



ISPA

INSTITUTO UNIVERSITÁRIO
CIÊNCIAS PSICOLÓGICAS, SOCIAIS E DA VIDA

O Papel do Papel:
As relações de objeto entre os jogadores de *MMORPG*
e as suas personagens

António Manuel Ramos Oliveira

Coordenador de Seminário e Orientador de Dissertação:

Professor Doutor Luís Delgado

Dissertação submetida como requisito parcial para a obtenção do grau:

Mestre em Psicologia

Especialidade em Psicologia Clínica

2016

Dissertação de Mestrado realizada sob a orientação de Professor Doutor Luís Delgado, apresentada no ISPA – Instituto Universitário para obtenção de grau de Mestre na especialidade de Psicologia Clínica.

Agradecimentos

Em primeiro lugar, quero agradecer ao Professor Luís Delgado, pela dedicação, apoio e paciência. Agradeço por tudo o que me ensinou como professor, orientador, psicanalista e como ser humano.

Agradeço à minha mãe, ao meu pai e ao meu irmão, que aguentaram os meus momentos de mais ansiedade e menos paciência. Em especial à minha mãe que na sua luta também conseguiu apoiar-me na minha luta.

Também quero agradecer aos meus colegas de seminário e supervisão, a Emma, o Tiago, a Inês, a Soraya e a Mariana. O vosso companheirismo permitiu-me crescer como pessoa e estudante de psicologia.

Quero também agradecer à Doutora Ana Ribeiro pelo caminho que tenho percorrido com ela. Obrigado por me ajudar a aceitar.

Agradeço à Carolina por toda a inspiração que me deu como pessoa, amiga e mentora. A prova que o que é necessário para ser um génio é o coração. O resto está oculto aos olhos dos outros. Obrigado pela tua humanidade.

Agradeço à Filipa pela amizade que me fez crescer muito como pessoa e amigo. Obrigado por todo o carinho, apoio e força.

Agradeço à Adriana e à Raquel, que nos meus momentos mais difíceis me fez perceber que não preciso de desempenhar papéis.

Agradeço à Maria pelos momentos bons e maus, que me fizeram compreender que ser amigo por vezes é respeitar as decisões que não gostamos.

Agradeço à Joana por toda a paciência e amizade. A tua força permitiu-me continuar quando a motivação era pouca. A nossa luta continua.

Agradeço à Sara, que apesar de estar longe, está sempre presente com a sua sabedoria, amizade e carinho. Obrigado Sara por todo o apoio e amizade.

Por fim, Agradeço as pessoas que me acompanharam desde sempre neste percurso. A Inês, a Maria, a Filipa e a Beatriz. Este caminho não teria sido o mesmo sem vocês. Agradeço em especial à Inês pela amizade e inspiração, pois foi graças a ela que cheguei ao meu tema de tese. Obrigado manas.

*"so the man who falls in love with
beauty is quite different from the man
who loves a girl and feels she is
beautiful and can see what is
beautiful about her"*

Donald W. Winnicott

RESUMO

O presente estudo procura compreender, de uma perspectiva dinâmica, a relação entre os jogadores de *mmorpgs* e as personagens que criam. Esta relação vai ser explorada através da dinâmica entre o verdadeiro e o falso *Self* e através de uma nova conceção teórica denominada *Self* potencial. A metodologia vai incidir sobre três estudos de caso. Foi feita uma entrevista semiestruturada e aplicado um T.A.T. A análise dos casos demonstraram que existe uma projeção da relação entre o verdadeiro e falso *Self*, que é transformada dentro do mundo virtual. Para além disso permitiu explorar a criação do modelo espaço-temporal do *Self*.

Palavras- Chave: *MMORPG*; *Self*; Verdadeiro *Self*; Falso *Self*; *Self* Potencial; Adição; Personagem; T.A.T.

ABSTRACT

The present study seeks to understand, from a dynamic perspective, the relationship between the players of *mmorpgs* and the characters they create. This relationship will be explored through the dynamics between the true and false *Self* and through a new theoretical conception called Potential *Self*. The methodology will focus on three case studies. A semi-structured interview was conducted and a T.A.T. The analysis of the cases demonstrated that there is a projection of the relationship between the true and false *Self*, which is transformed through the virtual world. It also allowed us to explore the creation of the space-time model of *Self*.

Key-words: *MMORPG*; *Self*; True *Self*; False *Self*; Potential *Self*; Adiction; Character; T.A.T.

Introdução

<i>Introdução</i>	1
<i>Estado de Arte</i>	2
<i>Criatividade</i>	2
<i>self</i>	7
<i>Massive Multiplayer Online Role playing game</i>	12
<i>Adição à Internet</i>	15
<i>Adição aos videojogos</i>	16
<i>Hipótese</i>	18
<i>Metodologia</i>	20
<i>Desenho da metodologia de investigação</i>	20
<i>Participantes</i>	20
<i>Instrumento</i>	20
<i>Procedimento</i>	22
<i>Resultados</i>	23
<i>Caso JR</i>	23
<i>Análise do caso JR</i>	30
<i>Análise do T.A.T de JR</i>	41
<i>Caso Paulo</i>	43
<i>Análise do caso Paulo</i>	48
<i>Análise do T.A.T. de Paulo</i>	56
<i>Caso JS</i>	57
<i>Análise do caso JS</i>	62
<i>Análise do T.A.T de JS</i>	69
<i>Discussão</i>	71
<i>Limitações e estudos futuros</i>	75
<i>Referências Bibliográficas</i>	77
<i>Anexos</i>	81
<i>Anexo A. Esquema do modelo espaço-temporal do self</i>	81
<i>Anexo B. Guião da entrevista</i>	82
<i>Anexo C. Transcrição da entrevista e protocolo do T.A.T do caso JR</i>	84
<i>Protocolo de T.A.T de JR</i>	100

<i>Anexo D. Transcrição da entrevista e protocolo do T.A.T de Paulo</i>	<i>104</i>
<i>Protocolo de T.A.T. de Paulo</i>	<i>119</i>
<i>Anexo E. Transcrição da entrevista e do protocolo de T.A.T do caso JS.</i>	<i>122</i>
<i>Protocolo de T.A.T de JS.....</i>	<i>134</i>

Introdução

A psicanálise sempre esteve na vanguarda da psicologia. Concordando ou não com as formulações teóricas de Freud, é impossível negar o contributo imensurável que este forneceu aos psicólogos. Através da psicanálise, foi possível compreender que o sofrimento psicológico e a psicopatologia não têm apenas causas orgânicas, muito pelo contrário, existe uma enorme carga relacional na criação de certos sintomas e no que os pacientes precisavam de falar de modo a compreender o seu sofrimento. Se a psicoterapia existe hoje, no formato que é conhecido, deve-se a Freud.

Atualmente o cenário é muito diferente do que Freud vivenciou. Atualmente as pessoas vivem simultaneamente duas realidades alternativas: A física e a virtual. Parece que existe uma preferência cada vez maior pela realidade virtual (Halley, 2013). Este fenómeno suscita uma enorme investigação por parte da ciência, estando a psicologia e as neurociências na linha da frente. No entanto parece que há uma enorme falta de literatura psicanalítica sobre este fenómeno e a psicanálise tem muito a dizer sobre isto. Afinal permite compreender em profundidade como as pessoas se envolvem nesta nova realidade, preferindo muitas vezes o mundo virtual ao mundo físico. Para além disso a compreensão psicanalítica deste fenómeno, permite também a sua aplicabilidade em contexto clínico, se a psicoterapia assenta na ciência, então a falta de investigação neste campo pode comprometer a intervenção quando estas temáticas são abordadas.

Este estudo então vai explorar este fenómeno, incidindo especificamente nos vídeos jogos *online* ou *mmorpg*. Começar a perceber, em profundidade, o interesse que os jogadores têm por estes jogos e como se sentem nestes, vai permitir duas coisas: (1) A adaptação da literatura psicanalítica ao mundo virtual, mais especificamente os vídeos jogos. (2) A aplicação desta literatura como uma base científica na intervenção de pessoas que apresentem adição a estes jogos ou simplesmente os tragam para a relação terapêutica.

A natureza deste estudo não vai permitir fazer inferências ou generalizações. Trata-se de um estudo exploratório de natureza qualitativa. No entanto, antes de estudos confirmatórios e inferenciais, existem estudos que procuram gerar e criar hipóteses. É isto que este estudo propõe, criar hipóteses e explicações para que no futuro possam ser escrutinados e ser corroborados ou não através do método científico..

Estado de Arte

Criatividade

A criatividade tem um espaço e papel privilegiado na psique humana. Esta é ao mesmo tempo humana e divina. Quase todas as religiões e formas de culto retratam o seu deus ou deuses como o criador ou os criadores. Os humanos também são criadores desde a arte até à ciência. É através da criatividade aliada ao pensamento e método científico que é possível delinear experiências e produzir conhecimento, e certamente que sem a criatividade não teríamos produzido tanto conhecimento nem teríamos a noção do que ainda falta por conhecer.

A criatividade é uma característica humana e é a capacidade de construir algo coisa a partir do nada (Dicionário da Língua Portuguesa Contemporânea, 2001, p. 1024, cit. por Delgado, 2012).

Muitos psicanalistas procuraram compreender a criatividade. Freud, o pai da psicanálise, concebia a criatividade como um processo de sublimação em que o objeto da pulsão, seja ela libidinal ou agressiva, era transformada e elaborada para algo socialmente aceite e que permite a separação desse objeto (Delgado, 2012, p.47). Apesar de Freud e outros psicanalistas terem contribuído bastante para a conceptualização psicanalítica da criatividade, este estudo vai recorrer a teorias psicanalíticas mais modernas, isto é, Klein, Bion e Winnicott, visto que são as que se adequam mais ao estudo a decorrer.

Klein (1929/1996, cit. por Delgado, 2011, p. 20) “desde o início dos seus trabalhos que realçou que a dinâmica da reparação é o elemento mais forte dos impulsos construtivos e criativos”. Assim a reparação, como processo criativo, especialmente na criação de símbolos, tem um papel central na elaboração da posição depressiva (Klein, 1930/1996, pp. 251-264). É por isso que o processo de criação, que advém da reparação, “depende do sujeito em suportar perdas e substitui-las por símbolos e assim reparar o objeto” (Delgado, 2011, p.20).

Mas o que acontece quando não existe a capacidade de suportar a perda do objeto? Hanna Segal (1974) analisa a obra “*The Spire*”, de Golding. Na análise da narrativa podemos constatar que a catedral, a obra do protagonista Jocelin, é uma representação do mesmo (Segal, 1974). Começa com a estrutura da catedral, que tem a figura do corpo humano com a torre a representar o pénis e de demonstração de potência e onipotência (Segal, 1974). A construção desta catedral, que também representa a construção do seu próprio *self* e da sua própria potência

omnipotente, é um delírio. “O delírio de que os pais nunca tiveram potência e criatividade” (Segal, 1974). “O Porão, que representa o seu inconsciente e que não contém nada para além de fantasia de corpos mortos”, é uma reflexão do vazio interno de Jocelin (Segal, 1974). O êxtase do seu delírio acontece quando Jocelin, na eminência da torre entrar em colapso pelas exigências da realidade psíquica e externa, também entra em colapso, visto que a sua fantasia onnipotente está a desmoronar-se não existindo uma relação boa com os pais internos (Segal, 1974).

Segal (1974) coloca a questão “será que a minha obra é uma criação ou um delírio?”, “porque é que a torre de Jocelin era um delírio e não uma grande criação artística?”, “quais as diferenças e semelhanças entre Jocelin e o artista?”. Segundo a teoria Kleiniana, o propósito da criatividade é a elaboração da posição depressiva. O artista com a criação artística restaura simbolicamente o seu mundo interno e a sua família interna, através da reparação do objeto, criando assim um mundo novo (Segal, 1974). É neste sentido que o artista e o criador do delírio se assemelham, visto que ambos vivenciam um sentimento de destruição do mundo interno e na necessidade de criar todo um mundo diferente (Segal, 1974). Contudo, é aqui onde terminam as semelhanças e começam as diferenças. Enquanto o artista está fundamentalmente envolvido na restauração dos seus objetos, o delirante procura restaurar o *self* (Segal, 1974). Talvez por esta razão é que o artista consegue visualizar a separação entre si próprio e a obra acabada.

Ele (o artista) termina e passa para a próxima obra. Existe uma identificação com a obra mas nunca uma identificação completa, ao contrário do delirante, que não se consegue separar dos seus objetos e se confunde com eles. Existe assim, uma identificação total com a criação (Segal, 1974).

Coloca-se então a questão acerca da diferença entre William Golding (o artista) e Jocelin (a delirante). “Decerto que Jocelin deve representar algo de Golding. O Porão, que representa o inconsciente de Jocelin, é conhecido pelo autor devido à profundidade da sua descrição” (Segal, 1974)”. Contudo, Jocelin é apenas uma parte de Golding, e o enredo representa o todo. Enquanto a torre de Jocelin se desmoronou, a catedral e a torre de William Golding permaneceram inteiras, contendo, e trazendo à vida, todo um mundo novo no qual nos podemos envolver”.

Há outro aspecto que distingue o delirante e o artista. Enquanto o primeiro se deixa dominar pelos pensamentos delirantes, o segundo permite que a ilusão seja o primeiro passo da criatividade. Donald Winnicott (1971, p. 92) considera que impulso criativo pode ser uma coisa em si, algo naturalmente necessário a um artista na produção de uma obra de arte, mas também algo presente em qualquer pessoa, seja bebê, criança, adulto ou idoso, quando existe uma inclinação saudável para algo ou quando se realiza deliberadamente alguma coisa.

Para perceber a criatividade para Winnicott, é necessário compreender o que é o objeto transicional e os fenômenos transicionais, visto que estes conferem propriedades do mundo interno aos objetos externos. Estes pertencem ao domínio da ilusão que está na base do início da experiência (Winnicott, 1971, p.4). O objeto transitório em si representa o seio, ou o objeto da primeira relação” (Winnicott, 1971, p.8), ou seja, este objeto serve como “substituto” da mãe na sua ausência, no qual a criança pode projetar uma parte de si. Assim, o objeto transicional pode não representar o seio “externo”, mas indiretamente pode ser representante de um seio “interno” (Winnicott, 1971, p.8). Como é óbvio estes objetos só podem existir de modo sadio se o bebê tiver dentro de si um bom objeto interno. Para que tal aconteça, a mãe tem que ser suficientemente boa, isto é, a adaptação quase completa às necessidades do bebê, seguida de uma desadaptação gradual e realista a essas necessidades de acordo com a crescente capacidade de tolerância à frustração do bebê (Winnicott, 1971, p. 14).

“Os meios que levam à tolerância da frustração por parte do bebê são a consciencialização de que existe um limite temporal para a frustração; crescente sentido de desenvolvimento; os primórdios da atividade mental; emprego de satisfações autoeróticas e, por fim, recordar, reviver, fantasiar, sonhar e a integração do conceito de tempo (passado, presente, futuro) ” (Winnicott, 1971, p. 14). Para além disso, a experiência cultural vai levar com exista um ambiente próprio para a criação. Estas variáveis vão fazer com que se crie a capacidade de simbolização que, quando empregue, o bebê reconhece e distingue, claramente, a fantasia da realidade, e os objetos internos e externos levando à criatividade (Winnicott, 1971, p. 95). Sobre esta, Winnicott (1971, cit. por Papiasvili, 2011) percebeu que “o espaço criativo advém o objeto transitório e da boa relação mãe-bebê e serve como base para todas as experiências criativas, a isto ele denominou espaço transitório”. Para Winnicott (1971, cit. por Papiasvili, 2011) o que é importante sobre o espaço transitório é a personagem ilusória. “É a possibilidade de criar esta ilusão que defende a criança da ansiedade de estar sozinha com a

mãe, mas também é a partir desta ilusão que a toda a criatividade emerge”. Assim, Winnicott (1971, cit. por Papiasvili, 2011) “concebe a brincadeira, arte, religião, sonho e ciência derivados do objeto transitório” e “toda a arte tem uma qualidade transitória, visto que literalmente ocupa o espaço entre a ilusão e a realidade” (Adams, 1994, p. 180, cit. por Papiasvili, 2011)

Se criar envolve pensar e elaborar, então as teorias de Wilfred Bion relativamente à função Alfa e Continente são fundamentais para compreender o processo criativo. Estas duas funções são distintas, todavia são intrínsecas.

A função Continente “é um processo dinâmico atuando nas dimensões inter e intrapsíquicas, na medida em que esta surge da prática analítica e da relação mãe-bebé” (Delgado, 2012, p. 131).

Bion (cit. por Symington, 1996, p. 61) concebe a função Alfa como algo que transforma dados sensoriais, denominados elementos beta, em elementos Alfa, que tendo a qualidade de ser psíquico são facilmente digeridas pelo psiquismo. Isto acontece se a mãe, com a sua capacidade de *rêverie* (Bion cit. por Symington, 1996, p. 67), servir de Continente para as projeções do bebé e, com a ajuda da sua função Alfa, vai “aparelhar” elaborar os elementos beta do bebé, para que, de seguida o bebé possa introjetar estes novos elementos Alfa sob forma de Continente-conteúdo. Este processo contínuo permite o desenvolvimento do aparelho psíquico. A combinação destas duas funções, a Alfa e Continente em conjunto com a capacidade de *rêverie*, é o que permite à mãe compreender as diferenças subtis no choro do bebé e sonhar sobre isso, para que possa dar uma resposta satisfatória e elaborada. Este processo leva ao desenvolvimento do aparelho de pensar, isto é, a atividade de pensar (Bion, cit. por Symington, 1996, p. 71).

O aparelho de pensar funciona da seguinte maneira: em primeiro lugar existe a preconceção, onde existe uma idealização do objeto. De seguida, desenvolve-se a conceção, que surge da realização ou não dessa idealização. Por fim constrói-se o conceito, através da consistência na ideia, real ou não, do objeto. Este método permite que ocorra uma abstração para outros objetos (Bion, 1962b/1979, cit por Delgado, 2012, p. 132).

Então, como é que estas funções permitem a criatividade? A função Continente permite a flexibilidade criativa (Kubie, 1976, cit. por Delgado, 2011, p. 22), que significa que existe uma articulação entre os processos primários e secundários, unindo o esforço para associar, por um lado, curiosidade, inovação e fantasia e, por outro lado, organização, formalismo e princípio lógico da não contradição. A função Continente permite estes conteúdos mentais circularem no

interior do aparelho psíquico sem o risco de instabilidade e catástrofe psíquica. Isto remete para a teoria de Klein sobre Posição esquizo-paranoide e depressiva. Aliás, para Bion (1963, cit. por Delgado, 2011, p. 22) “O esforço criativo é encarado como um processo, em pequena escala, de pequenas oscilações entre os fragmentos e o todo, o objeto parcial e total, entre a posição esquizo-paranoide e a posição depressiva”. Ehrenzweig (1967/ 1975, cit. por Delgado, 2011, pp. 24-25) descreve “três grandes fases pertencentes ao processo criativo. A primeira fase corresponde à fase esquizoide, que consiste numa projeção fragmentada de materiais intoleráveis. De seguida, ocorre uma segunda fase maníaca, onde existe uma “varredura” dos fragmentos projetados que os reunifica num sincretismo inconsciente, mas ainda não diferenciada e controlada. A terceira fase, depressiva, em que ocorre uma elaboração secundária do caos gerada pelas fases anteriores para posterior introjeção deste material já elaborado de forma a fazer uma obra.” “Assim a relação do artista com a sua obra corresponde em grande parte à relação Continente-conteúdo da díade mãe bebé” (Delgado, 2012, p. 134). “A boa relação entre pessoas em que existe projeções de conteúdos indesejáveis e reintrojeções desses conteúdos de uma forma mais enriquecida, integrada e suportável para si própria, corresponde perfeitamente à relação entre artista e a sua obra.” Delgado (2012, p. 136) descreve o exemplo dos cientistas. “Estes começam por investigar partes da realidade física que aparecem ainda incoerentes e fragmentadas e provoca angústias esquizoides na confrontação com essa fragmentação. Na segunda fase da criatividade, o cientista prepara psiquicamente um “útero recetivo”, a imagem de uma figura materna acolhedora, para reter e integrar o material fragmentado. Se a integração for bem-sucedida, as angústias de perseguição dão lugar a angústias depressivas. Na última fase existe uma reintrojeção da sua obra a um nível mais alto, próximo da consciência, enriquecendo e reforçando assim o seu eu de superfície. Ao mesmo tempo os processos secundários de elaboração articulam as componentes da obra que anteriormente eram inconscientes.”

A revisão da literatura sobre a temática da criatividade permite de certa forma compreender os mecanismos envolvidos na mesma. A criatividade pressupõe sempre uma fragilidade do ego, isto é uma dificuldade inicial em elaborar das frustrações da realidade. Esta fragilidade vai dar espaço à ilusão e à transformação das angústias. A ilusão vai permitir projetar um pouco do mundo interno no objeto para o poder transformar em algo pensado (elementos Alfa), deste modo existe uma reparação do objeto e uma separação deste.

self

É possível pensar no *self* como algo coeso e uno. Contudo, será que só existe um *self*? “A ideia que os sujeitos possuem múltiplos sentidos de eus e de identidade ou múltiplos sentidos do *self* é discutida tanto no campo da sociologia e psicologia” (McKenna, 2015, p. 197). Jung e Goffman (1953; 1959, cit por Mckenna, 2015, p. 197) procuraram compreender a diferença dos *selfs* no sentido do eu público e do eu privado. Jung (McKenna, 2015, p. 198) refere que o “ego consciente de um indivíduo, isto é, a parte do *self* apresentada aos outros é menos autêntica do que o seu ego inconsciente.” Segundo Jung (McKenna, 2015, p. 198) “o verdadeiro eu de um indivíduo encontra-se no seu eu privado.” Goffman (McKenna, 2015, p. 198) procurou explicar a multiplicidades do *self* usando uma analogia com o teatro. Os indivíduos “usam diferentes máscaras nas suas várias interações sociais, desempenhando o(s) papel(eis) mais adequado(s)” em determinada situação e contexto, e segundo Goffman (McKenna, 2015, p. 198) “apenas retiram a máscara em privado.” Esta diferença entre o que é apresentado em público e em privado, e mais importante a noção de autenticidade, seria o que Winnicott mais tarde iria elaborar como o verdadeiro e o falso *self*.

Winnicott considera que o *self* é “a pessoa que sou eu” (Richards, 1996, p.2). Esta noção é importante leva ao questionamento sobre quem realmente “eu sou”. “Se eu sou a pessoa que mostro ser, se sou a pessoa que escondo dos outros, se eu gostava de ser outra pessoa, ou se gostava de criar a pessoa que eu queria ser.” O próprio Winnicott (1960, p.158, cit. por Richards, 1996, p. 2) considera que a palavra “*self* favorece mais o questionamento do que a resposta e o mistério sobre a certeza, transpondo o id e o ego.” O autor vai dividir o *self* em um sistema em que um verdadeiro *self* e um falso *self* se relacionam. Para compreender como surge o verdadeiro e falso *self* é necessário compreender como é que o papel da mãe é fundamental na construção do *self*. Para isto temos de usar a dicotomia criada por Winnicott: A mãe suficientemente boa e a mãe não suficientemente boa. Quando pensamos na primeira, surge-nos uma mãe capaz de atender à onipotência do bebé e fazer sentido dela, fazendo isto de maneira repetida (Winnicott, 1960, in Richards, 1996, p. 13). Isto é, quando a adaptação da mãe ao bebé é boa, este começa a conceber uma realidade externa que aparece e comporta-se como que magia, devido à adaptação relativa da mãe aos gestos e necessidades do bebé, deste modo esta realidade não irá contrariar a onipotência do bebé. Assim, frustrações futuras e moderadas vão permitir com o que bebé gradualmente abandone o sentimento de onipotência.

Isto acontece porque o bebê consegue disfrutar da ilusão da criação e controlo onnipotente através do brincar e imaginar e gradualmente, ele próprio reconhece o elemento de ilusão e aqui cria-se o símbolo (Winnicott 1960, in Richards, 1996, p.14). Quando a mãe é suficientemente boa o verdadeiro *self* tem espontaneidade. O *self* verdadeiro vem da vitalidade do corpo, incluindo o bater do coração e a respiração, o funcionamento das funções corporais. Está intimamente ligado com a ideia de processo primário (Winnicott, 1960, in Richards, 1996, p. 17). Deste modo apenas o verdadeiro *self* pode ser criativo e sentir-se como real (Winnicott 1960, in Richards, 1996, p. 17). Segundo Winnicott (1960, in Richards, 1996, p. 18), o verdadeiro *self* desenvolve rapidamente complexidade, e relaciona-se com a realidade exterior através de processos naturais. A criança torna-se então capaz de reagir a estímulos sem trauma, porque o estímulo tem uma contraparte dentro da realidade interna e psíquica do indivíduo. De seguida a criança considera os estímulos como projeções. Deste modo o jovem é capaz de reter alguma forma de onnipotência mesmo quando reage a fatores ambientais que o observador pode discernir como realmente externo à criança. Todos os novos períodos da vida em que o verdadeiro *self* não é seriamente interrompido resulta na sensação de ser real.

Há diversas razões pelas quais um indivíduo não pode ou não consegue expressar o ser verdadeiro *self*, ou se o expressa, não recebe validação dos outros. (McKenna, 2015, p. 201). Winnicott (1960, in Richards, 1996, p. 14) refere que “quando a mãe não é suficientemente boa, não consegue corresponder à onnipotência do bebê, e assim, repetidamente, falha em compreender os gestos e necessidades do bebê, ao invés disso substitui pelos seus próprios gestos que ganham significado através da complacência do bebê”. Esta deficiência em se adaptar às alucinações onnipotentes e impulsos espontâneos faz com que o processo que leva à capacidade de utilizar símbolos ou capacidade de simbolização não ocorra. Para além disto, na adolescência e na idade adulta esta falta de adaptação do outro ao verdadeiro *self* do indivíduo também pode acontecer. Como por exemplo quando a sociedade, pares ou família marginaliza ou discrimina uma identidade ou parte de uma identidade, como a homossexualidade ou determinadas ideologias. Os indivíduos que possuem essas características podem sentir-se motivados a censurar essas características para que não sofram condenação dos outros (McKenna, 2015, p. 201). No entanto, “o verdadeiro *self* não é composto apenas por aspetos marginalizados ou não aceites por determinada sociedade” (McKenna, 2015, 201), Além disso, existem indivíduos que expressam publicamente esses aspetos, por exemplo, ser ateu numa teocracia ou zona com um forte fundamentalismo religioso. Isto leva à questão, porque é que certos aspetos do verdadeiro *self* são expressos, mesmo que sejam marginalizados e no entanto

aspectos normativos do *self* não são expressos? Parece que existe uma conjugação entre o que a sociedade reprime e o que o próprio sujeito censura em si. Quando observamos de que forma os papéis sociais influenciam um indivíduo podemos compreender melhor este fenómeno. “Os indivíduos definem-se a si próprios e são definidos pelos outros, em grande escala, através dos seus papéis sociais” (Burke e Tully, 1997; Burke, 1980; Stryker e Statham, 1985, citado por McKenna, 2015, p. 202). “Estes papéis sociais que o indivíduo assume carrega certas expectativas sobre os comportamentos, atitudes, opiniões e qualidades que devemos demonstrar e quais desses aspectos devemos guardar para nós próprios” (Stryker e Statham, 1985, citado por McKenna, 2015, p. 202). Por exemplo, é de esperar que um fundamentalista cristão tente de todas as formas refutar a teoria da evolução ou que um comunista se oponha a todas as iniciativas de corporativismo. “Se um indivíduo expressa qualidades do *self* que vão contra as expectativas do seu papel social, os seus pares e familiares podem não querer aceitar essas ou reconhece-las” (Stryker e Statham, 1985, citado por McKenna, 2015, p. 202). “Esperando e temendo uma reação rejeitante, talvez um indivíduo nem tente expressar esses aspectos do *self* aos que pertencem a seu círculo social” (Pennebaker, 1989; Derlenga et al., 1993, cit por McKenna, 2015, p. 202). Outro fator relevante que pode determinar a expressão do verdadeiro *self* é a aceitação condicional, isto é, quando o amor, aceitação e aprovação dos outros não se devem à pessoa em si, mas sim quando uma pessoa vive ou se comporta de acordo com padrões impostos exteriormente (McKenna, 2015, p. 202). Quando um indivíduo se confronta com diversas relações com elevados níveis de aceitação condicional pode suprimir o verdadeiro *self* (McKenna, 2015). As crianças e em particular os adolescentes experienciam um maior nível de apoio condicional e deste modo é provável que exista uma supressão do verdadeiro *self*. (Harter, 1997, cit por McKenna, 2015, p. 202). “De facto, ver a que ponto uma criança se sente desesperada para ser capaz de agradar a outros importantes é um mediador relevante entre a condicionalidade parental e dos pares e a supressão do verdadeiro *self* da criança” (Harter et al., 1998, cit por McKenna, 2015, p. 203). “Assim, os que acumulam baixos níveis de aprovação de pais ou pares, e se sentem pouco capazes de corresponder às expectativas dos outros têm maior probabilidade de esconder o verdadeiro *self*” (Harter et al., 1998, cit por McKenna, 2015, p. 203). Outro fator está assente num conflito. A psique é visto que é um sistema dinâmico com uma tendência inata para o desenvolvimento de conflitos intra psíquicos (Kohut e Seitz, 1963, p. 345). Estes conflitos são uma relação de equilíbrio e oposição entre forças dentro da mente (Kohut e Seitz, 1963, p. 345). Deste modo podemos pensar que a expressão do verdadeiro *self* pode também ser influenciada por um conflito. Nas relações interpessoais existe o conflito sobre a necessidade contenção e a necessidade de expressão. “Por

um lado os indivíduos têm uma forte motivação para expressar importantes aspetos da sua identidade aos outros” (Gollwitzer, 1986; Swan, 1990, cit por McKenna, 2015, p. 203). Ao mesmo tempo nessas mesmas interações “há simultaneamente uma necessidade de conter e proteger informação sobre o eu” (Rubin, 1975; Pennebaker, 1989, cit por McKenna, 2015, p. 204). Esta necessidade é importante porque “a opinião dos outros significativos é importante para autoestima, os níveis de ansiedade e felicidade do sujeito” (e.g., Baumeister e Leary, 1995, cit por McKenna, 2015, p. 204). Tendo isto em conta “as pessoas não revelam, geralmente, informações íntimas de imediato” (McKenna, 2015, p. 204). Em vez disso as revelações só acontecem quando as relações entram no que Derlenga e Chaikin (1927, cit por McKenna, 2015, p. 204) descrevem como “fronteira Diádica”. Isto é, uma relação de confiança em que a informação partilhada não será transmitida pelo outro através de conhecidos em comum. Porém “não há uma garantia que a fronteira diádica não seja transgredida” (McKenna, 2015, p. 204). Neste conflito a motivação para conter informação pode ser superior à motivação para a revelar (McKenna, 2015, p. 204). Todos estes aspetos levam à criação e reforço do falso *self*, que possui uma natureza defensiva em que protege o verdadeiro *self*, organizando-se ou de uma maneira patológica ou saudável (Winnicott 1960, in Richards, 1996, pp. 10-11). No extremo patológico (1) o falso *self* ocupa o lugar como o *self* real e é este que os observadores tendem a pensar que é a pessoa real. Contudo, o falso *self* começa a falhar. Em situações em que se espera que uma pessoa una e completa percebe-se existe a falta de algo. Neste extremo o verdadeiro *self* está escondido. Menos extremo (2) é a situação em que o falso *self* defende o verdadeiro *self*; o verdadeiro *self*, é contudo, reconhecido como algo potencial e tem uma vida secreta. Na direção da saúde mental (3) o falso *self* procura condições para que o verdadeiro *self* se possa manifestar. Se tal não acontece ou se existe dúvida então o resultado será o suicídio. Não um suicídio no sentido de morte, mas no sentido da destruição de um *self* total de modo a proteger o verdadeiro *self*, isto leva o que seja reorganizado um novo falso *self* para proteger o verdadeiro *self*. Ainda mais na direção da saúde mental (4) o falso *self* é construído através de identificações. Por fim, na saúde mental (5) o falso *self* organiza-se e é representado pelo sistema total de atitudes sociais de bom comportamento e respeito. Isto permite um enquadramento na sociedade que nunca seria atingido pelo verdadeiro *self* por si só (Winnicott 1960, in Richards, 1996, p. 11).

Para além do verdadeiro *self* e falso *self*, há outra conceção de como organizar o modo de funcionamento do *self*. Através das relações de objeto, Heinz Kohut (1996, cit. por Ornstein, 1978, pp. 60-61) tentou compreender de que forma as relações de objeto afetam o narcisismo e

o *self*. Kohut (1966) explica como o narcisismo se transforma e deste modo modifica completamente o modo como o sujeito se relaciona com os seus objetos. Kohut (1966) começa então por explicar que todos os indivíduos começam por se relacionar com o mundo de uma forma arcaica, que consiste no narcisismo primário (este conceito compreende que o bebé experiencia a sua mãe através de um mundo em que não existe a diferenciação entre o eu e o outro (Kohut, 1966). Este estado de narcisismo primário é perturbado pela maturação e por tensões psíquicas devido às imperfeições da mãe e frustrações próprias da realidade (Kohut, 1966). Este distúrbio vai levar a duas linhas de desenvolvimento (Ornstein, 1978, pp. 10-11). Na linha de desenvolvimento do *self* grandioso três fases podem ser distinguidas. A primeira consiste num estágio mais arcaico em que o objeto faz parte de um *self* primitivo, onde ainda não há uma diferenciação (Ornstein, 1978, p. 10). No estágio a seguir, há um reconhecimento do objeto mas apenas como uma réplica de um *self* grandioso (Ornstein, 1978, p. 10), isto é, tenta manter uma relação com o objeto de modo a alimentar as suas fantasias de grandiosidade (Kohut, 1966). Por fim, na fase menos regressiva, há uma maior diferenciação entre do *self* com o objeto, por outro lado o *self* grandioso ainda precisa do objeto para satisfazer as suas necessidades arcaicas e o objeto só é reconhecido enquanto corresponder a essas necessidades (Ornstein, 1978, p.11). Assim sendo, ainda é considerado como um *self*objeto.

Numa outra linha de desenvolvimento, da imago idealizada dos pais, também podem ser diferenciadas três fases. Na primeira na forma mais arcaica no período infantil mais precoce representa a junção do *self* com o objeto idealizado onnipotente, de modo a manter um equilíbrio narcísico, que funciona como barreira contra uma sobre estimulação traumática e como uma proteção contra uma vulnerabilidade narcísica difusa (Ornstein, 1978). Na segunda fase, num período mais tardio da infância existe uma necessidade de manter uma relação com o objeto idealizado de modo a obter controlo da libido, deslocamento da libido e neutralização da libido (Ornstein, 1978, p. 11). A fase final ocorre durante o período tardio do pré édipo ou durante o édipo. Ocorre a construção dos imagos parentais, experienciado como corporização idealizada de poder e perfeição, apesar de já serem tratados como verdadeiros objetos. O apoio, aprovação e ideias ainda têm de ser “emprestados”, visto que estas idealizações ainda não foram interiorizadas e transformadas numa estrutura psíquica estável e assim sendo não são acessíveis através do mundo interno (Ornstein, 1978, p.11). Desde modo é possível constatar que o *self*objeto e o verdadeiro objeto são opostos (Ornstein, 1978, p.11).

Tendo em conta estas noções de *self*, este estudo propõe um novo conceito: O *self* Potencial. Para explicar este conceito é necessário compreender o conflito entre o ego e o ideal

do ego. Este conflito vai fazer com que o ego tente sempre corresponder ao ideal do ego. No entanto, este é sempre idealizado. Logo, o *self* contido neste é um *self* ideal e não real. O *self* potencial surge quando a experiência cultural permite que a relação entre o ego e o ideal seja moderada e realista. Este *self* é um dos herdeiros do objeto transitivo. O primeiro é a criação de um bom objeto interno, que permite ter com consistência a representação dos objetos significativos para o bebê. Para além disso também surge, através da utilização da ilusão, a possibilidade de transformação do próprio *self*. O espaço potencial, que se preenche com conteúdos da própria imaginação criativa do bebê (Winnicott, 1974, p.16), vai dar origem ao *self* potencial. Este *self* vai conter todas as possibilidades de transformação do *self*. Estas possibilidades vão ser filtradas pela experiência cultural. Em outras palavras o *self* potencial é a ilusão do que o sujeito pode-se tornar dentro da realidade. O meio-termo entre aquilo que quero ser e aquilo que posso ser. É este *self* que permite o estabelecimento de objetivos realistas e a motivação para os realizar. Ao contrário do *self* ideal, em que a ilusão leva sempre à desilusão, o *self* potencial permite a realização.

Massive Multiplayer Online Role playing game

É pretendido explorar a criatividade em relação com o verdadeiro e Falso *self* na criação de uma personagem num *mmorpg*. Contudo do que se trata estes jogos e como podem refletir o *self* de um jogador?

Um *mmorpg* ou *massive multiplayer online role playing game* (jogo massivo de multi jogadores *online* de desempenho de papéis) são normalmente jogos de fantasia jogados da internet em que se desempenham diversos papéis (Young e Abreu, 2011, p. 73). Griffiths, Davies e Chappell (2004, cit. por Meredith, Hussain e Griffiths, 2009) referem que os *mmorpgs* são tipicamente mundos enormes, sofisticados, detalhados e propícios a evoluir em que se desenrolam diferentes narrativas. Cole e Griffiths (2007, cit por Lee e Leeson, 2015) definem *mmorpgs* como mundos virtuais onde jogadores podem interagir uns com os outros através de um ou mais avatares (o corpo físico da personagem). Um jogador vai construir o seu avatar, jogar com o seu personagem, no qual pode cumprir diversas tarefas, melhorar as capacidades e interagir com as personagens de outros jogadores, seja de maneiras positivas como cooperação ou de maneiras negativas como agressão. (Young e Abreu, 2011, p. 74). Nestes jogos também

existem personagens não jogáveis ou *non-player characters* (npc's) que são criados com inteligência artificial avançada de modo a oferecem um ambiente rico e imprevisível para os jogadores experienciarem um mundo virtual através do seu próprio personagem (Meredith, Hussain e Griffiths, 2009). Relativamente à demografia dos jogadores de *mmorpg*. A idade dos jogadores está geralmente nos 25 anos de idade e existe uma massiva representação de jogadores masculinos, excedendo os 90% (Griffiths, Davis, & Chappell, 2003, cit. por Young e Abreu, 2011, p. 75). A média de idades das jogadoras é de 32 anos, aparentemente as jogadoras envolvem-se no jogo através dos seus parceiros (Yee, 2006^a, cit. por Young e Abreu, 2011, p. 75). Quando é verificada a intensidade é observada que a média de tempo jogado é de 25 horas por semana (Griffiths, Davis, & Chappell, 2004 Smahel, Blinka, & Ledaby, 2008, cit. por Young e Abreu, 2011, p. 75). Contudo 11% dos jogadores jogam durante 40 horas por semana no mundo do jogo, que corresponde a um trabalho a tempo inteiro ou a frequência de de uma escola secundária (Ng & Wiemer-Hastings, 2005, cit. por Young e Abreu, 2011, p. 75). 80% dos jogadores jogam mais de 8 horas por sessão de vez em quando (Ng & Wiemer-Hastings, 2005, cit. por Young e Abreu, 2011, p.75) e 60% jogam mais de 10 horas em uma sessão (Yee, 2006^a, cit. por Young e Abreu, 2011, p. 75). Desta forma é possível inferir que numa perspetiva de tempo, os *mmorpgs* são uma parte significativa na vida dos jogadores, visto à intensidade que jogam.

