
OS ROLE PLAYING GAMES (RPGS) COMO UMA FERRAMENTA EM PSICOTERAPIA: UM ESTUDO DE CASO

LETÍCIA STAUB LIMBERGER e JERTO CARDOSO DA SILVA
Universidade de Santa Cruz do Sul - UNISC - Depto. de Psicologia –
Santa Cruz do Sul - RS - Brasil

RESUMO

O crescimento da indústria dos jogos eletrônicos é diretamente proporcional ao constante aumento da presença desta mídia em nosso cotidiano. Neste artigo, explorou-se como os Role-Playing Games – jogos de interpretação de papéis – online estão inseridos em nossa sociedade atualmente e quais podem ser seus benefícios na aquisição de uma melhor qualidade de vida. Para tanto, será utilizado um caso atendido em psicoterapia, no qual a atividade de jogar Role-Playing Games foi utilizada como uma ferramenta no atendimento psicoterápico, o que proporcionou, e ainda proporciona ao indivíduo em questão, possibilidades que antes se apresentavam como algo distante e inatingível, sendo elas a construção de um círculo social, a superação constante da timidez e uma melhora gradual nos sintomas da depressão.

Palavras-chave: *Depressão; role-playing games / RPG; jogos online; socialização.*

ABSTRACT

ROLE-PLAYING GAMES AS A TOOL IN PSYCHOTHERAPY: A CASE STUDY

The video-game industry's growth is directly proportional to that media's increasing presence in our daily lives. In this article, we explore the ways in which online Role-Playing Games are embedded in today's society and what may be their beneficial effects towards achieving a better quality of life. We've used a patient's case study in which the Role-Playing Game activity was employed as a tool in treatment sessions, providing situations that formerly presented themselves as something distant and unattainable, such as the possibility of building a social circle, the constant overcoming of shyness, and a gradual improvement in symptoms of depression.

Key words: *Depression; role-playing games / RPG; online games; socialization.*

INTRODUÇÃO

Um dos aspectos mais fascinantes dos jogos é a sua capacidade de ajudar as pessoas a se conectarem umas às outras, como, por exemplo, quando uma família se senta em uma mesa em torno de um jogo de tabuleiro, um grupo de amigos passa toda a hora do almoço conversando sobre a última partida do seu time favorito ou vários indivíduos previamente desconhecidos decidem unir forças contra um inimigo particularmente desagradável em um jogo online. Estes jogos ambientados em mundos virtuais podem oferecer oportunidades tanto para a cooperação quanto para o conflito e os resultados dessas oportunidades são reais, tendo o potencial de afetar a vida do indivíduo negativa ou positivamente.

A realidade social do homem moderno sempre possuiu elementos de jogos nela inseridos. Vários dos passatempos mais populares do nosso tempo, como o xadrez, jogos de cartas e esportes têm raízes que datam de centenas ou mesmo milhares de anos atrás (Huizinga, 1950). O ato de jogar é um comportamento que pode ser identificado tanto em animais como em seres humanos. Ao estudar o tema, Vieira e Sartório (2002) concluíram que os jogos podem ser entendidos como um meio para a compreensão do desenvolvimento comportamental e social. A sociabilidade em torno de jogos decorre do fato de que muitos destes requerem vários participantes, muitas vezes organizados em grupos ou equipes. Apesar de existirem vários exemplos de jogos para apenas um participante, o jogo como um conceito geral tem um forte aspecto de comunidade.

Os “jogos eletrônicos”, mais popularmente conhecidos como *videogames*, ainda são um tema muito polêmico, que vem sendo desmistificado com o crescimento desta indústria e com a sua popularização. Os jogos de computador *multiplayer* – multi-jogadores – *online* implementam mecanismos de modo a levar o aspecto da sociabilidade a ambientes virtuais. O fato de serem *multiplayer* exige que vários jogadores participem do jogo para que ele se desenvolva conforme projetado. Eles também oferecem possibilidades de participação e comunicação que previamente não estavam disponíveis. Um exemplo claro é a possibilidade da participação simultânea de dezenas de milhares de pessoas, uma situação praticamente impossível de acontecer em qualquer espaço físico.

