

VI Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología
XXI Jornadas de Investigación Décimo Encuentro de Investigadores en
Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos
Aires, Buenos Aires, 2014.

El potencial de desarrollo pessoal en RPG digital.

Justino Da Silva, Rafael.

Cita:

Justino Da Silva, Rafael (2014). *El potencial de desarrollo pessoal en RPG digital. VI Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXI Jornadas de Investigación Décimo Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-035/33>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/ecXM/fr0>

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

EL POTENCIAL DE DESARROLLO PESSOAL EN RPG DIGITAL

Justino Da Silva, Rafael
Universidade Federal do Paraná. Brasil

RESUMEN

En este trabajo se analiza el potencial de lo RPG como propiciador de un espacio en que ocurren procesos simbólicos. Para ello, primero se hacen consideraciones acerca de lo RPG basadas en la literatura científica en torno a este tema, con la ayuda de la perspectiva de la psicología analítica de C. G. Jung. A continuación, presentamos algunos de los conceptos clave de la psicología analítica para apoyar las notas y reflexiones hechas en la parte final de lo trabajo, que analiza el potencial positivo y negativo de lo RPG basado principalmente en los resultados de una búsqueda piloto con jugadores de World of Warcraft. Llegamos a la conclusión de que las experiencias con el RPG pueden ayudar a las personas en su desarrollo personal de manera significativa em su madurez, ayudando en el fortalecimiento de su ego y promovendo el respeto por la alteridad, así como puede convertirse en adicción cuando el jugador es tomado por las formas arquetípicas presentes en el juego y no se diferencia de ellas.

Palabras clave

RPG, Psicología analítica, Héroe, Digital

ABSTRACT

THE POTENTIALITIES OF PERSONAL DEVELOPMENT IN THE DIGITAL RPG

This work aims to discuss the potentialities of the RPG as a propitiator of an ambient in which symbolical processes occur. To do that, considerations about the RPG based on scientific literature are firstly made, helped by the theoretical referential of C. G. Jung's analytical psychology. Next, some key-concepts are introduced to substantiate the notes and reflections made at the final part of the work, which discusses the positive and negative potentialities of the RPG based mainly on the results of a pilot research conducted with World of Warcraft players. The conclusion is that the experience with RPG may assist the individual in his personal development in a significant way, aiding in his maturity, strengthening his ego e promoting respect to alterity, as it may also constitute itself as an addiction when the player is taken by the archetypical forces present in the game and do not separate himself from them.

Key words

RPG, Analytical Psychology, Hero, Digital

Introdução

Para Huizinga (2000), o jogo “é uma confirmação permanente da natureza supralógica da situação humana” (p. 7). O jogo não seria um produto da cultura, nem estaria ligado a qualquer grau de desenvolvimento de civilização, uma vez que também é encontrado no comportamento de muitos outros animais. Assim, tampouco seria possível que o jogo tivesse uma espécie de fundamento racional em sua expressão; sua essência não seria material e ultrapassaria os limites da realidade física, transcendendo as necessidades imediatas do organismo e se configurando como uma evasão momentânea da vida real, apresentando-se como uma atividade de orientação própria, capaz de absorver inteiramente o jogador.

Independentemente do que leva ao início de um jogo, processos psíquicos paralelos se desenrolam concomitantes ao ato de jogar. Estudos mostram que os jogos digitais podem servir como forma de sublimação de certos desejos (Martinez, 2009), como espaço de elaboração de conflitos (Alves L. R., 2004) e também como campo onde se processam experiências simbólicas (Pereira, Neca, Facchini, Lima, & Freitas, 2012).