Existem 3 grandes componentes de motivação para jogar um *mmorpg* segundo Yee (2006b, cit. por Young e Abreu, 2011, pp. 76-77). O primeiro é as “conquistas”. Seja de dominar as mecânicas do jogo, que normalmente são complexas; a noção de progressão da personagem ao ganhar um novo nível e novas habilidades ou conseguir melhor equipamento e competição onde existe competição direta (através de batalhas) ou indireta (através de comparação de habilidades dentro do jogo ou equipamento). Estas conquistas dão aos jogadores um maior estatuto e poder dentro do jogo. A segunda componente compreende a dimensão social dos mundos virtuais. Jogar *Online* é um princípio social (Young e Abreu, 2011, p. 76). Jogo a solo é permitido mas não encorajado. As personagens em *mmorpgs* especializam em diversos papéis e habilidades, que força a que os jogadores tenham de ser co dependentes e trabalhar em conjunto em situações de combate e não combate para terem sucesso (Li, 2006). No jogo *World of Warcraft* profissões de produzir equipamentos como o ferreiro precisa de bens de troca de mineiros e encantadores. Assim como o *designer* de jogos *Derek Sanderson* realça, jogo cooperativo ocorre porque o jogo cria oportunidades para trabalho de equipa e recompensa comportamento social positivo (Li, 2006). Muitos dos desafios no jogo só podem

ser resolvidos num grupo organizado e equilibrado, especialmente a níveis de exigência mais elevados (Li, 2006). A tarefa pode ser feita de forma individual contudo é muito mais difícil e consumo de tempo (Li, 2006). Para além disso os jogadores podem-se juntar em grupos maiores chamados “*Guilds*”. Apesar da terminologia ser diferente em certos jogos *online* (Young e Abreu, 2011, p.76). Jogar em conjunto leva a um certo compromisso social (Young e Abreu, 2011, p. 76). Seay et al. (2003, cit. por Young e Abreu, 2011, p. 76) mostraram que os jogadores que estão numa guilda, jogam, em média, mais 4 horas por semana do que jogadores sem guilda. O próprio serve de *chat*, em que os jogadores podem falar, via texto ou voz, não só por causa do jogo mas também sobre outros tópicos (Young e Abreu, 2011, p. 77) Por fim a terceira componente é a imersão ou seja, quando os jogadores se sentem dentro dos vastos mundos virtuais típicos dos *mmorpg*'s. Os jogadores muitas vezes focam se em explorar estes mundos que normalmente têm um tema de fantasia (Young e Abreu, 2011, p. 77). A imersão também está relacionada com a identificação ao seu avatar ou personagem (Young e Abreu, 2011, p. 77). Os jogadores também se podem sentir dentro do jogo, fora dele. O estudo de Poels, Ijsselsteijn e Kort (2015) demonstrou que que jogar intensivamente e repetidamente pode influenciar a forma como os jogadores percebem objetos, sons e pessoas na vida do quotidiano e como elementos do jogo podem penetrar conversas e fantasias.

Falando da personagem. Os *mmorpg*'s oferecem a possibilidade de criar com mais ou menos complexidade a sua personagem. O jogo *metin 2* tem poucas opções de customização da personagem apenas podendo escolher a raça, estilo de cabelo, roupa e classe. Contudo outros jogos como o *GTA online* ou *World of Warcraft* permitem uma customização mais detalhada e complexa podendo modificar com extrema precisão os detalhes faciais. No Jogo *GTA online* é possível até fazer uma réplica virtual da cara do jogador.

Mas porquê o ênfase na criação da personagem? A personagem e o avatar é a característica central num *mmorpg*, visto que é com ela que o jogador vai entrar em contato com o mundo virtual. Deste modo compreender a relação entre o jogador e a personagem que cria e joga é relevante. Diversos estudos procuraram compreender esta relação. Este estudo vai se centrar de como o *self* tem um papel fundamental nesta relação. Klimmt, Hefner, Vorderer Roth, and Blake (2010) referem que os jogadores se identificam com o papel que escolhem, levando a mudanças automáticas nas suas auto percepções implícitas. Gabbiadini, Mari, Volpato e Monaci (2014) expandiram o trabalho de Klimmt e al. (2010), ao ligarem o jogador à sua representação virtual no grupo. Os resultados mostram que os jogadores consideraram ser o seu

avatar e realmente pertencem à sua Guild. A expressão do verdadeiro *self* em comparação com o falso *self* também tem um papel fulcral nesta relação. O modelo do verdadeiro eu proposto por McKenna, Green e Gleason (2002, cit. por Lee e Leeson, 2015) sugere que indivíduos tímidos e introvertidos expressem o seu *self* verdadeiro ou real mais frequentemente em interações *online* do que face a face (Amichai-Hamburger, Wainapel, e Fox, 2002; McKenna et al., 2002, cit. por Lee e Leeson, 2015). No estudo de Cole e Griffiths (2007, cit. por Lee e Leeson, 2015) quase 35% dos participantes reportaram sentir-se mais confortáveis a expressarem o seu verdadeiro *self* através da sua personagem dentro de um *mmorpg* do que face a face.

Adição à Internet

Com o aparecimento e democratização da internet assistimos a um novo género de adição, a adição à internet. Beard (2005, cit. por Pontes, 2013) considera que estar dependente da internet ou ter uma desordem de adição à internet acontece quando a dependência afeta negativamente certas áreas da sua vida como o seu estado psicológico, seja mental ou emocional, desempenho académico, ocupacional e interações sociais. Em relação à tipologia, Young, Pistner, O'Mara e Buchanan (2000, cit por Pontes, 2013); Karaiskos, Tzavellas, Balta & Paparrigopoulos (2010, cit. por Pontes, 2013) e Kuss & Griffiths (2011, cit. por Pontes, 2013) definiram os seguintes subtipos de adição à internet: ciber-sexo; ciber-relacionamentos; transação de ações e apostas *online*; pesquisa de informações; jogos de computador e redes sociais. Esta adição é avaliada segundo uma versão adaptada dos critérios da adição ao jogo presentes no DSM-IV (Young, 1996, cit. por Young e Abreu, 2011, p. 78). Greenfield (1999, cit. por Young e Abreu, 2011, p. 78) analisou 17000 participantes, num estudo pioneiro, e reportou que cerca de 6% ou seja 1020 participantes demonstram um perfil de adição à internet. Um estudo de Halley Pontes (2013) em que analisou a relação da dependência à internet com a sintomatologia depressiva de 545 participantes, com idades compreendidas entre os 15 e os 39, através de uma versão adaptada do IAT (*Young's Internet Addiction Test*) e de uma versão adaptada do inventário de depressão de Beck. Apesar de o estudo correlacional não ser importante para o presente estudo, é importante mencionar e referenciar que foi encontrada uma correlação significativa, ainda que baixa, entre a dependência à internet e a sintomatologia depressiva, o que permite especular sobre possíveis futuros estudos sobre esta temática. O estudo de Halley também permite-nos ter uma ideia da incidência da dependência à internet na população jovem portuguesa. O estudo (Pontes, 2013) demonstrou que 52.5% utilizadores, de

alguma maneira, parecerem sofrer algum tipo de prejuízo ligeiro, moderado e/ou severo resultante do uso da Internet. Para além disso 16% dos participantes demonstraram uma utilização da internet que pode ser considerado problemático.

Adição aos videojogos

Como foi referido anteriormente, um dos subtipos de dependência à internet é a dependência aos jogos de computador e neste estudo iremos incidir sobre os *mmorpg* (*Massive Multiplayer online role playing game*). Ko, Yen, Yen, Lin, & Yang (2007, cit. por Young e Abreu, 2011, p. 80) identificaram alguns fatores que aumentam os riscos de uma potencial adição à internet sendo um deles jogar jogos *online*. Ko, Yen, Yen, Lin, & Yang (2007, cit. por Young e Abreu, 2011) sugerem que *mmorpgs* facilitam a criação de adição e sobre uso. Vários estudos demonstram que o verdadeiro fator desta adição é o fenómeno de *Flow*, que explica a intensidade da jogabilidade e a adição subsequente (Chou & Ting, 2003; Rau, Peng, & Yang, 2006; Wan & Chiou, 2006^a, cit. por Young e Abreu, 2011, p. 80). *Flow* é descrito como uma catividade difícil que requer um certo nível de habilidade e esforço e por norma está relacionada com alguma forma de competição com os outros (Young e Abreu, 2011, p. 80). Isto é propício a acontecer em *mmorpgs* visto que põe ao mesmo tempo diversos jogadores em competição com um sistema permanente de tarefas, recompensas e feedbacks (Young e Abreu, 2011, p.80). A catividade também se difunde com a consciência do jogador em que este quando está totalmente focado no jogo não toma atenção à realidade (Young e Abreu, 2011, p.80). Um típico indicador é a percepção alterada do tempo em que uma catividade que dura várias horas é sentido como se fosse durante vários minutos (Young e Abreu, 2011, p.80). Concentração durante o jogo combinado com a percepção alterada do tempo e curiosidade levam a um jogo excessivo (Chou & Ting, 2003, cit. por Young e Abreu, 2011, p.80). Wan e Chiou (2006^a, cit. por Young e Abreu, 2011, p.80) evidenciaram que a relação entre o *Flow* e adição a jogos *online* pode não ser direta e definitiva. Há casos em que pode ser o reverso. Os autores relatam que os jogadores com sintomas de adição experienciam o *Flow* menos vezes. É possível assumir que um jogador verdadeiramente adito muitas vezes não tem sensações positivas em relação ao jogo (Young e Abreu, 2011, p. 81). Neste sentido o jogo torna-se vazio, mas a vida real ainda é mais vazia.

Para além do fenómeno de *Flow* a relação com a personagem também pode ser um fator determinante na adição ao *mmorpgs*. Smahel, Blinka e Ledabyl (2006) realizam um estudo de como a relação entre os jogadores e a sua personagem podem afetar o desenvolvimento da adição. Os autores demonstram que os jogadores com adição a *mmorpgs* tendem a ter uma relação mais próxima com a sua personagem e demonstram um desejo de ser como elas na vida real. (Young e Abreu, 2011, p. 81) relatam que o ambiente virtual dos jogos *online* permitem um menor ênfase no auto controlo e assim permitem uma maior expressão do inconsciente do jogador, que é suportado não pela anonimidade do jogador mas também pelo fenómeno de *Flow* acima mencionados. Os jogadores de jogos *role-playing* muitas vezes fantasiam sobre o jogo, as suas personagens e várias situações (Wan e Chiou 2006b, cit. por Young e Abreu, 2011, p. 83; Poels, Ijsselsteijn e Kort, 2015). Estas fantasias são muitas vezes consideradas pelos jogadores como os momentos mais fortes e benéficos do jogo e a razão para voltarem a jogar (Wan e Chiou 2006b, cit. por Young e Abreu, 2011, p.83). Os jogadores relatam que são motivados pelo entretenimento e diversão mas existe motivações inconscientes em jogadores com sintomas de adição como a expressão de um *self* completo e eficiente, algo que não têm na vida real (Wan e Chiou 2006b, cit. por Young e Abreu, 2011, p. 83). Estes autores entram de acordo com Serry Turkle (1997, cit. por Young e Abreu, 2011, p. 83) e assim liga a relação entre o jogador e a sua personagem a uma transferência definida pela psicanálise. A transferência é o espaço entre o mundo interno do indivíduo e a realidade, o que significa que a transferência não pertence totalmente a nenhum destes lugares (Young e Abreu, 2011). Fazendo a analogia com os *mmorpgs*, a personagem é por um lado controlada pelo jogador, mas por outro não faz parte do jogador e isto explica porque é que certos jogadores não conseguem controlar o seu estilo de jogo. Wolvendale (2006, cit. por Young e Abreu, 2011, pp. 83-84) fala diretamente do apego dos jogadores às suas personagens. É uma relação similar com que os indivíduos tem com os seus objetos ausentes. Não estão presentes na realidade, mas são mantidos na mente, como objetos internos e assim são reais internamente. A personagem é semelhantemente ausente ou irreal, mas existe uma representação interna e afetos em relação em essa personagem tornando-a real. As personagens podem ser um objeto criado pelo *self* e assim podem ser considerados irrealis. Contudo *mmorpgs* são baseados são baseados nas interações no jogo, representando a identidade do jogador. A sua representação gráfica também cria um forte sentimento de existência. Essa experiência é mais real do que a própria realidade

Hipótese

A revisão da literatura permitiu aceder ao conhecimento científico, teórico e empírico, sobre a temática abordada. Diversos autores elaboraram teorias extensas e robustas, psicanalistas, sobre a criatividade e como esta se desenvolve. Sendo um tema atual, o mundo virtual, mais precisamente os *mmorpgs* (*massive multiplayer online role playing games*) estão a ser o foco de bastante investigação. O modelo psicanalítico sempre esteve na vanguarda da psicologia e como um dos modelos teóricos principais da psicologia, tem muito a contribuir para as elaborações teóricas sobre esta temática.

Este estudo, tendo como base o modelo psicanalítico, vai tentar perceber em profundidade a relação que os jogadores estabelecem com a personagem que criam. Ao início pode ser difícil conceber o ato de construir a personagem como um ato de criatividade, que normalmente atribuímos à arte. No entanto ao rever a literatura sobre a criatividade é possível compreender que a personagem criada consegue ser explicada através das teorias existentes.

O ato de criar a personagem é um processo complexo, que pode aumentar ou diminuir de complexidade conforme o jogo, porque existe um investimento forte, por parte do jogador para construir o seu avatar. A escolha do nome da personagem, que representa a forma como é tratado e nomeado dentro do jogo; A raça também é um fator importante, visto que muitas vezes a raça carrega consigo uma história cultural sobre esta (*lore*); A classe que muitas vezes dita o estilo de jogo e integração no mundo virtual e a própria aparência, que vai desde o género à forma do corpo. É possível fazer elaborações sobre esta temática à luz das teorias sobre a criatividade.

Ao criar a personagem, o jogador cria um avatar que vai entrar num mundo novo, diferente do real, o mundo virtual. Isto apresenta-se como uma nova oportunidade para o jogador. Uma possibilidade de reparação de algo, seja o *self* ou o objeto. Os jogadores podem procurar nesta personagem a possibilidade de elaborar a posição depressiva. O jogador confrontado com diversos elementos relativos à criação, como referido anteriormente, inicialmente encontrara-se na posição esquizo-paranoide e a integração de todos estes elementos numa personagem permite a entrada na posição depressiva. No entanto a criação desta personagem, não é em si, suficiente para a elaboração desta posição. O ato de jogar pode

servir como uma forma de transformação de elementos angustiantes (elementos beta) em pensamento e satisfação, restaurando simbolicamente o seu mundo interno. É importante também compreender que o jogo põe características suas na personagem que queria. A personagem é um objeto introduzido numa realidade (virtual), que é partilhada por outros jogadores, no entanto há também o aspeto da ilusão, em que o jogador projeta parte do seu mundo interno naquela personagem. Estas projeções por norma consistem na projeção do seu verdadeiro *self*, onde consegue ter uma expressão nesta nova realidade, e do *self* potencial, onde os jogadores conseguem conceber a realização dos objetivos que estes e o jogo permite. Quanto maior for a expressividade destes dois *selfs*, maior será a tendência para permanecer mais tempo dentro do jogo, levando em alguns casos à dependência, visto que a experiência cultural, que permite a expressão do verdadeiro *self* e do *self* potencial, será mais apelativa no mundo virtual do que no mundo real. O jogar (brincar) permite manter viva a relação entre o mundo interno e externo, isto é ilusão, que por sua vez permite a capacidade de simbolização. A personagem torna-se assim uma representação de algo do jogador.

No entanto, o que acontece quando a ilusão dá lugar ao delírio e a simbolização dá lugar à confusão. Neste caso não podemos falar de criatividade no seu sentido mais sadio. Enquanto, que por norma a personagem permite a reparação de um objeto, com características do próprio e assim há uma relativa separação do jogador e da personagem. No delírio a personagem é o jogador e existe uma identificação total com a personagem. O jogador não se consegue separar da personagem. Na tentativa de reparar o *self*, o jogador acaba por ser invadido por esta personagem e incorpora-a.

Estas elaborações ainda são teóricas e carecem de validação empíricas no contexto dos vídeos jogos. O presente estudo não procura inferências e generalizações, devido à natureza da investigação. Por outro lado, os estudos que permitem a inferência de teorias precisam de bases para poderem ser formuladas e é o que este estudo procura, criar essas bases. Seja no âmbito de compreender a dinâmica do jogador com a personagem, seja na procura de material para a validação empírica do *self* potencial, de modo a contribuir para o conhecimento científico para a temática do mundo virtual e da própria psicanálise.

Metodologia

Desenho da metodologia de investigação

De modo a compreender as questões de investigação elaboradas foi desenhado um estudo qualitativo do tipo estudo de caso (Yin, 2001, pp. 112). A entrevista será semi-diretiva (Carvalho Teixeira, 2010, pp 63 com uma orientação psicanalítica (McWilliams, 1999). Para além disso será utilizado Teste de Apercepção Temática (T.A.T.) de modo a compreender a dinâmica do mundo interno dos participantes.

Participantes

A amostra para este estudo foi selecionada e recolhida de forma objetiva (Marôco, 2014). Os critérios para participar no presente estudo foram ser jovem adulto entre os 18 e 25 anos, que jogue ou tenha jogado algum tipo de *mmorpgs* e que quando jogou tenha sido mais de 10h semanais. A amostra foi constituída por 3 participantes em que todos são do sexo masculino e as idades compreendidas entre os 18 e 24 anos Os jogos que os participantes jogam, consistem em *World of Warcraft*, *Runescape* e *Metin2*. O mínimo de horas que os participantes jogam é 10 horas por semana e o máximo 77 horas por semana.

Instrumento

A entrevista de estudo de caso (Leal, 2008, pp.96) tem um delineamento estruturado (Yin, 2001, pp. 112). Foi elaborado previamente um guião (Anexo B) em que no decorrer da entrevista foram colocadas questões que abordassem questões chave sobre si, como a relação com os pais ou os pares; a sua ideologia e sobre a temática do *mmorpgs*, como a razão da escolha da personagem; como interage socialmente dentro dos videojogos. Após a recolha das entrevistas, as análises do conteúdo das entrevistas foram feitas, segundo a perspectiva psicanalítica (McWilliams, 1999), com a orientação e supervisão do professor Luís Delgado, juntamente com os colegas do seminário de dissertação.

Para além da entrevista foi utilizado o Teste de aperceção temática (T.A.T). Um teste projetivo e de personalidade desenvolvido por Henry Murray em 1935 (Shentoub & col., 1999) Neste estudo irá ser utilizado a versão da escola francesa iniciada por Shentoub em 1954 (Shentoub & col., 1999). Esta perspetiva considera uma “abordagem holística: por outras palavras, é à noção de estrutura individual que nos devemos referenciar, correspondendo, esta às grandes linhas, relativamente estáveis de organização mental.” (Shentoub & col., 1999). A passagem do teste passa por mostrar um conjunto de cartões pré-estabelecidos e solicitar uma história através da instrução, “imagine uma história a partir do cartão”, fazendo assim com que surja a situação projetiva de acordo ou não com o conflito latente proposto pelo cartão (Shentoub & col., 1999).

Relativamente aos conflitos dos cartões, foram escolhidos 15 cartões, pois permitem compreender o funcionamento psíquico do sujeito. Estes cartões são os seguintes: o cartão 1 em que põe o sujeito em contacto com a sua angústia da castração, de modo a compreender se a consegue superar ou reconhecer as suas fragilidades; O cartão 2, que pretende compreender se acede à triangulação e como a resolve; O cartão 3BM que pretende perceber se o sujeito consegue elaborar a posição depressiva sem ser avassalado pelos conteúdos de perda de objeto e tristeza; O cartão 4 que reenvia para uma relação heterossexual em que procura a atração pelo sujeito do sexo oposto e rivalidade com a pessoa do mesmo sexo, estando presente então o duplo conflito de Édipo; O cartão 5 que remete para a imagem materna e a cena primitiva; O Cartão 6BM que solicita o conflito edipiano da aproximação de mãe e filho, juntamente com a perda do objeto (pai); O Cartão 7BM procura perceber de que modo o sujeito se posiciona na relação com o pai, seja esta libidinal ou agressiva; Cartão 8BM, solicita no sujeito as pulsões de morte relativas à figura paterna; Cartão 10 onde há um expressão libidinal mais madura, sendo mais invocado a ternura do que a sexualidade; Cartão 11 invoca um conteúdo angustiante e regressivo e procura perceber se o sujeito consegue organizar o caos; Cartão 13B que põe o sujeito em contato com a solidão e a posição depressiva; 13MF remete para a relação entre sexualidade e a agressividade num contexto de relação amorosa heterossexual. Cartão 19 procura perceber a relação entre o mundo interno e externo do sujeito e o Cartão 16 solicita a elaboração de uma história de acordo com os objetos e relações privilegiadas, juntamente com os seus conflitos fundamentais (Shentoub & col., 1999). Como referido anteriormente será utilizado a abordagem da escola francesa. Deste modo, será realizada a análise dos procedimentos com a utilização da *Folha de Análise do T.A.T.* (Anexo A) (Brelet-Foulard e Chabert, 2003, cit. por Delgado, 2011, p.187- 189).

Procedimento

O contacto inicial com os participantes foi feito inicialmente de três modos: Através de redes sociais; Contacto telefónico e presencialmente. Neste contacto inicial foi explicado de maneira breve o tema do estudo, isto é, “procuro saber a relação dos jogadores com suas personagens nos *mmorpgs*”.

As entrevistas foram marcadas de acordo com a disponibilidade dos participantes e do entrevistador e realizadas no ISPA-IU e numa sala apropriada para a realização de entrevistas como descrito por Leal (2008).

Todas as entrevistas têm uma introdução inicial em que contextualiza o estudo e a entrevista. O texto inicial é o seguinte: “Este estudo tem como objetivo compreender a relação entre os jogadores de *mmorpg* e a sua personagem. Irei colocar algumas perguntas de modo a compreender essa temática. A sua participação é voluntária, confidencial mas não será anónima. Contudo posso-lhe garantir que apenas as pessoas envolvidas nesta investigação terão acesso aos dados desta entrevista. Esta entrevista vai ser gravada para facilitar o tratamento dos dados. A sua participação neste estudo é importante, no entanto, se no decorrer da entrevista preferir parar, pode fazê-lo sem prejuízo. Sinta-se à vontade para em qualquer altura fazer perguntas sobre o estudo. Vamos começar?”

De seguida são feitas perguntas que seguem um guião construído para abordar diversos tópicos chave (Anexo A).

Após a entrevista foi passado um T.A.T. dando a instrução: *Imagine uma história a partir de cada cartão* (Shentoub & col., 1999). Cada entrevista juntamente com a passagem do T.A.T tiveram a duração de 50 minutos aproximadamente.

Resultados

Caso JR

JR é um jovem adulto de 24 anos do sexo masculino. Nasceu, reside e trabalha em Setúbal. Tem uma roupa adequada à idade. As suas roupas são predominantemente pretas, tendo também algumas brancas. Possui um cabelo comprido, a que atribui um grande valor. JR possui o 12º e trabalha como operador de *call center*, fazendo cobranças de dívidas. Os *mmorpgs* que joga são o *Metin 2* e o *World of Warcraft*.

JR Nasceu em Setúbal. Nunca frequentou o pré-escolar nem o infantário, sendo educado em casa. Este refere que o seu ambiente familiar sempre foi bom, que os pais discutiam esporadicamente mas que ele considera coisas normais. Por volta dos 5 anos relata um episódio que este considera “mais chato” em que a mãe o agrediu “tinha para aí uns 5 aninhos, ou se calhar nem isso, e a minha mãe avisou-me não partas isso! E Tumba! Levei um chapadão que virou a cabeça ao contrário, quase 180º graus, desde aí nunca mais me bateu nunca mais foi preciso.ahaha”.

Apesar disso refere que sempre teve uma relação de muita proximidade com esta. JR relata vários episódios com a mãe. Estes episódios consistem na ida a cafés com a mãe para vender álcool “Lembro que quando era criança ia com a minha mãe dar umas voltas, íamos vender garrafas de uísque que ofereciam ao meu pai”; Na primária com que entrou com 6 anos, relata que, durante o período de aulas, todo os dias ia almoçar com a mãe ao café “na primaria tinha muitos amigos, hann eu lembro-me que na hora do lanche, do almoço ou algo semelhante não me lembro da hora, saia da escola para ia ao café com a minha mãe todos os dias, enquanto o meu pai estava a trabalhar, a minha mãe ia aquela hora... hannn mas depois estava com os colegas no intervalo eu ia no almoço ao café e no intervalo estava os colegas.”. Apesar desta proximidade revela que a atitude da sua mãe o pode ter impedido de experienciar algumas coisas “o ensino primário e até mesmo durante o primeiro ciclo, quando havia um visita de estudo, por proteção ou por desconfiança da capacidade de tomar conta dos filhos dos outros por parte da minha mãe, ou dos meus pais... EU NÃO IA (grita) as visitas de estudo. Hann ia ao *mcdonalds*, ia ao cinemaa ou comer peixe assado ou à casa dos meus avósahaha. Passeios

maravilhosos sem dúvida mas acontece que a olhar para trás hoje em dia talvez fosse privado de meios sociais ou de interagir com outras pessoas e por exemplo a minha mãe ia levar me a escola até ao quinto ano só ao sexto é que comecei a ir e vir a pé sozinho até à escola e para casa, enquanto há crianças que isso acontecia desde a segunda classe, ou do terceiro ou desde os 8 anos e havia crianças mais “sabidas” passo ao termo. Hannn já tinham outras noções de vida, outros exemplos outra forma de postura social.”. Para além disso JR relata que havia situações em que a mãe o embaraçava, acompanhando-o sempre que este ia brincar com os amigos. Chamando-o pilinhas, bebé e fofo da mãe. Isto levava a que JR fosse alvo de chacota por parte dos amigos, começando a ser chamado JR betinho.

Em relação ao pai não fala muito mas menciona um episódio vivido pelo pai no qual se tornou o lema dele. “Na minha adolescência, a dada altura reparei que o meu pai tinha diplomas, medalhas de ouro, de louvar, guardadas em cofres e tudo mais. E um dos prémios, não se posso dizer prémio mas enfim, foi de uma situação em que o meu pai estava de patrulha, ele era cabo da guarda, GNR de trânsito. Estava de patrulha com um colega (...), há uma situação que está um carro capotado no meio da lama e um homem que parece está lá a tirar pessoas. O meu pai trava a fundo e sai do carro. O colega diz- ah gonçaves, porque é que é que estás a fazer isso. Vamos embora, temos sitio para onde ir e ias cheio de pressa e agora paraste. Não! Não. Vamos ajudar estas pessoas. (...) Descobriram que o senhor que estava a mexer no carro estava lá a tirar uma senhora. Entretanto passa uma ambulância, o meu parou a ambulância e mandou seguir para um dado hospital (...) e a ambulância disse que não podia porque pertencia a um outro hospital e devia se deslocar para lá à hora alfa. O meu pai apontou a arma ao individuo e disse lhe. Senão leva a ambulância levo eu, o hospital x é mais perto e tem de ser nesse local. Assim foi, foram ao local entretanto o meu estava a preencher um relatório na sala de espera porque não pode fazer o que fez e corria o risco de perder a carreira ou ir preso e entretanto o individuo que estava no lago a tirar a senhora, abordou o meu pai. (...) Aquele senhor era um oficial do exercito das pessoas mais importantes do nosso pais. Han e disse ao meu pai que falou com os médicos e por mais uns minutos a mulher morria que tinha lama dentro dos pulmões. Ou seja se fosse para outro hospital morria, naquele viveu. O meu pai tinha razão de como aquele hospital er ao mais próximo e se não fosse ele ela tinha morrido. E aquele hospital foi atendida por o marido que era medico e ela também era medico. O meu pai não sabia o que estava fazer, fez o que lhe apetecia e o que achou correto. Este é um episódio do meu pai, não é meu mas é algo que eu às vezes penso e sempre me guiou na vida. Faço o que me apetece e o

que tenho a dizer. Acima de tudo prezo a honestidade e sinceridade e é essa a minha filosofia de vida.”.

JR afirma que foi educado de uma maneira especial e original. Sempre houve alguma pressão para seguir o cristianismo, em especial o evangélico. JR durante uns tempos foi cristão católico mas menciona que se tornou Ateu, porque seguia a religião por seguir. Para além da parte religiosa, sempre foi educado para ser cívico apesar de, segundo ele, a linguagem era muito liberal. “Eu sempre fui educado para ter bons valores e civismo com as pessoas mas nunca houve rigor em linguagem, ou seja, se eu me aleijasse ou desse um encontrão em alguma em casa eu podia dizer merda ou fodasse ou aleijei me. Nunca houve discriminação nesse sentido. Às vezes as pessoas assustam ou surpreendem se com esta informação (...) Eu tinha uma colega de secundário, que uma vez ficou chocada por me ouvir a falar com os meus amigos, que eu na sala de aula, tinha linguagem extremamente cuidada, até demais, parecia até que tinha 40 anos ao pé dos meus colegas de 15 e 20 e uma colega ouviu me a falar com os meus amigos e ficou chocada- aí JR dizes tantas asneiras. Devo ter dito algo do género ai e tal ela fez um broche ao outro, não sei que... ela ficou escandalizada. Achava que eu era um doutor ou algo assim, que tinha vindo de famílias ricas como os meus colegas, porque a turma era quase toda dessas origens... No entanto ao passar na fila da copa para pedir comida, a colega a pedir um croissant, quase que batia nos empregados e ofendia os de tudo e eu chegava la e as empregadas cumprimentavam me se fosse preciso favam me um croissant de borla porque eu as tratava bem como um pessoa igual e não como se fosse inferior por ser uma empregada de escola.”

Na pré adolescência, que JR limita dos 10 anos até aos 15 anos, sofreu episódios recorrentes de *bullying* em que foi “vitima, agressor e espectador”. JR refere que devido à sobre proteção da mãe foi-lhe muito mais difícil defender-se do *bullying* “já tinham outras noções de vida, outros exemplos outra forma de postura social, tentar se impor perante os outros, vingarem de quem se impôs perante eles, daí também ter havido a fase do *bullying* e ter... e dessas situações... mas pronto”. Contudo diz que começou a retaliar juntamente com um amigo que também sofria de *bullying* “quer dizer as ovelhas negras do bairro começaram a limpar toda a gente, falando assim de uma forma mais grosseira, foi o que aconteceu, hoje em dia é engraçado falar sobre esses episódios”.

JR conta que a partir dos 14 anos começou a ter mais liberdade em relação às suas saídas “dos 14 aos 16 de repente começo a ir sozinho para a escola, passado uns dias não ter horas para estar em casa desde que tivesse perto de casa, passado mais meio ano, já podia para onde

quisesse, passado um ano já podia sair de setúbal sozinho. Em dois anos tive a liberdade todas que pessoas só tinham aos 20, eu já tinha aos 16, foi tudo dos 14 aos 16. Os outros já tinham uma parte dessa liberdade desde os 8 aos 12. De repente comecei a conhecer pessoas e a ter.. ah como alguém que começa a ler mais. Comecei a tornar me uma pessoa mais culta.”.

De seguida dos 16 até aos 20 anos, que JR considera como adolescência começa a relacionar-se com várias pessoas e começou a sua vida sexual. “Dos 16 aos 20, não sei se é isso que consideram a adolescência, para mim foi han foi a melhor fase da minha vida, ia onde quisesse ia fora de setúbal, não tinha horas para estar em casa, logo a partir dos 16/17 ia sair a noite (...)Eu sempre tive vários grupos de amigos na altura as pessoas tinham a tendência de colar se a um grupo e não falar com mais ninguém e tinham aquele grupo todos os dias, mas eu rapidamente por volta dos 18 já tinha dois ou 3 grupos principais de amigos e outras pessoas ou pares isolados e sempre senti que tinha uma mentalidade acima de todas as pessoas da minha idade. Às vezes até via um outro grupo que me sentia mais excluído, mas eu conhecia tanta gente que me sentia sempre bem e tinha até amigos com 25 anos na altura (...) Dou me tão bem com toda a gente, que ninguém tem razões para ter chatices comigo, deve haver uma ou duas pessoas no mundo que se deem mal por opção própria dessas pessoas porque são assim com muitas outras pessoas que criam conflitos. Tirando isso dou me bem com toda a gente. É quase impossível uma pessoa não se dar bem comigo (...) Han costumava dar me com pessoas mais velhas, num dos grupos até havia uma pessoa com 30 anos. Conheci mulheres han depois apareceu o sexo. (...) Senti que perdi a virgindade muito, muito tarde perdi aos 17, hoje em dia acho algo normal, não tem qualquer relevância, mas na altura era relevante porque a maioria dos amigos dizia pelo menos que era aos 14, que era aos 15. Eu fui aos 17. (...) Apareceu o BDSM (Bondage, Disciplina, Dominação, submissão, Sadismo, Masoquismo). (...) Sempre tive com mulheres mais velhas, sempre com mulheres de 30s, uma de 40s. han tive uma situação meio atribulada de uma pessoa, devia ser maníaco ou depressiva ou algo do género, que perseguiam me, tirando essa situação tenho tido relações muito boas. Han eu normalmente distingo a relação como a parte social ou a parte amorosa ou sexual em si. No sexo gosto de ser mais dominador, gosto dos dois lados mas gosto de dominar e quase sempre é o que acontece porque sempre conheci mulheres mais submissas agora relativamente a componente social, aí sinto me condescendente demais com as pessoas mas sempre fui assim... Tanto em amizades como em relações ou até vezes em família as vezes olho para trás e penso que fui condescendente demais em alguns episódios (...) Normalmente perdoo as coisas à primeira depois à segunda é que reajo”.

JR também refere que foi vítima de situações abusivas durante um relacionamento (por a maluca) amoroso. Quando questionado sobre que tipo de situações refere que foram mentiras e traições. Esta traição provocou um enorme sofrimento emocional a JR, ao ponto de levar a fazer a única coisa que se arrepende “A única coisa que me arrependi toda a vida foi uma situação em cortei o cabelo, estava meio desesperado”. Foi pedido para explorar um pouco esta fase ao que ele refere “Tive.... Quaseeee... uma crise de imagem vá. Tinha menos gosto em tirar fotografias e eu adoro tirar fotografias em todo o lado. Sou bastante exibicionista em tudo. E na altura não era tão exibicionista ou tinha mais receio em conhecer mulheres novas ou situações semelhantes. Foi uma mudança para mudar.Estava chateado com uma pessoa e decidi foder as vizinhas, a irmã e toda a gente que aparecesse a frente para a irritar (...) Hoje em dia sou eu sinto que naquele período até voltar a ter o cabelo a um certo ponto parecia que não era eu”. JR refere que o cabelo interferia com o sentido de eu e deste modo é questionado o porque de isso acontecer, ao que ele responde. “Porque eu era uma pessoa mas tinha imagem de outra que era eu próprio a um tempo atrás e quando voltaria a ser, quanto tivesse o cabelo cumprido. E parece que a imagem inconscientemente ou conscientemente quase que mudava a atitude e o ser. Parece que era mais tímido. Sabia que isso não fazia sentido mas de repente ficou tudo normal.”. De seguida é perguntado como lidou com a situação ou se procurou um refúgio. JR responde que era o sexo pois o fazia sentir mais homem e que assim demonstrava poder e força. Mais voltam a fazer as pazes e reconciliam-se

Relativamente ao percurso escolar, JR refere que sempre teve boas notas “Nunca estudei e na maioria dos anos sempre estive no top da turma, entre os melhores, cheguei a ser o melhor algumas vezes”. No entanto diz que o seu percurso escolar foi atribulado chegando a chumbar duas vezes devido a estar muitas vezes doente “Faltava a maior parte do ano. Estava sempre doente, tive poucas defesas. Era uma criança difícil em termos de alimentação e na adolescência com a idade e com o andar na rua, enfim não sei, algum conjunto de fatores que surgiu comecei a alimentar-me melhor e a gostar de tudo de repente. Isso deu-me defesas e no secundário já conseguia, no fim do secundário, especialmente no 12º já conseguia ir a escola o ano inteiro sem faltar. Mas até lá desde a primária até ao 10º ano faltava o ano inteiro, até perdi o sexto ano por isso. No 10º pegaram me varicela e já não foi por mim mas perdi o ano”. JR também menciona que gostava de tirar um curso superior, tendo como prioridade engenharias, psicologia e enfermagem.

Quanto aos gostos e ideias de JR. Este usa uma frase dita por um amigo, como seu lema de vida “A música é rápida, a vida é curta e a imperial está no fim”. JR refere que é apreciador

de música metal, mais especificamente black e doom, e também música clássica. JR é interrogado sobre o fato de alguma se sentir que devia ser alguém que não era com a família e amigos, ao que ele responde não a ambos “Faço as minhas escolhas e tudo não há nada que eu me sinta reprimido. Sou exatamente igual em casa como na rua”. Quando olha para o futuro JR diz que o tem. Menciona que no passado não era a pessoa que queria mas agora não mudava nada “Há uns anos atrás tinha algumas ideias a nível de imagem ou de padrão social e tornei-me naquilo que queria, e neste momento não há nada que idealiza se mais daquilo que já sou.”. JR é questionado sobre os seus objetivos e menciona que um deles é que no seu funeral esta muita gente “Um dia no meu funeral ter montes de gente a minha volta e ter uma banda a tocar”. Outros objetivos são “A ir a concertos, ter umas escravas novas, pode não perceber o conceito mas isto aplica a vida social e sexual ao mesmo tempo. O BDSM costumo ter jantares, encontros com o pessoal da cena. Ir aos meus concertos de metal. É assim que vejo o meu futuro. Ter a vida estável, organizada mas ter algum tempinho para os meus eventos sociais e quando necessário ajudar a minha família e saber se esta tudo bem.”

Os *mmorpgs* são uma grande parte da vida de JR e diz facilmente fica viciado. JR menciona que o processo de criação da personagem passa por “um mês a pesquisar sobre o jogo sem jogar, uma semana para criar a personagem, para decidir o nome, as roupas, porque sinto que a personagem faz parte de mim e gosto de dar-lhe um bocadinho de mim. Não que eu queira ser como a personagem mas mais querer que a personagem demonstre um pouco de mim, se isso for possível nem que seja pelo nome e pelas atitudes porque ali estamos a jogar computador mas estamos a jogar com outras pessoas reais. Muitos não percebem isso, mas eu faço parte do grupo que percebe”. JR começou a jogar videojogos desde que era criança mas *mmorpgs* começou 14/15 anos. Na época escolar jogava 5h por dia e nas férias o dia inteiro, mencionado que não via a luz do dia “Ia sair a noite para os bares e um dia inteiro a jogar com os meus amigos”. Surge a necessidade de questionar então a relação entre o mundo virtual e real ao que JR responde “Para mim aquelas pessoas são reais que eu jogava com fones na cabeça e microfone na boca. E eu sabia com quem estava a jogar porque olhava para o boneco e visualizava a cara das pessoas porque as tinha visto ao vivo. No entanto era uma parte importante para mim porque acontecesse o que acontecesse ou quando estava doente e não podia sair com os meus amigos reais. Reais.. Estes também eram reais. Mas como não podia sair com pessoas, não podia ir a escola ou algo semelhante tinha o jogo e tinha ali pessoas que estivessem comigo como estivessem em casa. Sentia-me como essas pessoas estivessem mesmo

em casa comigo. (...) Tinha mais um grupo de amigos com quem convivesse em casa e como estava muitas vezes doente”.

A personagem tem como nome *profiler*. JR explica que o nome surgiu a partir de um filme “Aquele filme *mind hunters*, o filme centra se num grupo de detetives que querem descobrir um assassino. Eles vão para uma ilha e descobrem que o assassino é um deles. A questão é que são indivíduos de topo. Os melhores técnicos forenses ou cientistas ou o que houver dentro da área e quem descobrir o assassino será o *profiler* será quem tem o perfil. *The best profile* e vai ser quem, vai ser alguém muito especial e senti que era um nome forte, que ia ser o melhor do grupo o *profiler*. Eu estava habituado a ser por vezes o melhor na escola ou o melhor em algo e no jogo também queria ser o melhor e fui durante muito tempo então nome determinou logo o que queria ser lá está dar uma parte de mim a uma personagem. O meu boneco vai ser bonito vai ser forte vai ser o *profiler* vai ser eu”. A raça da personagem era um *sura*, um guerreiro negro, que tem um braço demoníaco e poderes negros porque supostamente obteve uma semente do demónio. JR descreve com admiração a sua personagem “Um boneco lindíssimo. Tem uma capa, as armaduras costumam ter uma capa e ombreiras de lord. Sinto que é um imperador. Tem um especto medieval mas também meio gótico. Foi uma arte que sempre me fascinou. Tanto que anos depois surgiu me a ideia de ter o cabelo comprido e deixei o crescer e em parte pode ter sido influencia de amigos de bandas mas também do meu *profiler*”. O cabelo comprido que JR menciona foi a única característica que o jogador pôs a sua personagem com dinheiro real “No meu guerreiro tinha o cabelo comprido branco, fui eu que o coloquei com uma mensagem para o *site*. Paguei 2 euros ou 4 ou algo semelhante. O jogo era gratuito mas podia-se comprar extras. Durante anos joguei sem comprar nada, apenas comprei o cabelo ao boneco”. Esta personagem merece tanta dedicação pois JR considera que é como se vivesse uma segunda vida visto que havia muitas coisas a tratar “Entre o nível da personagem, o equipamento, a qualidade do equipamento. Nós tínhamos a armadura, a arma que podia sofrer *upgrades*, ou seja podia ser atualizada para algo melhor. E dentro da mesma arma havia níveis +1 +2 até mais +9 levava pedras e gemas e eu queria sempre ser o melhor e fazia muitas diretas para isso para ter tudo no jogo e ser rico e o meu nome o *profiler* foi escolhido mesmo nesse sentido. Já a determinar o meu sucesso”.