As redes sociais de longo prazo criadas pelos jogadores de jogos *multiplayer* têm recebido muitos nomes. Jogadores, assim como pesquisadores se referem a elas como clãs, organizações, equipes, clubes, grupos, comunidades, etc. De fato, a amplitude do fenômeno resultou no uso de diferentes definições em vez de uma definição padrão, portanto, neste estudo, optamos por chamar esses agregados sociais *multiplayer* de comunidades.

Não é possível deixar de ressaltar que, inicialmente, os jogos eletrônicos despertaram muito interesse nos psicólogos, porém apenas focados nos seus possíveis impactos negativos na vida do indivíduo, como a promoção da violência e suas potencialidades viciadoras. Entretanto, não passa despercebido o fato de que a potencialidade de viciar não é exclusiva dos jogos eletrônicos, no DSM-IV existe o sub-item “jogo patológico”, listado nos transtornos de controle dos impulsos não classificados em outro local, e o mesmo se refere aos jogos em geral, não fazendo nenhuma menção específica aos jogos eletrônicos (American Psychiatric Association, 2002).

À medida em que a tecnologia amadurece e os jogos se tornam mais sofisticados, a indústria cresce e atrai um público mais amplo. Há também a preocupação de elevar a qualidade dos enredos, visando satisfazer um público cada vez mais exigente, cuja média de idade já passa dos 30 anos (Carmargo, 2013). Pereira, Neca, Facchini, Lima e Freitas (2012) ressaltam que:

Os videogames tratam de aventuras com protagonistas que exploram ambientes desconhecidos, desvelam tramas, estabelecem relações e crescem à medida que o jogo progride. Retratar tais aspectos permeando-os de emoções humanas é nos dias de hoje uma preocupação de criadores de jogos tão relevante quanto a do desenvolvimento tecnológico.

É natural, portanto, que haja interesse em reconhecer e documentar o potencial positivo que existe nos jogos eletrônicos. Durkin e Barber (2002) apontam que, em adolescentes que jogam videogames, há correlação positiva com relacionamentos familiares mais próximos e com maior respeito; um maior engajamento escolar; o envolvimento em outras atividades de lazer, o não envolvimento no uso de drogas e uma ampla rede de amizades, quando comparados a adolescentes que não jogam videogames. Torna-se importante, portanto, explorar as possibilidades que os jogos eletrônicos oferecem aos seus jogadores, em especial no que tange ao seu desenvolvimento social, abrindo caminhos para que a dificuldade de socialização possa ser vista sob outra perspectiva e superada.

ESTUDO DE CASO

O caso aqui apresentado se refere a um aluno de uma Universidade no Rio Grande do Sul, que buscou atendimento em um serviço de apoio acadêmico. Este serviço se destina a auxiliar os acadêmicos em questões referentes a dificuldades no processo de ensino/aprendizagem, cujo escopo vai da orientação profissional, quando há uma indecisão quanto à escolha do curso, ao acompanhamento de alunos com necessidades especiais, com o intuito de sanar dificuldades específicas em diferentes áreas de ensino. Sendo assim, o serviço busca desencadear um processo de investigação das diferentes variáveis que incidem sobre as situações de ensino e aprendizagem pela identificação das necessidades específicas de alunos, que apresentem dificuldades em seu desenvolvimento pessoal ou em relação ao currículo de sua formação. Os alunos podem buscar este atendimento por livre e espontânea vontade, porém também ocorrem encaminhamentos feitos por professores e coordenadores de cursos. A equipe do serviço conta com psicólogos, estagiários do curso de Psicologia, psicopedagogos, psiquiatra, intérprete de libras e técnicos administrativos.

Lucas (nome fictício), 23 anos de idade, procurou atendimento por conta própria, relatando não ter mais interesse no curso que escolheu. Através do acolhimento que foi realizado, observou-se que existiam outras questões além do desinteresse, de forma que se julgou necessário o encaminhamento de Lucas para o atendimento psicoterápico. Ao iniciar este atendimento com uma das estagiárias de Psicologia do local, primeiramente foi dado a Lucas um termo de consentimento livre

e esclarecido, que explicitava que as informações ali transmitidas poderiam ser usadas para fins acadêmicos, sempre, claro, garantindo o seu anonimato.