Sublette e Mollan (2012) consideram que os recentes avanços tecnológicos puderam criar jogos com maiores apelos visuais e auditivos, gerando novas possibilidades de interação e tornando a vivência mais imersiva. O estudo de Smyth (2007) aponta que o MMORPG é um novo tipo de experiência para jogadores. Nessa categoria de jogo, o jogador faz parte de um mundo virtual online, compartilhado com milhares de outros jogadores ao redor do globo, dentro do qual pode escolher e desenvolver seu personagem com considerável liberdade. Em sua pesquisa, grupos de jovens foram selecionados aleatoriamente para jogar diferentes tipos de jogos digitais durante um mês. Apenas o grupo que jogou MMORPGs teve divergências significativas, apresentando mais horas de jogo, piora na saúde e na qualidade do sono e maior interferência em socializações da vida real e em suas tarefas acadêmicas. Ao mesmo tempo, o mesmo grupo também relatou maior prazer em jogar e interesse em continuar jogando, além de maior aquisição de novas amizades. Nota-se, portanto, que há uma relação entre jogador e jogo que difere das relações encontradas com os demais gêneros. O estudo de dezesseis pesquisas acerca do uso de MMORPGs realizada por Sublette e Mullan (2012) mostra, contudo, que apenas os jogadores considerados como “viciados” ou com “modo de jogar problemático” sofriam efeitos negativos significantes que resultavam do jogo, ao passo que a maioria dos jogadores relatavam aspectos positivos da experiência. As autoras também indicam que os jogos que mais consomem tempo e atenção dos jogadores são aqueles em que o elemento do RPG se faz presente.

A ânsia por uma vivência em que se é outra coisa, apontada por Jung (1939/2011), parece estar intimamente relacionada com as práticas e efeitos observados nas pesquisas sobre jogos que envolvem RPG. Da mesma forma, a proximidade com a figura arquetípica do herói, uma constante antropológica encontrada em diferentes culturas e épocas, típica do RPG, também pode ser um fator no

maior consumo de tempo e atenção dos jogadores, uma vez que o contato com essas figuras exerce um poder de atração sobre a psique do sujeito (Whitmont, 2010).

De forma geral, pesquisas brasileiras propõem-se a discutir aspectos positivos dos jogos, como melhoria na atenção (Aranha, 2006) ou sua aplicabilidade em contextos educacionais (Alves & Carvalho, 2010), também havendo trabalhos que procuram tratar sinteticamente dos prejuízos e qualidades dos jogos digitais (Alves & Carvalho, 2011). Contudo, via de regra, as pesquisas não se voltam à relação psíquica entre jogador e jogo, costumeiramente assumindo um viés causal acerca dos efeitos desse sobre aquele, numa direção de mão única. Ignora-se a produção simbólica possível no jogo e o contato com formas arquetípicas nele presentes.

Em muitos RPGs digitais a narrativa típica do mito do herói é facilmente identificável, e sob a perspectiva da psicologia analítica, a figura do herói é um arquétipo com o qual a consciência do indivíduo frequentemente pode se identificar (Hopcke, 2011). Sendo assim, encontra-se aí um elemento central na ideia de que jogadores e os personagens criados por eles mantêm uma relação psíquica deveras próxima.

Considerando tanto a criação inicial do personagem como seu desenvolvimento ao longo da aventura como sendo frutos de fenômenos e processos psíquicos (decidir entre uma ou outra raça para o personagem, sua classe, profissão, etc.), torna-se importante manter em mente que não existem fenômenos psíquicos gratuitos; esses são “essencialmente dirigidos para um fim” (Jung, 1911/2011, p. 80). Posto que a psique humana é composta por consciente e inconsciente, considera-se a ideia de que no processo criativo de construção e desenvolvimento do personagem estejam envolvidas forças de ambas as naturezas, sendo ilusório pensar que é a consciência do jogador que dirige todo o processo, a todo o momento, enquanto constrói e desenvolve seu personagem (Jung, 1922/2011).

Dessa forma, o herói configura-se como uma constelação de elementos da psique do jogador, tanto de ordem consciente quanto inconsciente, funcionando de forma coordenada. Pela relação dinâmica entre jogador e personagem, portanto, a figura do herói pode transformar-se em símbolo, servindo como uma espécie de elo entre consciência e inconsciente.