JR descreve a história da sua personagem como uma escalada para o sucesso “Ali no jogo vamos criar o nível, a *guild*, a armadura as *mounts*, que são os cavalos, ter coisas especiais. Itens raros que ninguém tem e quando estamos bem equipados, brilhamos muito, faiscamos, armadura fica toda espelhada, faz reflexo, tem foguetes a volta e brilhos e tudo mais e o boneco

corre extremamente rápido comparado aos outros (...) e ser o melhor naquele jogo aplica vários várias estaturas, à semelhança da vida real. Temos o dinheiro, casa, carro e etc e no jogo temos o nível, armadura e tudo resto e temos de trabalhar em tudo ao mesmo tempo e em tudo fazemos várias escaladas até ao topo. É uma escalda grande até ao topo. Como olham para nós. JR refere que sempre se sentiu um líder no jogo mesmo antes de o ser oficialmente.

Esta personagem surge antes do processo de viragem que JR menciona antes, a dita superação do *bullying* e a procura de amigos e contatos sociais. Quando questionado sobre a influência do *profiler*, este menciona que foi muito relevante “Teve porque antes pensava. Então eu sou tão poderoso, eu sou o *profiler* e esta pessoa fala me assim. Não pode ser, não pode acontecer e o *profiler* devia ser igual a mim. Isto não pode ser assim.”. Foi também através desta personagem que JR perdeu a virgindade “Eu perdi a virgindade com esse jogo. Nós tínhamos encontros de equipa, encontros de *guild*. a equipa é denominada por *guild* e o meu líder o *frots*, organizava encontros em fóruns e locais públicos para ser acessível todos e num sitio confiável. Fazíamos jantares almoços, por vezes almoço e jantar no mesmo dia e logo no primeiro encontro, conheci uma rapariga, conhecemo-nos, entretanto eu era suposto vir mais cedo porque senão não teria transportes. Estava a contar vir de autocarro mas a Maria alertou-me que existia comboios se quisesse ir mais tarde e que podia ensinar me os comboios e os horários e só por acaso ir apanhar o mesmo comboio que eu haha. Pronto, resultado voltamos a encontrarmo-nos. Tivemos sexo e tudo mais, foi giro”. Esta relação acabou por não resultar devido à distância dos dois e também porque existia diversas situações em que Maria preferia estar no jogo em vez de estar com JR e vice-versa. Tiveram várias discussões e acabaram por terminar a relação. Maria acaba por namorar com outro jogador no jogo mas sem se encontrarem na vida real.

Análise do caso JR

JR apresenta duas problemáticas centrais: a primeira apresenta-se sobre forma da dinâmica castração/poder e a segunda assenta sobre uma problemática mais narcísica. Estas problemáticas são interdependentes.

É possível constatar algo muito significativo na vida de JR. A qualidade de relação deste com a mãe. Quando se pensa numa mãe suficientemente boa tal como Winnicott a descreveu, surge algumas características: satisfazer as necessidades básicas do filho; para-excitar as

tensões do filho através da compreensão adequada destas mesmas tensões; compreender e corresponder à linguagem primitiva do bebé; estar presente para promover uma sensação de continuidade mas também saber se ausentar de modo a incentivar a capacidade de estar sozinho; o que nos leva essencialmente a um ponto fulcral da mãe suficientemente boa, a capacidade de frustrar adequadamente (Zimerman, 1999, pp. 104-105).

O que se observa na relação de JR com a sua mãe, ao longo da sua infância, é a sua “omnipresença”. Existe uma constante presença da mãe na vida de JR, esta vai todos os dias ter com ele à escola e leva-o ao café, segue-o quando vai brincar com os colegas, quando vai à praia. Parece que esta mãe não consegue libertar JR e permitir a sua autonomia e a busca livre de outras identificações. Não há a promoção por parte desta mãe da capacidade de estar só de JR. Por outro lado esta constante presença é acompanhada com uma desvalorização de JR. Sempre que existia uma visita de estudo JR não ia por “proteção ou por desconfiança de tomar conta dos filhos dos outros”. Também o acompanhou até a escola, que está a 5 minutos de casa, até ao 5º ano. É possível questionar-se se a desconfiança que esta mãe tem é em relação aos adultos tomarem conta de JR ou se é relativo à capacidade de JR de tomar conta de si próprio. Para além disso, é esta mãe que procura amigos para JR, abordando grupos de crianças na rua, de modo a poderem brincar com JR ou ia às casas dos amigos dele, para os chamar. Na presença dos amigos chamava-o de pilinhas, bebé, fofo da mãe. A mãe de JR faz um duplo movimento de, por um lado, sobre proteção e constante presença, por outro lado, de constante desvalorização e humilhação. Há aqui uma frustração incoerente (Zimerman, 1999, p. 109) em que procura protege-lo das frustrações, mas ao fazê-lo induz ainda maiores frustrações. A função materna e a capacidade de *Handling* não parecem ser adequadas. Esta mãe dá a imagem que JR é uma pessoa incapaz e incompetente, de ser autónomo. Esta imagem que dá é muito importante para JR e o seu sentido de *self*.

Winnicott (1971, p. 149) no seu livro *Brincar e a Realidade*, mais concretamente no capítulo *espelho- o papel da mãe e família no desenvolvimento da criança*, reflete sobre algumas noções de Lacan sobre a noção do espelho no desenvolvimento do ego. O autor fala que, quando o bebé olha para a cara da mãe vê-se a si próprio como um espelho. Winnicott (1971, p. 151) refere que o bebé tem uma absoluta necessidade de sentir refletido, em primeiro lugar sensorialmente, para de seguida ser um reflexo emocional, através da sua mãe. Como se a mãe do bebé fosse um espelho sensorial e emocional, percepcionando-se assim através da face da sua mãe, como que uma identificação projetiva adaptativa.

Esta noção faz alusão aos neurónios espelho, que tem ganho destaque nas neurociências e que tem dado suporte a várias noções psicanalíticas. Gallese, Eagle e Migone (2007) sugerem que a capacidade de o bebé reproduzir os movimentos faciais e adultos, advém de uma rede neuronal partilhada, ou da comunicação de neurónios espelhos. Reddy et al. (1997, cit. por Gallese, Eagle e Migone, 2007) também sugere que existe uma base neuronal para um processo de intersubjetividade que começa no início da vida e que se vai desenvolvendo com a relação com a mãe. O processo intersubjetivo mencionado é o mesmo que Winnicott fala no capítulo abordado nesta análise o “espelho- o papel da mãe e família no desenvolvimento da criança” (Gallese, Eagle e Migone 2007). Alguns estudos (Sommerville and Woodward, 2005 e Falck-Ytter, Gredeback, and von Hofsten, 2006, cit. por Gallese, Eagle e Migone, 2007) mostram que o bebé com doze meses consegue antecipar a intenção dos movimentos feitos pelos outros.

Processo pode ser explicitado através da identificação projetiva estipulada por Ogden (1982, pp. 12-17), que a define como um processo de três partes. A primeira consiste na expulsão e projeção de uma parte do *self* indesejada pelo sujeito, seja pelo fato de essa parte do *self* ser destrutiva para o sujeito, ou pelo fato de o sujeito sentir que determinada parte do *self* está em perigo de ser liquidada por outras partes do seu *self*, então projeta-as para uma pessoa que possa proteger essa parte. A segunda fase vai referir-se às pressões inconscientes por parte do sujeito para o seu recetor, para demonstrar a parte projetada. Por fim a terceira fase reside no facto do recetor experienciar a parte projetada, com o seu próprio *self*, que vai fazer com que a projeção seja modificada e posteriormente reenviada para o projetor.

Como é que isto se relaciona com os neurónios espelhos? Há evidências que quando experienciamos uma emoção, tristeza por exemplo, ou observarmos alguém a ter essa emoção (ver alguém triste), ativa a mesma estrutura neuronal (Gallese, Eagle e Migone 2007). Para além disso quando um sujeito emita ou corresponde à expressão facial do outro, também experiencia a emoção que corresponde à expressão facial (Ekman, 1993, 1998; Ekman and Davidson, 1994, cit por Gallese, Eagle e Migone 2007). Com base nos neurónios espelhos é possível dizer que em qualquer interação pessoal há uma indução inconsciente de uma emoção, de um sujeito para o outro (Gallese, Eagle e Migone 2007). Este processo difere um pouco do processo de identificação projetiva, pois afirma que nem sempre são necessárias pressões inconscientes para haver a manifestação da emoção, sensação ou pensamento projetado (Gallese, Eagle e Migone 2007). A manifestação pode ser automática se já existir no sujeito que recebeu a projeção.

Tendo isto em conta, e voltado a Winnicott, é possível perceber este fenômeno do reflexo e como o bebê precisa da mãe, como seu reflexo, para compreender as suas sensações e emoções. O bebê induz inconscientemente uma emoção ou sensação na mãe e esta por norma manifesta-a automaticamente e adequadamente. Por exemplo, um bebê que esteja zangado e projete essa zanga na mãe. Se for uma mãe suficientemente boa irá automaticamente manifestar transformar essa zanga, indo ao encontro do seu bebê. Isto vai acalmar o bebê e o que aperceciona, em forma de espelho, é a capacidade de se acalmar. Contudo questiona-se “O que é que o bebê vê quando a mãe, em vez de refletir o bebê, reflete o seu próprio humor, ou pior, a rigidez das suas próprias defesas?” (Winnicott, 1971, p. 151). Isto é, o que acontece quando o bebê projeta a sua zanga e esta junta-se à zanga interna da sua mãe? Winnicott responde a estas questões dizendo que quando o bebê vê o humor e as defesas da sua mãe, em vez de si mesmo, a aperceção torna-se percepção. Deste modo o bebê toma as angústias, defesas e humores como suas e sente-as como parte do seu *self*. Este processo é de certa forma estendido para a família (Winnicott, 1971, p. 159). Enquanto, por norma, os indivíduos ao amadurecerem ficam menos dependentes destes olhares (Winnicott, 1971, p. 159), será que há situações em que este processo se expande para outras identificações?

Esta longa exposição teórica tem pertinência para o caso de JR. A mãe deste dá constantemente esta imagem refletida de fraqueza, falta de confiança e incapacidade e sendo “omnipresente”, também dá esse reflexo aos amigos de JR, visto que, mesmo na procura de outras identificações a mãe deste também controla. Isto leva a que os amigos de JR também o comecem a ver como um fraquinho, daí replicarem o que mãe o chama e criarem uma alcunha, JR Betinho. Seja no seio da relação com a mãe, com a família ou com os pares JR tem constantemente um reflexo de fraqueza e impotência. JR vai sentir que este é o seu verdadeiro *self*. Qualquer movimento que JR faça para se autonomizar é sempre acompanhado por este reflexo de fraqueza, seja no grupo de amigos, seja depois na escola em que se espalhou estes nomes pejorativos. Há uma ferida narcísica sempre aberta que o desvaloriza e castra. Isto levou-o a ser suscetível ao *bullying*. Esta experiência cultural que JR vive faz com que aperceção se torne percepção e sinta no olhar do outro o seu verdadeiro *self*. A sensação de fraqueza não permitiu que JR se conseguisse defender do *bullying*. “Já tinham outras noções de vida, outros exemplos, outra forma de postura social, tentar impor-se perante os outros, vingarem de quem se impôs perante eles, daí também ter havido a fase do *bullying* e ter... e dessas situações..., mas pronto”. JR também parece nutrir alguma agressividade pela sua mãe, visto que a

responsabiliza diretamente por este *bullying*. Esta agressividade não se expressa diretamente pois o mesmo afirma que não se permite a expressa-la de forma direta, mas vai ser possível ver como se expressa.

Para além disto é possível ponderar se JR tem uma capacidade de mentalização madura e completa. Zimmerman (1999, pp. 100) afirma que a mãe contém as angustias do bebé e transforma-as, exercendo assim a sua função alfa. Este processo permitem o crescimento da capacidade de pensar do próprio. Como uma “alfabetização emocional” (Zimmerman 1999, pp. 100). Já foi possível compreender que esta mãe não tem uma capacidade de *réverie*. Em vez de corresponder às necessidades emocionais de JR, projeta as suas próprias angustias nele. Será deste modo sensato assumir que JR possui uma capacidade mentalização incompleta.

Tendo estas angustias todas e sem, por um lado, poder projetar na mãe para as transformar, e por outro, não ter a capacidade de as mentalizar. A questão surge. O que acontece com estas angústias? É posta a hipótese que estas angústias instalam-se no corpo. JR de alguma forma começa a psicossomatizar a sensação de fraqueza e impotência. Este fenómeno psicossomático, que é a reação orgânica a factores e conflitos psíquicos ao ponto de provocar uma afeção objetiva em algum órgão (Zimmerman, 1999, p. 247), manifesta-se no seu fraco sistema imunitário “Faltava a maior parte do ano. Estava sempre doente, tive poucas defesas. (...) desde a primária até ao 10º ano faltava o ano inteiro, até perdi o sexto ano por isso. No 10º pegaram-me varicela e já não foi por mim, mas perdi o ano”. Era possível este fraco sistema imunitário ter uma causa orgânica, contudo JR refere que o seu sistema imunitário melhorou progressivamente e sem uma intervenção médica e sem uma razão aparente “na adolescência com a idade e com o andar na rua, enfim não sei, algum conjunto de factores que surgiu comecei a alimentar-me melhor e a gostar de tudo de repente. Isso deu-me defesas e no secundário já conseguia”. A razão em si vai tentar ser explicada mais à frente na análise do caso.

O verdadeiro *self* deste sujeito que aparenta ser fraco, não confiante e incapaz manifesta-se na psique, no corpo e nas relações. O falso *self*, surge na escola através das notas onde este consegue obter excelentes resultados e onde consegue ficar no topo da turma, dando assim alguma sensação de força e de gratificação narcísica. No entanto, a experiência cultural como um todo, não permite que a relação entre o verdadeiro e falso *self* seja adaptativa neste sentido é possível de perceber que JR não conseguisse sentir-se como um alguém capaz e com força para realizar os seus objetivos, e concretizar sonhos. O *self* potencial não existe. No entanto é aqui onde entra a personagem criada por JR.

Antes de a personagem ser abordada, é preciso falar do mundo onde ela reside. A *lore* (história e cultura) dos *mmorpgs* são um aspecto fundamental para muitos jogadores pois querem se sentir dentro de um mundo que faça sentido. O próprio JR afirma que passa “um mês a pesquisar sobre o jogo sem jogar”, de modo a poder conhecer melhor o mundo virtual que vai entrar. Esta *lore*, de certa forma é a experiência cultural de Winnicott. Os jogadores querem conhecer a esta experiência cultural e sentir-se parte dela. Quanto mais um *mmorpg* consegue com que os jogadores se sintam parte do jogo mais imersivo este é. A imersão é sem dúvida uma das principais razões que levam a muitos jogadores procurarem este género de jogos (Hussain, Williams e Griffiths, 2015). O jogo que JR se envolve mais e onde a sua personagem está inserida é o *Metin2*. Este *mmorpg* de ação oriental situa-se num continente fictício com uma cultura oriental antiga, mais concretamente Sul-Coreana (o país que produziu o jogo). Este continente é protegido pelo Deus Dragão. No entanto inexplicavelmente começam a cair meteoritos com poderes malignos, denominadas pedras metin, que enlouquecem pessoas e animais. O continente é dividido em três reinos e uma zona central não controlada (www.metin2.pt). O reino que JR escolheu para jogar é o reino Jinno, ou como os jogadores normalmente o denominam, o reino azul. O site www.metin2.pt descreve o reino da seguinte maneira:

O Reino Jinno fica na parte Oriental do continente. Este Reino baseia-se no seu poderio militar. A sua população é agressiva e experiente em guerra. O Reino Jinno é dirigido por Ee-Ryoong, o filho do último imperador. Ele acha-se "O Escolhido", e pretende reunir o velho Império e governar usando a força militar. Este teme o significado das Pedras Metin e não as reconhece oficialmente. Ee-Ryoong tenta descobrir secretamente uma forma de usar os poderes destrutivos das Pedras Metin para conseguir atingir os seus objectivos.

O reino que JR escolheu tem uma cultura altamente centrada no poder e na agressividade. A experiência cultural escolhida pelo jogador confere à partida uma sensação de poder e força. Algo que também vai caracterizar a personagem criada por JR.

Vai ser possível perceber que o *profiler*, a personagem, vai ser tudo o que JR não é. A relação entre o jogador e personagem vai de encontro com as problemáticas abordadas: O poder e o narcisismo. JR quer a personagem demonstre um pouco dele através das atitudes e também

pelo nome. Nome esse, *profiler*, que também tem uma simbolização de poder. O nome surgiu de um filme *mind Hunter* e para JR tem um simbolismo de poder e beleza “um nome forte, que ia ser o melhor do grupo o *profiler*. Eu estava habituado a ser por vezes o melhor na escola ou o melhor em algo e no jogo também queria ser o melhor e fui durante muito tempo então nome determinou logo o que queria ser (...) o meu nome, o *profiler* foi escolhido mesmo nesse sentido. Já a determinar o meu sucesso (...) lá está dar uma parte de mim a uma personagem. O meu boneco vai ser bonito vai ser forte vai ser o *profiler* vai ser eu”. É possível questionar, o *profiler* vai ser o JR ou o JR vai ser o *profiler*? Afinal JR parece ter usado uma denegação ao explicar como criou a sua personagem “uma semana para criar a personagem, para decidir o nome, as roupas, porque sinto que a personagem faz parte de mim e gosto de dar lhe um bocadinho de mim. Não que eu queira ser como a personagem, mas mais querer que a personagem demonstre um pouco de mim”. JR demorou uma semana a escolher o nome da sua personagem. Há um investimento grande nos vários aspetos da criação da personagem: O jogo, o reino, o nome e também a classe que JR escolhe para a sua personagem. Esta é um sura, que são uma classe de guerreiros que tanto usam combate corpo a corpo como magia negra para combater. A magia negra advém da implementação de uma semente de diabo no seu braço esquerdo, que deformou o braço para ter um aspeto bastante agressivo (www.metin2.pt). Não apenas é apenas o poder que é estruturante para a criação desta personagem, mas também a aparência, numa componente mais narcísica, é fundamental “Um boneco lindíssimo. Tem uma capa, as armaduras costumam ter uma capa e ombreiras de lord. Sinto que é um imperador. Tem um aspecto medieval, mas também meio gótico. Foi uma arte que sempre me fascinou. Tanto que anos depois surgiu-me a ideia de ter o cabelo comprido e deixei o crescer e em parte pode ter sido influência de amigos de bandas, mas também do meu *profiler*”. O *Metin2* permite a compra de diversos objetos importantes, através de dinheiro real, para o jogo. O único objeto que comprou foi um cabelo comprido. Este cabelo, como vai ser possível perceber mais tarde, é a junção da problemática narcísica e de poder.

Esta personagem inserido nesta experiência cultural, o mundo virtual, parece dar a sensação a JR de capacidade para cumprir os seus objetivos de maneira realista, ser o melhor do jogo. Parece surgir um *self* potencial, que como teorizado anteriormente, vai conter todas as possibilidades de transformação do *self*. Estas possibilidades vão ser filtradas pela experiência cultural. Em outras palavras o *self* potencial é a ilusão do que o sujeito pode-se tornar dentro da realidade. O meio-termo entre aquilo que quero ser e aquilo que posso ser. É este *self* que permite o estabelecimento de objetivos realistas e a motivação para os realizar. Ao contrário do

self ideal, em que a ilusão leva sempre à desilusão, o *self* potencial permite a realização. O jogo permite a realização dos objetivos pensados por JR. Ao contrário da vida real, em que se via como fraco e impotente sem possibilidade de sair desse estigma de fraqueza. O mundo virtual vai-lhe proporcionar essa possibilidade. Deste modo JR dedica-se de maneira viciante ao jogo, passando 35h por semana a jogar, na época escolar e aproximadamente 77h por semana no período de férias. Parece que havendo este *self* potencial existe um investimento grande na personagem de modo a ser o melhor e um líder “Ali no jogo vamos criar o nível, a *guild*, a armadura as *mounts*, que são os cavalos, ter coisas especiais. Itens raros que ninguém tem e quando estamos bem equipados, brilhamos muito, faiscamos, armadura fica toda espelhada, faz reflexo, tem foguetes a volta e brilhos e tudo mais e o boneco corre extremamente rápido comparado aos outros (...) temos de trabalhar em tudo ao mesmo tempo e em tudo fazemos várias escaladas até ao topo. É uma escada grande até ao topo. Como olham para nós.”. Nesta citação encontramos o paralelo entre a vida real e o mundo virtual. Se no mundo real, existe o reflexo de fraqueza e impotência, no mundo virtual, o reflexo no mundo virtual vai ser de força, beleza e de potência.

JR parece ter utilizado o *profiler* para criar um falso *self* que proteja o verdadeiro *self*. Enquanto o verdadeiro *self* de JR é de fraqueza, o falso *self*, que é o *profiler*, vai mostrar força de modo a proteger JR. No entanto será que esta personagem, o *profiler*, é fruto de um verdadeiro processo criativo, em que entra em jogo a ilusão, de modo a criar um falso *self* adaptativo que se encaixe no verdadeiro *self*? A resposta parece ser não. JR não vai assumir esta personagem como uma criação sua, em que tem características suas, mas é diferente de si. JR vai ser confundir com a sua personagem, incorpora-la no mundo real e assim criar um (falso) verdadeiro *self*. JR procura no *profiler* uma tentativa de reparação do *self* e tal como Seagal (1974) refere, quando isso acontece a criatividade dá lugar à confusão e a ilusão ao delírio. Há uma confusão entre JR e o *profiler*, como se este fosse um *self*objeto.

Para compreender este fenómeno é preciso olhar para a vida de JR da seguinte maneira. A criação do *profiler* marca um antes e um depois na sua forma de ser, estar e relacionar de JR. Foi referido anteriormente que JR viva num registo de fraqueza e ferida narcísica e até que psicossomatizava essas angustias. Com 14 anos cria o *profiler*, joga exaustivamente e a vida real também começa a mudar. Para além de se começar a defender do bullying que sofria e se vingar em que menciona “quer dizer as ovelhas negras do bairro começaram a limpar toda a

gente”, também começa a agir agressivamente com quem se refere a ele com os termos utilizados pela mãe tal como pilinhas e bebé. A atitude de JR também faz com que o termo JR betinho deixe de ser utilizado. A liberdade e a parte social também se alteram bruscamente “dos 14 aos 16 de repente começo a ir sozinho para a escola, passado uns dias não ter horas para estar em casa desde que tivesse perto de casa, passado mais meio ano, já podia para onde quisesse, passado um ano já podia sair de Setúbal sozinho. Em dois anos tive a liberdade todas que pessoas só tinham aos 20, eu já tinha aos 16, foi tudo dos 14 aos 16. Os outros já tinham uma parte dessa liberdade desde os 8 aos 12. De repente comecei a conhecer pessoas e a ter.. ah como alguém que começa a ler mais. Comecei a tornar me uma pessoa mais culta (...) Dos 16 aos 20, não sei se é isso que consideram a adolescência, para mim foi a melhor fase da minha vida, ia onde quisesse, ia fora de Setúbal, não tinha horas para estar em casa, logo a partir dos 16/17 ia sair a noite (...)Eu sempre tive vários grupos de amigos na altura as pessoas tinham a tendência de colar se a um grupo e não falar com mais ninguém e tinham aquele grupo todos os dias, mas eu rapidamente por volta dos 18 já tinha dois ou 3 grupos principais de amigos e outras pessoas ou pares isolados e sempre senti que tinha uma mentalidade acima de todas as pessoas da minha idade. Às vezes até via um outro grupo que me sentia mais excluído, mas eu conhecia tanta gente que me sentia sempre bem e tinha até amigos com 25 anos na altura (...) Dou me tão bem com toda a gente, que ninguém tem razões para ter chatices comigo, deve haver uma ou duas pessoas no mundo que se dêem mal por opção própria dessas pessoas porque são assim com muitas outras pessoas que criam conflitos. Tirando isso dou me bem com toda a gente. É quase impossível uma pessoa não se dar bem comigo (...) Han costumava dar me com pessoas mais velhas, num dos grupos até havia uma pessoa com 30 anos. Conheci mulheres han depois apareceu o sexo. (...) senti que perdi a virgindade muito, muito tarde perdi aos 17, hoje em dia acho algo normal, não tem qualquer relevância, mas na altura era relevante porque a maioria dos amigos dizia pelo menos que era aos 14, que era aos 15. Eu fui aos”. JR passa a procurar e a encontrar novas referencias sociais, a ter liberdade, poder, a conseguir procurar novas referências e como foi dito anteriormente a saúde progressivamente melhora, algo que ele relacionar com o começar a andar na rua “com a idade e com o andar na rua, enfim não sei, algum conjunto de factores que surgiu comecei a alimentar me melhor e a gostar de tudo de repente. Isso deu me defesas”.

Parece que a partir dos 14 anos o *self* de JR sofre uma transformação enorme. Assumir que isto se deve ao *profiler* é uma hipótese que precisa de ser bem fundamentada, de modo a não entrar em interpretações selvagens. No entanto há suporte que sustenta esta hipótese. Em

primeiro lugar, JR é questionado sobre o papel do *profiler* nesta mudança, em que ele afirma que *profiler* foi importante “porque antes pensava. Então eu sou tão poderoso, eu sou o *profiler* e esta pessoa fala me assim. Não pode ser, não pode acontecer e o *profiler* devia ser igual a mim. Isto não pode ser assim.”. Há uma evocação desta personagem no modo como JR se percebe. Uma incorporação do poder que *profiler* possui. De seguida, é possível argumentar que a mãe simplesmente deixou de ter a sua “omnipresença” e deixou os nomes pejorativos. No entanto ainda hoje esses nomes continuam e apesar de não existir essa constante presença, há de fato ainda um controlo de onde vai e com quem vai por parte da mãe. Parece que JR começou a ganhar poder e força para quebrar esse reflexo de fraqueza que a mãe lhe transmitia. Por fim, se esta mudança fosse apenas devido ao processo de adolescência, em que normalmente há uma progressiva autonomização e independência das figuras parentais, então o falso *self* não seria tão frágil (Winnicott, in Richards, 1996, p. 10) e JR conseguia estabelecer verdadeiras novas relações (Coimbra de matos, 2016, p.7).

No seu novo livro “Nova relação” Coimbra de Matos (2016, p. 5) afirma que “O relacionamento íntimo com alguém responde à necessidade de segurança, partilha de ideias e emoções e comunhão de interesses do ser humano no seu percurso existencial”. Como são os relacionamentos íntimos de JR? É possível encontrar um padrão muito fixo. Quando se inicia uma nova relação acontecem dois movimentos distintos, mas indissociáveis, em que a intensidade de cada um, dependem das pessoas envolvidas na relação (Coimbra de matos, 2016, p.7). Um dos movimentos é “a transferência de uma relação conhecida” e o outro é “o encetamento de uma relação original”. Quanto mais saudável for o indivíduo mais ele vai inovar e estabelecer verdadeiras novas relações (Coimbra de matos, 2016, p.7). A nova relação é algo autêntico e real e não um desempenho de papéis (Coimbra de matos, 2016, p.7). Por outro lado, quando mais doente for o indivíduo mais ele vai transferir (Coimbra de matos, 2016, p.7). Estando num registo então de compulsões para a repetição. Coimbra de Matos (2006, p. 81) no seu livro “Psicanálise e psicoterapia psicanalítica” refere que a compulsão para a repetição é a busca de repetir com sucesso e prazer uma experiência traumática de perda e decepção.

JR procura repetidamente o mesmo padrão relacional, transfere constantemente a relação com a mãe para novas mulheres. JR sempre se relacionou com mulheres mais velhas, tendo a mais velha 40 anos, e todas elas com um ou mais filhos. Estas relações simulam de uma maneira ou outra a relação com a mãe. A primeira namorada, que conseguiam devido ao jogo e ao *profiler*, trocava a presença dele, o contato com ele pelo jogo em si. Isto fazia JR sentir-se muito inferiorizado até ao ponto de terminarem a relação. Outra relação relevante que JR

descreve foi com uma mulher, que ele considera maníaco-depressiva, que o perseguiu durante algum tempo.

No entanto é esta terceira mulher que vai fazer com que ele fique tal forma desesperado que o falso *self* se vai desmoronar. Anteriormente foi dito que o cabelo era a junção da problemática narcísica e de poder. Se JR punha no corpo as suas angústias de fraqueza e de incapacidade, então seria de esperar que ao incorporar o *profiler*, este falso *self* de poder, também houvesse algum género de manifestação no corpo. Esta manifestação é o cabelo, a que JR dá muito valor. Como símbolo de poder e de beleza, que o tornava exibicionista. JR evolve-se muito emocionalmente com esta mulher, mais velha e com uma filha. No entanto ele é traído por esta mulher, o que provoca uma ferida narcísica tão grande que o falso *self*, de potência e força, se desmorona. Mais uma vez tem de haver uma manifestação no corpo e assim JR faz a única coisa que se arrepende na vida, corta o cabelo “A única coisa que me arrependi toda a vida foi uma situação em cortei o cabelo, estava meio desesperado”. Este corte é como se fosse uma castração, uma ruptura deste Falso *self* que que o protegia. Isto vai fazer com que a própria noção de *self* fique danificada “Tive.... Quaseee... uma crise de imagem vá. Tinha menos gosto em tirar fotografias e eu adoro tirar fotografias em todo o lado. Sou bastante exibicionista em tudo. E na altura não era tão exibicionista ou tinha mais receio em conhecer mulheres novas ou situações semelhantes (...) porque eu era uma pessoa, mas tinha imagem de outra que era eu próprio a um tempo atrás e quando voltaria a ser, quanto tivesse o cabelo cumprido. E parece que a imagem, inconscientemente ou conscientemente, quase que mudava a atitude e o ser. Parece que era mais tímido. Sabia que isso não fazia sentido”. JR sente que o seu falso *self*, o *profiler*, com quem se confundiu ao se desmoronar, fez com que este voltasse a sentir-se fraco e impotente, isto é, o seu verdadeiro *self*. Esta relação lembra uma das possíveis relações entre o verdadeiro e falso *self* proposta por Winnicott. Winnicott (in Richards, 1996, p. 10) refere que no extremo patológico “o falso *self* ocupa o lugar como o *self* real e é este que os observadores tendem a pensar que é a pessoa real. Contudo, o falso *self* começa a falhar. Em situações em que se espera que uma pessoa una e completa se percebe existe a falta de algo”. JR sente este falso *self* como um verdadeiro *self*, pois confunde-se com ele, daí mencionar a crise de imagem.

Há outro aspeto nas relações de JR importante de referir. A compulsão à repetição está ligada à pulsão de morte, que tem sempre um teor de agressividade (Zimmerman, 1999, pp. 118). No início desta análise foi mencionado que JR possuía sentimentos agressivos em relação à mãe, que também são manifestas nas relações amorosas. JR menciona que não se permite expressar a agressividade normalmente, então procura na sexualidade, através do

sadomasoquismo. Este é um proeminente adepto de BDSM (*Bondage*, Dominance, Sadism, Masoquism) em que tem encontros sociais com participantes deste tipo de atividades sexuais. Aliás JR menciona que quer ter “umas escravas novas”. JR refere nas relações sexuais gosta de ser dominante e que o sexo é uma forma de demonstrar poder e força para se sentir mais homem. Ele próprio refere que quando foi traído usou o sexo como forma de refúgio e decidiu “foder as vizinhas, a irmã e toda a gente que aparecesse a frente para a irritar”. Há uma agressividade que não consegue ser expressa conscientemente e livremente e que tem de ser deslocada para as relações sexuais de modo a conferir poder. Toda agressividade e sentimento de castração que a mãe de JR o faz sentir é posta nas mulheres com que se relaciona em forma de sadismo e dominância.

Parece que esta mudança toda na vida de JR foi mobilizada pela criação e confusão deste com a personagem que criou. No entanto, este falso *self* é frágil. Se no mundo virtual a relação entre o verdadeiro e falso *self*, permitiam um *self* potencial que é realista e que consegue alcançar objetivos. Ao incorporar esta personagem na vida real, o *self* potencial tornou-se num *self* Ideal. Isto deve-se ao facto de por lado aspirar a ser o *profiler*, que nunca poderá ser por outra esta sensação de força e poder não ser autêntica. O *self* potencial, sendo um dos herdeiros do objeto transicional provém da ilusão na temporalidade, um encontro do mundo interno e externo no futuro. Isto não acontece que é o delírio que se sobrepõem, pois o futuro será sempre idealizado.

Apesar de tudo JR apresenta diversos recursos saudáveis. A criação deste falso *self* permitiu que JR procura-se novas relações e referências. Conseguiu criar círculos de amizade duradouros e fortes. A agressividade nas relações manifesta-se no sadismo, mas também consegue ser sublimada através da competição pelas notas e no trabalho em que aspira ser o melhor para ganhar mais. A própria figura paterna serve um modelo referencial de valores. JR refere uma história, em que o pai fez o que queria e o que achava certo naquele momento, serve como molde da sua filosofia de vida.

Análise do T.A.T de JR

A análise dos cartões não vai incidir na análise dos procedimentos, mas sim nos conteúdos da narrativa elaborada de modo a compreender as problemáticas centrais para JR. Foram escolhidos sete cartões por se mostrarem relevantes para o caso.

Cartão 1: JR acede ao conflito do cartão, no entanto, não o resolve. Este mostra apreço pelo violino, no entanto não o toca. Jr permanece na inação o que demonstra impotência, visto que, apesar de identificar o objeto de poder não consegue o aceder. Para além disso, também é possível questionar-se se este violino não representa o *profiler*, um objeto de poder, que JR procura identificar-se, mas que no fundo não consegue aceder a este verdadeiramente.

Cartão 4: Há uma referência pessoal neste cartão. JR identifica-se com o homem do cartão. Há neste cartão a junção das problemáticas narcísicas e de poder que JR apresenta. Por um lado, o próprio e a rapariga, estão a apreciar a sua figura, no entanto não existe interação, mais uma vez não existe um verdadeiro acesso ao objeto. Há um poder superficial, no entanto é possível compreender que em profundidade encontra-se uma impotência.

Cartão 5: Existe neste cartão a evocação de uma figura materna invasiva. Esta mulher meticulosa e fóbica parece controlar tudo e verificar se está tudo bem antes que esta e o filho possam entrar na divisão. JR aparenta descrever a sua mãe, que sempre foi muito omnipresente e procurava controlar as relações, sendo esta quem abordava primeiro os amigos e que mantinha sempre o filho sobre olho.

Cartão 6BM: Este cartão revela uma incapacidade de superar a figura de poder, que neste caso é a mãe. JR menciona que estas duas personagens estão a falar sobre a família, no entanto o discurso de JR mostra uma mastigação do tema e mais uma vez a inação. JR mostra incapacidade de se impor, devido a sentir-se impotente.

Cartão 7BM: JR demonstra uma necessidade da figura paterna para se identificar. Aliás vai de acordo com o que este mencionou. JR evoca um episódio da vida do seu pai para justificar a sua filosofia de vida.

Cartão 8BM: Este cartão demonstra uma coisa muito clara. Que o seu sadismo advém do sentimento de impotência que possui. Há um desejo enorme de destrutividade por parte de JR, que vai ser deslocado para as relações sexuais com mulheres mais velhas.

Cartão 13MF: Este cartão mostra mais uma vez o seu sadismo. A agressividade só pode ser demonstrada através da sexualidade. Tanto nos atos que pratica, visto que é sádico, como

na linguagem. Todos os outros cartões mostraram uma inatividade e um discurso controlado, no entanto este cartão possui uma expressão crua de sexualidade.

O T.A.T de JR evidencia o que já tinha sido mencionado. A problemática central de JR é uma problemática narcísica ligada ao poder. Há uma aparência de poder, que apenas é superficial, no entanto onde se espera ação e acesso aos objetos, este mostra-se impotente, demonstrando assim que esta força toda é falsa. Isto remete à sua relação com o *profiler*. JR incorporou esta personagem dando uma aparência poder e domínio, contudo foi demonstrado que é apenas um falso *self* e que o seu verdadeiro *self* é fraco e impotente.

Caso Paulo

Paulo é um jovem de 17 anos do sexo masculino. Nasceu em Lisboa e reside na Amadora. Tem roupas adequadas para a idade. É muito cordial e educado. Está neste momento no 1º ano do curso de engenharia eletrotécnica. Os *mmorpgs* que joga predominantemente são o *World of Warcraft*, *runescape* e *Metin2*. Diz que estes são principais, mas que já jogou muitos mais.

Paulo vive com a mãe, que é comerciante, visto que esta se separou do pai de Paulo, que é engenheiro informático. Quando questionado sobre a relação dos pais. Paulo refere que “era muito complicado”.

O pai de Paulo era alcoólico “o meu pai bebia muito (...) e depois acabavam sempre por discutir mas pronto mas agora estão separados”. Paulo também refere que experienciou um cenário que o marcou muito “Houve uma vez que estava em casa e vi o meu pai quase tirar dinheiro há minha mãe e foi, é bué complicado”. O pai de Paulo também era bastante rígido com as questões escolares “eu sempre tive um problema. O meu pai obrigava me a saber das coisas antes de eu as aprender”. No entanto Paulo sempre sentiu um grande afastamento do pai, após o divórcio “sim eu tive um pouco, muito, muito mesmo afastado do meu pai porque Mas na altura ele bebia muito e passava 1 mês/ 2 meses sem me ligar ou assim. Sem me dizer qualquer coisa. Mas sempre que eu lhe ligava ou precisava de alguma coisa ele vinha sempre ajudar. Também não me posso queixar nisso.” Paulo refere que, apesar de tudo, agora

consegue ter uma relação normal com o pai “eu agora estou lá duas semanas, estou lá duas semanas em que estou a tratar de umas coisas (um projeto) e no meu pai é mais fácil tem mais material e tenho momentos com ele em que falo com ele como deve ser e temos umas conversas bem, de pai e filho! De, prontos como dantes não tinha”. O pai acabou por refazer a vida com outra mulher.

Quanto à mãe, esta trabalhou durante muito tempo num hospital, mas acabou por perder esse emprego “a minha mãe perdeu o emprego porque aconteceu lá uma cena no trabalho e mandaram na embora. Ela não teve culpa”. Este evento fez com que Paulo se sentisse muito angustiado. “Houve uma altura que andava mais revoltado, mais argumentativo, não posso, não sorria. Tava sempre zangada com as coisas (...) foi numa altura em que aconteceram umas coisas na vida pessoal mesmo e acabei por ficar afetado. Não via que conseguia ajuda-la. Chegar a casa e ver a mãe chorar era complicado. Sofri um bocado.” A mãe e o pai de Paulo agora “dão se bem. Sempre que a minha mãe precisa de alguma coisa, ou vice-versa, eles ajudam-se. Pronto. Hann acabaram por criar uma amizade”. Paulo também menciona os padrinhos como “se fossem uns segundos pais” e iam passear bastante com Paulo.