Dado o início ao tratamento psicoterápico, as queixas de Lucas se referiam constantemente à dificuldade que enfrentava em fazer novas amizades e relacionar-se socialmente, o que acabava fazendo com que se sentisse isolado e rejeitado. Esses sentimentos em nada contribuía para sua autoestima, apenas reforçando sua sensação de inadequação frente aos seus relacionamentos sociais. Outros sintomas que se apresentavam no quadro de Lucas foram falta de vontade para exercer qualquer tipo de atividade, incluindo permanecer no curso universitário por ele escolhido, apetite diminuído, insônia e fraca capacidade de concentração. No que se refere a sua história de vida, verificou-se que Lucas vem de uma família de classe média-alta e possui uma irmã mais velha, com quem mora. Os pais moram em outra cidade. Na maioria das sessões, Lucas afirmava ter pouco contato com os pais. Apesar disso, eles nunca deixaram de lhe prover nada financeiramente, porém eram ambos emocionalmente “muito distantes e frios”.

O objetivo principal da terapia foi buscar maneiras de auxiliar o paciente a superar as questões que lhe causavam maior sofrimento: a dificuldade em estabelecer relações sociais e encontrar algo que lhe desse prazer. O discurso do paciente deixou claro que a única atividade que ainda realizava com alguma vontade era jogar videogames. A terapeuta pediu a Lucas que, ao exercer esta atividade, não se sentisse culpado, como de costume, e que procurasse aproveitar esse momento, desfrutando o que ele proporcionasse e buscasse encontrar nele algo que considerasse positivo. Após algumas sessões voltou-se a discutir este assunto, suas palavras exatas foram as seguintes: *“a melhor parte de jogar videogame é que ali eu nunca tô sozinho, sempre tô conversando com alguém, trocando umas ideias”*.

CONVIVENDO EM UMA SOCIEDADE CADA VEZ MAIS VIRTUAL

Levy (1999), ao falar sobre o ciberespaço, afirma que a Internet se apresenta como palco principal para inúmeras formas de socialização entre indivíduos, as quais se concretizam e se desdobram por meio de uma ampla gama de oportunidades, tais como: as redes sociais, como Facebook e Orkut, os fóruns relacionados a temas diversos, chats, e-mails, mensagens instantâneas e, também, os jogos online. Nestes últimos, cuja categoria é melhor definida como uma tecnologia, há a possibilidade de interação com outros jogadores, sem a necessidade de sair de casa. No caso referenciado neste artigo, o paciente tinha predileção pelos jogos de RPG *online*.

A sigla RPG se refere ao termo *“Role-Playing Game”*, que se traduz do inglês como “jogo de interpretação de papéis”. O mesmo foi criado nos Estados Unidos em 1975, com a intenção de simular batalhas em tabuleiros, sendo desenvolvido a partir de jogos estratégicos de guerra. Segundo Jackson (1994), o jogo baseia-se no princípio de que cada jogador desempenha o papel de um personagem em uma aventura fictícia. Essa aventura é narrada por um árbitro, designado geralmente por Mestre, que, por sua vez, descreve tudo que ocorre nos cenários, incluindo a forma como os jogadores ouvem, sentem, veem, etc. O passo seguinte cabe aos jogadores, em que os mesmos descrevem que ação seus personagens irão tomar frente à situação proposta pelo Mestre, para este narrar os resultados obtidos frente às ações dos personagens e assim sucessivamente. A resolução de impasses

e conflitos (como, por exemplo, batalhas) se dá, geralmente, por meio do jogo de dados e costuma seguir regras complexas. Possui um funcionamento semelhante a uma peça teatral, entretanto sua diferença reside no fato de um dos componentes principais do RPG ser a improvisação, cabendo aos jogadores a construção não somente de seu personagem, mas também do roteiro.

