

Role Playing Games (RPGS) como uma ferramenta Autopoiética: um estudo de caso

Letícia Staub Limberger Luiz Elcides Cardoso da Silva Nize Maria Campos Pellanda

Universidade de Santa Cruz do Sul – Programa de Pós-graduação em Educação, 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 construção 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: Role-playing games/RPG; cognição; *autopoiesis*.

Authors' contact:

Letícia (lestaub@gmail.com)

Luiz (luizelcides@gmail.com)

Nize (nizepe@uol.com.br)

1. 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 e 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.

Nesse sentido, buscamos através desse artigo explorar como os jogos de interpretação de papéis auxiliaram o sujeito na construção de uma melhor qualidade de vida no meio social. Para tanto, utilizaremos de um caso atendido em psicoterapia e pesquisa bibliográfica, visando sustentar questões teóricas acerca dos jogos, em específicos os jogos eletrônicos de interpretação de papéis, dando ênfase em seu uso enquanto ferramenta no processo psicoterápico.

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 eram 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 tem 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.

Atualmente a tecnologia ocupa um lugar cada vez mais presente em nossa vida, de forma que ultrapassamos a visão ingênua que a coloca como algo que não pode ser incorporado a nossa forma de aprender e viver, e observamos transformações potenciais na vida das pessoas conectadas pela interação. O caso retratado nesse estudo não é exceção, portanto, buscamos através dele trazer a experiência concreta no processo de utilização das tecnologias e, a partir da reflexão sobre a cartografia vivenciada num espaço multimeio, mostrar, como na práxis, pode

emergir subjetividade/conhecimento através do uso das tecnologias.

2. 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 contribuíam para sua autoestima, apenas reforçando sua sensação de inadequação frente aos seus relacionamentos sociais. 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 a diminuição da ansiedade social. 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*".

3. Convivendo em uma Sociedade 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 and 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 and Batista [2009], onde, 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 correlacionar as opiniões de jogadores avaliados por Saldanha and Batista [2009] com o que sente Lucas, pois para ele os jogos supriam, ou ao menos complementavam, algumas das suas necessidades de socialização.

Turkle [1997] foca suas pesquisas na relação sujeito/computador, apontando que sua atração pelos computadores está relacionada às possibilidades de conversar que estes oferecem. Para Turkle, este conversar se encontrava em um sistema no qual sujeitos e máquinas formavam um todo complexo e os sujeitos se transformavam, pois o computador era um objeto com o qual pensar. Aponta, dessa forma, que as relações entre seres humanos e computadores estão se tornando mais intensas, o que tende a modificar a maneira como elas pensam e sentem.

Seguindo essa linha de raciocínio, Simondon [1989] posiciona-se quanto ao objeto técnico (OT) de maneira complexa ao pensar a técnica na sua dimensão epistêmica e ontológica de forma inseparável. Nesse sentido, propõe-se que a relação do sujeito com o artefato tecnológico, no nosso caso os jogos de RPG é uma relação constitutiva em termos cognitivos, sendo estes entendidos neste artigo como inseparáveis de tudo que constitui o humano. Portanto, estamos pensando estes artefatos tecnológicos enquanto possibilidades

para construção de significados no sentido de ampliação dos potenciais humanos de conhecimento e invenção de formas de viver. Kastrup [1999] possui ideias semelhantes quando postula:

“A técnica não é somente o terreno dos objetos artificiais, mas potência de artificialização da cognição e de virtualização da inteligência. Não artificializa uma natureza dada, mas reverbera sobre a natureza da cognição, natureza em si mesma artificiosa e inventiva, que a vida virtual prepara. Abre-se assim a possibilidade de pensar a cognição como híbrido de natureza e artifício [p.183].”

Portanto, se nos apegarmos ao trecho que reflete que a vida virtual pode preparar para a realidade, como salientou Kastrup [1999], podemos continuar nossas reflexões observando como os jogos de interpretação de papéis têm como função simular situações possíveis ou fantasiosas, porém sempre simulações que preparam para o real, para a interação, pois somos afinal seres sociais. Sempre há a manutenção de elementos reais nas fantasias, que fazem com que Lucas se reconheça em certo nível enquanto personagem principal e busque formas de ultrapassar as barreiras impostas pelos jogos.