Quando Paulo entrou na primária, refere que como sabia já tudo não fazia nada nas aulas e preferia brincar e que fez muito amigos nessa altura. No entanto no 5º e sexto ano foi quando começou os problemas. Paulo foi diagnosticado com hiperatividade “Devido ao meu pai a explicar-me sempre tudo e eu praticamente adquira o conhecimento das coisas assim do nada. (...) Fui diagnosticado de hiperatividade”. Paulo foi seguido por uma psiquiatra contudo não gostava porque “eu sabia que o que interessava era os remédios porque aquilo supostamente punha-me mais concentrado na escola mas eu já sabia as coisas e não precisava de estar concentrado (...) e aquilo punha-me bueda lento. Tipo ficava em estado de transe, ficava bue parado e depois acabei por depois desistir daquilo e deixei de tomar (...) Sempre que ia à psiquiatra estava la calado, a olhar para ela a fazer me perguntas e eu respondia mas de forma sempre direta aha e eu a querer ir me embora”.

Somado a isto, Paulo passou por momentos de isolamento social “Quando entrei para o básico foi muito complicado. Durante 2 anos não conhecia praticamente ninguém” e por parte da mãe “a minha mãe andava a trabalhar à noite e eu passava o tempo sozinho”. Para além disso foi vítima de *bullying*, visto que “eu tava numa escola num bairro social e é normal”. Paulo descreve que lhe faziam violência “verbal, psicológica, física, roubavam tudo e mais alguma coisa” e que a razão do *bullying* era “porque... e tomava uns comprimidos e aquilo punha me

bueda lento”. Paulo preferia esconder isto dos pais porque “eu tinha aquele receio que, com medo”

Paulo procurou dois refúgios nesta altura. O futebol “Estava no 5º ano e no 6º. Foi quando consegui entrar. Eu já jogava noutros clubes. Eu fui la fazer provas e consegui entrar. Han e eu gostava mesmo daquilo. Tinha treino praticamente todos os dias hah e chegava a casa muito tarde mas eu gostava daquilo, era um refúgio, era... pronto”. Apesar de se ver a chegar longe preferiu desistir porque “quando foi aquela parte pior eu rebaixei me um bocado. Pensava que também não ia conseguir. Então... preferi ser eu a desistir do que me... alguém chegasse e olha não prestas tens que ir embora”. Outro refúgio eram os vídeo jogos “refugiava-me muito nos jogos”.

No 7º ano, Paulo começa a relacionar-se mais consegue ter novos amigos, incluindo o melhor amigo. Nesta altura Paulo começa a defender-se dos antigos agressores. Este processo de socialização continua durante o 8º e 9º ano. No 9º ano tem a sua primeira namorada, no entanto a relação não funcionou “eu tive a primeira namorada e pronto foi uma sensação diferente é algo complicado também. Eu não era uma pessoa muito fácil e não deu bom resultado”. Apesar destas novas relações Paulo refere que teve muitas dificuldades de confiar nas pessoas “Obvio que não confiava nelas ao inicio porque tive uma infância complicada e... e não, não conseguia confiar bem ao inicio. Mas depois fui-me abrindo às pessoas e agora tenho um grupo que costumo andar sempre”. Paulo também refere que é uma pessoa pouco sentimental e que tem dificuldade em exprimir os seus afetos e problemas “Normalmente eu sou uma pessoa que esconde as coisas. Algum problema, não gosto de dizer. Gosto de guardar e tentar resolver eu próprio, mas depois também começo a ficar com... a descarregar mais às pessoas, depois tenho que pronto tenho de ter mais cuidado”. No 10º ano voltam a tentar fazer *bullying* a Paulo, mas desta vez ele começa a reagir ou “a atrofiar com eles” como este diz.

Foi por volta desta altura, que Paulo começa a ser mais agressivo e revoltado devido à perda de emprego da mãe. Paulo refere que nesta altura fez coisas que não devia como “fumar erva. Experimentei bueda cenas. Tinha uma vida social diferente, ou seja, andava, desculpe o termo, com raparigas mais oferecidas e isso”. Para além disto Paulo sente que não estava a ser quem realmente era. Esta fase é ultrapassada com a chegada da namorada atual “Hoje estou bem. Desde que encontrei a minha namorada e comecei a falar mais com ela, comecei a voltar ao mesmo que era. Comecei a expressar com ela, comecei a falar com ela. É uma pessoa

diferente. Tá bem que eu sou ... stresso muito com assuntos meus, e... comecei a identificar me muito com ela. Ia confiando nela. Falar cada vez mais com ela”. Paulo conhece a namorada num jogo online e foram se conhecendo e ajudando um ao outro “Comecei a falar e íamos falando e ela à pouco tempo teve uma depressão eu... e eu consegui ajudá-la! Também porque disponibilizei todo o meu tempo para a ajudar”. Refere que tem muita confiança com esta namorada.

Quanto questionado sobre a sua filosofia de vida, menciona que existe um lema que segue, que é “não chorar pelo leite derramado”. Paulo justifica que aconteça o que acontecer não se deve chorar por isso nem desistir das coisas por mais complicadas que sejam. Para além disto diz que gosta de “defender aqueles que normalmente não conseguem defender se a si próprios” porque Paulo “gostava que fizessem a mim na altura em que eu tava no buraco”.

Paulo refere que sente que consegue por norma ser quem é. Refere duas exceções. Uma em que, como mencionado anteriormente, se sentia revoltado e zangado e era mais agressivo para as pessoas. A outra quando escondia as notas de francês para não desiludir os pais. Relativamente ao sonho, Paulo diz que quer ser rico contudo diz que “não é para ter uma ambição gananciosa, quero dinheiro para ajudar a minha família. A minha família... especialmente a parte materna, são muito, muitos problemas e quero ajuda los, proporciona los uma vida melhor e há muitas pessoas que não têm”. Diz que se sente inspirado pela sua mãe “a minha mãe não recebe assim tanto. Depende também das vendas dela. E ela mesmo assim doa roupa, doa comida, doa dinheiro a instituições. Ela não tem muito mas está sempre a dar. Sempre a ser... simpática para os outros”. Quando questionado sobre a capacidade de atingir este sonho, este refere que consegue e que não quer depender de ninguém, no entanto conta com a ajuda do pai “sou um bocadinho orgulhoso para tal, mas quando peço, normalmente eu peço só ao meu pai. Ele pronto, se... tem muito conhecimento, tem um conhecimento vasto, consegue sempre ajudar mais ou menos (...) tenho lá montes de peças, montes de materiais, que consigo trabalhar e fazer as minhas coisas

Os *mmorpgs* para Paulo são uma fonte de divertimento segundo ele e utilizava estes jogos para “ter, naquela altura para ter alguém com quem falar e ter os grupos, a alianças as *guilds* as coisas que bem se faz num *rpg*. Aquela comunicação que tens com as pessoas”. Paulo refere que já não joga tanto como dantes devido ao ginásio, namorada e escola, contudo

neste momento joga 3 a 4 horas por dia, fazendo assim entre 21 a 28 horas por semana. No entanto Paulo diz que no 7º/8º e 9º ano jogava muito mais, 10 horas por dia, no total 70 horas por semana. Apesar disso alude que nunca sentiu nenhum vício.

Quando questionado sobre a diferença entre o mundo virtual e o mundo real, Paulo responde que são mundos muito diferentes “O mundo virtual tem as coisas da física, cada personagem tem as suas habilidades, tem as armas que usa e hmm as pessoas também são diferentes. Não são tão arrogantes. Não são... Muitas vezes tão más. Obvio que pronto há aqueles que não te conhecem tantas vezes, há um ou outro que mais stressado mais irritado que os outros mas normalmente são pessoas fixas. Não arranjam stresses”.

Existem dois nomes fundamentais nas personagens de Paulo. O primeiro é o Paulinho “eu quando era mais novo o nome que eu dava as personagens era o Paulinho porque toda a gente me chamava de Paulinho, porque o meu pai chama-se Paulo e chamavam me Paulinho. O segundo nome consistia no *master of tricks* ou mestre de truques. No jogo *Runescape* era um humano com combate corpo a corpo “Normalmente gosto de contato físico, não gosto de ir a longe. Gosto mesmo de estar ao pé”. No jogo *World of Warcraft* a personagem é um *orc warrior*. Quando questionado o porquê desta raça, este responde “porque no *single player* eu adorei aquela saga dos *orcs* dos *warlocks* e... e aquilo foi muito fixe! E acabei por me identificar por aquele boneco, quando ele invocava os lobos e mandava os raios, era muito fixe”.

Paulo também gosta de imaginar histórias na sua cabeça em relação às suas personagens “na minha cabeça já. Eu sou uma pessoa muitas vezes calada, porque gosta de estar a pensar e a imaginar coisas e pronto fazia isso nos jogos. Tava a pensar em alturas, por exemplo, banda desenhada ou por exemplo anime de mim, dessa personagem a conquistar as coisas, a fazer as coisas.”

O estilo de jogo principal de Paulo consiste na exploração e na realização de *sidequests* (missões secundárias) visto que dão coisas mais raras e na exploração consegue “chegar a sítios que os outros não conseguem”. Para além disto Paulo gosta de praticar outro estilo de jogo “Eu era ganda.. eu era muito manhoso a jogar porque eu enganava os gajos e roubava-lhes as cenas através de acordos. Eu estava sempre a fazer isso por isso é que eu queria chegar aos objetivos mais rápidos porque eu sou muito competitivo, muito, muito competitivo e quando eu jogo a alguma coisa eu faço e tenho de ser o melhor naquilo, mesmo academicamente tenho de ser o melhor naquilo e eu fazia isso, assim eu chegava mais rápido

a um nível ou acabava mais rápido a *quest* e subia no ranking mundial nas coisas”. Paulo menciona que odeia perder e que sente uma enorme ansiedade quando a derrota está eminente. Este refere uma situação que se passou num outro jogo “Também jogo a um jogo que é o *cs* (*counter-strike*). Sei que não é rpg mas eu vou dar um exemplo por causa da comunidade. A comunidade muitas vezes não é melhor. Ou tem miúdos mais novos ou russos ou portugueses mas pronto eu apanho alguém que é muito... começa a dizer muita porcaria por exemplo quando tu perdes muitas rondas. Independentemente das rondas perderes desde que eles não cheguem aos 15 ou aos 16 que é a vitória deles, dá sempre para recuperar. E quando eles se poem tipo a.. a dizer coisas e a picar eu fico muito picado e acabo por jogar mesmo a serio e quando ganho obvio que tenho de dizer alguma coisa que eles disseram contra mim mas contra eles, de uma forma sarcástica”.

Ao falar da relação entre o jogador e a personagem, Paulo refere que a personagem é ele dentro dos jogos porque não gosta de mentir, apesar de enganar os outros jogadores, ou ser competitivo como este diz. Paulo alude que depois desses actos se sente mal pois não gosta de mentir nem de desrespeitar os outros. Paulo Menciona que o seu objetivo principal no jogo é ser o melhor, isto é, estar no top 1 do *ranking*. No entanto não trabalha para isso pois os objetivos do mundo real têm prioridade.

Analise do caso Paulo

Para compreender Paulo e a relação que este estabelece com a sua personagem é necessário compreender a problemática dele. Existe uma problemática de identificações potenciada pela culpa que vai criar uma ambivalência afetiva.

O que é a identificação para a psicanálise? Coimbra de Matos (2006, p.88) descreve a identificação, como um “movimento construtivo da personalidade consistindo numa transformação do próprio por apropriação de características do outro”. É portanto um de construção de identidade. Este processo de identificação introjectiva (Coimbra de Matos, 2012, p. 189) tem dois sentidos: A identificação positiva, que introjeta qualidades e atributos do outro, constrói uma identidade positiva (Coimbra de Matos 2006, p.88) que tem por base uma relação de amor com o objeto de identificação (Coimbra de Matos 2006, p.88). Por outro lado a identificação negativa, que procura transformar-se de modo a adquirir características opostas às do objeto de identificação, vai gerar uma identificação negativa. Esta identificação baseia-se

numa relação de agressividade (Coimbra de Matos 2006, p.88). A identidade negativa faz com que apareça o comportamento dissocial, mas também permite a individuação. Deste modo, modo é possível constatar que a identidade positiva é estável e tranquila e a identidade negativa instável e destabilizadora (Coimbra de Matos 2006, p.88).

Esta exposição é pertinente pois a dinâmica do verdadeiro e falso *self* vai se relacionar com estas identificações positivas e negativas. Os pais vão servir como objetos de identificação para Paulo.

Paulo vai se identificar positivamente com a mãe. Este descreve a mãe como generosa, simpática e cuidadora. Menciona que a mãe mesmo não tendo muitas posses está sempre dar coisas a quem mais precisa “a minha mãe não recebe assim tanto. Depende também das vendas dela. E ela mesmo assim doa roupa, doa comida, doa dinheiro a instituições. Ela não tem muito mas está sempre a dar. Sempre a ser... simpática para os outros”. Paula aparenta ter assimilado essas características da sua mãe. Aliás existe uma grande proximidade entre este e a mãe. Ao ponto de quando a mãe trabalhava à noite e Paulo tinha de ficar sozinho em casa, este começou a baixar as notas. Paulo também refere que quando a mãe perdeu o emprego sentiu que não a conseguia ajudar. Este sentimento de incapacidade parece ter potenciado alguma culpa que mais tarde tenta reparar através da sua namorada. Visto que esta teve uma depressão e ele dedicou-se exclusivamente a ajuda-la. Melanie Klein (1937, p. 324) fala de como a escolha da pessoa amada é influenciada pela vinculação precoce com a sua mãe. Se a culpa pode ser uma fonte de bloqueio e de sofrimento, também pode ser uma fonte de reparação (Melanie Klein, 1937, p. 312). Através da namorada, Paulo conseguiu reparar o objeto danificado (Mãe) e estabelecer uma relação de amor. É possível especular se esta relação é uma relação objetal de amor ou por outro lado uma relação anaclítica, baseada na dependência. Tendo em conta que Paulo estabeleceu uma nova relação (Coimbra de Matos, 2016) com a sua namorada parece que esta é de fato uma relação objetal de amor. Apesar de ter transferido relações anteriores, também conseguiu inovar nesta relação. Paulo descreve-se como uma pessoa pouco sentimental e com muitas dificuldades em confiar. Sente uma enorme contenção nos afetos tanto positivos como negativos. Com a sua primeira namorada aconteceu isso. Este refere que a relação não resultou porque ele não era uma pessoa fácil. Para além disso envolveu-se várias vezes com raparigas em que não havia ligação emocional. No entanto com a atual namorada é diferente. Diz que consegue expressar afetos, confiar nela e a identificar-se com ela. A culpa surge em alguns momentos, mas permite uma reparação da relação “Comecei a expressar com ela, comecei a falar com ela. É uma pessoa diferente. Tá bem que eu sou ...

stresso muito com assuntos meus, e.... Comecei a identificar me muito com ela. Ia confiando nela. Falar cada vez mais com ela”. Há um estabelecimento de uma relação íntima de partilha de afetos, interesses e ideias. Tal como uma potenciação de um com outro.

Paulo e o pai partilham o mesmo nome, aliás sempre chamaram Paulinho ao Paulo. O nome exemplifica bem como funciona a identificação de Paulo com o pai deste, pois vai surgir a partir de uma ambivalência afetiva que Paulo não consegue lidar. Por um lado há uma relação de amor com o pai que leva a uma identificação positiva. Há partilha de interesses, de aspetos da personalidade e práticas. Paulo tal como pai foi para uma engenharia relacionada com a do pai, Há uma valorização das notas, partilha de clube de futebol e tal como o pai experimentou durante algum tempo substâncias psicotrópicas. Também a agressividade é um ponto de identificação com o pai. Parece haver uma grande agressividade latente em Paulo, que este reprime bastante. Apenas demonstrando em certos casos, como quando explode ou quando se sente mais triste. Esta agressividade também é fulcral na relação com o pai, pois este sente-a com intensidade direcionada ao pai. A identificação negativa é sentida desta maneira, uma enorme oposição ao pai em vários aspetos. Paulo quando era pequeno apanhou o pai a tentar roubar dinheiro à mãe e foi um evento que o marcou significativamente. Se o seu sonho de ser rico para poder ajudar financeiramente os outros provém de certa forma de uma identificação positiva à mãe, o mesmo poder ser dito em relação a uma identificação negativa ao pai. Paulo procura ativamente ser diferente do pai. Onde o pai tirou, Paulo dá. Paulo sempre foi obrigado a estudar as matérias da escola antes do tempo, pois o pai era muito rígido nesse aspeto “eu sempre tive um problema. O meu pai obrigava-me a saber das coisas antes de eu as aprender”. O pai de Paulo explicava-lhe a matéria antecipadamente o que fazia com que Paulo durante as aulas fosse mais irrequieto e menos atento. Paulo indica que esta foi a causa de ser diagnosticado com hiperatividade, por volta do 5º ano, o que levou a que sofresse de *bullying*. Parece que Paulo estabelece uma relação de causalidade entre a hiperatividade e esta imposição do pai. É possível pensar talvez na culpabilização do pai e desta forma um aumento do sentimento agressivo em relação a este. Até que ponto este diagnóstico, que Paulo refere como a parte pior da sua adolescência, não foi uma castração das suas capacidades? Este evento correlaciona-se com outro mencionado mais tarde em que recorre também a uma auto-castração de si. No entanto, enquanto existe um sobre investimento na educação e disciplina de Paulo, o investimento afetivo era muito pouco. Existindo mesmo um afastamento do pai para com Paulo, devido ao alcoolismo deste, e foi sentido com um grande sofrimento e agressividade. A culpa deste sentimento agressivo surge novamente, através da desvalorização deste afastamento,

“Mas sempre que eu lhe ligava ou precisava de alguma coisa ele vinha sempre ajudar. Também não me posso queixar nisso”.

Esta ambivalência emocional de agressividade e culpabilização vai causar uma instabilidade identificatória, que vai se revelar nos *mmorpgs*, e uma constante repressão da sua afetividade, especialmente aquela relacionada com a agressividade. Existe um superego rígido que submete as pulsões de morte não permitindo a construção de uma agressividade construtiva (Zimmerman, 1999, p. 120), isto é, por exemplo, a competição e a ambição saudável.

O grande exemplo desta castração da agressividade é sem dúvida um episódio de vida em que Paulo refere que deixou de investir no futebol uma paixão dele por não se sentir capaz “Estava no 5º ano e no 6º. Foi quando consegui entrar. Eu já jogava noutros clubes. Eu fui la fazer provas e consegui entrar. Han e eu gostava mesmo daquilo. Tinha treino praticamente todos os dias hah e chegava a casa muito tarde, mas eu gostava daquilo, era um refúgio, era.... Pronto (...) quando foi aquela parte pior eu rebaixei-me um bocado. Pensava que também não ia conseguir. Então... preferi ser eu a desistir do que me... alguém chegasse e olha não prestas tens que ir embora”. Paulo acabara de entrar no Benfica, o seu clube de eleição. No entanto preferiu desistir a continuar. Este refere mesmo que se via a chegar “Muito longe. Porque para a idade que eu tinha e para aquilo que eu jogava. Muito longe”. Parece que há inibição desta ambição saudável. Qualquer registo de agressividade tem de ser suprimida. Até mesmo uma versão sublima desta a competitividade. Aliás o próprio Paulo associa a competitividade a ser do Benfica “Odeio perder. Sou...odeio perder principalmente porque sou do Benfica”. A única instancia em que se permite ser competitivo é nos estudos. Paulo também menciona que quando estava mais agressivo em relação à perda do emprego da mãe não se sentia ele e que sentia muito culpado, desta forma recorreu à utilização de drogas. As drogas permitem, de certo modo, uma diluição do superego.

Então como é que isto se relaciona com o verdadeiro e falso *self*? Aquilo que é possível ver é que o verdadeiro *self* é a identificação positiva ao pai. Paulo tem uma agressividade latente muito forte que procura esconder e suprimir. Este lado mais agressivo aparenta ser o seu verdadeiro *self*. Por outro lado, o falso *self* consiste na identificação negativa ao pai e na identificação positiva à mãe. Enquanto o verdadeiro *self* é agressivo, o falso *self* é generoso, cuidadoso e passivo. Esta relação entre o verdadeiro e falso *self* é uma das possíveis que Winnicott (in Richards, 1996, p. 10) estipulou. No caso de Paulo o falso *self* defende o verdadeiro *self*; o verdadeiro *self*, é contudo, reconhecido como algo potencial e tem uma vida

secreta (Winnicott, in Richards, 1996, p.10). Esta relação não é saudável pois Paulo não vive num registo de autenticidade em relação a si mesmo.

A experiência cultural não permite que o verdadeiro *self* tenha muitas possibilidades de se manifestar. McKenna (2015, p.201) refere que muitas vezes os indivíduos censuram características, que o próprio, família, pares e sociedade achem condenáveis. É possível pensar na experiência cultural como o contexto familiar de Paulo em que viu agressividade e ambição do pai e como isso destruiu a relação com a mãe. Paulo pode pensar que essa característica pode destruir as relações que estabelece e procura censura-la. No entanto, esta experiência cultural vai fazer com que Paulo não consiga desenvolver um *self* Potencial, visto que a ilusão e imaginação do *self* na temporalidade, precisa de uma ambição saudável, algo que Paulo não se permite. O caso do futebol ilustra bem este fenómeno. Apesar de ter todas as condições reais, para ter sucesso no futebol, Paulo não conseguiu criar uma ilusão de si mesmo no futuro, nem de ter ambição. Deste modo o *self* potencial não consegue se manifestar. É possível também constatar, que a própria experiência cultural está no espaço entre mundo interno e externo e mesmo que a realidade se apresente como promissora, o mundo interno pode não a ver como tal.

Como é que os *mmorpgs* são relevantes para esta temática? Bem mudando a experiência cultural, isto é, do mundo real para o mundo virtual, a relação entre o verdadeiro e falso *self* também vai se alterar. A experiência cultural dentro dos vídeos jogos vai fazer com que o verdadeiro *self* de Paulo se relacione de uma forma mais adaptativa com o falso *self*

Paulo joga diversos *mmorpgs*, até sendo *beta tester* de alguns, isto é, joga alguns jogos antes de saírem oficialmente para testar a qualidade dos jogos e identificar possíveis erros e reportar aos criadores do jogo. No entanto há dois jogos que se destacam e são pertinentes analisar.

O primeiro trata-se do *Runescape*. O *Runescape* é um *mmorpg* de *browser*, ou seja, não é preciso descarregar o jogo para o computador. Pode ser jogador num *browser* como *internet explorer*, *mozilla Firefox* e *opera* (www.runescape.com). Este *mmorpg* permite os jogadores explorarem o mundo fictício de *Guilenor*. Ao contrário de muitos *mmorpgs*, este jogo não possui um sistema de classes fixo, mas um sistema de papéis e habilidades, em que quando mais uma habilidade for utilizada, mais experiencia essa habilidade adquire, tornando-se mais forte (www.runescape.com). Por exemplo uma das habilidades é a caça. Quando mais os jogadores caçarem animais, mais experiencia adquirem podendo assim caçar animais ainda

mais poderosos. O ambiente do *runescape* é um ambiente quase medieval que tem muitas inspirações dos contos de *tolkien*, que incorpora cidades, edifícios, masmorras, florestas, paisagens terrestres e marítimas no qual os jogadores conseguem viver uma vida, cuja cultura é muito influenciada por fantasia da Europa ocidental (Crowe, 2006).

O nome da personagem de Paulo, em muitos *mmorpgs*, quando era mais novo era Paulinho “Eu quando era mais novo o nome que eu dava as personagens era o Paulinho porque toda a gente me chamava de Paulinho, porque o meu pai chama-se Paulo e chamavam me Paulinho” A começar pelo nome é possível constatar que a construção desta personagem vai incluir uma grande expressividade do verdadeiro *self*, que foi relacionada com a identificação positiva ao pai. Paulinho deriva do fato de o seu pai se chamar também Paulo. No registo de identificação negativa que no mundo real assume, seria de esperar que Paulo na escolha do nome evitasse a introjeção de alguma característica do pai, tal como é esperado na identificação negativa (Coimbra de Matos 2006, p.88). No entanto não é o que acontece, Paulo, no mundo virtual assimila este nome que é derivado do seu pai, como se tratasse de uma identificação positiva (Coimbra de Matos 2006, p.88).

Paulo refere que a sua habilidade preferida das 26 habilidades possíveis, é o ataque. O ataque “Melhora a sua precisão no Combate Corpo a Corpo. Também permite o uso de armas mais poderosas”. (www.runescape.com). O próprio refere que “Normalmente gosto de contato físico, não gosto de ir a longe. Gosto mesmo de estar ao pé”. No mundo real é possível constatar que Paulo procura reprimir qualquer tipo de afeto agressivo. No entanto no mundo virtual parece que Paulo, para além de conseguir expressar livremente a agressividade, procura-a ativamente através do seu estilo de jogo. Mais uma vez, o verdadeiro *self* de Paulo, que se identifica positivamente com o pai, consegue ter expressão e relacionar-se de forma adaptativa com o falso *self*.

Para além disto, existe outra característica de Paulo no jogo *Runescape*, que permite observar este verdadeiro *self*. Paulo refere como um dos eventos mais significativos da vida dele o momento em que apanhou o seu pai a roubar dinheiro à mãe. Este evento fez com que Paulo quisesse ser rico para dar dinheiro aos outros em oposição ao pai que tirou. No entanto Paulo descreve-se como “Manhoso” no jogo e diz que rouba ativamente outros jogadores, fazendo acordos fraudulentos e enganando-os. Há aqui uma clara identificação positiva ao pai, esta ambição de ter dinheiro, que no mundo real é sublimada para a generosidade, no mundo real, esta é crua e direta, recorrendo ao roubo várias vezes.

O jogo *World of Warcraft* também vai ter muita relevância pois simboliza mudanças no mundo real, que serão representadas no mundo virtual. O *World of Warcraft* é o mais popular dos *mmorpgs*, tendo no seu pico 11 milhões de jogadores. Este jogo é baseado na trilogia de jogos *Warcraft* e é assente no mundo fictício de *Azeroth*. As raças civilizadas de *Azeroth* organizam-se em duas facções: Aliança e a horda, que durante o jogo têm momentos de relativa paz e momentos de guerra (www.WorldofWarcraft.com). Paulo neste jogo escolha a raça dos *orcs* e a classe *Warrior*, especialista em combate corpo a corpo, especificamente pela sua história. Mas qual é a história destes *orcs*?

O site www.WorldofWarcraft.com define a raça dos *orcs* como:

Conquistadores Ferozes Ao contrário das outras raças da Horda, os *orcs* não são nativos de *Azeroth*. Inicialmente, eles habitavam o exuberante mundo de *Draenor*, organizados em clãs xamânicos. No entanto, sua pacífica cultura foi abandonada quando *Kil'jaeden*, um lorde demónio da Legião Ardente, corrompeu a raça a fim de usá-la em seu plano de vingança contra os draeneis, exilados de seu próprio mundo natal.”

O mesmo *site* descreve a história dos *orcs* da seguinte maneira:

kil'jaeden conseguiu o que planejava. Ao beber do sangue de *Mannoroth*, um proeminente general da Legião Ardente, os *orcs* imbuíram-se de poder e tornaram-se escravos da Legião. A exposição às energias vis transformou-lhes a pele, naturalmente castanha, num verde mortiço, doentio. Sob a influência de *Kil'jaeden*, os *orcs* dizimaram a maior parte da população draeneica, mas o demónio não se deu por satisfeito. Com os *orcs* a seu dispor, a Legião Ardente planejou invadir *Azeroth* uma vez mais. Assim, *Medivh*, o arqui-mago humano corrompido, conspirou com *Gul'dan*, o bruxo *orc*, para construir o Portal Negro, uma imensa estrutura que permitiria a passagem dos *orcs* para *Azeroth*. Ao chegar a *Azeroth*, os aparentemente irrefreáveis exércitos órquicos, conhecidos como a Horda, devastaram o reino humano de Ventobravo. Por fim, os humanos resistiram e conseguiram derrotar as forças invasoras, escravizando a maioria dos sobreviventes. Aliando-se ao chefe guerreiro *Orgrim* Martelo da Perdição, *Thrall*, um jovem escravo, empenhou-se em libertar os *orcs* aprisionados. *Orgrim* morreu em

batalha e seu título, bem como sua arma, o Martelo da Perdição, foram repassados a *Thrall*. À frente de seu povo, o orc rumou para Kalimdor, onde *Grommash* Grito Infernal, seu amigo e mentor, deu a vida para derrotar *Mannoroth* e libertar os *orcs* de uma vez por todas do controle da Legião Ardente.

A história dos *orc* no jogo *World of Warcraft* é marcado por esta submissão aos demónios e a uma raiva e agressividade cega, aliás uma das habilidades raciais dos *orcs* é a fúria sangrenta, e por a libertação dos mesmos do controlo dos demónios. Esta libertação deve-se a uma personagem no *Warcraft 3*, *Thrall*, que Paulo acaba por se identificar com esta personagem “E acabei por me identificar por aquele boneco, quando ele invocava os lobos e mandava os raios, era muito fixe”. O nome da personagem de Paulo também muda. É denominado *Masteroftricks*.

A expressão da agressividade é algo central para Paulo, na diferença entre o mundo real e o mundo virtual. Enquanto no mundo real ele procura evitar a expressão de maneira livre, no mundo virtual há uma procura de simbolismo e de libertação dessa agressividade. Um fator comum aos dois jogos é a extrema competitividade com que ele joga. Quer ser o melhor e estar no topo ao ponto de passar por cima dos outros, recorrendo ao roubo. Esta competitividade também se estende a outros jogos, como o *counter-strike*, um jogo competitivo e cooperativo de tiros. Paulo conta um episódio relativo a este jogo “Também jogo a um jogo que é o *cs* (*counter-strike*). Sei que não é *rpg* mas eu vou dar um exemplo por causa da comunidade. A comunidade muitas vezes não é melhor. Ou tem miúdos mais novos ou russos ou portugueses, mas pronto eu apanho alguém que é muito... começa a dizer muita porcaria por exemplo quando tu perdes muitas rondas. Independente das rondas perderes desde que eles não cheguem aos 15 ou aos 16 que é a vitória deles, dá sempre para recuperar. E quando eles se põem tipo a.. a dizer coisas e a picar eu fico muito picado e acabo por jogar mesmo a serio e quando ganho obvio que tenho de dizer alguma coisa que eles disseram contra mim mas contra eles, de uma forma sarcástica”. Paulo nos jogos sente a competitividade de forma muito intensa e agressiva. Um verdadeiro contraste do Paulo do mundo real. Esta relação entre o verdadeiro e falso *self* vão permitir que exista a ilusão de um *self* na temporalidade que é reforçado pela experiência cultural do jogo. Deste modo o *self* potencial tem também uma expressividade muito forte. Paulo quer ser o melhor e trabalha para isso.

Anteriormente foi falado que a raça dos *orc* tinha um simbolismo forte com o que se passava no mundo real com Paulo. Estes *orcs* eram marcados por uma extrema agressividade e

através de um líder conseguiram encontrar o seu caminho para uma sociedade onde a expressividade da sua raiva é moderada. Paulo também passa por esse processo de tranquilidade. Isto deve-se ao fato de ter existido uma progressiva aproximação de Paulo com o seu pai. Há pouco foi dito que a culpa pode levar à reparação e parece que foi isso que aconteceu. Paulo refere que a sua relação com o pai tem se normalizado e melhorado “tenho momentos com ele em que falo com ele como deve ser e temos umas conversas bem, de pai e filho! De prontos como dantes não tinha”. Também há um investimento do pai de Paulo num projeto deste. Um projeto relacionado com o curso de Paulo, no qual o pai tem lhe ajudado. Diz que apesar de ser orgulhoso e não gostar de depender de ninguém pede ajuda ao pai “Ele pronto, se... tem muito conhecimento, tem um conhecimento vasto, consegue sempre ajudar mais ou menos (...) tenho lá montes de peças, montes de materiais, que consigo trabalhar e fazer as minhas coisas”. Porque é que esta normalização e melhoria da relação com o pai é relevante? Tal como os *orcs*, que com o seu líder, conseguiram encontrar um caminho para uma expressão diferente da sua agressividade, também Paulo através da relação com o seu pai permitiu-se começar a exprimir a sua agressividade de uma maneira mais sublimada ou até mesmo de maneira direta. Quanto mais se aproximou do pai, mais a identificação positiva com o pai era permitida e menos se identificava negativamente com este. Isto alterou a dinâmica entre o verdadeiro e falso *self*, que o primeiro começou a ganhar mais expressividade. Desta forma há uma expressão sublimada através da competição, especialmente nos estudos ou no ginásio e de forma direta, quando se defende do *bullying*. O *self* potencial no mundo real começou a conseguir ter força o que fez com que a necessidade de jogar fosse menor. Inicialmente, nos seus tempos mais negros, Paulo jogava 70h por semana. Atualmente joga entre 21h a 28h por semana, a média de horas jogada pelos jogadores de *mmorpg*. Há um progressivo desinvestimento no jogo e um investimento no mundo real, de tal modo, que ele diz que não cumpre os objetivos do jogo porque “tem a namorada, os estudos e o ginásio”. O *self* potencial no mundo real ganha uma maior relevância do que o *self* potencial no mundo virtual. Desde modo a adição ao jogo começa a reduzir. Parece que quanto mais a realidade for investida menos os *mmorpgs* são apelativos e aditivos.

Análise do T.A.T. de Paulo

Foram apenas considerados relevantes 6 cartões.

Cartão 1: Paulo faz um escotoma do violino enquanto faz referências pessoais. Paulo não consegue aceder ao objeto de poder, mostrando assim a sua problemática com o poder. Este diz que quer jogar e fazer outras coisas mas acaba por se resignar ao estudo.

Cartão 2: A narrativa de Paulo consiste numa formação reactiva visto que tem de ajudar a família. Este contra investimento corresponde à sua identificação negativa ao seu pai em que procurar dar enquanto o seu pai tira.

Cartão 3: Existe uma tristeza latente em Paulo, que este não consegue aceder nem elaborar. Há uma dificuldade notória em elaborar a posição depressiva.

Cartão 6BM: Paulo demonstra neste cartão uma impotência em aceder ao objeto de amor que é a sua mãe. Para além disso mostra ter uma relação mais dependente com a mãe em esta fornece apoio.

Cartão 7BM: Há uma referência clara da relação que Paulo estabelece com o seu pai. Paulo sente-se castrado, dominado e inferior ao seu pai. Este cartão mostra a incapacidade de Paulo de ultrapassar a angústia da castração e procurar outras identificações para além dos pais.

Cartão 13MF: Este cartão expõe a agressividade latente de Paulo, que depois é acompanhado por uma culpa imensa. Este cartão demonstra a incapacidade de elaborar a posição depressiva e superar a culpa para poder reparar. Também demonstra alguma confusão entre a sexualidade e agressividade.

O T.A.T de Paulo remete para a problemática das identificações às figuras parentais. Paulo ainda está preso a estas, fazendo com que não consiga procurar novas referências.

Caso JS

JS é um homem de 19 anos. Nasceu em Beja, e viveu grande parte da sua vida em Sines, mas agora reside em Lisboa. Está no primeiro ano de psicologia. É simpático, mas apresenta sempre estar tenso e nervoso. Está vestido de preto e roupas relacionadas com o estilo de metal. Diz que jogou todo o tipo de *mmorpgs* mas o principal foi o *World of Warcraft*.

JS sempre descreveu o ambiente familiar como “péssimo”. Desde que nasceu que a sua mãe tentou esconder deste o problema do seu pai. JS refere que o pai, que trabalha numa agência imobiliária e de recursos humanos, tem “um historial de dependências” e “problemas de personalidade”. A mãe sempre foi uma figura de apoio para o pai de JS. Quando era criança, e o pai não estava bem, a mãe levava-o para a casa da sua avó. No entanto sempre percebeu esta dinâmica familiar e começou a refugiar-se nos jogos.

Quando tinha 12 anos e estava no 8º ano foi a um psiquiatra devido a um défice de atenção e entretanto foi diagnosticado com outros problemas como “distúrbio obsessivo compulsivo. Um que é... nem sei o nome em português, mas também acho que não tem nada haver. É com o facto da forma do meu corpo e não gostar (dismorfia corporal). É meio comum na adolescência. E outro que dava ataques de pânico”. JS sempre escondeu estes problemas dos pais para ser aceite. O pai de JS começou a trair a sua mãe e ameaça-la de morte com armas.

Quando JS tinha 12 anos assistiu à “primeira recaída dos meus pais. Péssimo. Não consegui dormir. A minha mãe aos gritos, o meu pai a insulta la. A partir daí o meu pai começou, deixou de ser meu pai. Ele próprio o disse e começou a ser meu amigo. Tanto que o meu pai nunca teve parte nenhuma na minha educação. (...) Quando eu tinha 13 anos num espaço de uma semana o meu pai passou-se comigo, não sei porque, não me recordo porquê. E encostou-me a uma parede e disse que me dava uma sova e da próxima vez não seria só uma sova. E no final dessa semana bebeu demasiado e apontou uma arma a mim e há minha mãe e depois fechou-se com a arma e foi uma confusão para o conseguir tirar de lá”. Desde à 3, 4 anos que começou a afastar se do seu pai por não era a pessoa que pensava que era.

Em relação ao percurso escolar, refere que na primária “tava tudo bem era giro, não tinha, ainda não tinha evoluído, ainda não tinha tomado consciência de certas coisas e divertia-me. Acho que foi na altura em que me diverti mesmo”, no entanto refere que a partir do 8º começou a deixar os estudos de lado devido a refugiar-se nos vídeo jogos e à utilização da medicação. Quanto aos amigos esteve “bastante bem Pronto, não me preocupava com muito. Não tinha, não tinha responsabilidades. Não... tava a viver o sonho. A partir daí, começou cair por água abaixo. Comecei a tomar consciência de que as coisas não são bem o que parecem e que as pessoas não fazem o que queres porque sentem, mas sim para atingirem algum objetivo. Tomei consciência de imensas coisas e acabei por me afastar. Percebi que o que unia o meu grupo de amigos não era a amizade, mas sim o que ela trazia. A bebida, estupefacientes, por aí

adiante e com os meus pais também me comecei a refugir mais nos jogos e afastar me mais porque (...) porque sentia que aquele mundo era melhor e que me aceitava melhor”.

Quando entrou no secundário, completou o 10º na totalidade, contudo “ligava aquilo” e acabou por mudar para humanidades. Esta mudança de área coincidiu com a mudança de escola. JS que foi péssimo pois sofreu de *bullying* e nomeia as razões como “Eu sempre fui super magro e nunca gostei de roupa larga e chegou a um ponto me que as calças calças apertadas de rapazes não me ficavam apertadas e eu comecei a usar calças de raparigas e como a vida em Sines é um meio pequeno, isso não é muito normal, enquanto cá em Lisboa se vê imenso, em Sines não é normal. Portanto era por ter a voz grossa, por ouvir música de um determinado estilo, por usar calças de rapariga. Acabou por ser tudo. Qualquer coisinha, a mínima coisa era razão para implicar”. Acabou por voltar para a antiga escola, contudo foram passados em isolamento “Desmarcava tudo em cima da hora com desculpas parvas tipo, ah não posso ir porque tenho de ir ao banco ou tenho de ir ao supermercado ou porque preferia tar sozinho. (...) eu gostava e achava piada às ida ao cinema e andar de skate e juntarmos todos para jogarmos todos juntos e achava isso mas não sei porque dava me sempre aquele clip de ansiedade e é melhor não. Vou ficar em casa. Não quero ir para lá chatear (...) Valorizava muito o meu tempo sozinho. Não como sendo a solidão mas sim com as coisas que podia fazer, tar a jogar, que era um ephah eu acho que aquilo passou demasiado de ser um hobbie para ser um refúgio”. Refere que nestes últimos dois anos apenas tinha 2 amigos próximos em Sines e um grupo de amigos maior em Lisboa que esperou 3 anos para estar.

Quanto às relações amorosas. JS diz que teve 2 ou 3 relações amorosas, mas nunca resultaram com a justificação que entregava demasiado “justificação que me foi dada para o fim da minha última relação foi que achavam, a pessoa que não conseguia gostar mais de mim, do que gostava, como se isso fosse uma coisa mensurável, passado um mês ninguém espera amar a outra pessoa profundamente, isso é uma coisa que se vai construindo, ao fim do dia penso, olha hoje gosto mais 10% de ti, gosto mais x de ti. Uma coisa que vem com o tempo. Acho que a pessoa não tinha noção disso porque era o primeiro relacionamento dela. Portanto...”