Os jogos de RPG *online* não possuem uma estrutura muito diferente dos jogos de RPG de tabuleiro, usando as mesmas terminologias, definições e mecanismos de jogo. Geralmente, os personagens possuem um *status*, que se refere, de modo geral aos pontos acumulados de Saúde e Magia, podendo acumular também pontos referentes a outras habilidades como Ataque, Defesa, Inteligência, Agilidade, etc. Para que seja possível acumular esses pontos o jogador deverá vencer as batalhas ou missões propostas pelo jogo, e, conforme for vencendo as batalhas, irá acumulando pontos/experiências, que resultam no aumento do nível do jogador. Ao atingir novos níveis o personagem tem a possibilidade de melhorar suas habilidades, pode ficar mais forte, aprender novos encantamentos mágicos, comprar novas armas e armaduras, etc. E para que tudo isso aconteça o jogador tem que se engajar nas batalhas propostas pelo jogo, que em geral são feitas em grupos, sendo que a história típica dos RPG's *online* envolve um grupo de heróis que luta contra as inúmeras adversidades impostas, com o intuito de salvar um reino ou mundo fictício.

Esse grupo de heróis, proposto pelo jogo, geralmente é composto por um grupo diversificado, uma vez que os jogos de RPG possibilitam uma variada gama de personagens possíveis dentro dos seus enredos. Estes personagens podem ser de diferentes raças (elfos, humanos, anões) e ter papéis diferentes dentro do jogo (cavaleiro, mago, guerreiro). Para que um grupo obtenha sucesso em suas missões é importante que ele conte com a diversidade de seus participantes, em que, por exemplo, exista um mago que possa curar seus guerreiros, um paladino para distrair os monstros, e guerreiros que possam defender seus magos. Siitonen (2007) ressalta que jogos orientados para o desenvolvimento social possuem elementos muito fortes de comunidade, que tendem a explorar de maneira mais profunda as relações que ali transcorrem. Nessa perspectiva de comunidade, onde cada um possui o seu papel, é que se evidencia a comunicação e criação de vínculos proporcionada pelos jogos de RPG online.

Um estudo conduzido por Lucas e Sherry (2004) observou que os usuários de jogos online buscam esse tipo de entretenimento por motivos variados, sendo um deles a possibilidade de interagir socialmente com outros jogadores. Resultados similares foram encontrados em um estudo conduzido por Saldanha e Batista (2009), no qual, na opinião dos jogadores, um dos aspectos positivos dos RPGs é a diminuição da timidez, a promoção da interação social e um momento de confraternização entre amigos. É possível relacionar as opiniões de jogadores avaliados por Saldanha e Batista (2009) com o que sente Lucas, pois para ele os jogos supriam, ou ao menos complementavam, algumas das suas necessidades de socialização.

Para Siitonen (2007), estudar a comunicação em comunidades de vários jogadores é especialmente relevante para investigar os motivos que os levam a se envolverem nos jogos de *multiplayer*. Estes jogos, por definição, requerem vários participantes para funcionar, mas isso não implica necessariamente que as relações que ali surgem se transformem em relações de longo prazo. A questão importante é, o que podem significar para um jogador os laços sociais de longo prazo, adquiridos

em um jogo ou uma comunidade de jogos e o que atrai as pessoas a participarem nesses grupos e comunidades, que se desenvolvem em torno de experiências de jogo.

Em seu clássico estudo George Hillery (1955) analisou cerca de uma centena de definições de comunidade. De acordo com esta análise, havia três fatores principais que surgiram a partir das definições. Estes foram: 1) a proximidade geográfica, 2) sentimentos de pertença, e 3) interações de longo prazo entre os membros da comunidade. Embora datada, a essência da análise de Hillery ainda hoje é válida. Outros estudos semelhantes foram realizados mais tarde, tendo como principal diferença nos resultados, a exclusão de referências à proximidade geográfica em muitas definições mais recentes. Nesse sentido, é possível verificar a grande importância atribuída pelo ser humano aos sentimentos de pertença a um grupo, pois pertencer gera sentimentos de segurança, acolhimento, reconhecimento, e a possibilidade que os jogadores encontraram em pertencer a um grupo pelo jogo, é algo que vêm acolhê-los nesse mundo com padrões tão individualistas. Entretanto, do ponto de vista desse artigo deve-se pensar nos motivos que levaram Lucas a buscar e se engajar nesse tipo de atividade e porque a mesma era tão satisfatória e capaz de lhe proporcionar aquilo que tanto buscava, amigos e relações sociais.

