente adequado para descrever algumas características do desequilíbrio, classificado segundo a quarta edição do Manual Diagnóstico e Estatístico das Doenças Mentais (DSM-IV) da Associação Psiquiátrica Americana e que pode ocorrer no praticante é o Transtorno do jogo patológico que se refere aos jogos de azar que envolvem dinheiro. Neste caso, o investimento emocional e afetivo representado pelo dinheiro deve ser substituído pelo critério de tempo utilizado pelo praticante do RPG.

O Transtorno do jogo patológico se caracteriza por “um comportamento de jogo mal adaptativo, persistente e recorrente” (Kaplan, Sadock & Grebb, 1997: 677). Isto inclui uma preocupação constante em jogar, esforços mal sucedidos para controlar ou parar de jogar, prejuízo nos relacionamentos sociais, afetivos ou ocupacionais em função do jogo, uso da mentira para encobrir o nível de envolvimento com o jogo, busca do jogo para atingir o nível de excitação e realização de atos ilícitos para manter a prática. Ele acomete de 1 a 3% da população adulta dos Estados Unidos, sendo mais comum em homens. A perda dos pais antes do 15 anos, relações parentais inadequadas, exposição do adolescente a jogos de azar e falta de controle financeiro na família são fatores etiológicos. Existe uma associação com transtornos do humor, especialmente o transtorno depressivo maior, transtorno do pânico e agorafobia. Ele geralmente começa na adolescência e possui três fases: (i) fase de ganho que prende o sujeito; (ii) perda progressiva, na qual o paciente organiza a sua vida em função do jogo e (iii) de desespero, onde o sujeito aposta e perde tudo no jogo. Os jogadores patológicos dificilmente procuram tratamento de forma espontânea, pois se apresentam confiantes, ríspidos, enérgicos e gastadores.

As discussões sobre este aspecto são similares as que ocorreram

sobre a dependência da Internet e de sua utilização (Razzouk, 1998). Um estudo sobre isto (King, 1996), descreve como as mais variadas necessidades sociais tais como reconhecimento e valorização social podem ser satisfeitas em ambientes virtuais do tipo MUD ou Chat. Estes também permitem a expressão de características de personalidade que estavam encobertas e que podem funcionar como reforço ao comportamento de acesso aos ambientes virtuais. Foi levantada a hipótese de que as frustrações da vida real podem contribuir para esta dependência e que nestes ambientes virtuais os indivíduos encontram informação, relacionamentos e tipos de comunicação que não percebem como acessíveis a eles na vida real. A questão é que os contatos estabelecidos pela Internet podem tornar-se mais importantes e eventualmente exclusivos, em relação aos seus vínculos sociais reais.

As principais características destes ambientes virtuais podem ser identificadas no RPG, a saber: motivação para o jogo, expressão de características pessoais diferentes das habituais no sentido de o RPG possibilita “ser diferente” ou “ser outra pessoa”, forte ênfase nos vínculos sociais estabelecidos no jogo, identificação com o personagem, possibilidade de utilizar o jogo como elemento compensatório da vida real, sensação de realização no jogo e satisfação na prática do mesmo. Note que estas características não são necessariamente indicadoras de patologias, mas apenas mostram elementos que tornam estes indivíduos com maior suscetibilidade aos transtornos descritos encontrarem no RPG um ambiente propício ao seu desenvolvimento, pois o RPG pode ser também um elemento de autoconhecimento e de desenvolvimento pessoal.

Na pesquisa bibliográfica realizada, não foi encontrada nenhuma estimativa da incidência destes transtornos entre os praticantes. Este dado é interessante, pois pode indicar a necessidade de cuidados com a prática do jogo, a necessidade eventual de práticas preventivas de saúde mental e também para orientar novas pesquisas

A partir destas considerações e dos dados que foram coletados em Curitiba, no encontro de jogadores de RPG realizado em 2003, foi realizada uma estimativa, porém sem condições de avaliar a sua confiabilidade e precisão.

Ele foi feito considerando principalmente os critérios do jogo patológico, mas substituindo o fator “dinheiro” pelo fator “tempo” e a partir dos dados disponíveis, pois não era este o objetivo do questionário. Neste sentido, foram considerados como critérios de seleção: a frequência semanal de jogo igual ou maior a três vezes por semana, tempo médio de jogo acima de 8 horas, dedicação semanal ao jogo acima de 20 h e relato da importância do jogo em sua vida como “mania”, “muito importante”, “total”, “fuga da realidade” ou “alívio do stress”.

Foi constatado que 8,3% (n=6) da amostra (N=72) satisfaziam a estes critérios, e deste modo podem ser considerados como com alta probabilidade de possuir ter algum tipo de desequilíbrio relacionado com a prática do jogo, principalmente a “dependência psicológica” do jogo, relacionado ao transtorno de controle de impulso. Estes sujeitos possuem de 16 a 20 anos, são todos do sexo masculino, 4 (66,7%) deles relataram jogar o sistema Vampiro e na questão sobre o que o RPG possibilita realizar e que não é possível na vida real os relatos foram “ter poderes impossíveis, ganhar respeito, vida eterna”; “tudo que não posso fazer”; “riqueza, diversão, ser outra pessoa” e “muitas coisas”.

Esta taxa de 8,3% pode parecer alta, mas ela inclui os diversos transtornos possíveis, inclusive aqueles que incluem o delírio, tais como o grupo dos transtornos psicóticos em que há perda da noção da realidade, a esquizofrenia e os transtornos de humor como a depressão. A incidência de destes distúrbios na população em geral é aproximadamente de 6 a 7% o que está próxima da estimativa relativa aos praticantes de RPG com indícios de problemas psíquicos (8,3%).