A filosofia de vida de JS consiste em “se não o tiver de o fazer, não faço e se o tiver de fazer mais vale despacha-lo porque se eu começo a pensar demasiado nas coisas depois começo a stressar e começo a querer tudo perfeito e como, e como eu planeio e raramente isso acontece no quotidiano”. Para além disso tem o princípio que toda a gente deve fazer o que quer desde

que não prejudique o outro “está a vontade como se uma pessoa quiser ter uma, uma sexualidade, se quiser ter uma sexualidade diferente daquela que é considerada normal por assim dizer acho que a pessoa não tem de ser atacada nem nada disso. Enquanto a pessoa não incomodar as outras nem pronto, nem puser em risco a integridade das outras cada um faz o que cada um quer e tá no seu pleno direito”.

Quando questionado sobre se consegue exprimir o que quer responde “é demasiado estranho. Nem eu sei bem porque é um misto de coisas que num dia, num, num dia não é distúrbio de personalidade, mas num dia sinto-me mais, sei lá mais, que me apetece trabalhar, que quero atingir algo, e noutros dias simplesmente apetece-me... epa acho que nada vale a pena porque vai tudo levar ao mesmo e é demasiado complicado para conseguir descrever”. Ao falar dos seus sonhos, refere que não o consegue realizar, pois não depende dele, mas sim do mercado de trabalho. JS menciona que com as escolhas de vida que quer fazer não pode conjugar as coisas que quer para ele com a profissão “por exemplo eu tenho tatuagens nas pernas e não passa das pernas porque não pode passar, porque ninguém quer um psicólogo com os braços todos tatuados mesmo que use camisa, olha este gajo acabou a faculdade com média de 14,5 e este também, alias o outro pode ter acabado com 14,7 mas outro tem tatuagens epa eu não quero uma pessoa com tatuagens. É uma pessoa que se calhar não tem assim uns valores, uma integridade muito, muito pronto definida. É preferível escolher outra pessoa por isso acabo-me por fechar um bocadinho e não fazer o que quero porque o que eu quero agora não dá para conjugar com o que quero no futuro”.

Relativamente aos *mmorpgs*, para JS representam memórias muito boas “Foram os melhores momentos e foram passados em jogos provavelmente”. É evocada uma memória que aconchega JS “lembra-me de há 6/7 anos atrás havia uma expansão que tinha... portanto que tinha uma missão que era 25 pessoas num palácio de gelo um palácio não. Mais ou menos um castelo de gelo e eu lembro de estar em casa em frente a lareira a jogar isso com o ecrã cheio de gelo E depois estar a olhar para fora, a trovoada e estar a chuva e estar ali no quentinho e estar a fazer aquilo que eu gosto e pronto”. Estes jogos serviam de refúgio no sentido em que “por muito mau que o meu dia tivesse sido eu ligava o computador, eu entrava no Skype ou no que quer que seja e ia jogar e conseguia abstrair-me completamente do que se passava lá fora até desligar o computador. Não me passava pela cabeça o que tinha acontecido e não ligava”. Para além disso JS sentia que era ali que “Sentia que pertencia e que fazia parte e que conseguia atingir os objetivos que queria enquanto estava a jogar e que e pronto sentia-me concretizado”.

Quando questionado sobre as horas que jogava, menciona que dantes jogava 10 horas por dia no total de 70 horas por semana. Agora em Lisboa joga apenas 4 horas por dia, total de 28 horas por semana. No entanto diz que não se sentia dependente do jogo, apenas era um refúgio.

JS refere que existe uma diferença clara entre o mundo virtual e real “As pessoas são no mundo virtual aquilo que não conseguem ser no mundo físico. Portanto, eu não consegui-me integrar no mundo físico mas consegui integrar no mundo virtual. O virtual é uma oportunidade porque não há os preconceitos, ah ele é negro, ah ele é loiro, ele tem cabelo x x x no jogo. A pessoa cria a personagem como quer, vive como quer e ninguém sabe, até partilharem certos detalhes a quem quiser. Ninguém sabe quem a pessoa é. Até pode ser uma pessoa de 40 anos como pode ter 15 anos e não importa porque são todos olhados da mesma maneira”.

A sua personagem tem o nome *ptyws*, e vem de um vocalista de uma banda chamado *Patty walters*. É perguntado para falar de uma música dele que gostasse e ele menciona “*cant save myself*, que é... portanto... que os demónios passaram. Deixaram de existir nos sonhos dele e passaram a existir na realidade e que é um rapaz que nunca cresceu e que acha que não vai tar preparado para nada e que não se... e que não tem salvação e é autodestrutivo e por aí”. A sua personagem é um humano rogue. A razão para esta escolha consistia por ser a melhor combinação para *pvp* e além disso JS sempre achou piada “à ideia de, de andar invisível e das pessoas não estarem à espera e depois quando dão por elas pode ser um bocado demasiado tarde e pronto”. Refere que nunca criou história e sempre evitou socializar por senão o jogo perdia a sua graça. Esta personagem simboliza para JS “são muitos anos de investimento e de trabalho para conseguir objetivos e que mais facilmente conseguem ser atingidos, dentro da balança dentro do que é o objetivo no jogo e a sua dificuldade. Qual é o objetivo na vida real e a sua dificuldade, que consigo atingir objetivos mais altos no jogo por exemplo. Se no jogo eu quisesse ter um certo nível ou um certo *rank*, que atingia isso mais facilmente do que conseguia ter uma nota mais alta na escola. Significa um grande investimento e uma ligação (...) é uma personagem num jogo, não tem noção mas mas é uma personagem que teve comigo e no qual eu refugia-me em momentos piores”. JS sente que no jogo conseguiu investir em si próprio para atingir os objetivos, no entanto sente que na vida real existe algo que impede que consiga atingir os seus objetivos.

O estilo de jogo praticado é ser discreto tal como na vida real, apesar de muitas vezes fazer *gawking* “mas não foi na ideia de ah eu sou mais forte eu sou superior, foi mesmo só por

pura estupidez”. Apesar de ter uma *guild* nunca foi muito social, apenas falava com os membros para coordenarem atividades do jogo.

Análise do caso JS

A problemática de JS é uma problemática de castração e de integração. JS tem transtorno obsessivo-compulsivo, que corresponde, por norma na literatura psicanalítica, à neurose obsessiva. Este trabalho não se vai desabrochar no diagnóstico nem especificamente nas patologias. No entanto é tirar algumas notas pertinentes para a análise de JS.

Freud (Cit. por Zimerman, 1999, p. 203) destacou o conflito edipiano, a angústia de castração e a homossexualidade latente nos obsessivos. Para além disso os sujeitos com neurose obsessiva estão sempre com um conflito intrapsíquico, seja este, na gestão do ego das pulsões do id e das repressões de um superego cruel, nos conflitos das pulsões de morte e vida do id e nas próprias representações do ego (Zimerman, 1999, p. 203). A agressividade é de fato algo marcante e angustiante para os obsessivos. Como é controlada por um superego muitas vezes cruel e muito rígido leva que exista um constante estado de culpa, potenciado por um ideal do ego cheio de expectativas dos outros em que o obsessivo não pode deixar de corresponder.

Esta teorização é importante para compreender a dinâmica de verdadeiro e falso *self*, de JS pois a estrutura obsessiva vive constantemente reprimida por um superego cruel. Deste modo é possível chegar à hipótese que este superego vai organizar um falso *self* rígido que vai cobrir o verdadeiro *self*, e este tem uma vida secreta (Winnicott, in Richards, 1996, p.10).

Como é que isto se processa com JS? A história família de JS é descrita por este como “Terrível”. O pai é uma figura central para ele. JS refere que o pai, que trabalha numa agência imobiliária e de recursos humanos, tem “um historial de dependências” e “problemas de personalidade”. Esta relação sempre foi muito atribulada e destrutiva, chegando ao ponto de o pai o agredir fisicamente algumas vezes e apontar-lhe uma arma, para que de seguida se fechar no quarto. Após este evento o pai de JS tornou-se amigo em vez de pai. Existiu uma verdadeira

telescopagem de papéis, em que há uma confusão de o papel de pai e filho. Estes casos são extremamente destruturantes para o sujeito.

Entende-se como transgeracionalidade psíquica consiste na transmissão de identificações, defesas, relações e processos psíquicos inconscientes de uma geração para a outra (Rehbein, 2013). Este processo tem duas modalidades: A intergeracional que é o material psíquico transmitido explicitamente de geração em geração; e a transgeracional, onde consiste nas transmissões inconscientes e não acessíveis de material psíquico (Rehbein, 2013). Esta transmissão funciona fundamentalmente através de identificações (Rehbein, 2013).

Para que esta transmissão possa ocorrer de forma saudável é necessário que existe papéis estruturados e estáveis dentro da família. A criança vai buscar estas identificações aos pais. JS ao sentir que não há esta diferenciação de papéis entre este e o pai, vai provocar uma dúvida enorme no seu próprio papel como filho. Isto vai gerar uma enorme ambivalência emocional e na representação do pai. Por um lado, existe um pai agressivo, forte que JS teme. Por outro este um Pai que não é uma figura de poder mas sim um par e até mesmo partilhando o mesmo espaço de ser cuidado pela mãe.

Aliás a triangulação e a problemática edípica vão determinar a forma como JS se organiza. A relação entre os pais sempre muito conflituosa e apesar de JS saber implicitamente que as coisas entre os pais não estavam bem, sempre foi refugiado dessa relação. Isto remete para a cena primitiva. Este conceito é a noção da descoberta, por parte da criança, que a mãe e o pai têm uma relação entre eles independente da relação dos dois com a criança. Este processo leva ao estabelecimento de um terceiro na relação e dá-se a entrada na triangulação (Zimmerman, 1999, p. 265). Ficar excluído desta cena gera, na criança, sentimentos de abandono e traição por parte dos pais, que leva a uma curiosidade invasiva, uma especulação da relação e tentativa de controlo possessivo da relação em si (Zimmerman, 1999, pp. 265-266).

Existia de facto uma especulação da relação dos pais de JS. Em muitos casos a especulação contém conteúdos agressivos, do género: *o meu pai faz mal à minha mãe*. Quando JS tinha 12 anos essa especulação confirmou-se pois este assistiu “primeira recaída dos meus pais. Péssimo. Não consegui dormir. A minha mãe aos gritos, o meu pai a insulta la” para além das traições que o pai de JS fazia à sua mãe. Antes dessa recaída JS refere que em relação ao percurso escolar, refere que na primária “tava tudo bem era giro, não tinha, ainda não tinha evoluído, ainda não tinha tomado consciência de certas coisas e divertia-me. Acho que foi na

altura em que me diverti mesmo (...) bastante bem Pronto, não me preocupava com muito. Não tinha, não tinha responsabilidades. Não... tava a viver o sonho

Foi mencionado que a relação primitiva pode levar a criança a tentar controlar a relação e se esta não foi ultrapassada esse desejo de controlar a relação pode persistir na própria relação com os pais ou na relação com amigos. JS de fato controlou a relação dos pais pois fez com que estes se separassem, quando este tinha 17 anos. O término desta relação é um acontecimento, em parte bom, pois a relação entre os pais de JS era destrutiva. No entanto não é o papel deste determinar o final da relação dos pais, deve ser uma decisão dos dois. Aqui observa-se novamente esta telescopagem de papéis, em que não há uma definição clara do papel de cada um. Esta confusão também produz uma confusão interna em JS especialmente na dinâmica intrapsíquica. Este pai punitivo e a relação entre estes pais que permitem a invasão do filho vai criar uma crise de referências e identificações em JS. Esta crise vai criar um superego, que resulta de objetos internalizados como referências, identificações ou cultura (Zimmerman, 1999, p. 134), rígido e cruel.

O superego vai determinar, através dos seus mandamentos, a forma de ser, agir e relacionar de JS. Com 12 anos, na mesma época que o pai teve a sua recaída, ele refere que acordou e tomou consciência de como as coisas funcionam “A partir daí, começou a cair por água abaixo. Comecei a tomar consciência de que as coisas não são bem o que parecem e que as pessoas não fazem o que querem porque sentem, mas sim para atingirem algum objetivo. Tomei consciência de imensas coisas e acabei por me afastar. Percebi que o que unia o meu grupo de amigos não era a amizade mas sim o que ela trazia. A bebida, estupefacientes, por aí adiante e com os meus pais também me comecei a refugir mais nos jogos e afastar me mais porque (...) porque sentia que aquele mundo era melhor e que me aceitava melhor”. A relação destrutiva com pais começou a invadir a relação com os pares e desta forma começa a ser deteriorada. Havendo de certa forma sempre uma crise de integração “não me integrava propriamente na escola mas também não ficava totalmente de parte”.

O superego permite a integração na sociedade pois forma a base da consciência moral (Bergeret, 2004). A própria experiência cultural faz com que as escolhas de JS sejam censuradas pelos outros e alvo de chacota “Eu sempre fui super magro e nunca gostei de roupa larga e chegou a um ponto me que as calças apertadas de rapazes não me ficavam apertadas e eu comecei a usar calças de raparigas e como a vida em Sines é um meio pequeno, isso não é muito normal, enquanto cá em Lisboa se vê imenso, em Sines não é normal. Portanto era por ter a voz

grossa, por ouvir música de um determinado estilo, por usar calças de rapariga. Acabou por ser tudo. Qualquer coisinha, a mínima coisa era razão para implicar”. Também é possível questionar se não há também uma autocensura por parte de JS nesta questão. Sendo este superego extremamente rígido não há uma adequação por parte do ego das pulsões do id, tirando assim a autenticidade de JS. Afinal a integração social, para além das normas sociais, também depende da expressão autêntica do indivíduo. A falta de integração vai levar com que JS se comece a isolar “Desmarcava tudo em cima da hora com desculpas parvas tipo, ah não posso ir porque tenho de ir ao banco ou tenho de ir ao supermercado ou porque preferia tar sozinho. (...) eu gostava e achava piada às ida ao cinema e andar de skate e juntarmos todos para jogarmos todos juntos e achava isso mas não sei porque dava me sempre aquele clip de ansiedade e é melhor não. Vou ficar em casa. Não quero ir para lá chatear (...) Valorizava muito o meu tempo sozinho. Não como sendo a solidão”.

JS também se submete a um ideal do ego cheio de expectativas do próprio, que têm de ser cumpridas (Zimerman, 1999, p.204). Isto leva a que JS não pense muito no futuro “se não o tiver de o fazer, não faço e se o tiver de fazer mais vale despacha-lo porque se eu começo a pensar demasiado nas coisas depois começo a stressar e começo a querer tudo perfeito e como, e como eu planeio e raramente isso acontece no quotidiano”. Este ideal do ego muito exigente revela também uma falta de tolerância à frustração e uma certa fragilidade do ego.

Nas relações amorosas, em contraste com as restantes relações, há uma entrega total à pessoa. O que de certa forma sempre assustou as pessoas com quem JS se relacionou “justificação que me foi dada para o fim da minha última relação foi que achavam, a pessoa que não conseguia gostar mais de mim, do que gostava, como se isso fosse uma coisa mensurável, passado um mês ninguém espera amar a outra pessoa profundamente, isso é uma coisa que se vai construindo, ao fim do dia penso, olha hoje gosto mais 10% de ti, gosto mais x de ti. Uma coisa que vem com o tempo. Acho que a pessoa não tinha noção disso porque era o primeiro relacionamento dela. Portanto...”. Pode-se questionar se não há uma tendência de procura um objeto de apoio, formando assim uma relação anaclítica por parte de JS. Estas relações podem em parte ser a busca de a figura materna que cuida do pai em vez de cuidar de si. Para além disso existe uma parte do que JS disse que levanta alguma especulação “está a vontade como se uma pessoa quisesse ter uma, uma sexualidade, se quisesse ter uma sexualidade diferente daquela que é considerada normal por assim dizer acho que a pessoa não tem de ser atacada nem nada disso. Enquanto a pessoa não incomodar as outras nem pronto, nem puser em risco a integridade

das outras cada um faz o que cada um quer e ta no seu pleno direito”. Esta citação faz ponderar se a identidade sexual de JS ainda não está definida.

A estruturação do falso *self* advém por norma de referências externas ou do processo secundário. É possível então pensar que há uma forte influência do superego no falso *self*. O que é possível observar em JS, é que o superego deste vai fazer com o falso *self* estrangule o verdadeiro *self*. A experiência cultural não permite a expressão do verdadeiro *self*. Isto inibe por completo a capacidade de criatividade e de uma construção do *self* na temporalidade. Por outras palavras não é possível a expressão de um *self* potencial, pelo contrário, JS vive à mercê de um *self* ideal reforçado por um exigente ideal do ego. JS sente esta indefinição do *self* no espaço (verdadeiro *self*/falso *self*) e no tempo (*self* potencial) com muita intensidade “é demasiado estranho. Nem eu sei bem porque é um misto de coisas que num dia, num, num dia não é distúrbio de personalidade mas num dia sinto me mais, sei la mais, que me apetece trabalhar, que quero atingir algo, e noutros dias simplesmente apetece me... epa acho que nada vale a pena porque vai tudo levar ao mesmo e é demasiado complicado para conseguir descrever”. JS também refere a influência do mundo externo na realização dos seus objetivos “por exemplo eu tenho tatuagens nas pernas e não passa das pernas porque não pode passar, porque ninguém quer um psicólogo com os braços todos tatuados mesmo que use camisa, olha este gajo acabou a faculdade com média de 14.5 e este também, alias o outro pode ter acabado com 14,7 mas outro tem tatuagens epa eu não quero uma pessoa com tatuagens. É uma pessoa que se calhar não tem assim uns valores, uma integridade muito, muito pronto definida. É preferível escolher outra pessoa por isso acabo me por fechar um bocadinho e não fazer o que quero porque o que eu quero agora não da para conjugar com o quero no futuro”. Esta citação mostra como a necessidade de esconder o verdadeiro *self* faz com que o *self* potencial fique em causa.

Relativamente aos *mmorpgs*. O jogo de eleição de JS é o *World of Warcraft*. Para JS, este jogo é explicitamente um refúgio. JS evoca várias memórias agradáveis no jogo em que refere que faz o que gosta e que por muito mau que tenha sido o seu dia ia para o jogo e esquecia tudo. Ao mudar a experiência cultural, isto é, do mundo real para o mundo virtual existe uma mudança significativa da maneira como vê o mundo e a si mesmo. Enquanto no modo real não consegue exprimir as coisas que quer e gosta, no mundo virtual podia estar “tar a fazer aquilo que eu gosto”. A memória mais feliz que ele menciona e que refere que foram os melhores

momentos da vida dele é a seguinte “lembra me de há 6/7 anos atrás havia uma expansão que tinha... portanto que tinha uma missão que era 25 pessoa num palácio de gelo um palácio não. Mais ou menos um castelo de gelo e eu lembro de tar em casa em frente a lareira a jogar isso com o ecrã cheio de gelo e depois estar a olhar para fora, a trovoada e tar a chuva e tar ali no quentinho e tar a fazer aquilo que eu gosto e pronto”. Este episódio acontece há 6/7 anos, quando JS tinha 12/13 anos, que coincide com a recaída do pai. Ao pensar neste episódio também é possível fazer alusão não só da diferença do mundo real e virtual, mas também do mundo interno e externo. O mundo interno, que encontra dentro do jogo é quentinho e confortável, enquanto o mundo externo que é a realidade é uma tempestade. Há uma clara preferência pelo mundo virtual. O que é compreensível tendo em conta que no mundo real JS tem uma dificuldade de integração enquanto, que no mundo virtual JS sente “que pertencia e que fazia parte e que conseguia atingir os objetivos que queria enquanto tava a jogar e que e pronto sentia-me concretizado”. A experiência cultural e pessoas do mundo virtual transformam o sentimento de pertença e o modo de se relacionar. JS justifica isto dizendo que “As pessoas são no mundo virtual aquilo que não conseguem ser no mundo físico. Portanto, eu não me consegui integrar no mundo físico mas consegui integrar no mundo virtual. O virtual é uma oportunidade porque não há os preconceitos, ah ele é negro, ah ele é loiro, ele tem cabelo x x x no jogo. A pessoa cria a personagem como quer, vive como quer e ninguém sabe, ate partilharem certos detalhes a quem quiser. Ninguém sabe quem a pessoa é. Até pode ser uma pessoa de 40 anos como pode ter 15 anos e não importa porque são todos olhados da mesma maneira”.

E que personagem é esta? O nome da personagem de JS é *ptyws*, que é baseado num vocalista com o nome *Patty Walters*. Este músico é vocalista de uma banda chamada *as i tis*. É pedido para mencionar uma música significativa deste vocalista. JS escolhe a música “*Can´t save my self*”. Esta musica fala de um ódio de si próprio e de um desespero que não tem solução. O próprio JS descreve a música como “que é... portanto... que os demónios passaram. Deixaram de existir nos sonhos dele e passaram a existir na realidade e que é um rapaz que nunca cresceu e que acha que não vai tar preparado para nada e que não se... e que não tem salvação e é autodestrutivo e por aí”. Há uma tonalidade muito depressiva nesta música, para não falar que é possível fazer alguns paralelismos entre esta música e a vida de JS. Como os demónios que deixaram de existir nos sonhos dele e existem na realidade. Será que isto não é uma menção da cena primitiva? É importante voltar a referir que a criação desta personagem coincide com a recaída do pai em que a relação dos pais começou a ser ainda mais destrutiva.

A própria desvalorização de JS está patente nesta música. Parece que JS utilizou esta personagem para de certa forma uma representação do que sentia na vida real mas não conseguia exprimir. No mundo virtual vai haver uma maior expressividade destes afetos através da personagem. Tal como JS menciona “é uma personagem num jogo, não tem noção, mas mas é uma personagem que teve comigo e no qual eu refugia me em momentos piores”. Em relação à classe é um *rogue* ou ladino na tradução portuguesa. O site www.worldofcraft.com descreve o ladino como:

Para os ladinos, o único código que existe é o contrato e sua honra pode ser comprada com ouro. Livres de escrúpulos, estes mercenários empregam o uso de táticas brutais e eficientes. Assassinos letais e mestres da furtividade, os ladinos aproximam-se de seus alvos pela retaguarda, perfuram um órgão vital e desaparecem nas sombras antes da vítima cair no chão. (...) os ladinos geralmente iniciam o combate com um ataque surpresa vindo das sombras seguido de golpes corpo a corpo brutais. Em batalhas prolongadas, eles utilizam-se de combinações de ataques sucessivos que abrem caminho para o golpe de misericórdia. Os ladinos, porém, devem escolher seus alvos com cautela para não desperdiçarem seus combos. Além disso, eles devem ser espertos para saber quando se esconder ou fugir de uma batalha que não está mais em seu favor.

Esta descrição é interessante pois lembra a descrição que JS fez das amizades em que tudo tinha interesses por detrás. Para além disso enquanto JS é muito escrupuloso, visto que escondeu as suas condições dos seus pais para não os preocupar. Sendo assim um cuidador. Escolhe uma personagem “livre de escrúpulos”. JS refere que sempre gostou do estilo de jogo dos rogues. Parece que JS procura a transgressão e a expressão de agressividade no jogo.

O objetivo de JS no jogo é ser o melhor e que consegue trabalhar para isso e ele faz o paralelismo com o mundo real “são muitos anos de investimento e de trabalho para conseguir objetivos e que mais facilmente conseguem ser atingidos, dentro da balança dentro do que é o objetivo no jogo e a sua dificuldade. Qual é o objetivo na vida real e a sua dificuldade, que consigo atingir objetivos mais altos no jogo por exemplo. Se no jogo eu quisesse ter um certo nível ou um certo *rank*, que atingia isso mais facilmente do que conseguia ter uma nota mais alta na escola. Significa um grande investimento e uma ligação”. A experiência cultural do jogo permite a expressão sublimada da agressividade em forma de competição e ambição

E o verdadeiro e falso *self*? Como a experiência cultural muda, vai haver uma menos rigidez do superego que de certa forma permite que o falso *self* se relacione de maneira mais adaptativa. No entanto ainda se mantém alguma rigidez, pois JS ainda evita muito contato social, especialmente relações de proximidade com outros jogadores. Este afirma que se socializasse muito o jogo perdía a piada. Parece que gozar de um certo anonimato, permite que o superego se flexibilize mais. Isto leva a uma configuração mais adaptativa do *self* no espaço e no tempo. Tanto a relação entre o verdadeiro e falso *self* é mais adaptativa como existe um *self* potencial que se permite que JS tenha objetivos no jogo e os consiga alcançar.

Atualmente JS vive em Lisboa, uma cidade diferente de Sines. Em Lisboa, JS refere que tem mais amigos com alguma profundidade e que consegue se exprimir melhor. Parece que esta flexibilização da experiência cultural no mundo real faz com que se consiga libertar do jogo. Visto que anteriormente jogava 70h por semana e neste momento 28h por semana. Também conseguiu deixar o pc fixo na sua terra onde tem a maior parte dos jogos que joga. Quando mais JS investe na realidade mais o mundo virtual deixa de ser uma necessidade e deste modo a adição diminui.

Análise do T.A.T de JS

Foram escolhidos 4 cartões considerados relevantes.

Cartão 1: JS mostra neste cartão um teor depressivo, visto que existe uma invasão desta temática na narrativa. JS sente-se incapaz de aceder ao objeto, e este está danificado que mostra que JS não se consegue relacionar de objetos totais (Shetoub, 1999, p.66).

Cartão 2: JS não consegue aceder à triangulação pois não põe as personagens em relação umas com as outras. A única relação que é estabelecida é de controlo e dominância. Isto remete para o controlo que JS tinha sobre a relação com os pais, em que fez com que se separassem.

Cartão 3: JS para além de ser invadido por um humor depressivo, parece se identificar com uma pessoa do género feminino, remetendo para confusão de identificação sexual.

Cartão 8BM: JS sentiu a agressividade parricida com uma enorme angústia. Este não consegue lidar com afeto agressivo que sente pelo pai. Para além disto, JS mostra mais uma vez esta confusão identitária.

O T.A.T. mostra sobretudo uma dificuldade da elaboração de algumas afetividades mais depressivas e agressivas. Para além da dificuldade de estabelecer um género definido.

Discussão

A procura do conhecimento é um processo frustrante pois lida com a realidade, que na sua natureza é frustrante. Como investigador e futuro psicanalista, sempre compreendi os estigmas que a psicanálise sofre, sendo classificada muitas vezes de mitologia e pseudociência. Esta investigação é o meu primeiro contributo para legitimar cada vez mais a psicanálise como ciência no seu próprio mérito. A ciência define-se como a procura do conhecimento mais correto possível, isto é, o que hoje é dado com certo amanhã é errado e foi isto que permitiu que a ciência avançasse tanto. A atitude do investigador também deve ser esta. As suas estipulações iniciais podem nem sempre estar corretas e deve ter a humildade de as assumir e considerar como algo bom. Um investigador deve ter a máxima de só se aprende o que não se sabe.

Quando iniciei esta dissertação tinha em mente coisas muito diferentes das conclusões que cheguei agora. Em primeiro lugar pus a hipótese que as personagens seriam um falso *self* que protegeria o jogador dentro dos *mmorpgs*. A literatura mostrou que era o oposto, que seria então o verdadeiro *self* que seria projetado na personagem. Foi esta a hipótese que me guiou no estudo e as minhas análises mostraram-me que também não era isto que acontecia. O caso mais explícito era o de JR, em que o *profiler* foi incorporado por este, como um (Falso) verdadeiro *self*, no mundo real. JS e Paulo também mantêm algumas das características dos seus falsos *selfs* enquanto jogam. Devo confessar que este fenómeno me intrigava e de certa forma quis procurar a razão

A análise dos casos levou-me à seguinte resposta: O que é projetado para a personagem é a relação entre o verdadeiro e falso *self* e esta é modificada pela experiência cultural do mundo virtual. A resposta foi feita através de muita reflexão e algum questionamento.

A ciência faz-se através do questionamento e a verdade é que foi uma pergunta, que é está muitas vezes presente nas minhas sessões, de supervisão, com o professor Luis Delgado, que me levou à compreensão deste fenómeno. *Estes sujeitos funcionam através do processo primário ou através do processo secundário?* A primeira resposta que me surgiu foi que no mundo real seria o processo secundário, que corresponderia ao falso *self*, e no mundo virtual o processo secundário, que corresponderia ao verdadeiro *self*.

Nem sempre a primeira resposta é a correta. Após muita reflexão percebi que se os conceitos teóricos tentam explicar uma psique que é dinâmica, então os conceitos também o

serão, não caixas em que os conteúdos de cada uma não interagem com a outra. Para perceber melhor o que estou a dizer é preciso ter noção do que é o processo primário e secundário. O processo primário consiste na livre deslocação da libido ao serviço do princípio do prazer, onde os conteúdos agressivos e sexuais fluem livremente (Zimmerman, 1999, p.80-81). O mundo do eu quero, eu faço. O processo secundário por outro lado, rege-se pelo princípio da realidade e pela lógica (Zimmerman, 1999, p. 81).

Inicialmente foi pensado, que sendo que o verdadeiro *self* está mais relacionado com processo primário e o Falso *self* com o processo secundário, e que o que o jogadores projectam é o verdadeiro *self*, então os jogadores dentro do jogo seguiriam o processo secundário.

No entanto não é que acontece sempre. Tal como Bion (cit. por Zimmerman, 1999, p.81) disse ambos os processos estão presentes ao mesmo tempo. Deste modo é possível pensar que tanto o verdadeiro e o falso *self* operam segundo estes dois princípios. O que faz algum sentido, indivíduos mais regressivos ou até mesmo psicóticos criam um falso *self* não baseado nas regras morais ou pelo princípio da realidade, mas através de idealizações, de desejos de onnipotência, que podem ser mais ou menos intensas, deste modo o falso *self* é criado pelo processo primário. Por outro lado, a criatividade, quando feita no sentido de restaurar o objeto é uma expressão pura do verdadeiro *self* através do processo secundário. No contexto dos vídeo jogos, é possível constatar esta dinâmica.

Os três sujeitos mostraram uma expressão mais livre da agressividade, ligada ao processo primário, mas também há o apelo à lógica, à estratégia, à socialização e integração num mundo virtual em que os jogadores criam uma cultura com regras e códigos de condutas implícitos, que indica que estão também a operar segundo o processo secundário. Deste modo, aquilo que acaba por ser projetado, é a relação entre o verdadeiro e falso *self*, que é então no ato de jogar modificada pela experiência cultural do jogo. A personagem contém o verdadeiro *self*, onde existe livre expressão deste e também tem um falso *self* que permite se adaptar às condutas e à “cultura” do jogo.

Este processo vai explicado em maior de detalhe. O processo de criação da personagem é o processo criativo descrito por Ehrenzweig (1967/ 1975, cit. por Delgado, 2012). Cada jogador ao criar a personagem tem vários elementos internos seus fragmentados, de seguida pega nesses elementos e integra-os numa personagem. Esses elementos são pensados e carregam em si um valor simbólico, que quando integrados são a representação do jogador. O

nome das personagens de JR, JS e Paulo têm um valor simbólicos para cada um deles. A raça dos *orcs* e habilidade de ataque representam algo para Paulo. A classe dos *rogues* revela uma característica do mundo interno de JS. O cabelo tem um valor de incorporação para JR. A personagem como um objeto total e coeso é a combinação de várias características relevantes para o jogador.

No entanto o ato de jogar também constitui um processo criativo. Jogar permite a oscilação entre a posição esquizoparanoide e a depressiva. Deste modo permite a elaboração das suas angústias. JR ao jogar conseguia decerto, compensar o sentimento de fraqueza que sentia no mundo real. Paulo tinha nos jogos um modo de sentir a identificação positiva com pai, sem culpa e JS utilizava o jogo para procurar um sentimento de pertença.

As teorias de Seagal e Winnicott também se adequa a estes três jogadores. Paulo e JS ao criarem a personagem para restaurar o objeto conseguiam encarar a personagem como objetos totais. Assim o jogar seria um acesso à ilusão, conseguindo assim fazer uma devida separação entre o jogador e a personagem. Jr por outro lado, procurou utilizar a personagem para reparar o *self*, utilizando a personagem como um *selfobjeto*. Deste modo ao jogar estava a entrar num delírio, ao ponto de, quando saia do jogo levava a personagem consigo, incorporando-a como um falso *self*.

Os três jogadores apresentaram problemáticas diferentes, no entanto, foi possível encontrar diversas coisas em comum. Por um lado, no mundo real, os três sofreram de algum tipo de *bullying*. Também existe uma agressividade latente que não é permitida ser expressa livremente. Por fim a relação entre o verdadeiro e falso *self* não é adaptativa. Por outro lado, no mundo virtual a agressividade manifesta-se através a ambição e competitividade. Os três jogadores referem que querem ser os melhores nos respetivos jogos. Para além disso a relação entre o falso e o verdadeiro *self* é mais adaptativa, sendo que o falso *self* permite a expressão do verdadeiro *self*.

Em suma estes três participantes mostram algo central. A experiência cultural que Winnicott teorizou é central para o sentimento de adaptação e de autenticidade do sujeito. Através da experiência cultural, o bebé consegue utilizar os objetos transicionais permitindo assim a ilusão, isto é o espaço e entre a realidade e o mundo interno. Com uma mãe

suficientemente boa, que para o bebê constitui a experiência cultural. Este objeto transicional vai ser introjetado.

É feito por fim uma última reflexão e a criação de um novo modelo do *self*. O modelo espaço-temporal do *self*. Eistein mostrou que o espaço e o tempo, no universo, são indissociáveis. Um não pode existir sem o outro. Se funciona assim para a realidade externa, também deverá funcionar para a realidade interna. *self* no eixo do espaço tornara-se a relação entre o verdadeiro e falso *self*, em que um terá mais espaço que o outro. No eixo da temporalidade, Surge o *self* potencial, que utiliza a temporalidade da realidade e do mundo interno para procurar criar uma ilusão de um *self* no futuro ou o *self* ideal em que a possibilidade de um *self* no futuro não passa de um delírio e não pode ser realizável. O espaço entre o mundo interno e externo na temporalidade vai considerar experiências reais do passado e na sua vivência interna; a experiência cultural do presente de modo a projetar um *self* no futuro. Este *self* potencial é uma ilusão e não um delírio. Existe uma relação com o real, tornando-se um *self* realizável. Aliás a capacidade de ter objetivos realistas é ter a cabeça nas nuvens e os pés assentes na terra.

Este modelo do *self* consegue ser explicado por um esquema (Anexo A) e funciona na seguinte forma: O passado (relações passadas) e o presente (experiência cultural) determinam a relação entre a relação entre o falso e o verdadeiro *self*. Se a relação entre o falso e o verdadeiro *self* for adaptada e saudável vai fazer com que o *self* potencial consiga surgir. Se o falso *self* dominar e for construído pelo processo primário, então na temporalidade vai criar um *Self* potencial, visto que o falso *self* não foi construído através da adaptação à realidade, mas sim através de idealizações. Por outro lado, se o falso *self* for construído pelo processo secundário e dominar o verdadeiro *self* não vai ser viável construir *selfs* possíveis, visto que o sujeito sente que a experiência cultural não permite ter perspectivas do futuro. No outro lado do espectro se o verdadeiro *self* dominar o falso *self* e for construído pelo processo primário vai fazer com que a pessoa via apenas o presente e seja impulsiva. Se for o processo secundário que construiu o verdadeiro *Self* pode fazer com o sujeito não aceda à afetividade e seja calculista. Os seus objetivos não terão uma motivação emocional, mas sim placada à realidade, não se construindo assim um verdadeiro *self* potencial.

Esta teoria é corroborada pelos três jogadores. JR, JS e Paulo sentiram uma enorme diferença, na capacidade de atingir objetivos, entre o mundo real e o mundo virtual. A experiência cultural provida do mundo virtual permitia que no eixo do espaço o falso e o

verdadeiro *self* se relacionassem de forma adaptativa e no eixo da temporalidade que o *self* potencial se expressasse e permitisse o estabelecimento de objetivos e a sua realização. Por outro lado, no mundo real. A história de vida dos jogadores, tal como a experiência cultural do presente fez com que durante muito tempo fosse difícil para estes jogadores estabelecerem objetivos realistas.

Limitações e estudos futuros

Seria de uma tremenda arrogância e de um espírito nada científico se dissesse que os resultados e análises desta dissertação pudessem ser inferidos para a população de jogadores, ou que a formulação teórica do *self* potencial é algo generalizável. No entanto este estudo permite dar os primeiros passos na compreensão psicanalítica e profunda de como os jogadores se envolvem nesta neo realidade virtual. Para compreender o que se pode fazer como estudos futuros. É necessário compreender as limitações deste estudo. Em primeiro lugar a amostra, sendo três estudos de casos não permite uma grande inferência. Uma continuação deste estudo deve conter mais participantes e com uma demografia mais heterogênea para também ser possível fazer comparações. Os participantes eram os três do sexo masculino e jovens adultos, que apesar de fazer a maior parte da população também exclui outras demografias. Outra limitação em ter em conta foi a estrutura da entrevista, sendo este o primeiro estudo do género, a formulação do guião da entrevista pode não ter sido a melhor. Apesar do guião se basear em alguns estudos e escalas sobre a temática, estes não possuíam a profundidade que este estudo pretendia. Será de grande interesse a reformulação ou não do guião da entrevista de modo a que a recolha dos dados permita fazer análises mais completas e profundas. A análise de JS foi prejudicada devido a faltas de informação que podiam ter corroborado algumas hipóteses que se foram colocando sobre este. O fato de não existir estudos desta natureza também fez com que não existe uma população com que pudesse comparar a minha amostra. Será necessário mais estudos de modo a criar uma teoria generalizada sobre a temática abordada.

Este estudo também fez com que investigações futuras fossem pensadas. Com a colaboração do professor Luís Delgado foi pensado fazer um T.A.T. a jogadores depois destes jogarem, de modo a compreender quem responderia, O jogador ou a personagem? Este estudo não procurou estabelecer ligações com as estruturas psíquicas e a psicopatologia, mas seria interessante compreender a dinâmica do verdadeiro e falso *self*, tal como o *self* potencial nestes jogadores, à luz da estrutura psíquica. Deste modo um estudo exploratório utilizando tanto o

Rorschach e o T.A.T. podem permitir compreender que género de estruturas têm mais tendência a ficar adictos aos vídeo jogos ou sentir a sua dinâmica do *self* alterada dentro do jogo.

Referências Bibliográficas

Bergeret, J. (dir.) (2004). *Psicologia patológica*. (2ed.) Climepsi: Lisboa.

Características do jogo *Metin2*. Consultado em www.metin2.pt

Características do jogo *Runescape*. Consultado em www.runescape.com

Características do jogo *WorldofWarcraft*. Consultado em www.WorldofWarcraft.com

Crowe, N., & Bradford, S. (2006). 'Hanging out in Runescape': Identity, work and leisure in the virtual playground. *Children's Geographies*, 4(3), 331-346.

Carvalho Teixeira, J. "Introdução à Psicopatologia Geral." (2010).

Delgado, L. (2011). *TAT e Criatividade: estudo psicodinâmico*. Lisboa: ISPA-CRL.

Delgado, L. (2012). Psicanálise e criatividade: estudo psicodinâmico dos processos criativos artísticos. Lisboa: ISPA-CRL.

Gabbiadini, A., Mari, S., Volpato, C., & Grazia Monaci, M. (2014). Identification processes in online groups: Identity motives in the virtual realm of MMORPGs. *Journal Of Media Psychology: Theories, Methods, And Applications*, 26(3), 141-152. doi:10.1027/1864-1105/a000119.

Gallese, V., Eagle, M. N., & Migone, P. (2007). Intentional attunement: Mirror neurons and the neural underpinnings of interpersonal relations. *Journal of the American psychoanalytic association*, 55(1), 131-175.

Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). Excessive use of massively multi-player online role-playing games: A pilot study. *International Journal Of Mental Health And Addiction*, 7(4), 563-571. doi:10.1007/s11469-009-9202-8.

Klein, M. (1921/1945). A importância da formação de símbolos no desenvolvimento do ego. *Melanie Klein – Amor, culpa e reparação e outros trabalhos* (pp. 251-264). Rio-de-Janeiro: Imago Editora.