Baum and Maraschin [2011], no que se refere aos jogos eletrônicos, postulam que a solução de problemas não é a única finalidade dos jogos. Eles continuam sua ação na cognição do sujeito através da problematização, ou seja, “a cognição problematiza a si mesma, uma vez que faz parte de sua operação diferenciar-se, problematizar os limites dentro dos quais opera” [p. 42]. Ao assumir essa postura entendemos que os jogos proporcionam uma experiência que permite ao sujeito atualizar-se frente a sua própria existência.

Utilizou-se para entendimento do caso aporte na teoria da complexidade, mais especificamente, na Teoria da *Autopoiesis* de Maturana and Varela [1990], entendendo o conhecimento como inseparável do processo de viver. Nesse sentido, viver é sempre ação efetiva que implica em construção de conhecimento-realidade-sujeito. O conceito de *Autopoiesis* é complexo na medida em que expressa que os seres vivos são sistemas fechados à informação e, ao mesmo tempo, sistemas abertos à troca de energia. Fechados à informação significa que são auto-produtores de si mesmos o que torna a representação impossível. O que vem de fora apenas perturba e dispara mobilizações internas, mas não determina o que acontece com os seres vivos. Por outro lado, os seres vivos são sistemas abertos às trocas externas o que os mantém em reorganização constante. As perturbações externas desestabilizam os sujeitos, exigindo deles reconfigurações constantes. Daí a questão da complexidade, que corresponde ao que von Foerster, ciberneticamente falando, denominava de “a ordem pelo ruído” [von Foerster 1993]. Esse ruído acontece na interação com o mundo, com o outro, em rede, a dimensão rede do funcionamento dos vivos nos mostra o papel das conexões no desenvolvimento dos seres vivos. O modelo da vida é o modelo de redes presentes não somente no nível relacional com o mundo externo,

mas também internamente com as redes de conexões orgânicas.

Os jogos de RPG *online* proporcionam uma ampla gama de conexões e criação de redes, redes essas que permitem a criação de laços de companheirismo, afetividade e cooperação. A criação e manutenção desses laços traz consigo ruídos, pois muitas vezes permitem conexões com pessoas do outro lado do mundo, ou que mesmo estando perto possuem formas muito diferentes de pensar, e que cedo ou tarde acabam vazando dentro do jogo e causam essas perturbações. Isso é visto como algo muito positivo no caso de Lucas, pois foram as redes criadas ao longo do jogo de RPG *online* que proporcionaram ao mesmo a criação de laços estreitos de amizade permitindo a Lucas ver situações que a princípio causavam sofrimento com outros olhos. A experiência do jogar online permitiu que ele se experimentasse e encontrasse novas percepções acerca de si mesmo. Através da experimentação de si em coletivos dos quais se sentia parte, pode simular maneiras de experienciar-se nos coletivos que geravam ansiedade. Uma das maneiras encontradas por Lucas para colocar de lado suas falhas, foi a criação de um perfil idealizado dentro do jogo, que por 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.

4. Conclusão

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 que sustentou o estudo de caso 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 ressignificação de afetos.

Referências

- BAUM, C.; MARASCHIN, C., 2011. Explorando “Arkham Asylum”: sobre video game e aprendizagem inventiva. Vol.1, n. 2, *Polis e Psique*.
- HAYTHORNTHWAITE, C., 2005. Social networks and internet connectivity effects. *Information, Communication & Society*, 8 (2), 125–147.
- 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*.
- KASTRUP, V., 1999. A invenção de si e do mundo. Campinas: *Papirus*.
- 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.
- MATURANA, H., VARELA, F., 1990 *El árbol del conocimiento*. Santiago, *Universitaria*.
- SALDANHA, A. E 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*. ISSN 1459-43 31; 74, 235 p.
- SIMONDON, G., 1989. Du mode d’existence des objets techniques. Paris: *Aubier Philosophi*.
- TURKLE, S., 1997 *Life on the Screen*. New York: *Touchstone*.
- VIEIRA, M.L., SANTÓRIO, R., 2002. Análise motivacional, causal e funcional da brincadeira em duas espécies de roedores. *Estudos de Psicologia*, Natal, vol. 7, núm. 1, 189-196.
- VON FOERSTER, H., 1993 *Do Caos Inteligência Artificial*. São Paulo, *UNESP*.