O funcionamento da psique

Em seu funcionamento, a psique conta com os arquétipos e símbolos que deles derivam para construir a ponte entre a consciência do sujeito e seu inconsciente. Pode-se entender o arquétipo como um campo de força que tem sua raiz na psique objetiva - uma parcela da psique total e um substrato inconsciente *a priori*, comum à toda a humanidade - que exerce influência sobre os elementos da psique. Ao coordenar elementos psíquicos de maneira a formarem certas imagens e padrões emocionais e comportamentais, podemos, de fato, ver o arquétipo manifestado (Whitmont, 2010).

A título da reflexão proposta nesse trabalho, destacam-se quatro arquétipos básicos: a persona, a sombra, o si-mesmo e o herói. A persona, cujo termo faz referência à máscara do ator da Antiguidade, refere-se a um esforço de adaptação à realidade externa (Whitmont, 2010). Trata-se da máscara que usamos ou papel social que desempenhamos em certas ocasiões. Age-se de uma forma no ambiente de trabalho, de outra com amigos, de outra com alguém que suscita interesse afetivo e assim sucessivamente. Todos os diferentes tipos de postura e atitude têm em comum o esforço na direção de adaptação ao que é esperado socialmente do indivíduo - ou ao que ele fantasia ser esperado. A persona teria, portanto, a

função de mediadora entre o mundo externo e o indivíduo e seria a manifestação visível de nossa personalidade (Hopcke, 2011).

Segundo Kast (1997), a sombra é formada pelos aspectos de nossa personalidade que temos dificuldade de aceitar ou negamos. Se a persona é o que mostramos de nós mesmos ao mundo, a sombra é o que procuramos esconder, conscientemente ou não. Ao serem relegados às margens do que acreditamos ser, os elementos e características que compõem a sombra são reprimidos e, por consequência, são frequentemente projetados em outras pessoas e objetos. Essa dinâmica é fruto da auto regulação exercida pelo inconsciente, que procurará expressar através da projeção aquilo que é reprimido, buscando compensar posturas unilaterais adotadas pela consciência. Embora os aspectos sombrios projetados em outra pessoa ou objeto sejam normalmente identificados pelo sujeito como algo negativo, há a possibilidade de sua reintegração à consciência quando uma postura de reflexão e reconhecimento pessoal é assumida.

O processo regulatório observado no dinamismo da psique é coordenado pelo si-mesmo. Se o ego é o centro do campo da consciência (Jung, 1939/2011), o sujeito consciente, então o si-mesmo seria o sujeito da totalidade da psique, abarcando também o inconsciente e sendo vivenciado pela consciência “como se fosse um sistema de planejamento central que não faz parte do sistema consciente mas que o inclui e afeta” (Whitmont, 2010, p. 192). O si-mesmo carregaria as potencialidades de desenvolvimento do indivíduo e apontaria nessa direção com o propósito de equilibrar unilateralidades e, assim, desenvolver potenciais e aspectos antes negados ou desconhecidos.

Possivelmente, o arquétipo mais bem conhecido é a figura do herói, presente nos mitos, na literatura, no cinema e também nos jogos. Jung considera que o herói é um dos arquétipos com o qual a consciência mais facilmente se identifica (Jung, 1911/2011), especialmente pelo fato de que a jornada empreendida pelo herói no mito carrega em si o processo de individuação do sujeito, no qual se encontra a possibilidade de desenvolvimento de uma singularidade verdadeiramente íntima, fruto de um afinamento com o si-mesmo. Esquemáticamente, segundo von Franz (1981), o processo de individuação ocorreria em quatro fases sem ordem particular e interdependentes: a desidentificação com a persona; o confronto com a sombra; o embate com a *anima* ou *animus* - as dimensões femininas e masculinas no homem e na mulher, respectivamente - e o encontro com o si-mesmo.

Embora a figura do herói traga consigo a representação das etapas do processo de individuação, para que se possa tomar proveito dela é necessário mantê-la a certa distância. A identificação com o herói, assim como com qualquer outro arquétipo, pode gerar a inflação do ego, o que prejudicaria o desenvolvimento psíquico do sujeito (Hopcke, 2011).