Klimmt, Christoph , Hefner, Dorothee , Vorderer, Peter , Roth, Christian and Blake, Christopher(2010)'Identification With Video Game Characters as Automatic Shift of Self-Perceptions', *Media Psychology*, 13: 4, 323 — 338.

Leal, I. (2008). *A entrevista psicológica: Técnica, teoria e clínica*. Fim de Século.

Lee, B. W., & Leeson, P. C. (2015). Online gaming in the context of social anxiety. *Psychology Of Addictive Behaviors*, 29(2), 473-482. doi:10.1037/adb0000070.

Li, C., & Alfano, C. (2006). More than Just a Game: Communication and Community in MMORPGs.

Marôco, J. (2011). *Análise estatística com o SPSS Statistics*. ReportNumber, Lda.

Matos, A. C. (2006). *Psicanalise e psicoterapia Psicanalítica* .2º edição Lisboa: Climepsi editores.

Matos, A. C., & Marujo, H. (2012). *O desespero: Aquém da depressão*. 2º edição Lisboa: Climepsi editores.

Matos, A. C. (2016). *Nova relação* . Lisboa: Climepsi editores.

MCKenna, K. (2015). Do outro lado do espelho da internet: Expressar e validar o “verdadeiro eu”. *Psicologia dos comportamentos online*. (195-226). Lisboa: Relógio D'Água editores.

McWilliams, N., Andersen, F., & Fonseca, F. (2004). *Formulação psicanalítica de casos*.

Meredith, A., Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). Online gaming: a scoping study of massively multi-player online role playing games. *Electronic Commerce Research*, 9(1-2), 3-26.

Ogden, T. H. (1982). *Projective Identification and Psychotherapeutic Technique*. Maryland: Rowman & LittleField Publishers, INC.

Ornstein, P. (1950/ 1978) *The search of the self: Selected Writings of Heinz Kohut*. Vol.1. 6th edição. Connecticut: International universities press, inc.

Papiasvili, E. D., & Mayers, L. A. (2011). Psychoanalysis and art: Dialogues in the creative process. *International Forum Of Psychoanalysis*, 20(4), 193-195. doi:10.1080/0803706X.2011.598185.

Poels, K., Ijsselsteijn, W. A., & de Kort, Y. (2015). World of Warcraft, the aftermath: How game elements transfer into perceptions, associations and (day)dreams in the everyday life of massively multiplayer online role-playing game players. *New Media & Society*, 17(7), 1137-1153. doi:10.1177/1461444814521596.

Pontes, H. D. O. M. (2013). *A dependência à internet: Fundamentação empírica, teórica e clínica-Da psicologia e psicometria à ciber-psicologia* (Doctoral dissertation, ISPA-Instituto Universitário).

Rehbein, M. P., & Chatelard, D. S. (2013). Transgeracionalidade psíquica: uma revisão de literatura. *Fractal: Revista de Psicologia*, 25(3), 563-584.

Richards, V., & Wilce, G. (1996). *The person who is me: contemporary perspectives on the true and false self*. Trentham Books.

Seagal, H. (1974). Delírio e criatividade artística: Algumas reflexões sobre a leitura de *The spire* William Golding. *Melanie Klein hoje* (Vol. 2, pp. 271-280). Rio-de-Janeiro: Imago Editora.

Shentoub, V., & col. (1999). *Manual de Utilização do TAT*. Lisboa: Climepsi Editores.

Smahel, D., Blinka, L., & Ledabyl, O. (2008). Playing MMORPGs: Connections between addiction and identifying with a character. *Cyberpsychology & Behavior*, *11*(6), 715-718. doi:10.1089/cpb.2007.0210.

Symington, J. (1996). *The clinical thinking of Wilfred Bion*. London: Routledge.

Yin, R. K. (2015). *Estudo de Caso-: Planejamento e Métodos*. Bookman editora.

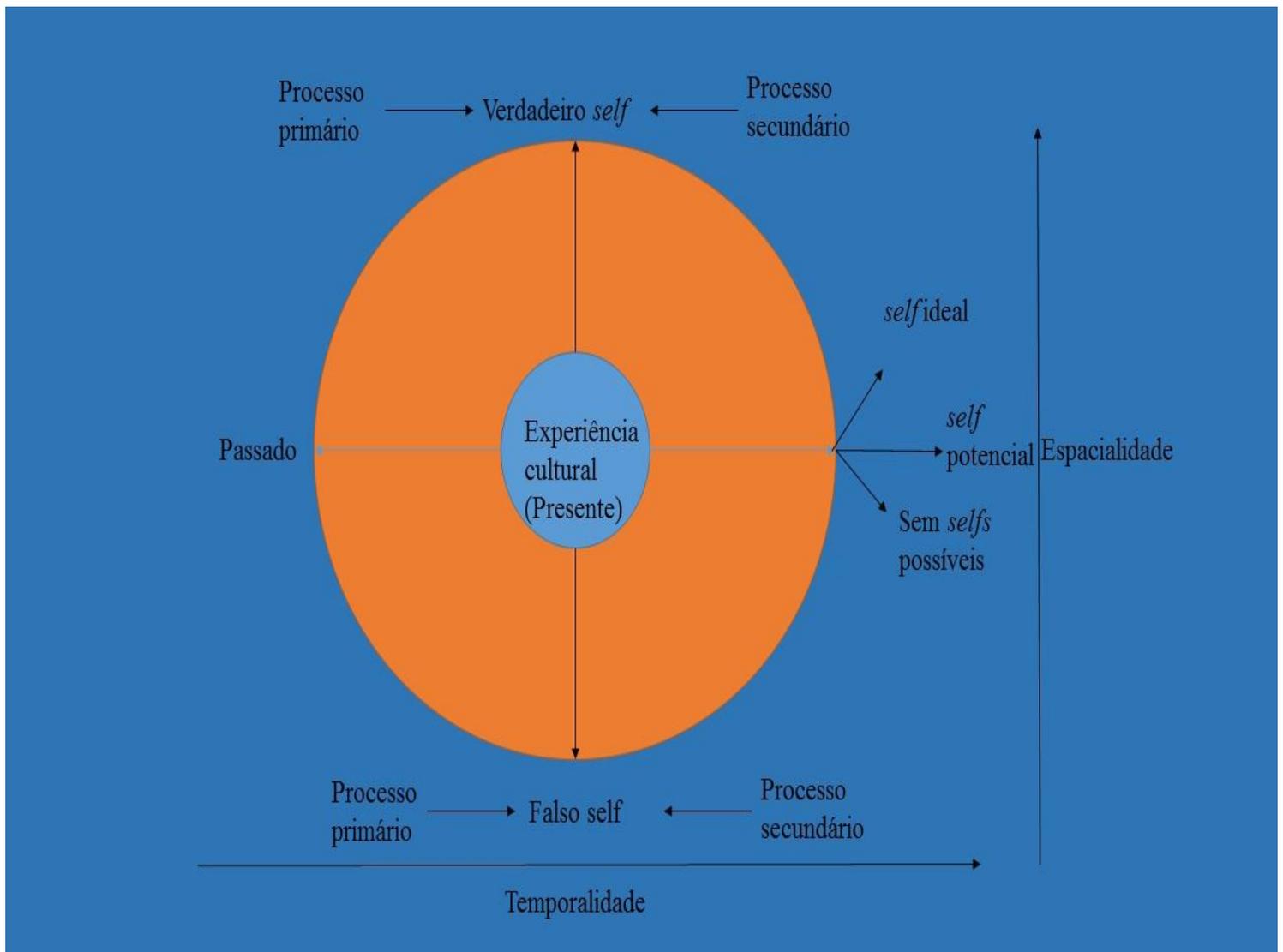
Young, K. S., & de Abreu, C. N. (2011). *Internet addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment*. Hoboken, NJ, US: John Wiley & Sons Inc.

Winnicott, D.W. (1971). *Playing and reality*, London: Tavistock.

Zimerman, D., (1999). *Fundamentos Psicanalíticos: Teoria, Técnica, Clínica—Uma Abordagem Didática*. Artmed.

Anexos

Anexo A. Esquema do modelo espaço-temporal do self



Anexo B. Guião da entrevista

Introdução: Este estudo tem como objetivo compreender a relação entre os jogadores de mmorpg e a sua personagem. Irei colocar algumas perguntas de modo a compreender essa temática. A sua participação é voluntária, confidencial mas não será anónima. Contudo posso-lhe garantir que apenas as pessoas envolvidas nesta investigação terão acesso aos dados desta entrevista. Esta entrevista vai ser gravada para facilitar o tratamento dos dados. A tua participação neste estudo é importante, no entanto, se no decorrer da entrevista preferires parar, podes fazê-lo sem prejuízo. Sente-te à vontade para em qualquer altura fazer perguntas sobre o estudo. Vamos começar?

- ✓ Dados Demográficos:
 - Idade;
 - Estado Civil;
 - Escolaridade;
 - Local de nascimento;
 - Local de residência;
 - Situação Atual (estuda, trabalha).
 - Que *mmorpg* joga
- ✓ História Familiar
 - Composição familiar
 - Profissão dos pais
 - Ambiente familiar
 - Eventos significativos com os familiares
 - Aceitação condicional
- ✓ Relação com os pares
 - Vida na primária
 - Amizades na adolescência
 - Amizades na vida adulta
 - Percurso escolar
 - Relações amorosas

- Aceitação condicional
- ✓ O *self*
 - Filosofia de vida
 - Ideologia
 - Expressão do *self*
 - Self Potencial
- ✓ Estado emocional
 - Sofrimento psicológico
 - Se procurou ajuda profissional
 - Refúgios
- ✓ *MMORPG'S*
 - O que simbolizam
 - Média de horas por semana
 - Relação entre o mundo real e o mundo virtual
 - Se sente dependência
- ✓ Jogador e a sua personagem
 - Nome
 - Raça
 - Classe
 - História da personagem
 - Personalidade
 - Que estilo de jogo pratica
 - Sentimentos na vitória e na derrota
 - O que a personagem significa
 - Se a sente como parte dele
 - Self potencial
- ✓ Interações sociais
 - Socialização dentro do jogo
 - Relações amorosas no jogo
 - Encontros reais
 - Posição nas interações sociais

Anexo C. Transcrição da entrevista e protocolo do T.A.T do caso JR

Este estudo tem como objetivo compreender a relação entre os jogadores de mmorpg e a sua personagem. Irei colocar algumas perguntas de modo a compreender essa temática. A sua participação é voluntária, confidencial mas não será anónima. Contudo posso-lhe garantir que apenas as pessoas envolvidas nesta investigação terão acesso aos dados desta entrevista. Esta entrevista vai ser gravada para facilitar o tratamento dos dados. A tua participação neste estudo é importante, no entanto, se no decorrer da entrevista preferires parar, podes fazê-lo sem prejuízo. Sente-te à vontade para em qualquer altura fazer perguntas sobre o estudo. Vamos começar?

JE: Sim, Vamos.

E: Diz me a tua idade.

JE: 24

E: Estado Civil

JE: Solteiro.

E: A tua escolaridade.

JE: A minha escolaridade 12º ano.

E: O teu local de Nascimento.

JE: Setúbal, natural de Setúbal

E: E o teu local de residência.

JE: Local de?

E: Residência.

JE: Setúbal, também.

E: Então e agora trabalhas? estudas?

JE: Trabalho

E: E que é que fazes?

JE: sou operador de call center. Faço cobranças.

E: E que mmorpg jogas? Ou mmorpgs?

JR: Metin 2, maior parte do tempo, muito raramente posso visitar o wow mas actualmente é so o metin2.

E: Muito bem. Então agora vamos fazer perguntas sobre a tua historia pessoal. Fala-me da tua composição pessoal, ou seja as pessoas com quem tu vives.

JR: Eu, a minha mãe o meu pai e animais de estimação.

E: E a profissão dos teus pais?

JR: De momento o meu pai está aposentado e a minha mãe é domestica. Ela está em casa

E: Então como é classifica o ambiente familiar na tua casa?

JR: Tenho um bom ambiente

E: Existe algumas discussões periódicas ou não?

JR: Sim volta e meia há algumas discussões, algo que acho que é normal nas famílias mas nada muito frequente ou preocupante, costumamos ir jantar fora todos juntos ao fim de semana de vez em quando ou criar atividades em família, aqui à dias fomos ver um filme ao cinema porque venderam bilhetes na igreja à minha mãe para ver os 10 mandamentos.

E: Consegues referir na tua vida um ou mais momentos significativos com a tua família que tenham sido positivos ou negativos

JR: momentos significativos...

E: que tenham marcado de alguma maneira positiva ou negativamente.

JR: hmmm... Deixa-me pensar um bom evento.

E: Se quiseres também pensar num mau

JR: Lembro que quando era criança ia com a minha mãe dar umas voltas, íamos vender garrafas de uísque que ofereciam ao meu pai, as vezes.

E: com que idade?

JR: Ofereciam muitas garrafas.. Epah... sei lá. Entre os 5 e os 12, nessas idades, fora vários episódios do género, mas particularmente íamos a cafés da zona do bairro do liceu, um exemplo íamos vender uma garrafinha e depois íamos passear, íamos ao café e íamos ver casas, andar de autocarro. Ahnn, ahahahha era muito engraçado era muito feliz nessa altura.

E: Sempre foi próximo da sua mãe?

JR: Sim... fui bastante.

E: E ela sempre teve uma relação muito forte consigo?

JR: Teve teve, lembro também de um episódio mais chato em que parti uma bandelete, tinha para aí uns 5 aninhos ou se calhar nem isso e a minha mãe avisou-me não partas isso! E Tumba levei um chapadão que virou a cabeça ao contrário, quase 180º graus, desde aí nunca mais me bateu nunca mais foi preciso.. ahahaa

E: E.. E esses são os eventos de que de certa forma o marcaram

JR: sim que marcaram mais

E: E dentro da sua família, sente que teve de se comportar de alguma maneira que não sinta que é você para ser aceite dentro da sua família?

JR: Não, Não Sou totalmente eu em tudo.

E: e é aceite em todas as opiniões, maneiras de ser e estar?

JR: sim sou aceite em tudo.

E: Agora fale das suas relações com os seus pares, como era a sua vida social na primária

JR: hmm... Na primariaaaa, na primaria tinha muitos amigos, hann eu lembro me que na hora do lanche, do almoço ou algo semelhante não me lembro da hora, saía da escola para ia ao café com a minha mãe todos os dias, enquanto o meu pai estava a trabalhar, a minha mãe ia aquela hora... hannn mas depois estava com os colegas no intervalo eu ia no almoço ao café e no intervalo estava os colegas. Sempre me dei bem com a maioria das pessoas, tive uma sessão ou duas de pancadaria, coisas de miúdo ahahha

E: E como foi as suas relações interpessoais durante a adolescência. Foram positivas? Negativas? A adolescência foi a melhor fase da minha vida. Para além de todos esses episódios bons. Han ali na pré adolescência dos 10 aos 15 tive alguns eventos de bullying em que fui vítima, agressor e espectador.

E: Quer falar de casos concretos? Nos 3 casos?

JR: hmmm nos 3 casos... Bem recordo me de um individuo que era o Paulo que fazia bastante bullying a mim e a outro vizinho também ahhaa ao meu vizinho Jorge.. Até queeee a dada altura, bem nos contávamos essas, esses episódios, essas dinâmicas um ao outro e houve um dia que o Jorge foi à minha casa lanchar e jogar playstation e disse me: ah e tal ouvi dizer que bateste no paulo. Sim sim meteui-se comigo, deu me uma chapada dei lhe outra começamos à porrada e coise e a situação ficou se por ali, depois deste episodio ahahahah ele (Jorge) disse me que o paulo nunca mais lhe tocava, passados uns dias veio (Jorge) ter comigo, olha JR vamos lanchar à minha casa, vou te contar algo, han eu vinguei me dei um tareão no emanuel e depois disso, tudo bem agora é a minha vez e quer dizer as ovelhas negras do bairro começaram a limpar toda a gente, falando assim de uma forma mais grosseira, foi o que aconteceu, hoje em dia é engraçado falar sobre esses episódios

E: E quando assistiu?

JR: Quando assisti... hann na altura não tive bem noção do que é que estava a assistir, houve apenas uma vez que me marcou um pouco mais que foi na minha casa hahah foi um amigo a fazer bullying um ao outro, aplicou lhe uma técnica de wrestling ahah que é o walls o jericho ahahahah, estou me a rir peço desculpa

E: Não há problema, não há problema

JR: ahahah no entanto foi um episodio interessante hoje em dia, engraçado pensar nisso walls of jericho ahahhaa um dos meus amigos estava... gritou mesmo pediu me ajuda JR ajuda-me e eu fiquei meio paralisado e não consegui ajudar, o agressor era esse tal paulo depois nós os dois vingamos nos dele em casos separados mas não fugindo à questão inicial sobre o período da adolescência passado todas essas fases, que tem a sua graça, mas na altura não tinha tanta, as vezes era um pouco incomodativo. E dos 16 aos 20, não é isso que consideram adolescência, para mim foi han foi a melhor fase da minha vida, ia onde quisesse ia fora de setúbal, não tinha horas para estar em casa, logo a partir dos 16/17 ia sair a noite conheci mulheres han depois apareceu o sexo, apareceu o BDSM (Bondage, Disciplina, Dominação, submissão, Sadismo, Masoquismo), outras componentes de vida e foi a melhor fase da minha vida. São coisas que ainda hoje guardo... surgiu a necessidade de ter o cabelo comprido, durante uns anos andei a pensar nisso e depois aconteceu, a partir dos 19 ou algo semelhante, comecei a deixar crescer. hann foi a melhor fase da minha vida sem dúvida.

E: Porque é que acha que conseguiu libertar e exprimir essa parte de si, que dantes não conseguia?

JR: hãnn eu acredito que tem haver com uma situação, eu não andei em pré primarias ou infantários, eu era educado em casa e durante o ensino primário e até mesmo durante o primeiro ciclo, quando havia um visita de estudo, por proteção ou por desconfiança da capacidade de tomar conta dos filhos dos outros por parte da minha mãe, ou dos meus pais... EU NÃO IA as visitas de estudo. Hãnn ia ao mcdonnalds, ia ao cinema ou comer peixe assado ou à casa dos meus avós ahaha passeios maravilhosos sem dúvida mas acontece que a olhar para trás hoje em dia talvez fosse privado de meios sociais ou de interagir com outras pessoas e por exemplo a minha mãe ia levar me a escola até ao quinto ano só ao sexto é que comecei a ir e vir a pé sozinho até à escola e para casa, enquanto há crianças que isso acontecia desde a segunda classe, ou do terceiro ou desde os 8 anos e havia crianças mais “sabidas” passo ao termo. Hãnn já tinham outras noções de vida, outros exemplos outra forma de postura social, tentar se impor perante os outros, vingarem de quem se impos perante eles, devido também ter havido a fase do bullying e ter... e dessas situações... mas pronto dos 14 aos 16 de repente começo a ir sozinho para a escola, passado uns dias não ter horas para estar em casa desde que tivesse perto de casa, passado mais meio ano, já podia para onde quisesse, passado um ano já podia sair de setúbal sozinho. Em dois anos tive a liberdade todas que pessoas só tinham aos 20, eu já tinha aos 16, foi tudo dos 14 aos 16. Os outros já tinham uma parte dessa liberdade desde os 8 aos 12. De repente comecei a conhecer pessoas e a ter.. ah como alguém que começa a ler mais. Comecei a tornar me uma pessoa mais culta.

E: E aí conseguiu exprimir aquilo que realmente era?

JR: sim!´

E: Não se sentia mais enclausurado?

JR: Sim! E descobri-me e conhecer pessoas, ter... enfim determinados padrões sociais ou outros tipos de pessoas e saber o que é que queria.

E: E essas amizades na vida adulta como é que são? Se são semelhantes? Melhores? Ou piores?

JR: hãnn melhores. Algumas amizades ainda hoje se mantém, outras perderam se, outras... enfim nem sei. Apareceu amizades novas. Eu sempre tive vários grupos de amigos na altura as pessoas tinham a tendência de colar se a um grupo e não falar com mais ninguém e tinham aquele grupo todos os dias, mas eu rapidamente por volta dos 18 já tina dois ou 3 grupos

principais de amigos e outras pessoas ou pares isolados e sempre senti que tinha uma mentalidade acima de todas as pessoas da minha idade. Às vezes até via um outro grupo que me sentia mais excluído, mas eu conhecia tanta gente que me sentia sempre bem e tinha até amigos com 25 na altura. Han costumava dar-me com pessoas mais velhas, num dos grupos até havia uma pessoa com 30 anos.

E: Vamos passar das amizades para falar um pouco da escola. Descreva-me o percurso escolar. Acha que foi atribulado não atribulado? Você falou em bullying. Falou de sentir enclausurado e depois libertou-se. Acha que isso teve alguma influência no seu percurso escolar. Naquilo que esperava ser?

JR: Não assim tanta como podem pensar que teria. Sempre tive bons resultados. Lembro-me que só estudava no secundário para algumas situações apenas fazia algum estudo se tivesse de fazer um trabalho de grupo ou no secundário os relatórios. Por vezes tinha atividades laboratoriais sobre matérias não estudadas mesmo para nos obrigar a fazer pré-pesquisa no momento. Só estudava nesse tipo de situação ou se tivesse de fazer uma pesquisa para um trabalho sobre determinado assunto. Aí afincava e esforçava-me para fazer uma boa apresentação. Tirando isso nunca estudei e na maioria dos anos sempre estive no top da turma, entre os melhores, cheguei a ser o melhor algumas vezes. Agora tive um percurso atribulado sim porque eu faltava a maior parte do ano. Estava sempre doente, tive poucas defesas. Era uma criança difícil em termos de alimentação e na adolescência com a idade e com o andar na rua, enfim não sei, algum conjunto de fatores que surgiu comecei a alimentar-me melhor e a gostar de tudo de repente. Isso deu-me defesas e no secundário já conseguia, no fim do secundário, especialmente no 12º já conseguia ir à escola o ano inteiro sem faltar. Mas até lá desde a primária até ao 10º ano faltava o ano inteiro, até perdi o sexto ano por isso. No 10º pegaram-me varicela e já não foi por mim mas perdi o ano. Houve assim umas situações que me atrasaram. Gostava de ter terminado a escolaridade mais cedo. Se não fossem essas situações.

E: E gostava de ter estudado no ensino superior?

JR: hm hm Sim, ainda hoje penso nisso. Talvez daqui a um ano ou dois ingresse não sei.

E: E o que é que gostava de tirar?

JR: Han.. Tinha alguns interesses principais. Tenho vários, de início, a minha primeira sensação foi uma engenharia pelo nome, uma engenharia qualquer. Sempre gostei de ciências, sempre tive os resultados máximos em tudo o que fosse ciências e matemática e de resto não ligava a

nada tinha tudo nos mínimos, no secundário, a situação inverteu-se. Tinha o máximo nas línguas, na filosofia 18 e 20s e tudo mais e as ciências ficaram com o mínimo, fui trocando mas desse o 9º/ 10º quis seguir psicologia, clinica ou forense, depois vim a interessar-me por enfermagem, sempre me interessei por vários aspectos. Uma vez fui fazer testes psicotécnicos numa psicóloga... não sei seria educacional ou do trabalho ou algo semelhante que foi a escola... fazer despistes sobre esses assuntos e lembro-me que faltava a escola tanto porque estava doente. Apenas fiz um dos testes, que foi o de matemática ou de ciência ou algo do género e tive a pontuação máxima. Os outros testes falei a todos, mas segundo uma entrevista geral, a psicóloga deu a entender que eu a partida, segundo os testes, iria ter o máximo para todas as áreas, que eu sentia me apto para qualquer área do secundário. Havia pela primeira vez uma distinção de ciências, línguas e tudo mais e acredito que podia seguir quase qualquer área, mas principalmente engenharias, psicologia ou enfermagem, estes 3.

E: saindo um pouco desde assunto vamos voltar outra vez às relações. Neste caso relações amorosas. Como descreve as suas relações amorosas? E como é que se sente que se posiciona nelas? E como é que as classifica?

JR: Hoje sinto-me muito feliz em relação a isso. Eu recordo que quando era mais novo, tinha uma espécie de paradigma. Senti que perdi a virgindade muito, muito tarde perdi aos 17, hoje em dia acho algo normal, não tem qualquer relevância, mas na altura era relevante porque a maioria dos amigos dizia pelo menos que era aos 14, que era aos 15. Eu fui aos 17. No entanto tive um percurso muito rápido. Sempre tive com mulheres mais velhas, sempre com mulheres de 30s, uma de 40s. Han tive uma situação meio atribulada de uma pessoa, devia ser maníaco ou depressiva ou algo do género, que perseguiam-me, tirando essa situação tenho tido relações muito boas. Han eu normalmente distingo a relação como a parte social ou a parte amorosa ou sexual em si. No sexo gosto de ser mais dominador, gosto dos dois lados mas gosto de dominar e quase sempre é o que acontece porque sempre conheci mulheres mais submissas agora relativamente a componente social, aí sinto-me condescendente demais com as pessoas mas sempre fui assim... Tanto em amizades como em relações ou até vezes em família as vezes olho para trás e penso que fui condescendente demais em alguns episódios ou volto a referir situações que se passaram à um ano atrás e com uma pessoa mas também situações um pouco abusivas e por vezes quando tentam repetir-se ou acontece algo parecido é que foi buscar a situações para alertar as pessoas e para não deixar que volte a ocorrer. Normalmente perdoas as coisas à primeira depois à segunda é que reajo.

E: que tipo de situações abusivas?

JR: Situações abusivas. Mentiras, traição Isso é abusivo.

E: à pouco perguntei se sentia algum tipo de condição ou que sentia que devia ser alguém que achava que não era para ser aceite pelos seus amigos? Desculpe família? Sente que alguma vez ou atualmente precisa de ser algo que não é ou tem que se adaptar se a certas condições impostas que não são favoráveis a si para ser aceite pelos seus pares?

JR: Não, nunca senti isso. Talvez em criança ou na adolescência. À pouco disse que não mas talvez houvesse alguma pressão sobre religiões ou igreja mas rapidamente deixou de existir e pus-me um pouco nesse âmbito. Por exemplo. Eu sempre fui educado para ter bons valores e civismo com as pessoas mas nunca houve rigor em linguagem, ou seja, se eu me aleijasse ou desse um encontrão em alguma casa eu podia dizer merda ou fodasse ou aleijei-me. Nunca houve discriminação nesse sentido. Às vezes as pessoas assustam ou surpreendem-se com esta informação. Mas é aí onde senti tanta liberdade. Sempre me deitei as horas que queria, ver televisão até tarde. Podia fazer diretas, mesmo em criança, porque queria ver um determinado programa ou algo semelhante. Isso também uma certa liberdade. Faço as minhas escolhas e tudo não há nada que eu me sinta reprimido. Sou exatamente igual em casa como na rua. 20m

E: à pouco disse que gostava de filosofia. Fala-me da tua filosofia de vida. Do teu lema de vida

JR: Lema de vida não tenho, mas tenho umas frases engraçadas que gosto de citar. Uma frase de um amigo num concerto, em 2011 num metal pesado em Cacilhas. Han como é que foi? Bora pessoal, vamos curtir, tudo a sorrir, animem essas caras que havia pessoal que estava meio cansado e o rapaz disse isso e de repente saiu-se: A vida é rápida. como é que foi? A música é rápida, a vida é curta e a imperial está no fim ahahahaha e foi tudo uma animação

E: você falou em concerto. Você é apreciador de música?

JR: sim sim. Adoro metal e música clássica. Gosto por exemplo de Bach, Wagner e às vezes uma coisinha mais leve e animada como Vivaldi para descontrair mas conheço muito pouco. A minha vertente mesmo é o metal. 90% Do meu dia-a-dia de música é o metal. Várias vertentes quase tudo nomeadamente black, doom.

E: voltando a filosofia de vida. Fale-me sobre os seus princípios.

JR: Cero abstrai-me um pouco. Valores... eu prezo muito.... O civismo! O civismo a forma como abordamos as pessoas, por exemplo, eu tinha uma colega de secundário, que uma vez

ficou chocada por me ouvir a falar com os meus amigos, que eu na sala de aula, tinha linguagem extremamente cuidada, até demais parecia até que tinha 40 anos ao pé dos meus colegas de 15 e 20 e uma colega ouviu-me a falar com os meus amigos e ficou chocada- aí JR dizes tantas asneiras. Devo ter dito algo do género ai e tal ela fez um broche ao outro, não sei que... ela ficou escandalizada. Achava que eu era um doutor ou algo assim, que tinha vindo de famílias ricas como os meus colegas, porque a turma era quase toda dessas origens... No entanto ao passar na fila da copa para pedir comida, a colega a pedir um croissant, quase que batia nos empregados e ofendia os de tudo e eu chegava lá e as empregadas cumprimentavam-me se fosse preciso davam-me um croissant de borla porque eu as tratava bem como uma pessoa igual e não como se fosse inferior por ser uma empregada de escola. E é esta a minha filosofia de vida tratar os outros com amor e com respeito, seja quem for. Nós não sabemos com quem estamos a lidar. Nunca sabemos o que é que está a nossa volta e tenho vários episódios que me dizem isso. Não me querendo alongar neste âmbito.

E: Esteja a vontade

JR: Este é um dos episódios que me fez ter esta filosofia de vida. Na minha adolescência, a dada altura reparei que o meu pai tinha diplomas, medalhas de ouro, de louvar, guardas em cofres e tudo mais. E um dos prémios, não se posso dizer prémio mas enfim, foi de uma situação em que o meu pai estava de patrulha, ele era cabo da guarda, GNR de trânsito. Estava de patrulha com um colega e ia ele a conduzir naquele dia. Iam para algum sítio ali acelerar o colega sempre a dizer para se acalmar, que não interessava o trabalho, que tinham tempo e estava um bom tempo, um bom dia com uma boa brisa. Não não vamos acelerar, que temos de ir ao local a meio do caminho, há uma situação que está um carro capotado no meio da lama e um homem que parece está lá a tirar pessoas. O meu pai trava a fundo e sai do carro. O colega diz- ah gonçalves, porque é que é que estás a fazer isso. Vamos embora, temos sítio para onde ir e ias cheio de pressa e agora paraste. Não Não vamos ajudar estas pessoas. Resumindo a situação o outro não queria sujar as botas e o meu pai empurrou para dentro do lago e foram lá os tirar as pessoas. Descobriram que o senhor que estava a mexer no carro estava lá a tirar uma senhora. Entretanto passa uma ambulância, o meu parou a ambulância e mandou seguir para um dado hospital que não me lembro o nome e a ambulância disse que não podia porque pertencia a um outro hospital e devia se deslocar para lá à hora alfa. O meu pai apontou a arma ao indivíduo e disse lhe. Senão leva a ambulância levo eu, o hospital x é mais perto e tem de ser nesse local. Assim foi, foram ao local entretanto o meu estava a preencher um relatório na sala de espera porque não pode fazer o que fez e corria o risco de perder a carreira ou ir preso

e entretanto o individuo que estava no lago a tirar a senhora, abordou o meu pai. O que é que o senhor está a fazer? Ah um relatório. Não precisa de fazer nada disso. Pode rasgar os documentos. Sou um oficial whatever. Aquele senhor era um oficial do exército das pessoas mais importantes do nosso país. Han e disse ao meu pai que falou com os médicos e por mais uns minutos a mulher morria que tinha lama dentro dos pulmões. Ou seja se fosse para outro hospital morria, naquele viveu. O meu pai tinha razão de como aquele hospital era o mais próximo e se não fosse ele ela tinha morrido. E aquele hospital foi atendida por o marido que era medico e ela também era medico. O meu pai não sabia o que estava a fazer, fez o que lhe apetecia e o que achou correto. Fez o seu trabalho, parou o carro para ajudar pessoas que estavam a morrer, correndo o risco de ser expulso, na verdade até recebeu um prémio de bom samaritano e o colega recebeu punições porque não queria entrar no lago e outro oficial ouviu isso, que não queria sujar as botas haha. Este é um episódio do meu pai, não é meu mas é algo que eu às vezes penso e sempre me guiou na vida. Seremos nós em tudo. A única coisa que me arrependi toda a vida foi uma situação em cortei o cabelo, estava meio desesperado com algumas situações e de repente fiz. Acho que nunca me arrependi de nada a vida inteira nem volto a arrepender e somos quem somos independentemente de tudo o resto. Faço o que me apetece e o que tenho a dizer. Acima de tudo prezo a honestidade e sinceridade e é essa a minha filosofia de vida.

E: Muito bem. Segue alguma ideologia. Seja teísta ou não teísta, humanista.

JR: Não. Não. Tenho ideologia de ser boa pessoa e ter bom senso. Acredito que temos de ser positivos e próativos. Tomar boas decisões, muda a nossa vida. Se houver algo de errado ou decisões prévias que levaram a isso ou ações que nos são alheias, devemos nos focar na solução ou agora ou no futuro e tentar resolver

E: não acredita em nenhuma religião?

JR: Nada. Nada, na adolescência acreditei mas a dada altura percebi que se acreditava ou se dizia que acreditava porque sim. Em algo comum porque tinha lido algo sei lá onde. Eu andei um ano na catequese na segunda ou terceira classe porque me apeteceu, eu quis ir e depois deixei de ir porque me apeteceu também. Fui ver o que era à descoberta. Eu dizia que era cristão até, falava com pessoa que criticassem era quase ser de um clube e dizer que era porque sim, quase defender aquele nome. Ah e tal sou adepto e a dada altura percebi que não faria muito sentido de acordo com o meu estilo de vida e tudo mais, não se aplica.

E: você fala de ser aquilo que é. Consegue ver-se no futuro como quer ser? Como aspira ser acha que daqui a 5/ 10 anos está a cumprir os seus objetivos

JR: Estou a cumprir os meus objetivos

E: como é que se vê daqui a 5/10 anos?

JR: Tenho os meus planos monetários, as coisas estão a ser cumpridas, estou a adquirir os meus objetivos. Neste momento estou a tratar do carro. Ter o carro que quero. Ter uma mota também brevemente. Entretanto vou criar um fundo para a mobília para sair da casa dos meus pais. De qualquer das formas esse fundo é para a mobília ou para tirar formação superior e depois logo decido o que é que faço mas nos próximos anos tenho a situação controlada se correr tudo como planeado, se tudo correr bem no trabalho. Se tiver oportunidades de subir.

E: Sente que a pessoa que é tem futuro.

JR: Sim. Sim tem, tem E eu estou a criar condições para conseguir garantir um futuro sozinho e se viver com alguém, melhor ainda mas mesmo sozinho consigo ter futuro e um dos meus objetivos é um dia no meu funeral ter montes de gente a minha volta e ter uma banda a tocar e dou me tão bem com toda a gente, que ninguém tem razões para ter chatices comigo, deve haver uma ou duas pessoas no mundo que se dêem mal por opção própria dessas pessoas porque são assim com muitas outras pessoas que criam conflitos. Tirando isso dou me bem com toda a gente. É quase impossível uma pessoa não se dar bem comigo, como disse a pouco sou bastante condescendente por vezes, mas acima de tudo justo e quando tenho de me impor imponho-me. Também sei ser assertivo. É isso tenho várias amizades e é assim que vejo o meu futuro. A ir a concertos, ter umas escravas novas, pode não perceber o conceito mas isto aplica a vida social e sexual ao mesmo tempo. O BDSM costume ter jantares, encontros com o pessoal da cena. Ir aos meus concertos de metal. É assim que vejo o meu futuro. Ter a vida estável, organizada mas ter algum tempinho para os meus eventos sociais e quando necessário ajudar a minha família e saber se esta tudo bem.

E Então pode dizer que a pessoa que é e a pessoa que idealiza ser

JR: Eu sou a pessoa que idealizei ser. Sempre. Há uns anos atrás tinha algumas ideias a nível de imagem ou de padrão social e tornei me naquilo que queria, e neste momento não há nada que idealiza se mais daquilo que já sou. Apenas manter me assim. Manter as mesmas convicções e tomar as melhores decisões em termos de investimento e da minha vida. Tenho

de tentar sempre conseguir subir e tomar as decisões corretas e depois o que é manter a postura.

E: à bocado falou que cortou o cabelo porque estava numa situação desesperada, sentiu algum sofrimento emocional nessa altura.

JR: Sim senti. Tive.... Quaseeee... uma crise de imagem vá. Tinha menos gosto em tirar fotografias e eu adoro tirar fotografias em todo o lado. Sou bastante exibicionista em tudo. E na altura não era tão exibicionista ou tinha mais receio em conhecer mulheres novas ou situações semelhantes. Foi uma mudança para mudar. Estava chateado com uma pessoa e decidi foder as vizinhas, a irmã e toda a gente que aparecesse a frente para a irritar mas bem, entretanto resolveu-se ficamos amigos na mesma, ainda hoje partilho a cama com essa pessoa. Agora tenho o meu cabelo de volta não tem cabelo que tinha, que tinha pela cintura. Agora pronto já está a passar pelos ombros. Vai voltar ao tamanho que era. Vai sem duvida ou até mais. Agora estou plenamente confiante. Aqui à dias tava no café vi uma mulher bonita fui la e conhecia ahah. Hoje em dia sou eu sinto que naquele período até voltar a ter o cabelo a um certo ponto parecia que não era eu.

E: Porque?

JR: Porque eu era uma pessoa mas tinha imagem de outra que era eu próprio a um tempo atrás e quando voltaria a ser, quanto tivesse o cabelo cumprido. E parece que a imagem inconscientemente ou conscientemente quase que mudava a atitude e o ser. Parece que era mais tímido. Sabia que isso não fazia sentido mas de repente ficou tudo normal. Hoje em dia adotei uma postura que mesmo cortasse o cabelo seria igual aquilo que sou. Isso não muda nada em mim. Já aprendi por experiencia própria mas de qualquer das formas estou mas feliz assim.

E: você fez uma analogia que quando cortou o cabelo sentia se como quando era mais jovem provavelmente na altura em que sentia se mais preso. Tinha necessidade de procurar algum tipo de refugio ou maneira de se abstrair do que sentia.

JR: Na fase do corte?

E: NA fase do corte e na fase em que...

JR: Nessa fase era o sexo para me sentir mais homem mais eu e para sentir a minha imagem como sou bastante exibicionista procurava ai demonstrar poder e força então ter sexo bastante regular.

E: e quando era mais jovem quando se senti enclausurado.

JR: eu em jovem não me sentia enclausurado. Apenas à bocado disse algo sobre ter mais restrições no âmbito de a quando a adolescência ter havido uma fase inicial de bullying e de vítima depois em que rapidamente me tornei agressor das mesmas pessoas e deixou de existir bullying. O que é que eu queria dizer com isso à pouco. Talvez o bullying nas 3 formas tenha aparecido porque de repente tinha descoberto que havia mais pessoas e essas pessoas já estavam habituadas a relações intrassociais que eu não estava para além do conceito familiar e foi uma adaptação diferente mas ao mesmo tempo foi muito rápida e veio tudo de repente. Uma exploração de todos os conceitos ao mesmo tempo acredito que isto tenha a ver com infância de não andar tanto sozinho na rua com amigos ou por ai. Foi nesse sentido que quis dizer, agora nunca me senti enclausurado antes pelo contrário. Ia passar férias aqui e ali, depois tenho família no algarve, em sesimbra e sempre que ia para sitio diferentes sentia me sempre livre.

E: Vamos falar dos mmorpgs. O que é que significam para si.