Utilizou-se referencial teórico psicanalítico para a condução do tratamento psicoterápico e entendimento do caso. Conforme discutido anteriormente, Lucas se queixava da distância afetiva que os pais mantiveram durante toda sua existência, Greco (2011) aponta que:

Nesse primeiro momento de estruturação do sujeito a criança, com suas fantasias de corpo fragmentado – por conta de sua prematuridade neurofisiológica – se antecipa numa unidade a partir da imagem do outro, ou seja, da imagem do corpo próprio encontrada no espelho, na qual ela vai se alienar. Pela primeira vez, a visão do corpo inteiro no espelho desperta manifestações de júbilo na criança, que, imediatamente, olha para o adulto para encontrar, no olhar do outro, a confirmação do que vê no espelho, que passa a ser admirado por ela como seu eu ideal.

Não é mistério que todos nós, enquanto seres humanos, precisamos ser reconhecidos pelo outro, olhados e justificados. Do ponto de vista psicanalítico, esse olhar não foi devidamente proporcionado a Lucas durante sua infância, de modo que parece que o paciente continua buscando essa confirmação. Busca na terapia pela transferência, pelos seus relacionamentos pessoais e, por essa busca ser tão central em sua vida, acaba tomando grandes dimensões, o que faz com que a importância dada à opinião alheia seja exorbitante, causando não só a timidez, mas agravando sua baixa autoestima. Uma das maneiras, encontradas por Lucas para colocar de lado suas falhas, foi a criação de um perfil idealizado dentro do jogo, que em consequência proporcionava ao paciente maior confiança e autoestima. Através dessa possibilidade o mesmo foi criando laços sociais cada vez mais estreitos com seus pares, o que resultou em um enaltecimento de seu eu real, fora do ambiente virtual.

Portanto, para responder à questão central desse artigo, que foi entender de que maneira os jogos de RPG puderam ajudar Lucas na resolução de suas aflições, não se pode deixar de ressaltar que não se considerou que os jogos de RPG possam ter um efeito milagroso e “curar” Lucas de suas

aflições. O que foi observado foi que eles serviram como uma ótima ferramenta auxiliar à terapia, visto que os jogos ocupavam um lugar central na vida do paciente e possuindo grande influência sobre seu humor. Mantendo isso em mente, a terapeuta utilizou aquela, que parecia ser a única coisa na vida de Lucas que possuía alguma importância, para criar uma ponte, na qual o paciente pudesse encontrar pela fala maneiras de acessar conteúdos inconscientes, permitindo que seus afetos estrangulados (Fochesatto, 2011) encontrassem uma saída pelo discurso, o que possibilitou que as antigas representações fossem submetidas e uma nova cadeia associativa.

Foi observado que, conforme Lucas passou a escutar a mensagem do psicoterapeuta como uma resposta ao que lhe era particular (RPG *online*), o processo psicoterápico foi evoluindo, conforme demonstrou o seu maior envolvimento com os amigos, que fez no RPG *online*. Esses amigos passaram a fazer parte da vida de Lucas *offline*, ou seja, as relações começaram a sair do âmbito puramente virtual e tomaram forma também no “mundo real”. Com o auxílio da terapia e com o uso dos jogos como uma ferramenta, Lucas foi capaz de construir novas amizades, que se tornaram fundamentais para fortalecer sua noção de Eu, fazendo com que os seus sentimentos de baixa autoestima fossem sendo vencidos passo a passo. A possibilidade de conhecer primeiramente os companheiros/amigos virtualmente foi algo que quebrou a barreira da timidez, o que levou Lucas a ser mais confiante e capaz de conhecer e fazer novos amigos “cara-a-cara”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo de caso, referente à interação social nos jogos de *multiplayer*, mostrou que eles oferecem um terreno fértil para várias formas de desenvolvimento social. A ideia central em torno dos jogos *multiplayer* enfatiza aspectos como cooperação e competição entre os jogadores, permitindo amplas possibilidades de comunicação dentro deles. Essa multimodalidade pode beneficiar a criação de fortes laços de amizade, sendo visto como especialmente vantajoso para a formação de novas redes de amizade e conexões entre pessoas originalmente desconhecidas (Haythornthwaite, 2005).