Os jogos de RPG e suas potencialidades

Toda interação com um mundo digital deve ser mediada, por um lado, por uma máquina e, por outro, por uma persona criada pelo sujeito. É através dessa persona digital que as relações com o mundo virtual se darão, da mesma forma que é através de nossas personas que somos vistos e interagimos com o mundo real. No caso do RPG, a persona do jogador é também seu herói no jogo, aquele com quem lutará com monstros e recolherá tesouros. No caso do MMORPG, as aventuras podem ser realizadas com outros jogadores ao redor do globo, que funcionariam como os auxiliares do herói no empreendimento de sua jornada.

Como o processo de criação e desenvolvimento do herói no jogo

é voluntário, o produto final certamente carregará elementos psíquicos do jogador que o criou. Alguns de seus conteúdos psíquicos encontram-se projetados ou manifestos no herói. Dessa forma, o ambiente digital ou imaginário onde encontra-se o herói é também um espaço psicológico do mundo interno do indivíduo e de relação entre seus elementos. Possibilita-se o encontro de conteúdos conscientes e inconscientes no virtual ou imaginário e, assim, abre-se a chance de integração entre eles, o que vem a desenvolver uma nova atitude do sujeito perante si mesmo e o mundo, desde que sua personalidade esteja apta a vivenciar o processo e incorporar seus resultados.

Realizando entrevistas com jogadores de RPG de mesa, Serbena (2006) mostra o relato de um participante: “O RPG faz muito ‘isso, de entrar em contato consigo mesmo (...) através da projeção, como você se projeta no personagem” (p. 161). No MMORPG, uma pesquisa piloto realizada com jogadores de World of Warcraft (WoW) mostrou, segundo um dos participantes, que “no jogo as pessoas refletem o que são e como agem na vida real, desde como cuidam do personagem, da sua profissão, de comprometimento com algum objetivo... cada um do seu jeito.” Os conteúdos projetados no herói também podem se configurar como elementos compensatórios, com o herói tendo uma característica ou habilidade que o jogador não possui e gostaria de possuir ou desenvolver, ambas complementares a elementos da consciência do sujeito, como se pode ver na fala de outro entrevistado por Serbena (2006): “eu sempre me achei um cara tímido e feio, e sempre joguei com personagem que era no mínimo médio. Nunca joguei com um personagem feio, sempre o personagem era daí para cima. Se o personagem não era bonito, era médio”.

Aspectos relacionados à sombra também podem surgir na relação com o herói. Os entrevistados por Serbena (2006) relataram que é comum que se queira criar um personagem perfeito, ideal e poderoso em um primeiro momento de jogo. Contudo, a vivência nesse espaço imaginário e o contato com os elementos da psique em jogo gradativamente alteram a percepção que se tem do herói “quase nunca você pensa que as pessoas têm coisas ruins. Com o tempo você vai jogando RPG mais um pouco e você vai percebendo que é interessante que este personagem tem algumas limitações também e ponto”.

No caso do MMORPG, a pesquisa piloto realizada também apontou fator semelhante. Como resposta à pergunta que indagava sobre aprendizados provenientes da experiência com o jogo, jogadores frequentemente aludiam a ter aprendido sobre o poder da cooperação e o fato de que, por mais que quisessem, não poderiam desempenhar certas tarefas sozinhos, necessitando da ajuda de outras pessoas. Tais posturas mostram um contato mais próximo com o reconhecimento de impotências pessoais, frequentemente situadas na sombra do indivíduo devido aos valores individualistas e à ideia do “*self made man*” presentes na cultura ocidental. “Comecei a jogar world of warcraft e ao momento que vi que o meu individualismo no jogo não era capaz de me levar a diante, comecei a criar amizades no jogo, me juntar a grupos e lutar juntos por um ideal maior.” (sic).