JR: Simboliza uma parte muito importante de mim. Gosto muito de jogos. Agora não tenho jogado. Por acaso à um mês que não jogo a nada. Mas quando pego num jogo novo, tenho uma curiosidade e um vício rápido. Chego a passar um mês a pesquisar sobre o jogo sem jogar, uma semana para criar a personagem, para decidir o nome, as roupas, porque sinto que a personagem faz parte de mim e gosto de dar lhe um bocadinho de mim. Não que eu queira ser como a personagem (Denegação) mas mais querer que a personagem demonstre um pouco de mim, se isso for possível nem que seja pelo nome e pelas atitudes porque ali estamos a jogar computador mas estamos a jogar com outras pessoas reais. Muitos não percebem isso, mas eu faço parte do grupo que percebe, por exemplo no metin. Eu perdi a virgindade com esse jogo. Nós tínhamos encontros de equipa, encontros de guild . a equipa é denominada por guild e o meu líder o frots, organizava encontros em fóruns e locais públicos para ser acessível todos e num sitio confiável. Fazíamos jantares almoços, por vezes almoço e jantar no mesmo dia e logo no primeiro encontro, conheci uma rapariga, que era a catia, a ladypanther1, o meu nome é profiler, já agora nós conhecemo-nos, entretanto eu era suposto vir mais cedo porque senão não teria transportes. Estava a contar vir de autocarro mas a Cátia alertou-me que existia comboios se quisesse ir mais tarde e que podia ensinar me os comboios e os horários e só por acaso ir apanhar o mesmo comboio que eu hah. Pronto, resultado voltamo-nos a encontrar mo nos. Tivemos sexo e tudo mais, foi giro. Então, estes jogos os rpgs foram uma das formas de socializar, na altura já tinha grupos de amigos, andava na rua, já saia a noite mas aqui com o jogo. Tinha mais um grupo de

amigos com quem convivesse em casa e como estava muitas vezes doente cof. Era um refúgio. Era deixe-me beber agua.

E: com certeza. Com que idade começou a jogar?

JR: Jogar seja o que for desde criança. Quando já pirateava jogos e programas. Mmorpgs. Não tenho a certeza. Talvez para os 13/14 algo semelhante mas sei que manteve se a vida toda até hoje.

E: E a media de horas que joga por semana.

JR: Tive várias fases de jogo e de horários. Jogava 1 a 3 anos e parava 1 ano. Nas fases mais ativas. Chegava a jogar quase 5 horas por dia em fases de escola ou férias chegava a ser dias inteiros. Eu por exemplo recordo me num verão em que não via luz do sol. Saia de casa à noite. Ia sair a noite para os bares e um dia inteiro a jogar com os meus amigos. Ou então saia de dia para estar com u pessoal do jogo em lisboa.

E: Você fala que não via a luz do dia. Jogava durante o dia e depois saia a noite. Há uma relação entre o mundo virtual e mundo real para si?

JR: Para mim aquelas pessoas são reais que eu jogava com fones na cabeça e microfone na boca. E eu sabia com quem estava a jogar porque olhava para o boneco e visualizava a cara das pessoas porque as tinha visto ao vivo. No entanto era uma parte importante para mim porque acontecesse o que acontecesse ou quando estava doente e não podia sair com os meus amigos reais. Reais. Estes também eram reais. Mas como não podia sair com pessoas, não podia ir a escola ou algo semelhante tinha o jogo e tinha ali pessoas que estivessem comigo como estivessem em casa. Sentia me como essas pessoas estivessem mesmo em casa comigo. Ou até outros amigos reais também jogavam e sentia me bem. Sentia ali um alivio

E: Há bocado falou que o nome da sua personagem era profiler. Porque esse nome?

JR: hrm hrm hrm. Houve uma altura que vi para ali uns 20 filmes seguidos unes dvds que um cunhado de um cunhado de um amigo do meu irmão emprestou. E um dos filmes chamava-se mind hunters. Devia ter uns 10 anos ou algo semelhante. Quando comecei a jogar lá para os 14 lembrei me do filme. Não sei se a distancia foi tanta ou mais recente que isso. Mas entre 1 ano a poucos anos e aquele filme mind hunters, o filme centra se num grupo de detetives que querem descobrir um assassino. Eles vão para uma ilha e descobrem que o assassino é um deles. A questão é que são indivíduos de topo. Os melhores técnicos forenses ou cientistas ou o que houver dentro da área e quem descobrir o assassino será o profiler será quem tem o perfil. The

best profile e vai ser quem, vai ser alguém muito especial e senti que era um nome forte, que ia ser o melhor do grupo o profiler. Eu estava habituado a ser por vezes o melhor na escola ou o melhor em algo e no jogo também queria ser o melhor e fui durante muito tempo então nome determinou logo o que queria ser lá está dar uma parte de mim a uma personagem. O meu boneco vai ser bonito vai ser forte vai ser o profiler vai ser eu. E rapidamente cheguei a sub líder da guild. O frots confiou me, deu me esse voto de confiança. Até anos depois quando a equipa acabou. Voltei a jogar refiz a guild com mesmo emblema, mesmo nome (Biohazard) Fui líder, criei fórum de guild, site, servidor de ts. É algo para conseguirmos falar uns com os outros. Eu criava dinâmicas e eventos de grupo. As pessoas iam para casa ao fim de semana para jogar nos eventos que eu criei. Fazíamos vídeos e imagens e era tudo tão bom. Entravamos no jogo e tínhamos quase uma segunda vida porque No jogo há varias coisas a tratar. Entre o nível da personagem, o equipamento, a qualidade do equipamento. Nós tínhamos a armadura, a arma que podia sofrer upgrades, ou seja podia ser atualizada para algo melhor. E dentro da mesma arma havia níveis +1 +2 até mais +9 levava pedras e gemas e eu queria sempre ser o melhor e fazia muitas diretas para isso para ter tudo no jogo e ser rico e o meu nome o profiler foi escolhido mesmo nesse sentido. Já a determinar o meu sucesso.

E: Fale me da raça e classe da sua personagem.

JR: Naquele jogo havia 4 classes principais. Havia guerreiro, sura, ninja e xama. O xama seria alguém que pratica magia, pode curar os outros ou conferir lhes alguns poderes por exemplo mais resistência ou mais percentagem de dar critico ou dar um golpe com o dobro do dano. Agredir mais as pessoas. O xama tinha duas classes dragão e cura. Depois há um ninja que podia ser arco ou adagas. Uma classe mais física.

E: E a sua?

JR: O meu. A era como se fosse um guerreiro negro, tinha um braço do demónio, no braço direito. Aliass no braço direito sim. No meu guerreiro tinha o cabelo comprido branco, fui eu que o coloquei com uma mensagem para o site. Paguei 2 euros ou 4 ou algo semelhante. O jogo era gratuito mas podia se comprar extras. Durante anos joguei sem comprar nada, apenas comprei o cabelo ao boneco. O meu boneco tem, aquela classe o sura tem poderes negros porque supostamente adquiriu uma semente do demónio que lhe deu aquele braço negro e podia ser armas ou magia. O armas é físico mais combate corpo a corpo, tem buffs que são magias que aumentam o seu poder no momento durante um minuto ou 2 para ter mais capacidades, correr mais e tudo mais. O meu falando de forma em traços gerais. O meu boneco tem a melhor

proteção do jogo e todas as habilidades são à distância. É um mágico, um bruxo. Falando de forma mais simples. Basicamente andar a correr a volta dos adversários e espalhar magia e mandar bolas para tudo o que é sítio. Bolas negras e conseguido aplicar lentidão aos adversários. Um boneco lindíssimo. Tem uma capa, as armaduras costumam ter uma capa e ombreiras de lord. Sinto que é um imperador. Tem um apeto medieval mas também meio gótico. Foi uma arte que sempre me fascinou. Tanto que anos depois surgiu me a ideia de ter o cabelo comprido e deixei o crescer e em parte pode ter sido influencia de amigos de bandas mas também do meu profiler.

E: há pouco disse que escolheu o profiler para ser o melhor. É que o sente? A história da personagem, uma escalada até ao topo.

JR: Sim. Sim! É uma escalda sem duvida. Porque na vida nós criamos uma situação profissional, finanças, um carro, uma casa, namorada ou família. Ali no jogo vamos criar o nível, a guild, a armadura as mounts, que são os cavalos, ter coisas especiais. Itens raros que ninguém tem e quando estamos bem equipados, brilhamos muito, faiscamos, armadura fica toda espelhada, faz reflexo, tem foguetes a volta e brilhos e tudo mais e o boneco corre extremamente rápido comparado aos outros. É do género uma pessoa demora 5 minutos a desaparecer do nosso campo de visão e nós em 10segundos demoramos a desaparecer do campo de visão da pessoa. E ser o melhor naquele jogo aplica vários várias estaturas, à semelhança da vida real. Termos o dinheiro, casa, carro e etc e no jogo temos o nível, armadura e tudo resto e temos de trabalhar em tudo ao mesmo tempo e em tudo fazemos várias escaladas até ao topo. É uma escalda grande até ao topo. Como olham para nós.

E: E essa escalada? Foi feita com que estilo de jogo? Há bocado falou da sua filosofia de vida. É assertivo, uma pessoa que aplicava o respeito, civismo. Sente que há uma diferença entre o estilo de jogo e a pessoa que é?

JR: Não não. Sempre fui igual. Eu lembro fui o que fui porque jogava muitas horas e muitas diretas. Era mais rico, que algumas pessoas que gastavam dinheiro no jogo e bastante dinheiro. Pessoas a colocar o equivalente a 200 euros por mês e mesmo assim tipo havia um item que era um livro da aura da espada que era uma habilidade do guerreiro corpo que valia na unidade monetário do jogo 1kk 1 e 300kk e vendia aos membros mais próximos da guild por 600k para que tenha noção, 1kk é um milhão e 600k é 600 mil. Então eu vendia o livro que era o livro mais caro do jogo no momento e das coisas que realmente dava dinheiro que era o item mais caro que tinha acesso. Eu tinha muitos e vendia a metade do preço a 3 amigos da minha guild

a minha equipa. Mesmo assim cumpro os meus objetivos, a jogar muitas horas e ajudava sempre toda a gente. Esclarecia as dúvidas a guild inteira. Sempre me senti como um líder, mesmo antes de o ser e quando o fui sempre fui um líder para muitos.

E: Sente que a personalidade do profiler é a sua personalidade ou incorpora algo diferente?

JR: Sim é a minha personalidade. É sincero. Eu ali sou o que sou. Amigo dos amigos e tento ajuda-los mas ao mesmo tempo sou ambicioso e quero sempre ter mais e estou sempre a trabalhar para ter mais e fazer diretas como atualmente no trabalho, quando são precisas horas extras, eu acampo lá dentro basicamente e salvo a situação ahha.

E: Este profiler surgiu antes ou depois daquele ponto de viragem na adolescência?

JR: Antes! Antes.

E: Teve alguma significância para si e para esse processo de mudança?

JR: Teve porque antes pensava. Então eu sou tão poderoso, eu sou o profiler e esta pessoa fala me assim. Não pode ser, não pode acontecer e o profiler devia ser igual a mim. Isto não pode ser assim. Dada altura comecei a pensar que se eu sou bom para os outros também todos têm de ser bons comigo. Não haver aquelas exceções e sim ajudou me a ultrapassar a fase do bullying. Ajudou me a pensar melhor sobre isso. É porque tinha amigos com quem falar no jogo e expor as situações, também expunham as situações deles. Na altura houve um amigo que , não isso foi depois depois já ter saído do bullying, lembro me que um amigo foi para a tropa ou deixou de chorar. Pronto enfim partilhávamos a nossa vida uns com os outros eramos muito unidos aquilo que eramos no jogo tentávamos ser na vida reale ajudarmos ou aconselharmos.

E: Muito obrigado É tudo.

Protocolo de T.A.T de JR

Cartão1

Identifico uma criança com um violino próximo de si. Eu adoro o violino mas olho para a criança e parece que está triste (voz e expressão entristecem), a olhar para baixo, a olhar para o violino.... Possivelmente está triste com algo que lhe correu mal ou alguém lhe falou de forma indevida. Está a olhar para o violino que é um símbolo que gosta, o que gosta de fazer e que é bom e está a animar se e a olhar para o violino e simplesmente e pelo contrário pode estar só a

refletir sobre a vida. Acabou o seu dia, fez tudo o que tinha a fazer e antes de ir dormir para um pouco para refletir sobre as suas atitudes. Se agiu pelo melhor ou pelo pior. Está a descansar um pouco para depois ir dormir. E olha para o violino que é que gosta. Acabei. Sim assim faz mais sentido. Como eu quando olho para o carro.

Cartão 2

Bem começando de novo esta imagem.... Vejo 3 pessoas mas aparentemente não relação direta entre si... Está a cuidar do cavalo parece estar feliz, a fazer algo que gosta. Está aplicado. Vê-se pelos músculos, que tem o braço esquerdo contraído, está inclinar se para fazer ou atirar uma pedra. Está aplicado naquilo que está a fazer e ali está uma pessoa a descansar, mas parece a vida no campo e que representa que uns trabalham outros são mais velhos e descansam e outros saem para fora. A rapariga que vem na nossa direção a sair do ecrã com livros parece estar a deslocar-se, talvez vá estudar para a faculdade ou algo semelhante ou vai abandonar a terra onde cresceu. Tem um ar sério não me parece muito triste nem alegre. Parece que está a deixar as suas origens. Acabei.

Cartão 3

Bem este individuo possivelmente está a chorar ou triste... Ou então apanhou uma grande bebedeira e ficou encostado a dormir... Não mas faz-me mais sentido que esteja triste. Está numa posição estranha, não se preocupou com o bem-estar ao dobrar-se, han num ato de desespero encostou a cara e está a chorar só porque qualquer motivo. Acabei.

Cartão 4

Um individuo está a olhar-se ao espelho, todo contente e a rapariga gosta muito dele e está a apreciar-lo a olhar para ele ahahha pareceu eu (tom sedutor). Acabei.

Cartão 5

A senhora chega a casa, abre a porta... Está (lentifica o discurso) a confirmar-se está tudo bem... Pode ser uma pessoa muito meticulosa ou então com algum tipo de fobia sobre seja o que for e antes de entrar numa divisão ou em casa olha a volta para ver o que é que se passa. Acabei.

Cartão 6BM

.... A senhora está meio sem expressão e o individuo está, o individuo está intri.. Intrigado ou triste. Parece que estão a refletir sobre alguma decisão de família, que algum familiar tomou. Tiveram uma conversa sobre o assunto. A expor a perspectiva de cada um. Agora terminaram a conversa, talvez com ideias diferentes e estão apenas a refletir, sobre o que falaram. Talvez para posteriormente retomar a conversa sobre as decisões da família. Acabei.

Cartão 7BM

Hmm parece que o individuo da esquerda está a acalmar ou aconselhar o individuo da direita. Está ajuda-lo a tomar algum tipo de decisão ou a fazer um calculo para algum investimento. A ponderar se vale a pena ou não e se é eficiente. Acabei.

Cartão 8BM

Elah. Esta imagem é muito gira! Parece que um individuo está a torturar o outro, com uma faca ou um bisturi. Alguém a ver ou até supervisionar por trás... E há aqui uma criança mais saliente e com mais contornos e mais cor à direita. Enquanto os outros são com tons cinzentos e brancos, este individuo está pintado de escuro. Possivelmente alguém que encomendou o serviço ou pagou para isto. Numa história alternativa, podia ser um individuo a doar órgãos para o filho que está doente e acaba por ser a personagem principal. Mas gosto mais de pensar que está aqui a frente porque encomendou o serviço e está ali a torturar o individuoahaha (sorri). Acabei.

Cartão 10

Vejo muito amor e carinho. (Lentifica) Estão abraços, felizes... Chegou ao fim do dia, sabem que vão dormir juntos e que está tudo bem. Acabei.

Cartão 11

.... Tá aqui um monstro a sair do meio das rochas e aqui não sei se é uma abelha, uma pessoa ou um misto, Indefeso a espreitar. Está a ponderar talvez uma investida ou para fugir. Está a calcular qual será a melhor opção enquanto tem tempo. Porque como tem alguma distancia Não precisa de precipitar-se. Pode aguardar e tomar a melhor decisão. Acabei

Cartão 13B

A criança está, está a descansar ao sol, Mais uma vez a refletir sobre o dia-a-dia com uma cara... de pensador. Está a pensar sobre o que vai fazer amanhã ou que horas vai para algum lado. Ou até mesmo refletir sobre o dia de hoje e de ontem sobre as decisões que tomou. Acabei.

Cartão 13MF

Hmm O individuo está a limpar o suor da testa depois de uma valente foda, peço desculpa pela expressão (Não há problema). A mulher está, está arrasada, está ali deitada a descansar. O individuo levanta-se. Já se vestiu, já tomou banho. Está a limpar o suor da testa e vai para o trabalho. Acabei.

Cartão 19

Hmm um bonequinho. Isto é um bichinho a espreitar por cima da casa parece meio tímido mas curioso. Está a vaguear, a ver o que é que se passa. Está feliz. Parece gostar do clima ou do ambiente. Acabei

Cartão 16

Branco. Um dia de sol. Ir à praia sozinho, relaxar, descontrair, fechar os olhos.... Dar um mergulho nadar até bem longe voltar, ir ao bar da praia tomar um Martini. Conhecer umas mulheres bonitas, que lhe pedem o número... hmmm e para areia outra vez sozinho, relaxar, uma delas aparece, vamos dar um mergulho. Depois vamos jantar fora. Acabei.

Anexo D. Transcrição da entrevista e protocolo do T.A.T de Paulo

Este estudo tem como objetivo compreender a relação entre os jogadores de mmorpg e a sua personagem. Irei colocar algumas perguntas de modo a compreender essa temática. A sua participação é voluntária, confidencial mas não será anónima. Contudo posso-lhe garantir que apenas as pessoas envolvidas nesta investigação terão acesso aos dados desta entrevista. Esta entrevista vai ser gravada para facilitar o tratamento dos dados. A tua participação neste estudo é importante, no entanto, se no decorrer da entrevista preferires parar, podes fazê-lo sem prejuízo. Sente-te à vontade para em qualquer altura fazer perguntas sobre o estudo. Vamos começar?

E: Então diz-me a tua idade

R: 17

E: Estado civil.

R: Solteiro

E: Escolaridade

R:

E: da licenciatura?

R: Licenciatura

E: em que curso?

R: Engenharia electrotécnica

E: Local de nascimento

R: Lisboa

E: E de residência

R: Amadora

E: Qual é o mmorpg que jogas?

R: Jogo vários.

E: Fala-me de alguns então. Os principais para ti.

R: hannnnnnn WOW. Jogo muito wow. Eu sempre joguei desde que era single player, que eu jogava. Hannn Tera, também já antigo. É de 2011. Mais, de vez em quando ainda vou ao runescape para ver como é que aquilo tá ahha. Metin joguei muito muito muito. De vez em quando sou beta testa em rpgs especialmente fui um que é o dragons dogma e o objetivo é caçar dragões e males, depois outro que é de artes marciais world of kung fu. Ahnnn Aion. Depois há que tem a ver com a dc, que a dc universe que tem haver com os heróis da dc. Mais uns elsword, dofus coisas assim.

E: são todos?

R: Neste momento sim. Agora os que já joguei, isso...

E: Vamos falar um pouco da tua vida pessoal. Vou perguntar um pouco sobre tua história familiar. A relação que tens com as pessoas. Se algumas perguntas tu não quiseres responder, não há problema.

R: Certo

E: Fala-me da tua composição familiar. Com quem é que tu vives

R: vivo com a minha mãe. Os meus pais estão separados, desde que eu sou pequeno.

E: Fala me da profissão dos teus pais

R: a minha mãe trabalhou durante um tempo num hospital mas agora está como comerciante. O meu pai é engenheiro informático.

E: o ambiente familiar? Quando estavam juntos se se lembra e agora.

R: quando estavam juntos era muito complicado. Também era muito pequeno, estava no segundo ano, quando eles se separaram mas era muito complicado. O meu pai tinha uns stresses e depois acabavam sempre por discutir mas pronto mas agora estão separados. O meu pai tem alguém. A minha mãe agora não tem mas dão se bem. Sempre que a minha mãe precisa de alguma coisa, ou vice-versa, eles ajudam-se. Pronto. Hann acabaram por criar uma amizade.

E: consegue identificar na tua história familiar alguns eventos significativos, sejam positivos ou negativos. Pode não ser com a tua mãe e o teu pai, pode ser com os avós, primos, irmãos se tiveres.

R: Mas eventos significativos em relação ao quê?

E: em relação à tua vida, que foram marcantes para ti. Negativos e positivos.

R: Há! Claro que sim! Houve uma vez que estava em casa e vi o meu pai quase tirar dinheiro à minha mãe e foi, é bué complicado. Nessa altura o meu pai também estava num momento muito mau mas agora já está melhor. Também sofri muito bullying no básico. 5º e 6º porque fui diagnostico de hiperatividade e tomava uns comprimidos e aquilo punha me bueda lento. Tipo ficava em estado de transe, ficava bué parado e depois acabei por depois desistir daquilo e deixei de tomar. Também não estava a viver as coisas e refugiava me muito nos jogos porque acaba por ter a companhia de outras pessoas mas fui ganhando amigos na escola e isso, por isso também não houve stress.

E: E eventos positivos da tua família?

R: Eventos positivos? Sim sim sim tenho eventos positivos. Muitas vezes quando eu ia passear com a minha mãe. A minha mãe estava sempre a passear ou com os meus padrinhos. Os meus padrinhos são como se fossem uns segundos pais e estão sempre a levar me para bueda sítios. E mesmo com o meu pai. Há momentos que tenho com o meu pai. Por exemplo, eu agora estou lá duas semanas, estou lá duas semanas em que estou a tratar de umas coisas (um projeto) e no meu pai é mais fácil tem mais material e tenho momentos com ele em que falo com ele como deve ser e temos umas conversas bem, de pai e filho! De, prontos como dantes não tinha.

E: Sentiu que durante a infância sentiu-se um pouco afastado do seu pai?

R: sim eu tive um pouco, muito, muito mesmo afastado do meu pai porque na altura o meu pai bebia muito, agora já não, mas, alguns 2/3 anos que já não. Mas na altura ele bebia muito e passava 1 mês/ 2 meses sem me ligar ou assim. Sem me dizer qualquer coisa. Mas sempre que eu lhe ligava ou precisava de alguma coisa ele vinha sempre ajudar. Também não me posso queixar nisso.

E: vamos falar um pouco na relação com os seus pares. Amigos. Como foi a entrada na primária

R: A entrada na primaria? Hah heh ham. Em relação à escola, eu sempre tive um problema. O meu pai obrigava me a saber das coisas antes de eu as aprender. Por isso eu não fazia nada nas aulas. Eu ia brincar, eu ia falar porque eu já as coisas e não queria estar ali. Mas sempre tive grandes amigos por consequente na primária.

E: O seu pai sempre fez com que você aprende-se.

R: sim sim sim. Um pouco rígido na educação da escola.

E: E a sua mãe era mais relaxada.

R: tinha vezes heh Ela queria que eu estudasse para que ter um pronto para ter boas notas

E: a relação com os seus amigos na primária

R: sim, tinha grande amigos. Nunca tive stresses e hmm partia uns ossos ou outros mas isso era normal. Sim nunca tive alguns stresses.

E: e a relação com os seus colegas e amigos na adolescência. Há pouco falou em bullying quer falar sobre isso?

R: han. Quando entrei para o básico foi muito complicado. Durante 2 anos não conhecia praticamente ninguém. Quando passei para o 7º conheci o meu melhor amigo e mais uns amigos e foi completamente diferente. Conheci novas pessoas, só que... ah eu tinha que... eu tava numa escola num bairro social e é normal que depois do 6º para o 7º os gajos queiram fazer outras vez as mesmas cenas. Obvio que tive que começar a me defender. Mesmo sozinho eu tive que, eu me defender de todos o que yah.

E: que cenas é que lhe faziam?

R: hann verbal, psicológica, física, roubavam tudo e mais alguma coisa. Eu não contava aos meus pais porque eu tinha quele receio que, com medo.

E: E agora na vida adulta?

R: Sim pronto como tava a contar no 8º e no 9º também não tinha nenhum problema. Comecei a conhecer cada vez mais pessoas lá na escola porque já não tinha os meus problemas. Comecei me a libertar mais e depois entrei para o 10º. Conheci muito mais pessoas. Tive uns stresses no início. Uns gajos começaram a falar e eu, tipo, já não deixei que fizessem alguma cena. Comecei logo a atrofiar com eles e tipo fui conhecendo novas pessoas. Obvio que não confiava nelas ao inicio porque tive uma infância complicada e.... e não, não conseguia confiar bem ao inicio. Mas depois fui-me abrindo às pessoas e agora tenho um grupo que costumo andar sempre, de que?8. Um deles até está a viver em Inglaterra e quando está cá anda sempre connosco. Depois também foi quando eu tive a primeira namorada e pronto foi uma sensação diferente é algo complicado também. Eu não era uma pessoa muito fácil e não deu bom resultado. Agora estou com outra pessoa que já estou a algum tempo e está tudo bem e... é... ahah

E: uma relação que resulta.

R: sim sim. Já tive algumas coisas que não resultaram. Neste 10º, 11º 12º Eu mudei um pouco e diverti me um pouco. Fiz algumas coisas que não devia aha. Mas não houve stress.

E: O seu percurso escolar. Foi sem abalos?

R: Não, não tive grandes problemas. Talvez no 6º ano, quando a minha mãe andava a trabalhar à noite e eu passava o tempo sozinho e eu... também baixei um pouco as notas mas nunca tive grandes problemas. Sempre tive boas notas. Acabei agora com média de 17.5 acho eu.

E: E relação à sua família. Sentiu que alguma vez tinha de agir de determinada maneira para ser aceite por eles.

R: não! Sempre fui quem eu era mas ma... houve, houve alturas que eu não queria também ficar mal visto é porque nalgumas coisas, por exemplo nos stresses que me aconteceram ou por exemplo francês. Eu não sou a francês. Eu tinha más notas a francês era uma grande porcária eu odiava aquilo. E então nunca falava muito nisso porque também não queria tar a...

E: nunca sentiu que devia esconder alguma coisa de si mesmo para ser aceite pela sua família.

R: sim também não queria ser rejeitado.

E: E em relação aos seus amigos nunca...

R: Não

E: tinha alguma maneira de ser, de pensar de sentir, de ver o mundo. Se calhar se contasse. Eles não iam aceitar.

R: não tanto os meus amigos como a minha namorada muito mais, sabem como eu sou. Sabem aquilo que eu faço, a minha maneira de pensar. Sabem como é que...

E: Fale da sua maneira de pensa. Fale me da sua filosofia de vida. Se tem ou...

R: Tenho. Tenho uma filosofia de vida. Tenho umas quantas coisas que não não permito que eu faça. Por exemplo, eu não sou uma pessoa muito sentimental, nunca fui, não, não e tenho uma coisa que não se deve chorar pelo leite derramado, quando aconteceu, aconteceu. Independentemente do que aconteça não se deve tar a...pronto não se deve chorar por isso e acredito que nunca se deva desistir das coisas por mais complicado que seja e eu sou uma pessoa um bocadinho preguiçosa e tenho uma coisa que é não faças hoje aquilo que podes fazer amanhã por isso eu estou sempre em pressas e sempre em atrasos porque hehe tou sempre atrasar as coisas e estou sempre a fazer as coisas atrasadas depois pronto.

E: você disse que não era sentimental. É difícil exprimir o sentimentos, afetos..

R: É!

E: Existe alguma maneira que consiga exprimir de maneira indireta?

R: sim já exprimi de maneira indireta. Normalmente eu sou uma pessoa que esconde as coisas. Algum problema, não gosto de dizer. Gosto de guardar e tentar resolver eu próprio mas depois também começo a ficar com... a descarregar mais às pessoas, depois tenho que pronto tenho de ter mais cuidado mas normalmente sim de maneira indireta.

E: E com a sua namorada? Como é que consegue gerir estes sentimentos?

R: Já é mais diferente. Com a minha namorada estou mais a vontade, já estou mais aberto porque eu confio nela, tal como confio nos meus amigos mas é diferente.

E: É um nível de confiança diferente.

R: sim. Sim. Já estou mais aberto. Já digo mais as coisas. Se passa alguma coisa digo. Se estou triste, Se estou zangado estou zangado. Se estou irritado, estou irritado. É uma pessoa diferente.

E: tem alguma ideologia

R: como assim?

E: Quero dizer o que. Segue alguma linha de pensamento. Sendo religiosa ou não religiosa.

R: han A minha Avó e a minha família materna sempre me tentaram por... obrigaram me a ir a catequese até acabar depois acabaram por fazer lá cenas. Mas eu não... Sou mais de... de mais científico. Gosto também de levar as coisas com calma. Gosto de pensar se há problemas, se não há problemas nessas questões, sendo religiosas ou não.

E: foi isso que falei na questão das ideologias. Quero dizer o que? Se existe alguma questão ou alguns ideais, algumas formas de pensar que siga, seja a nível religioso, político alguns movimentos sociais. Alguma coisa que se identifique?

R: hann Eu gosto de defender aqueles que normalmente não conseguem defender se a si próprios. Por exemplo, muitas vezes quando eu conheço alguém e ela tem alguns problemas eu dou mais atenção a essa pessoa para conseguir ajuda la. Não gosto... gosto de estar lá para as pessoas. Por exemplo gosto de fazer aquilo que gostava que fizessem a mim na altura em que eu tava no buraco e... é isso.

E: E sente que consegue ser quem é?

R: sim muitas vezes sim. Um pouco convencido eu sei

E: Não estamos aqui a fazer julgamentos não se preocupe. Queria saber se consegue se exprimir ou consegue ser quem é.

R: sim eu consigo ser quem eu sou. Houve uma altura em que não. Houve uma altura que andava mais revoltado, mais argumentativo, não posso, não sorria. Tava sempre zangado com as coisas.

E: Em que altura?

R: Foi à pouco tempo, foi numa altura em que a minha mãe perdeu o emprego porque aconteceu lá uma cena no trabalho e mandaram na embora. Ela não teve culpa e foi numa altura em que aconteceram umas coisa na vida pessoal mesmo e acabei por ficar afetado. Não via que conseguia ajuda la. Chegar a casa e ver a mãe chorar era complicado. Sofri um bocado. Nessa altura também fiz umas coisas que não devia e...

E: Quer falar dessas coisas?

R: Experimentei cenas. Andava... posso dizer andava a fumar erva. Experimentei bueda cenas. Tinha uma vida social diferente, ou seja, andava, desculpe o termo, com raparigas mais oferecidas e isso.

E: Pode dizer o que quiser. Ninguém vai saber quem é a não ser você. Sentiu que nessa altura não conseguia expressar quem realmente era?

R: Não! Na altura andava revoltado com a vida, com as coisas

E: E hoje?

R: Hoje estou bem. Desde que encontrei a minha namorada e comecei a falar mais com ela, comecei a voltar ao mesmo que era. Comecei a expressar com ela, comecei a falar com ela. É uma pessoa diferente. Tá bem que eu sou ... stresso muito com assuntos meus, e.... comecei a identificar me muito com ela. Ia confiando nela. Falar cada vez mais com ela.

E: Como é que aconteceu?

R: Conheci-a num jogo aha. Conhecia no LOL e foi por acaso. Não sei como é que eu a tinha nos amigos e ela também não sabe. Mas eu normalmente não aceito os jogos sem ser de amigos próximos ou alguém que eu conheça e eu aceitei. Não sei porque mas aceitei e depois comecei

a jogarmais com ela. Comecei a falar e íamos falando e ela a pouco tempo teve uma depressão eu... e eu consegui ajuda-la! Também porque disponibilizei todo o meu tempo para a ajudar.

E: Acha que tem o ambiente certo para ser quem realmente é neste momento. Quero dizer. Sente consegue construir-se para realizar os seus sonhos?

R: Sim. Hann o meu sonho... O meu sonho é um pouco relativo é uma coisa muito abstrata. É uma coisa que eu digo sempre desde pequeno. É ter bueda dinheiro por exemplo. Mas não é para ter uma ambição gananciosa, quero dinheiro para ajudar a minha família. A minha família... especialmente a parte materna, são muito, muitos problemas e quero ajuda los, proporciona los uma vida melhor e há muitas pessoas que não têm.

E: Sente que tem o ambiente ou capacidade para alcançar esse sonho?

R: sim sim sim sim. Especialmente da parte do meu pai. Tenho lá montes de peças, montes de materiais, que consigo trabalhar e fazer as minhas coisas.

E: acha que consegue trabalhar ao ponto de chegar a esse ponto? Chegar a ter algum dinheiro

R: Sim sim sim sim, eu não gosto de depender dos outros, não gosto da ajuda dos outros, gosto de fazer as coisas sozinho. Para pedir ajuda aha sou um bocadinho orgulhoso para tal, mas quando peço, normalmente eu peço só ao meu pai. Ele pronto, se.. tem muito conhecimento, tem um conhecimento vasto, consegue sempre ajudar mais ou menos. Há bocado ia dar um exemplo porque quero ajudar tanto. Por exemplo a minha mãe não recebe assim tanto. Depende também das vendas dela. E ela mesmo assim doa roupa, doa comida, doa dinheiro a instituições. Ela não tem muito mas está sempre a dar. Sempre a ser... simpática para os outros.

E: Vamos falar um pouco do sofrimento. Você sofreu bastante. Alguma vez tentou procurar alguma ajuda profissional.

R: Houve uma altura que eu estava num psiquiatra, os meus pais puseram me mas eu não ligava muito ao que a mulher dizia aha, ela queria la saber, porque eu sabia que o que interessava era os remédios porque aquilo supostamente punha me mais concentrado na escola mas eu já sabia as coisas e não precisava de estar concentrado. Devido ao meu pai a explicar me sempre tudo e eu praticamente adquira o conhecimento das coisas assim do nada. Sempre que ia à psiquiatra estava la calado, a olhar para ela a fazer me perguntas e eu respondia mas de forma sempre direta aha e eu a querer ir me embora.

E: tinha alguns refúgios? Que procurava para suportar esse sofrimento.

R: han Nessa altura jogava a bola foi o pior erro que fiz na minha vida, foi ter saído do futebol porque eu jogava no benfica e eu... foi a pior coisa que fiz. Eles vieram com os papéis para eu assinar e... e eu disse que não. Que queria-me concentrar nos estudos. Eu arrependo me disso porque é, era algo que eu gosto mesmo de fazer. Agora já não

E: com que idade?

R: com que idade? Estava no 5º ano e no 6º. Foi quando consegui entrar. Eu já jogava noutros clubes. Eu fui la fazer provas e consegui entrar. Han e eu gostava mesmo daquilo. Tinha treino praticamente todos os dias hah e chegava a casa muito tarde mas eu gostava daquilo, era um refúgio, era... pronto.

E: Quando jogava futebol. Onde é que se via a chegar?

R: han?

E: Onde é que se via a chegar?

R: a jogar futebol? Muito longe. Porque para a idade que eu tinha e para aquilo que eu jogava. Muito longe

E: Tinha expectativas de chegar muito longe? E acha que conseguia?

R: Comecei aquilo como um hobbie, não... sim! Eu conseguia chegar. Eu comecei aquilo como um hobbie e quando foi aquela parte pior eu rebaixei me um bocado. Pensava que também não ia conseguir. Então... preferi ser eu a desistir do que me... alguém chegasse e olha não prestas tens que ir embora.

E. Vamos falar um pouco dos vídeo jogos

R: sim.

E: O Que é que os mmorpgs simbolizam para sí?

R: hmmm o que é que simbolizam para mim?

E: o que é que eles representam, o que é que significam para sí?

R: han um grande diverti... divertimen... ahhh pronto já entendeu

E: Sim. Um divertimento.

R: Um divertimento sim. Porque como tinha dito. Eu jogava isso para ter, naquela altura para ter alguém com quem falar e ter os grupos, a alianças as guilds as coisas que bem se faz num rpg. Aquela comunicação que tens com as pessoas e hmmm. Agora ainda jogo, já não consigo jogar tanto porque também tenho ginásio, namorada e isso ocupa muito tempo aha e tenho a escola por isso é que já não jogo muito.

E: hoje em dia, joga uns media de horas por semana?

R: Uma média de horas por semana?

E: Jogas todos os dias?

R: Jogo todos os dias.

E: Quantas horas por dia

R: Para aí 3/ 4

E: Umas 20 horas por semana?

R: Talvez por aí. Houve uma altura que eu jogava hah 10h, passava a noite a jogar.

E: 10h por dia?

R: 10h por dia. 12

E: Foi em que altura?

R: Foi na altura do 7º/8º/9º

E: como é que você se sente... Qual é a diferença entre este mundo, o mundo real e físico e o mundo virtual?

R: é muito diferente. O mundo virtual tem as coisas da física, cada personagem tem as suas habilidades, tem as armas que usa e hmm as pessoas também são diferentes. Não são tão arrogantes. Não são... Muitas vezes tão más. Obvio que pronto há aqueles que não te conhecem tantas vezes, há um ou outro que mais stressado mais irritado que os outros mas normalmente são pessoas fixas. Não arranjam stresses. Depois também aha Eu era ganda.. eu era muito manhoso a jogar porque eu enganava os gajos e roubava-lhes as cenas através de acordos. Eu estava sempre a fazer isso por isso é que eu queria chegar aos objetivos mais rápidos porque eu sou muito competitivo, muito, muito competitivo e quando eu jogo a alguma coisa eu faço e tenho de ser o melhor naquilo, mesmo academicamente tenho de ser o melhor naquilo e eu fazia

isso, assim eu chegava mais rápido a um nível ou acabava mais rápido a quest e subia no ranking mundial nas coisas.

E: Alguma vez sentiu que estava dependente dos vídeo jogos

R: não! Não! Sempre gostei muito de sair, gostei muito sempre de desporto de correr

E: agora quero que você pensa na personagem que criou e jogou e que tenha sido de fato importante para sí, pode ser a que jogou mais tempo. Aquela que realmente foi importante para sí, quero que pense nessa personagem ou duas ou 3 se tiver, para podermos falar dela. Consegue-me pensar em alguma ou algumas

R: Sim.

E: Diga me o nome da personagem e de que jogo.

R: Normalmente eu quando era mais novo o nome que eu dava as personagens era o Ruizinho porque toda a gente me chamava de Ruizinho, porque o meu pai chama-se rui e chamavam me Ruizinho, mas depois comecei a criar um nick name que é o masteroftrick.

E: Master of?

R: Trick

E: trick de...

R: Truques e a personagem com que me identifico mais? Hann isto agora está complicado porque foram muitos jogos...Mas talvez tenha sido o runescape, sei que é um jogo não tão jogado assim agora e..... mas foi o jogo que eu mais joguei, o que dediquei mais tempo à procura das runas, muitas noites e também foi o jogo que jogava colegas meus que estavam na escola e acabava por interagir com eles e criar amizades

E: e que raça era essa personagem

R: Era humano

E: humano? E que classe?

R: classe normalmente jogo melee. Normalmente gosto de contato físico, não gosto de ir a longe. Gosto mesmo de estar ao pe.

E: E que classe de melee é

R: Normalmente dupla espada

E: Consegue me contar uma história dessa personagem?

R: Hann ehhe

E: Se fez alguma vez role playing com ela.

R: Se fez o que?

E: Role playing

R: role playing como assim?

E: É sentir que cria uma história dentro do jogo.

R: Dentro da minha cabeça?

E: Dentro da sua cabeça e no jogo.

R: sim.

E: Por exemplo no world of warcraft existe servidores de roleplaying em que as pessoas fingem que são anões e fazem casamentos por exemplo.

R: Já entendi, já entendi. Hann Na net e com pessoa não. Mas na minha cabeça já. Eu sou uma pessoa muitas vezes calada, porque gosta de estar a pensar e a imaginar coisas e pronto fazia isso nos jogos. Tava a pensar em alturas, por exemplo, banda desenhada ou por exemplo anime de mim, dessa personagem a conquistar as coisas, a fazer as coisas.

E: como é que descreve a personalidade da sua personagem?

R: Igual a mim

E: há pouco falava que era um pouco... que roubava um pouco aos outros jogadores era o seu estilo de jogo principal? Ou havia outro estilo de jogo que praticava

R: não era meu estilo de jogo principal, era só quando eu via alguém melhor que eu, muito melhor que eu e via que ele tinha coisas boas então eu enganava-o em que eu tinha uma cena muito rara, depois fazíamos a troca e eu bazava aha.

E: Então qual era o estilo de jogo que costuma praticar? Se é uma pessoa que gosta de ajudar os outros? Se é competitiva?

R: sim sim. Sempre que me pedem ajuda... eu ajudo sempre e... mas eu gosto primeiro de fazer as side quests e depois é que faço as quests principais porque assim é que sei que estou a fazer tudo certo e os side quests acabam por dar coisas que os quests principais não dão. Coisas mais raras por exemplo. Os quests principais são aquelas coisas mais comuns que toda a gente consegue ter os side quests são muito mais difíceis

E: Sente que está a viver a história desse mundo?