Ao se estudar o que conecta as comunidades *multiplayer*, pode-se chegar à conclusão de que não existe um único motivo, mas que vários fatores devem ser levados em consideração. Essas comunidades são fundamentalmente agregados sociais voluntários, comunidades de interesse, que proporcionam algum nível de interação social entre uma variedade de comunicadores. Os membros dessas comunidades tendem a experimentar sentimentos de similaridade e pertencimento, pelo menos em algum nível básico. O processo gira em torno de uma comunidade simbólica, que compartilha uma realidade, que emerge pela interação social dentro da comunidade e se influencia de forma recíproca (Siitonen, 2007).

De maneira geral, por meio da pesquisa bibliográfica, acompanhado do estudo de caso apresentado, foi possível identificar que um dos principais fatores sociais que levam os jogadores a fazerem parte destas comunidades *multiplayer* é a criação e manutenção de laços pessoais, que proporcionam sociabilidade, informação e sentimentos de pertença e identidade social. Portanto, é possível entender que os jogos serviram como alavanca para o lançamento de Lucas em uma vida mais ativa, que associada à terapia proporcionaram um efeito curativo e uma resignificação de afetos pela fala.

REFERÊNCIAS

- American Psychiatric Association (2002). *Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-IV*. (4ª ed. rev.). Porto Alegre: Artes Médicas.
- Durkin, K. & Barber, B. (2002). Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development. *Applied Developmental Psychology* 23 (23), 373-392.
- Camargo, G. (2013). A (r)evolução dos gamers. *Revista da ESPM*, 19 (86), 58-63.
- Fochesatto, W.P.F. (2011). A cura pela fala. *Estudos de Psicanálise, s/v* (36), 165-172.
- Greco, M. (2011). Os espelhos de Lacan. *Opção Lacaniana online nova série*, 2 (6), 1-13.
- Haythornthwaite, C. (2005). Social networks and internet connectivity effects. *Information, Communication & Society*, 8 (2), 125–147.
- Hillery, G. (1955). Definitions of community: Areas of agreement. *Rural Sociology*, 20 (2), 111-123
- Huizinga, J. (1950). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Boston: The Beacon Press.
- Jackson, S. (1994). *GURPS: Generic universal role-playing system. Módulo básico*. São Paulo: Devir.
- Lévy, P. (1999). *A inteligência coletiva: Por uma Antropologia do ciberespaço*. (2ª ed.). São Paulo: Loyola.
- Lucas, K. & Sherry, J.L. (2004). Sex differences in video game play: A communication-based explanation. *Communication Research*, 31, 499-523.
- Pereira, O.C.N.; Neca, L.O.; Facchini, A.H.; Lima, T.P. & Freitas, L.V., (2012). Jogar videogame como uma experiência simbólica: Entrevistas com jogadores. *Boletim de Psicologia*, LXII (136), 81-91.
- Saldanha, A. A. & Batista, R. M. (2009). A concepção do role-playing game (RPG) em jogadores sistemáticos. *Psicologia: Ciência e Profissão*, 29 (4), 700-717.
- Siitonen, M. (2007). Social interaction in online multiplayer communities. *Jyväskylä Studies in Humanities*. University of Jyväskylä, Jyväskylä, Finland.
- Vieira, M.L. & Sartório, R. (2002). Análise motivacional, causal e funcional da brincadeira em duas espécies de roedores. *Estudos de Psicologia (Natal)*, 7 (1), 189-196.

Recebido em 01/07/13
Revisto em 10/12/13
Aceito em 15/12/13