A interação com o mundo fantástico e com os outros jogadores nele presentes também propicia o contato com certos aspectos da persona do sujeito que, após elaborados, contribuem para seu desenvolvimento pessoal. Na pesquisa com jogadores de WoW, têm-se muitos jogadores relatando terem aprendido respeito às diferenças e ao próximo, como pode ser visto nos trechos: “[Aprendi sobre] a questão do respeito ser a base de tudo na nossa vida com o próximo, seja ele real, ou virtual.”; e “Você geralmente aprende a lidar

com todo o tipo de pessoas, ter paciência com situações, aprende a dividir, e muitas coisas. Afinal, temos pessoas por trás de personagens e nada mais interessante do que colocarmos a vida real em prática lá dentro.”

Nota-se, portanto, que o RPG apresenta possibilidades interessantes de contato com e desenvolvimento de dimensões e características do jogador que não haviam sido exploradas anteriormente. Além de aprendizagens morais, como o respeito, o jogo também proporcionou o amadurecimento de alguns jogadores: “aprendi a lidar melhor com as pessoas, a ter mais tato, conversar melhor com elas e não simplesmente explodir.”. Semelhantemente, a experiência também pode vir a fortalecer o ego do jogador, que no caso, aprendeu a “ignorar opiniões/insultos de pessoas que não conhecem tal assunto ou insulta os outros sem motivo.” (sic).

Contudo, a experiência também pode ser prejudicial ao indivíduo quando o papel do jogo em sua vida assume um nível de importância e dedicação que o afasta do mundo real. Além dos prejuízos sociais, escolares ou profissionais já discutidos na literatura (Abreu, Karam, Góes, & Spritzer, 2008), do ponto de vista da dinâmica psíquica o que pode ocorrer é a identificação com o arquétipo do herói, o que prejudica o desenvolvimento do sujeito ao inflar seu ego, assim como a identificação com a persona no jogo.

Quando o jogador encontra-se imerso no jogo ao ponto de viver para ele, renegando as outras dimensões de sua vida no mundo real, o que ocorre é uma não-diferenciação - ou identificação - com a persona manifestada através do herói. O jogador torna-se seu personagem e passa a viver mais através dele do que de sua consciência no mundo real. Ele é tomado pelo campo de força dos arquétipos presentes no jogo e, dessa forma, torna-se compulsivo por ele (Whitmont, 2010).

O jogador que encontra-se nessa situação, identificado com sua persona virtual, gradativamente põe às margens de sua vida o mundo real e o sujeito que se é na realidade aos poucos é tomado pela sombra. O indivíduo passaria, então, a procurar escapar cada vez mais do mundo concreto e de suas demandas, imergindo-se de forma mais intensa no mundo virtual e configurando assim uma condição de dependência.

O mito do herói nos mostra que aquele que adentrar no novo campo de existência (o mundo desconhecido, mágico ou, no caso, virtual) e não trazer os tesouros - ou aprendizados - que lá adquiriu de volta ao seu mundo cotidiano, terá um destino trágico no qual seus tesouros lhe serão tomados e sua existência será permeada pela tragédia (Campbell, 2004). Quando o herói tem um ego estruturado o suficiente para se aventurar fora de seu cotidiano, coletar os tesouros presentes fora dessa esfera e a ela retornar posteriormente, vemos que os ganhos podem ser significativos. O que se depreende da fala dos entrevistados é um resultado final de reconhecimento de dificuldades e limites pessoais, acompanhado de uma elaboração desses aspectos que se traduz em um desenvolvimento pessoal singular, em acordo com seu si-mesmo.

Conclui-se, portanto, que o RPG pode constituir-se tanto como uma experiência negativa, no caso da identificação com o herói e a persona virtual, e eventualmente se configurar como vício, assim como pode ser vivido como algo positivo, que traz ganhos à vida real dos jogadores e os auxilia em seu autoconhecimento e na maneira como se portam diante do mundo.