R: como assim?

E: Imagine, Sente que está realmente nesse mundo virtual? E está a viver essas histórias?

R: hmmm Não! Eu gosto muito de dinheiro mas agora não consigo tê-lo. Tecnicamente estou a fazer uma quest principal, é ter uma boa vida, uma boa carreira, que não tem muitos problemas. Uma side quest seria por exemplo viajar pelo mundo e ver paisagens, florestas, montanhas coisas assim.

E: Então também seria uma side quest conhecer esse mundo virtual

R: sim sim sim sim. Chegar a sítios onde os outros não chegam

E: costuma fazer pvp?

R: Não. Normalmente não faço pvp. Não por mim mas eu não gosto de estar a... a depois fico pena dos outros jogadores porque os ataquei ahah ou pronto. Só quando há algum duelo assim mesmo no jogo aí já é diferente.

E: como é que se na vitória ou na derrota?

R: hsss Odeio perder. Sou...odeio perder principalmente porque sou do Benfica. Vou dar um exemplo, quando o Benfica perde, principalmente quando perdeu 4-0 não 4-2 fiquei um bocado irritado e fico muito ansioso, principalmente agora no europeu. Eu fui ver os jogos ao terreiro do paço na final eu já nem conseguia olhar para o ecrã. Tava tão nervoso que não conseguia olhar para o ecrã. Tava la os meus amigos. Tudo em festa mas já estava tudo nervoso.

E: Também senti isso nos vídeo jogos?

R: sim sim sim sim não gosto de perder, não gosto de perder nada

E: Sente se frustrado quando lhe fazem gawking. Sabe o que é?

R: sei sei sei. Não. Normalmente eu tenho as coisas controladas nessa posição mas por exemplo a ganhar. Depende muito da vitória Também jogo a um jogo que é o cs. Sei que não é rpg mas eu vou dar um exemplo por causa da comunidade. A comunidade muitas vezes não é melhor. Ou tem miúdos mais novos ou russos ou portugueses mas pronto eu apanho alguém que é muito... começa a dizer muita porcaria por exemplo quando tu perdes muitas rondas. Independentemente das rondas perderes desde que eles não cheguem aos 15 ou aos 16 que é a vitória deles, dá sempre para recuperar. E quando eles se poem tipo a.. a dizer coisas e a picar eu fico muito picado e acabo por jogar mesmo a serio e quando ganho obvio que tenho de dizer alguma coisa que eles disseram contra mim mas contra eles, de uma forma sarcástica.

E: Tem mais alguma personagem num jogo diferente que queira falar ou esta é mesmo a principal?

R: eu tenho muitas personagens em jogos diferentes mas acabam todas por ser a mesma. Acabo por fazê-las com a minha aparência. Mais ou menos com o mesmo tipo de habilidades... confronto direto, estar lá a mandar ataques. Eu não gosto de defender eu gosto de atacar.

E: Por exemplo falou no world of warcraft. Han que classe escolheria,

R: nesse caso já não escolheria humano, escolhia orc porque no single player eu adorei aquela saga dos orcs dos warlocks e.. e aquilo foi muito fixe! E acabei por me identificar por aquele boneco quando ele invocava os lobos e mandava os raios era muito fixe.

E: Escolheria um orc, não é? E que classe?

R: Melee na mesma

E: Neste caso seria um warrior?

R: sim sim um warrior

E: e no metin?

R: Joguei metin mas não joguei tanto. Joguei porque uns amigos meus jogavam e tava muito famoso na altura e estava mais chamado. Quando joguei ele usava uma espada, uma espada grande. Agora não me lembro no nome da classe mas era confronto direto.

E: disse que a personagem era sempre a mesma. O que é que a personagem significa para si.

R: basicamente sou eu só que dentro do jogo a jogar.

E: não sente diferença entre a pessoa que é ca fora e la dentro?

R: não. Eu não sou uma pessoa que gosta de mentir. Mesmo naquelas alturas que sou mais competitivo hah mas isso é pronto. Acabo por me sentir mal sempre depois mas eu faço isso porque sou muito competitivo. Mas eu não gosto de mentir! Não gosto de desrespeitar os outros.

E: sente essa personagem como parte de sí?

R: sim. Essas personagens sou eu dentro dos jogos

E: Qual é a sua ambição ou sonho dentro de um jogo?

R: No jogo? Ser o melhor

E: isso significa o que em termos práticos?

R: No ranking mundial está lá o primeiro e está lá o meu nome

E: Trabalha para isso?

R: Não. Porque tenha a carreira principal, objetivo principal que é mais importante neste caso.

E: o objetivo principal está no mundo real então?

R: Sim. Sim sim sim

E: Vamos falar das suas interações sociais dentro do jogo. Voce disse que começou a jogar por causa da socialização. Também arranhou uma relação amorosa no jogo. Voce disse que começou a jogar com amigos que eram reais e alguma vez arranhou amigos que não eram primeiramente reais.

R: Arranhei amigos que não era primeiramente reais e ainda hoje falo com eles.

E: nunca teve alguns encontros reais?

R: sim sim sim

E: como era nessas interações sociais? Assertivo? Uma pessoa que domina? Ou mais submisso?

R: como assim?

E: como e que se relaciona com as pessoas?

R: sou igual porque normalmente fazia chamada pelo Skype e falava e sou igual falava e ajudava paara terem mais cuidado com aquilo e não fazer aquilo. Mas também falava da minha vida e perguntava como eles estavam. Dá para conhecer as pessoas.

E: Sente que os vídeo jogo fazem parte da sua vida mas o principal esá ca fora.

R: sim sim

E: muito obrigado.

Protocolo de T.A.T. de Paulo

Cartão 1

É um rapaz que está a ler, em aborrecimento completo. Isto parecia eu quando estava na primária e levava trabalhos para casa e tava farto de fazer aquilo porque já sabia as coisas e nem precisava de fazer nada. Então eu sonhava eu sentava muitas vezes na mesa a fazer e ficava a tarde inteira a olhar para a janela porque estava farto daquilo. Queria era jogar, ou ver um filme ou ver televisão.

Cartão 2

Shhhh hmmm eihsssss.... Prioridades. Isso tem a ver com prioridades, por exemplo aquele rapaz está a trabalhar e prefere o seu trabalho porque também tem de ajudar a família. A rapariga estuda e se calhar tem o tempo dela mas ele, o rapaz, o homem consegue, consegue tem de escolher a sua prioridade que é ajudar a família ou estudar. Acabei.

Cartão 3

Hmmm frustração. Hann pronto tem as coisas caídas ao pé dela. Tá passar um mau momento da vida. Se calhar alguma coisa amorosa ou Isso. Acabei.

Cartão 4

Hmm A senhora está a desconfiar do, do senhor. Para onde o senhor está olhar também não tá... a maneira como ela ta a olhar para ele ta a olhar com o olho, tá a olhar com outra direção mas de lado para ele. Ele tá focado em algo aha. Acabei

Cartão 5

Isto é naquelas alturas quando agente houve um barulho num quarto qualquer e vamos á ver o que é e estamos lá super assustados a ver se é algum fantasma ou alguma coisa que não exista ahah Acabei

Cartão 6BM

Esta foto parece que é de um funeral. A maneira como o homem está a olhar para baixo. Hmm está triste, está rebaixado e a senhora está a olhar para cima. Poderá ser o marido dela ou uma coisa assim. Como se tivesse a... Tentar comunicar com ele ou uma coisa assim e o homem tá, ta como se não conseguisse fazer aquilo que quisesse fazer como se tivesse a chama-la para fazer. Acabei

Cartão 7BM

Hmmm eu acho que aqui é alguém que ta a ser han... Controlada pelo senhor. No sentido em que ele tá quase a sorrir. Assim meio a sorrir a olhar para baixo... a olhar para baixo para a pessoa como se ela fosse inferior a ela e a pessoa ta ai nas cenas dele. Não se defende. Se calhar a ser controlado ou coisa assim, de alguma maneira. Acabei.

Cartão 8BM

Hmmm... Bem isto é no tempo de guerra. Isto é o miúdo, isto é o senhor, que de certeza que está mal e está a pensar quando era criança nos stresses e agora tá ali a ser operado para se lhe tiram uma bala para não morrer. Acabei.

Cartão 10

Aqui claramente duas pessoas que confiam uma na outra. Especialmente a de cima está a mostrar as covinhas dela, que indica que está feliz, está contente. Está de olhos fechados. Confia na pessoa. Acabei

Cartão 11

(Respira fundo) Isto aqui ou é dum. Isto é aqui deve ser um, dum mundo que não é o nosso porque ta ali um monstro em cima e aqui ali parece ou um elefante, ao longe, ou uns pássaros... Não sei parece um mundo diferente com criaturas diferentes. Acabei.

Cartão 13B

Hmmm O menino está à espera... de alguma coisa. Agora do que, não sei... ta aí a olhar e diz ta quase, ta quase, ta quase, ta quase. Acabei.

Cartão 13MF

.... Hmmm.... Isto das duas uma. Ou o senhor está arrependido de ter feito o que fez ou de ter a sair de casa na altura.... De ter acordado ou a rapariga está morta. Ele violou a, bateu lhe ou isso. Acabei. (pode repetir a ultima parte) Ou ele matou-a ou violou-a e bateu-lhe.

Cartão 19

Isso é uma variável. Tem ali as suas janelas. Ahah... Está ai um bicho qualquer ai em cima. Faz-me lembrar quando era pequeno e via o digimon. Havia o digimon que tinha comboios e eles iam para longe e sítios diferentes. Acabei.

Cartão 16

Isto é algo que sempre quis fazer. Sempre pensei que se chegasse ao pé de uns críticos ou a uns gajos que avaliam a arte e se lhes pusesse um quadro branco e assinasse se eles davam me dinheiro por aquilo ou se não davam. Porque o conceito de arte é muito abstrata e relativo. Mas normalmente o branco não me chama para a imaginação, é mais o preto. Assim consigo moldar o preto. O preto é a junção de todas as cores por exemplo. O branco não. Acabei.

Anexo E. Transcrição da entrevista e do protocolo de T.A.T do caso JS.

Este estudo tem como objetivo compreender a relação entre os jogadores de mmorpg e a sua personagem. Irei colocar algumas perguntas de modo a compreender essa temática. A sua participação é voluntária, confidencial mas não será anónima. Contudo posso-lhe garantir que apenas as pessoas envolvidas nesta investigação terão acesso aos dados desta entrevista. Esta entrevista vai ser gravada para facilitar o tratamento dos dados. A tua participação neste estudo é importante, no entanto, se no decorrer da entrevista preferires parar, podes fazê-lo sem prejuízo. Sente-te à vontade para em qualquer altura fazer perguntas sobre o estudo. Vamos começar?

E: come por me dizer a tua idade

JS: 19 anos

E: o teu estado civil?

JS: Solteiro

E: Escolaridade

JS: 12º

E: Local de nascimento

JS: Beja

E: e o local de residência?

JS: han Lisboa

E: Situação Atual? Trabalha? Estuda?

JS: Estudante

E: Curso?

JS: psicologia mestrado integrado

E: E que mmorpg joga?

JS: Atualmente world of warcraft só.

E: Okay e que outros jogou

JS:mmos?

E: Sim

JS: praticamente tudo. Tera, aion, han, EVE, todos os mmos que há praticamente

E: O aquele que foi mais significativo para ti? O mais importante

JS: World of Warcraft

E: Agora gostava que em primeiro lugar me falasse da sua história pessoal. A sua historia de vida

JS: Portanto isto em pormenor.

E: não precisa de entrar em muito pormenores mas faz uma linha da tua vida de aspetos para ti foram importantes seja negativos ou positivos. Uma linha da tua vida.

JS: Portanto. Fui perfeitamente normal até acerca do 7º/8º ano. Sempre me refugiei um bocado nos jogos desde 6/7 anos comecei a jogar. Aliás comecei antes disso a jogar pokemon no gameboy color e sempre utilizei o jogo como um refúgio. Han no 8º ano comecei ir para psicólogos psiquiatras. Medicamentos para défices de atenção, outros distúrbios. Portanto continuando por aí. Han não me integrava propriamente na escola mas também não ficava totalmente de parte. Contudo não saia porque utilizava os jogos como refugio e porque sentia que aquele mundo era melhor e que me aceitava melhor. Han fiz 10 ano de ciências e no 11º mudei para humanidades continuei o 12º. Tive 3 anos com uma turma com que não me dava praticamente. Acabei e decidi vir morar para lisboa e entrar para esta faculdade.

E: Fala me da tua composição familiar. Vives com quem?

JS: Sozinho.

E: Mas com a tua família em beja.

JS: vivia com os meus pais mas separaram se à dois anos e fiquei a viver so com a minha mãe.

E: Qual é a profissão dos teus pais?

JS: A minha mãe trabalha numa organização de movimentos de dinheiro. Cambios. E o meu pai trabalha numa agência imobiliária e faz recursos humanos para recrutamento de pessoal.

E: Durante a tua infância e adolescência como é que sentiste o teu ambiente familiar?

JS: Pessimo.

E: Se não quiser falar não há problema.

JS: han não. Péssimo. O meu pai teve um historial de dependências, a minha mae ajudou o. Depois o meu pai começou a trair a minha mãe. O meu pai tinha problemas de personalidade. Chegou-a a ameaçar de morte várias vezes apontar armas bababa mas depois acalmou um bocado e depois eu obriguei os a separar porque a discussão em casa era constante e os jogos já não chegavam para me abstrair com o que acontecia lá em casa.

E: Isso tudo começou quando tinhas que idade?

JS: Isto começou antes de ter nascido sequer e depois pah a minha mãe tentava esconder um bocado. Levava me para a casa de minha avó quando o meu pai não estava num estado muito bom. Quando estava a ver confusão ou quando ele tava prestes a explodir e depois tinha eu cerca de 12/13 anos, assisti à primeira recaída dos meus pais. Péssimo. Não consegui dormir. A minha mãe aos gritos, o meu pai a insulta la. A partir daí o meu pai começou, deixou de ser meu pai. Ele próprio o disse e começou a ser meu amigo. Tanto que o meu pai nunca teve parte nenhuma na minha educação. Tava lá, pronto, contribuía e hmm daaa de há 3/4 anos para cá comecei me a afastar me do meu pai porque percebi que não era bem a pessoa que pensava que ele era e não era uma figura paternal quem fosse levar num bom caminho.

E: Nesse caso consegue dizer algum evento significativo e positivo na sua família?

JS: Positivo? Sim, lembro me desde criança que ia passar natais ao algarve que era a única altura em que a família estava toda junta e era espetacular mas depois a minha tia. Portanto era a dona da casa faleceu e a família afastou se toda. Um bocado também por causa de dinheiro. Morre um membro da família, tem dinheiro e toda a gente quer o dinheiro e pronto. Materialismo acima de tudo.

E: E um evento mesmo significativo negativo para sí?

JS: hann só um?

E: Se quiser falar sobre mais diga

JS: Foi provavelmente quando eu tinha 13 anos num espaço de uma semana o meu pai passou se comigo, não sei porque, não me recordo porquê. E encostou me a uma parede e disse que me

dava uma sova e da próxima vez não seria só uma sova. E no final dessa semana bebeu demasiado e apontou uma arma a mim e à minha mãe e depois fechou com a arma e foi uma confusão para o conseguir tirar de lá.

E: Quer falar de mais algum?

JS: Não resume bastante bem aha

E: Okay, Sentia que conseguia ser quem era dentro do seio da sua família ou tinha que se moldar ou ser uma pessoa diferente.

JS: tinha que me moldar

E: Para ser aceite na família

JS: tinha de me moldar para ser aceite dentro da família

E: em que sentido?

JS: Em que sentido que como disse há bocado quando eu fui a bocado, quando fui à psiquiatra no 8º ano foi me diagnosticado o défice de atenção, pronto e foi me feito mais uns testes e foi descobrir uns quantos distúrbios, tipo distúrbio obsessivo compulsivo. Um que é... nem sei o nome em português mas também acho que não tem nada haver. É com o facto da forma do meu corpo e não gostar. É meio comum na adolescência. E outro que dava ataques de pânico. E como havia aquele vínculo de confidencialidade entre o paciente e o doutor. Eu decidi que seria melhor não os contar. Acabei por ter de esconder, esconder um bocado quem era e o que queria para mim deles, de modo a conseguir ser aceite.

E: Como era a relação com os seus amigos na primária? Consegue se lembrar?

JS: Na primária tava tudo bem era giro, não tinha, ainda não tinha evoluído, ainda não tinha tomado consciência de certas coisas e divertia-me. Acho que foi na altura em que me diverti mesmo.

E: e na adolescência? Como era a relação com os seus pares? Isto é, com os seus amigos.

JS: Adolescência ou seja de que idade?

E: 12. 12 a 18!

JS: Até aos 14/15 anos tive bastante bem. Pronto, não me preocupava com muito. Não tinha, não tinha responsabilidades. Não... tava a viver o sonho. A partir daí, começou cair por água

abaixo. Comecei a tomar consciência de que as coisas não são bem o que parecem e que as pessoas não fazem o que querem porque sentem, mas sim para atingirem algum objetivo. Tomei consciência de imensas coisas e acabei por me afastar. Percebi que o que unia o meu grupo de amigos não era a amizade mas sim o que ela trazia. A bebida, estupefacientes, por aí adiante e com os meus pais também me comecei a refugir mais nos jogos e afastar-me mais porque não... percebi que eu e o meu pai não tínhamos muito em comum e a minha mãe, pronto também fazia o que podia dentro do momento.

E: Nunca teve algumas situações de agressividade, isolamento

JS: Acho que os meus últimos 2/3 anos foram passados praticamente todos em isolamento. Desmarcava tudo em cima da hora com desculpas parvas tipo, ah não posso ir porque tenho de ir ao banco ou tenho de ir ao supermercado ou porque preferia tar sozinho. Valorizava muito o meu tempo sozinho. Não como sendo a solidão mas sim com as coisas que podia fazer, tar a jogar, que era um epah eu acho que aquilo passou demasiado de ser um hobbie para ser um refúgio e e pronto foi assim mas em termos de agressividade não.

E: como classifica as suas amizades nestes últimos 2 anos.

JS: Muito superficiais. Eu não. Eu não deixo ninguém entrar ao ponto de... tenho dois amigos próximos mas não passa disso

E: Porque não os deixa entrar na sua vida?

JS: Porque as pessoas entram na vidas dos outros com objetivos e com... as pessoas são basicamente um meio para atingir um fim e...

E: Também sente que teve de ser alguém que não era para se encaixar nas amizades

JS: siii... não era para me encaixar... eu gostava e achava piada às ida ao cinema e andar de skate e e juntarmos todos para jogarmos todos juntos e achava isso mas não sei porque dava-me sempre aquele clip de ansiedade e é melhor não. Vou ficar em casa. Não quero ir para lá chatear

E: Falava dos seus problemas aos seus amigos?

JS com poucos, com poucos. Portanto eu tinha um grupo de amigos em sines e tenho um grupo de amigos cá. O grupo de amigos cá epah são pessoas com que eu esperei 3 anos para poder estar. Sim sabem mas só o grupo de sines só 2 3 pessoas no máximo... sabem.

E: Agora fale-me um pouco do seu percurso escolar. Com é que correu? Correu bem?

JS: Correu até ao 8º correu bem. Portanto. Depois aí comecei a deixar os estudos de lado porque jogava porque precisava mais de me refugiar e os estudos para mim até à pouco tempo não eram um refugio. Depois comecei a tomar medicação para o défice de atenção, as minhas notas... ainda fazia um esforço para estudar. Han acabei o 10º em ciências, tava me a... não ligava aquilo, tinha, conseguia passar a todas as disciplinas mas decidi que aquilo não era para mim e que eu tinha ido para lá simplesmente porque o meu grupo de amigos tinha ido para lá. Han mudei de escola no meu 11º. Correu pessimamente, foi péssimo bullying tudo. Decidi voltar para a mesma escola, mudar de curso a partir daí, tava lá só mesmo para a escola não tava lá... não me dava com ninguém. Eles também eram mais novos e a mentalidade era diferente mas não.

E: Você falou de bullying. Como é que lhe faziam?

JS: Han portanto. Eu sempre fui super magro e nunca gostei de roupa larga e chegou a um ponto me que as calças apertadas de rapazes não me ficavam apertadas e eu comecei a usar calças de raparigas e como a vida em Sines é um meio pequeno, isso não é muito normal, enquanto cá em Lisboa se vê imenso, em Sines não é normal. Portanto era por ter a voz grossa, por ouvir música de um determinado estilo, por usar calças de rapariga. Acabou por ser tudo. Qualquer coisinha, a mínima coisa era razão para implicar.

E: E relações amorosas?

JS: Han tive em 2/3 relações a última acabou em junho sensivelmente. Mas foram tudo coisas de 2/3 meses 4.

E: Porque é que sente que não resultava?

JS: Não resultava porque eu me entregava demasiado, tanto que a desculpa, a desculpa não, a justificação que me foi dada para o fim da minha última relação foi que achavam, a pessoa que não conseguia gostar mais de mim, do que gostava, como se isso fosse uma coisa mensurável, passado um mês ninguém espera amar a outra pessoa profundamente, isso é uma coisa que se vai construindo, ao fim do dia penso, olha hoje gosto mais 10% de ti, gosto mais x de ti. Uma coisa que vem com o tempo. Acho que a pessoa não tinha noção disso porque era o primeiro relacionamento dela. Portanto...

E: Vamos falar um pouco sobre o que você pensa. Fale-me sobre a sua filosofia de vida.

JS: Han... a minha filosofia de vida é um bocadinho, se não o tiver de o fazer, não faço e se o tiver de fazer mais vale despacha-lo porque se eu começo a pensar demasiado nas coisas depois

começo a stressar e começo a querer tudo perfeito e como, e como eu planeio e raramente isso acontece no quotidiano.

E: e a sua ideologia? Segue alguma ideologia? Seja religiosa ou não religiosa.

JS: Não

E: Não segue nenhum movimento. Não tem um lema de vida? Para além da filosofia, se segue um conjunto de princípios que acha são fundamentais para si.

JS: Eu acho que cada pessoa faz o que quer, enquanto não puser em risco a integridade de outras pessoas, está a vontade como se uma pessoa quisesse ter uma, uma sexualidade, se quiser ter uma sexualidade diferente daquela que é considerada normal por assim dizer acho que a pessoa não tem de ser atacada nem nada disso. Enquanto a pessoa não incomodar as outras nem pronto, nem puser em risco a integridade das outras cada um faz o que cada um quer e tá no seu pleno direito

E: Por norma consegue exprimir aquilo que é?

JS: Que eu sou?

E: Sim, aquilo que você é, consegue exprimir?

JS: Não é demasiado estranho, é demasiado estranho. Nem eu sei bem porque é um misto de coisas que num dia, num, num dia não é distúrbio de personalidade mas num dia sinto-me mais, sei lá mais, que me apetece trabalhar, que quero atingir algo, e noutros dias simplesmente apetece-me... epa acho que nada vale a pena porque vai tudo levar ao mesmo e é demasiado complicado para conseguir descrever.

E: Qual é o seu sonho?

JS: han hmm não sei prefiro ver como é que as coisas correm e han o meu sonho era conseguir não é ter uma grande casa, nem ter um grande nem nada disso. O meu sonho era simplesmente conseguir fazer aquilo que quero e conseguir conjugar isso com o que quero para o meu futuro. Portanto a profissão que quero com as escolhas que quero fazer.

E: Sente que é capaz de o fazer?

JS: Não depende muito de mim. Depende mais do mercado de trabalho e da maneira como a sociedade vê as coisas.

E: O que quer fazer?

JS: a profissão que quero fazer. Bem eu queria direito mas não consegui entrar e queria tirar psicologia forense para conseguir conjugar as duas coisas, talvez depois análise comportamental. Não sei ainda

E: Acha que se o ambiente fosse favorável, conseguia alcançar

JS: Fazendo as escolhas de vidas que quero fazer não. Imagine... Isto... e... eu quero imenso por exemplo eu tenho tatuagens nas pernas e não passa das pernas porque não pode passar, porque ninguém quer um psicólogo com os braços todos tatuados mesmo que use camisa, olha este gajo acabou a faculdade com media de 14.5 e este também, alias o outro pode ter acabado com 14,7 mas outro tem tatuagens epa eu não quero uma pessoa com tatuagens. É uma pessoa que se calhar não tem assim uns valores, uma integridade muito, muito pronto definida. É preferível escolher outra pessoa por isso acabo me por fechar um bocadinho e não fazer o que quero porque o que eu quero agora não dá para conjugar com o que quero no futuro. São escolhas que levem ao mesmo caminho por assim dizer

E: Tirando estas questões como se projeta no futuro?

JS: Como assim?

E: O que é que acha que vai ser no futuro?

JS: o que é que eu vou ser? Não sei. Eu vivo demasiado, não sabendo sequer se estou vivo amanhã ou se estou vivo daqui a uma hora mas não é aquilo de viver, olha opa que se lixe vamos fazer isto, não sei se estou vivo amanhã. É mais epa amanhã posso não acordar deixa la ver se não me arrependo muito do que vou fazer hoje. Epa... não sei gostava de ter um trabalho estável e conseguir qualquer coisa dentro dos meus padrões

E Então agora vamos falar um pouco dos jogos em si. O que é que os mmorpgs especialmente aqueles que jogou e mais importantes simbolizam para si?

JS: então simbolizaram... imenso e imensas memórias e lembra me de há 6/7 anos atrás havia uma expansão que tinha... portanto que tinha uma missão que era 25 pessoa num palácio de gelo um palácio não. Mais ou menos um castelo de gelo e eu lembro de tar em casa em frente a lareira a jogar isso com o ecrã cheio de gelo e depois estar a olhar para fora, a trovoada e tar a chuva e tar ali no quentinho e tar a fazer aquilo que eu gosto e pronto. Foram os melhores momentos e foram passados em jogos provavelmente.

E: o que é que eles representam para sim?

JS: Representam... são é algo que eu sei que não... que eu aproveitei e que não, que por muito que... por muitas coisas que eu faça, que isso não vai desaparecer e que esses momentos são, são algo que eu gostava de repetir e que tenho replicar.

E: há bocado você disse que era um refugio em que sentido?

JS: No sentido de tanto de um mmo é um jogo de, pronto há uma vida, há uma vida! Pode ser, pode ser roleplaying, poem assumir papéis mas nunca tive isso. Eu chegava a casa por muito mau que o meu dia tivesse sido eu ligava o computador, eu entrava no Skype ou no quer que seja e ia jogar e conseguia abstrair me completamente do que se passava la fora até desligar o computador. Não me passava pela cabeça o que tinha acontecido e não ligava.

E: o que é que sentia lá dentro?

JS: Sentia que pertencia e que fazia parte e que conseguia antigir os objetivos que queria enquanto tava a jogar e que e pronto sentia-me concretizado.

E: em media, faça me uma estimativa, mais ou menos quantas horas por semana joga? Atualmente ou quando jogava mais.

JS: Acerca de 10h por dia 70h por semana a volta disso.

E: Atualmente ou...

JS: Antes. Agora como vi morar para cá parei e para me focar um bocado na escola deixei a torre do computador em casa. Portanto tou a jogar no portátil. Agora jogo cerca de 4h por dia por volta disso 3/4H.

E: consegue fazer uma relação entre o mundo físico e o mundo virtual? Uma distinção

JS: As pessoas são no mundo virtual aquilo que não conseguem ser no mundo físico. Portanto, eu não consegui-me integrar no mundo físico mas consegui integrar no mundo virtual. O virtual é uma oportunidade porque não há os preconceitos, ah ele é negro, ah ele é loiro, ele tem cabelo x x x no jogo. A pessoa cria a personagem como quer, vive como quer e ninguém sabe, ate partilharem certos detalhes a quem quiser. Ninguém sabe quem a pessoa é. Até pode ser uma pessoa de 40 anos como pode ter 15 anos e não importa porque são todos olhados da mesma maneira.

E: Alguma vez sentiu dependência do jogo

JS: Não! Sentir dependência não. Sentia em que havia alturas em que me refugiava mais e me desleixava mais nos estudos para jogar mas não nunca me sentia dependente. Era mais um refugio. Quando tava pior, jogava mais. Mas acho que não era uma relação de dependência.

E: Agora vamos falar mais especificamente da sua personagem. Você tem uma personagem que considera fundamental para si. Principal ou tem várias?

JS: Não sei. Joguei uns quantos anos com vários e depois foquei de à 7/8 anos para cá foquei me so numa porque estar a jogar com várias não é o melhor.

E: Vamos falar dessa personagem. Qual é nome dessa personagem e em que jogo?

JS: No world of warcraft e chama-se ptyws porque é o nome do vocalista de uma banda que era o petyr walker e ele assinava com ptyw e portanto eu decidi assinar com isso mas com s no fim.

E: Esse músico significava alguma coisa para si?

JS: significava. Significava as musica, embora eu fosse straight edge, portanto não consumia bebidas alcoólicas nem nada e ele sim. Eu identificava me com ele e com a musica dele e com as coisas que ele fazia

E: consegue me descrever uma letra de uma musica de que fosse importante para sí?

JS: É uma musica que se chama cant save myself, que é... portanto... que os demónios passaram. Deixaram de existir nos sonhos dele e passaram a existir na realidade e que é um rapaz que nunca cresceu e que acha que não vai tar preparado para nada e que não se... e que não tem salvação e é auto destrutivo e por aí.

E: Qual é a raça da sua personagem?

JS: humano

E: e classe?

JS: Rogue

E: porque é que escolheu essa classe? E essa raça?

JS: hann a raça era porque sempre foi das mais raças mais fortes do jogo para fazer... para lutar contra outros jogadores por causa duma passiva que tirava habilidades que restringiam o movimento ou que paralisavam, enquanto as outras raças tinham de comprar um item para isso. Essa raça tinha uma passiva que fazia isso. E a classe era porque sempre achei piada à ideia de,

de andar invisível e das pessoas não estarem a espera e depois quando dão por elas pode ser um bocado demasiado tarde e pronto.

E: Qual é a história da sua personagem? Se alguma vez criou histórias dentro de si ou para a personagem

JS: não não não nunca entrei demasiado no mundo de... criar um papel, background e isso tudo para as personagens

E: Mas ela não tem nenhuma história?

JS Não, não, não... não acho mesmo que não tenho

E: nem nenhum aspeto de roleplaying?

JS: Não nunca, sempre tive lá para jogar. Pensei que se fosse socializar o jogo perdia demasiado o brilho para mim.

E: não estou a falar da questão de socializar. Mesmo quando jogava sozinho em missões ou em pvp se sentia que desempenhava algum papel específico. Pelo menos para si.

JS: Não. Não acho que não. Quer dizer em pvp era sempre aquilo de ah vamos nos focar naquele gajo que cura os outros depois ah quem é que vai? Ah olha vais tu porque tens, consegues, fazes isso mais rápido e consegues interromper os heals dele e não sei que Acaba por ser isso mas nada mais que isso.

E: Como descreve a sua personagem? A personalidade da sua personagem?

JS: Acabo por ser um bocado eu. Não sei

E: Identifica-se com ela?

JS: ss sim até um certo ponto

E: que estilo de jogo pratica? Já percebi que gosta de pvp mas é mais assertivo? Gosta de dominar? Gosta de não se destacar?

JS: Não gosto muito de me destacar. Sempre tive medo de me destacar na vida real, portanto no jogo também não quero muito destacar me porque só vai trazer mais atenção.

E: Nunca experimentou gawking?

JS: como assim?

E: Ir a zonas low lvl e atacar jogadores.

JS: ah Sim só mesmo para matar. Sim! Sim! Sim! Cheguei a fazer isso com uns amigos porque tinha piada mas não, mas não foi na ideia de ah eu sou mais forte eu sou superior, foi mesmo so por pura estupidez

E: O que esta personagem simboliza para sí?

JS: significa. são muitos anos de investimento e de trabalho para conseguir objetivos e que mais facilmente conseguem ser atingidos, dentro da balança dentro do que é o objetivo no jogo e a sua dificuldade. Qual é o objetivo na vida real e a sua dificuldade, que consigo atingir objetivos mais altos no jogo por exemplo. Se no jogo eu quisesse ter um certo nível ou um certo rank, que atingia isso mais facilmente do que conseguia ter uma nota mais alta na escola. Significa um grande investimento e uma ligação.

E: Significa que conseguiu investir em si próprio no jogo para atingir os seus objetivos não é?

JS: Sim sim!

E: Quando na vida real sente que existe algo pra alguém de você que impede de atingir os seus objetivos

JS: sim

E: E sente que essa personagem faz parte de si?

JS: Faz, foi um bocado... claro que é uma personagem num jogo, não tem noção mas mas uma personagem que teve comigo e no qual eu refugia me em momentos piores.

E Socializava bastante dentro do jogo?

JS: Não. Tinha uma guildzinha, sempre achei piada a ter as guilds e as conversas e toda a gente para o Skype e por ai e os raids mas não.

E: Envolveu se romanticamente com alguém no jogo?

JS: não.

E: falou me em tar numa guild não foi?

JS: sim.

E: alguma vez foi a um encontro real com eles?

JS: han Não. Eu jogava com amigos meu de sines e conheci amigos meus, grandes amigos meus por jogos mas encontramos nos... não foi, epa não te conheço de lado nenhum nem sei como é que tu és na vida real. Oe haver manipuladores ou vai fazer isto. Não

E: Mas falavam por Skype, teamspeak.

JS: Sim era quando íamos para as arenas e para battle grounds era... íamos normalmente era íamos todos par Skype e raids como é normal para conseguir coordenar a raid. Um bocado as tacitas

E: Como é que descreve a sua posição nas interações sociais? Como se dava com as outras pessoas

JS: Dava me bem. Quando me perguntavam alguma coisa eu respondia, quando me pediam para fazer alguma coisa eu fazia se fosse possível.

Protocolo de T.A.T de JS

Cartão 1

Uma história para cada imagem? (sim) Vejo um rapaz que tem os seus sonhos. Parece tar triste tem os seus sonhos destruídos para assim dizer. Parece tar perdido, não se por... porque se aquilo, porque se o violino se partiu ou porque simplesmente desistiu porque não acha que não consegue fazer o que quer com a música. Terminou.

Cartão 2

... hann... portanto... tá um senhor a trabalhar, enquanto esta a ser vigiado e está uma senhora com livros na mão. Talvez vá estudar, trabalhar. Hann eee talvez arriscaria dizer que seria um escravo. Talvez porque a imagem está a preto e branco e dá uns tons de ser antigos, a trabalhar e depois está a ali a senhoria, a dona da terra a supervisionar o trabalho. Acabei.

Cartão 3

... aham.... Parece-me... Aquilo é o que?! É um instrumento afiado (voz tremida)? (é o que você quiser) suspira han uma senho... uma rapariga, que tá deitada, encostada no sofá com o que parece ser uma tesoura ao lado portanto presumo que esteja deprimida e que tenha recorrido à auto mutilação. Hannn e que não tenha, que seja um bocado solitária ou que o grupo de amigos dela não saibam bem o que ela sente. Terminei.

Cartão 4

Hah parece me uma daquelas imagens americanas da revolução industrial de produtos, portanto, a rapariga parece que quer a atenção do, do sujeito mas o sujeito está a olhar focado noutra ponto e que não lhe tá a dar a atenção que ela quer, contudo ela tem as mãos à volta dele para tentar chamar a atenção através do contacto, do toque humano mas mesmo assim ele não responde. Terminei.

Cartão 5

Han... Talvez alguém que estivesse a trabalhar e a jogar. Não sei eu vejo me demasiado nesta situação de tar no quarto e depois a... uma figura do sexo feminino ir lá para não sei, talvez para chamar jantar ou são horas de ir dormir... talvez algo desse género porque alguém se refugiou no quarto de porta fechada e pronto, foi a senhora abrir a porta. Terminei

Cartão 6BM

Hannn... parece que está a ali um funeral... diria eu porque o senhor ta de preto, portanto está a olhar focado no chão como se não quisesse saber, não quisesse contacto físi.. han.... Contacto visual com a outra senhora ou talvez parece ser uma senho, uma empregada de uma mansão e ele ta a espera de outra pessoa enquanto ela foi chamar. Não sei. Acabei

Cartão 7BM

Parece que o homem, portanto a figura mais, mais velha está a contar um segredo ou tá.... Tá a dizer algo ao outro, ao outro e que o outro não está, portanto pelos traços do rosto não ta, não ta achar muita piada, portanto está descontente. Talvez sinta ira, um bocado por ter a zona da boca franzida e pronto. Terminei

Cartão 8BM

(Cara de medo) ... hann.... (suspira) Portanto... ta alguém deitado, num.. Numa maca. Definitivamente não voluntariamente porque tem uma expressão de, de dor e de angústia hann... provavelmente foi capturado e dali está a arma pra submeter ou para mostrar a superioridade e dominância. Está a ser aberta por dois homens... um deles com um bisturi. A fazer uma inserção, uma, um corte na zona do abdómen. Han não faço ideia porque e depois sobressai uma figura feminina, masculina? Não consigo dizer (É o que você quiser) parece-me ser feminina, pelos traços e o cabelo. Não sei hannn em segundo plano talvez seja o filho do homem que ta ali deitado. Acabei

Cartão 10

Han.. Parece que estão a dançar as duas figuras, que uma tá.. Uma figura de cima, embora tenha a zona dos lábios um pouco escurecida, parece que está a sorrir, as maçãs do rosto estão puxadas para trás e parece que está a contar algo à outra pessoa e que está a dançar, talvez um casamento. Talvez, portanto um baile, uma festa. O senhor também parece-me que esteja, o cabelo, a barba feita, está de fato. Pronto. Terminei.

Cartão 11

(suspira) hann, portanto uma figura dos tempos medievais. Não definitivamente de ficção han portanto uma parede que caiu ou uma entrada para um castelo do lado esquerdo dá para ver um dragão ao que parece ser a entrar para o castelo. Portanto literalmente parece ter saído de um dos filmes do hobbit han (suspira) e depois tao três corvos. Portanto parece que a morte está a volta daquele lugar e o dragão vai voltar agora para o seu refúgio porque já destruiu o que tinha para destruir.

Cartão 13B

Han... O rapaz está sentado nas escadas, parece que está, que foi posto de parte como se outros amigos tivessem a jogar a bola e ele não estivesse lá. Estivesse de castigo mas definitivamente está solitário. Está com os olhos focados num ponto. Talvez na pessoa que o pôs de castigo, talvez nos seus amigos que tão a jogar e não o convidaram. Ele não tem amigos e está a ver as outras pessoas e imagina se como se tivesse ali. Contudo está descalço. Portanto parece que está num ambiente de pobreza mas como a casa é de madeira, portanto talvez uma escola e tivessem a jogar a bola descalços mas não consigo dizer propriamente. Terminei.

Cartão 13MF

Hann... portanto esta imagem ou é um homem... é definitivamente um homem que acabou de matar uma mulher. Que pensei numa relação sexual mas ... homem parece que tem sang... uma camisa... uma camisola manchada com sangue e a mulher está... está demasiado descontraída, portanto os braços dela estão demasiados descaídos como se pa para ser o estado de relaxamento. Parece que o homem acaba de a matar e que, portanto definitivamente não era um casal porque é uma cama singular, portanto como se o homem tivesse ido ali a casa e a tivesse morto por outro lado o homem também está descalço o que parece um bocado que não... pronto... que está um bocado familiarizado ou a vontade com a mulher. Terminei

Cartão 19

Han... parece um submarino dentro de água lembra me um bocado os jogos o super mario por causa da figura na parte de cima do submarino. Han... talvez seja retirado de um vídeo jogo parece que o submarino está numa tempestade e que vai ser engolido por uma onda e que pronto ta no alto mar. Acabei.

Cartão 16

Han... talvez parece alguém que está a entrar num sonho e tem um flash branco antes de o sonho se começar a formar porque o branco é um bocado a tela que cria tudo. Portanto e nós nos sonhos temos a liberdade para fazermos o que queremos e não temos as consequências no mundo vir... no mundo re... no mundo real han mas também pode ser a luz ao fundo do túnel pode ser uma serie de coisas mas definitivamente que é um ponto de partida para algo maior ou para algo que ainda está numa fase muito crua e vai ser desenvolvida a partir daqui. Terminei.