Outra possibilidade que aparece nas entrevistas e é explorada de forma sensacionalista pela imprensa nas notícias envolvendo o RPG nos homicídios é o praticante do RPG é confundir o universo do jogo com a realidade, podendo indicar a presença de um delírio. Como no RPG o praticante representa o drama heróico, levanta-se a hipótese de que sejam delírios persecutórios e de grandeza, pois o mito do herói possui equivalência com os delí-

rios dos paranóicos (Rank, 1991:103s). No caso de um jogador em que individualmente ocorre o delírio, há manifestação de um transtorno de personalidade que exige cuidados especializados. Nos casos de Ouro Preto e de Petrópolis em que um grupo de jogadores executou ações ilegais e dolosas pode estar ocorrendo no grupo o Transtorno Psicótico Compartilhado. Neste transtorno, normalmente o líder do grupo, o mestre no caso do RPG, possui um delírio que o grupo todo passa a compartilhar devido a sua convivência estreita.

Chama a atenção o perfil dos praticantes de RPG com o início da manifestação da esquizofrenia, a saber, homens entre 15 e 25 anos. A alta incidência de drogas entre os esquizofrênicos pode indicar que o jogo do RPG é um atrativo para este grupo de pessoas e pode explicar os fatos envolvendo o RPG e os homicídios. Entretanto, o que foi realizado aqui são hipóteses exploratórias que necessitam de pesquisa empírica e maior reflexão teórica para possibilitar inferências mais consistentes.

---

#### BIBLIOGRAFIA

- KAPLAN, H.HI.; SADOCK, B.BJ & GREBB, J. A. *Compêndio de psiquiatria: ciências do comportamento e psiquiatria clínica*. Porto Alegre: ArtMed, 1997.
- KING, S. A. Is the Internet addictive or are addicts using the Internet? Disponível em <http://rdz.stjohns.edu/~storm/iad.html>.
- RAZZOUK, D. Dependência de Internet: uma nova categoria diagnóstica?. *Psychiatry On-line Brazil*, (3) 3, 1998. Parth of the International Journal of Psychiatry - ISSN 1359 7620. Disponível em <http://www.priory.com/psych/dpnet.htm>. Retirado em agosto de 2004.
- RANK, O. *El Mito del nacimiento del héroe*. Buenos Aires: Paidós, 1991.

## CUANDO LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN HABLAN DE DROGAS

Serena, Florencia

Unidad de Estudios Epidemiológicos en Salud Mental. Facultad de Psicología, Universidad Nacional de Córdoba. Argentina

---

#### RESUMEN

Los medios de comunicación, a través de diferentes estrategias, logran invisibilizar o visibilizar fenómenos. Aquellos fenómenos que tienen tratamiento en los medios pasan a formar parte de la cotidianidad de aquellos individuos que acceden a los medios de comunicación. Las imágenes presentes en los medios de comunicación sobre el "problema droga" se presentan, según González Zorrilla (1987), de algún modo superpuestas y teñidas de un alto nivel de emotividad, que hace que las drogas sean vividas como una amenaza sobre la que hay que actuar en contra. Hoy, al hablar de "la droga" inmediatamente aparecen imágenes extraídas de noticias, reportajes, películas, novelas, de muerte, atracos y violencia, etc. Y si además, encontramos una actitud pseudocientífica de los medios de comunicación que aportan presuntas "pruebas" irrefutables de la identificación droga-delinuencia, la opinión pública ve reforzada esa imagen estereotipada, masivamente difundida de forma explícita o implícita. El objetivo explícito de este trabajo es dotar de herramientas para una lectura crítica de los distintos discursos sobre drogas que se infiltran en lo que se da a llamar "las noticias", presentadas por los medios como un discurso objetivo, irrefutable y "oficial".

#### Palabras clave

Drugs Medios Tratamiento Estereotipos

#### ABSTRACT

##### WHEN THE MEDIA TALK OF DRUGS

The media, through various strategies, they manage to make invisible or visible phenomena. Those phenomena are treated in the media become part of everyday life of those individuals who access the media. The images in the media about the "drug problem" are presented, according to Gonzalez Zorrilla (1987), somehow overlapping and tinged with a high level of emotion, which makes drugs are experienced as a threat that we must act against. Today, when speaking of "drug" immediately shows images taken from news reports, movies, novels, death, robbery and violence, etc. And if you also find a pseudo-scientific attitude the media alleged that provide "evidence" irrefutable identification of drug-crime, public opinion reinforced the stereotyped image, massively widespread explicitly or implicitly. The objective explicit of this paper is to provide tools for critical reading of the various discourses on drugs infiltrate what is given to call "news", presented by the media as an objective discourse, irrefutable and "official."

#### Key words

Drugs Media Treatment Stereotypes

---

Para muchos autores, el uso de las drogas acompaña al ser humano desde los orígenes de la civilización ligadas a la salud, la cultura, el dolor, el placer o la religión, las sustancias y sus diversos efectos han asistido a la humanidad en todos sus momentos. Sin embargo, en el presente, según Rekalde (s/d), para amplios sectores, la imagen social de las drogas no remite a situaciones de marginación delito, degradación de la salud y problemas sanitarios de todo tipo que desembocan en ocasiones en consecuencias fatales.

Los medios de comunicación han contribuido a estas representa-