BIBLIOGRAFIA

- Abreu, C.N., Karam, R. G., Góes, D.S. & Spritzer, D. . (2008). Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. *Revista Brasileira de Psiquiatria*, pp. 156-167.
- Alves, L.R. (2004). *Game over: jogos eletrônicos e violência*. Tese de Doutorado. Salvador: Universidade Federal da Bahia. Fonte: http://www.lynn.pro.br/admin/files/lyn_artigo/685ef5af57.pdf
- Alves, L. & Carvalho, A.M. (2010). Videogame e sua influência em teste de atenção. *Psicologia em Estudo*, pp. 519-525.
- Alves, L. & Carvalho, A.M. (2011). Videogame: é do bem ou do mal? Como orientar pais. *Psicologia em Estudo*, 16(2), pp. 251-258.
- Aranha, G. (2006). Jogos Eletrônicos como um conceito chave para o desenvolvimento de aplicações imersivas e interativas para o aprendizado. *Ciências & Cognição*, pp. 105-110.
- Campbell, J. (2004). *O herói de mil faces*. São Paulo: Editora Pensamento.
- Ferguson, C.J. & Kilburn, J. (2010). Much Ado About Nothing: The Misestimation and Overinterpretation of Violent Video Game Effects in Eastern and Western Nations: Comment on Anderson et al. (2010). *Psychological Bulletin*, pp. 174-178.
- Gentile, D., Lynch, P.J., Linder, J.R. & Walsh, D.A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of adolescence*, pp. 5-22.
- Hopcke, R.H. (2011). *Guia para a Obra Completa de C. G. Jung*. Petrópolis: Editora Vozes.
- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*. Editora Perspectiva.
- Jones, G. (2004). *Brincando de matar monstros - por que as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta*. Editora Conrad.
- Jung, C.G. (1911/2011). *Símbolos da transformação*. Petrópolis: Editora Vozes.
- Jung, C. G. (1916/2011). Inconsciente pessoal e inconsciente coletivo. Em C. G. Jung, *Obra completa - O eu e o inconsciente* (Vol. 7/2). Petrópolis: Editora Vozes.
- Jung, C.G. (1922/2011). *Relação da psicologia analítica com a obra de arte poética*. Em C. G. Jung, *Obra completa - O espírito na arte e na ciência* (Vol. 15). Petrópolis: Editora Vozes.
- Jung, C.G. (1939/2011). *A vida simbólica*. Em C. G. Jung, *Obra Completa - A vida simbólica* (Vol. 18/1).
- Jung, C.G. (1958/2011). *A função transcendente*. Em C. G. Jung, *Obra completa - A Natureza da Psique* (Vol. 8/2). Petrópolis: Editora Vozes.
- Jung, C.G. (2008). *Chegando ao inconsciente*. Em C. G. Jung, *O homem e seus símbolos* (pp. 15-132). Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira.
- Kast, V. (1997). *A dinâmica dos símbolos*. (M. C. Mota, trad.). São Paulo: Edições Loyola. (Original publicado em 1990).
- Martinez, V.C. (2009). "O brincar e a realidade"... virtual: videogame, assassinatos e imortalidade. *Estilos da Clínica*, pp. 150-173.
- Pereira, O. C., Neca, L. D., Facchini, A. H., Lima, T. P. & Freitas, L. V. (2012). Jogar videogame como uma experiência simbólica: entrevistas com jogadores. *Boletim de Psicologia*, pp. 81-91.
- Serbena, C.A. (2006). *O mito do herói nos jogos de representação (RPG)*. Tesde de doutorado. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina.
- Smyth, J.M. (2007). Beyond self-selection in video game play: an experimental examination of the consequences of massively multiplayer online role-playing game play. *CyberPsychology & Behavior*, pp. 717-721.
- Sublette, V.A. & Mullan, B. (2012). Consequences of Play: A Systematic Review of the Effects of Online Gaming. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(1), pp. 3-23.
- Von Franz, M. L. (1981). O processo de individuação. In: C. G. Jung (Org.), *O homem e seus símbolos*. (M. L. Pinho trad.; pp. 160-229). Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira.
- Whitmont, E.C. (2010). *A busca do símbolos* (14ª ed.). São Paulo: Cultrix.