

ROLE-PLAYING GAME (RPG) E PSICOLOGIA: DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES E FUNÇÕES EXECUTIVAS¹

Raphael Dutra Bazarelo²
Auxiliatrice Caneschi Badaró³

RESUMO:

O presente artigo buscou uma possível articulação entre as habilidades cognitivas, em especial as funções executivas, e o RPG (Role-playing game). Objetivou-se então, as mediações que conectassem o RPG como jogo de diversas plataformas com a psicologia, buscando particularmente a relação entre o jogo e o desenvolvimento das habilidades cognitivas, com foco especial em funções executivas. Apresentam-se também as referências neuropsicológicas das funções executivas. Foi investigado o estado da arte das produções acerca do RPG no contexto da psicologia - por meio de uma revisão narrativa - em especial a psicologia cognitiva, bem como a conceitualização das habilidades cognitivas e das funções executivas. Foram buscadas referências em diferentes bases de dados, a partir das palavras chaves: RPG; role-playing game; habilidades cognitivas; cognitive skills, combinadas e alternadas. Observou-se que a temática ainda possui poucos artigos, sendo selecionados trabalhos que apresentassem os conceitos de RPG em geral, aparecendo o RPG de mesa e o RPG virtual como expressões do mesmo, além de sua articulação com o conceito de jogos. Por fim foi possível explicitar as relações entre as categorias chaves nos artigos encontrados, apresentando uma síntese dos conteúdos e indicando suas possibilidades para uso clínico e no treino de habilidades, explorando um aspecto possível para a psicologia.

Palavras-Chave: Habilidades cognitivas. Funções executivas. RPG. Role-playing game.

ROLE-PLAYING GAME (RPG) AND PSYCHOLOGY: SKILLS AND EXECUTIVE FUNCTIONS ENHANCEMENT

ABSTRACT:

The present article aims to search a possible relation between cognitive skills, especially executive functions, and RPG (Role-playing game) as a technique to enhance cognitive skills. As for, it is proposed to present the mediations that connects multiple RPG types with psychology, especially looking for the relation between the game and the development of cognitive skills, focusing in the executive functions. The neuropsychological references of the executive functions were also searched. Productions related to psychology, especially cognitive psychology, were searched –

¹Artigo de trabalho de conclusão de curso de Graduação em Psicologia do Centro Universitário Academia, na Linha de Pesquisa Práticas clínicas. Recebido em 19/04/2021 e aprovado, após reformulações, em 19/05/2021.

²Mestre em Serviço Social pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF) e discente do curso de graduação em Psicologia do Centro Universitário Academia (UNIACADEMIA). E-mail: rafdbaz@hotmail.com

³Mestre em Psicologia clínica pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF) e docente do Centro Universitário Academia (UNIACADEMIA). E-mail: auxiliatricebadaro@uniacademia.edu.br

as a narrative review - as well as the conceptualization of cognitive skills and executive functions was presented. References were searched in different databases, using the keywords: RPG; role-playing game; habilidades cognitivas; cognitive skills, as the subject has yet few articles published. Therefore, works that use RPG's concept in general were searched, whether in tabletop use or virtual use and their articulation with game concept. By the end, it was possible to explicit the relation between the key categories, allowing to present a synthesis, pointing out their possibilities in clinical use and for skills enhancement, exploring its possible aspect for psychology.

Keywords: Cognitive skills. Executive functions. RPG. Role-playing game.

1 INTRODUÇÃO

O RPG (Role-playing game), ou jogo de interpretação de papéis, surgiu em 1979 criado por dois americanos, Gary Gygax e Dave Arneson, jogadores e criadores de jogos militares. Ambos criaram, a partir desse modelo de jogo, uma nova proposta em que os jogadores controlariam não mais exércitos inteiros, mas personagens que teriam habilidades específicas e se enfrentariam em batalhas. Disso surgiu o primeiro RPG, Dungeons and Dragons (D&D) ou, em tradução livre, Calabouços e Dragões, que abriu a porta para diversos outros sistemas e cenários para um jogo que utiliza características presentes em outras artes, como o teatro, a contação de histórias e a literatura, de acordo com Miranda (2005) e Silva (2008). Destacam-se os aspectos presentes no sistema Dungeons and Dragons, mas vale apontar que existem outros sistemas que valorizam características diferentes, que muitas vezes variam conforme o cenário do jogo (cyberpunk, steampunk, terror, aventura medieval, histórico, etc.).

Durante o jogo - história conduzida por um narrador (o mestre ou Dungeon Master) – os jogadores interpretam personagens a partir de fichas que criam, com características físicas, psicológicas, vínculos e defeitos, além das habilidades mais comuns presentes em todos (força, destreza, constituição, carisma, sabedoria e inteligência, conforme descrito nas fichas dos jogadores). Segundo Saldanha e Batista (2009), para que o jogo aconteça é importante não somente o mestre e os jogadores, mas é necessário que o primeiro tenha a habilidade de envolver e motivar os jogadores a partir do seu repertório de referências de todos os tipos. Dito isto, visou-se, neste artigo, por meio de uma revisão narrativa, buscar o estado da arte das produções acadêmicas sobre o RPG, e como este já vem sendo apropriado em especial pela psicologia cognitiva.

O segundo elemento a ser analisado neste trabalho foram as habilidades cognitivas, sendo as funções executivas o foco de interesse da discussão. Faz-se necessário delimitar as funções executivas enquanto particularidade das habilidades cognitivas e buscar, nas referências levantadas sobre o RPG, as possibilidades deste jogo desenvolver as funções executivas. Para tanto, foi necessário referenciar na literatura o que são e como se desenvolvem as funções executivas. Em algumas referências, como Anastácio et al (2016), as autoras já indicam a possibilidade do desenvolvimento das habilidades cognitivas no Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)⁴ como World of Warcraft (WoW).

Outros autores, como Veiga et al (2008) e Amorim et al (2015), buscaram correlacionar habilidades sociais e jogadores de RPG sendo os primeiros com esquizofrenia social e no segundo caso o desenvolvimento de habilidades sociais para manejo de situações ansiogênicas como estratégia clínica. Outro elemento encontrado foi o uso do RPG como intervenção no treino de habilidades para enfrentamento do risco de uso abusivo de substâncias como encontrado em Araújo, Oliveira e Cemi (2011). Assim, percebe-se, introdutoriamente a vasta gama de possibilidades oferecidas pelo RPG para desenvolver habilidades cognitivas e mais especificamente, as funções executivas. Desta forma, busca-se neste trabalho articular as produções acerca do RPG e as habilidades cognitivas, em especial as funções executivas, discutindo possibilidades para o desenvolvimento de habilidades, mas também como aporte para a clínica psicoterápica, como recurso a ser utilizado.

2 PENSANDO O RPG: UTILIZANDO O JOGO COMO TÉCNICA, INVESTIGANDO SUAS POSSIBILIDADES

O RPG já é considerado tanto pelas ciências tecnológicas, no que diz respeito principalmente aos jogos eletrônicos, e também a sua possibilidade como ferramenta pedagógica, relacionados à área da educação, muitas vezes associados a relatos de aplicação em sala de aula, do ensino fundamental ao superior. No que se refere à Psicologia e à Ciência cognitiva, apresentam-se tão somente incipientes pesquisas

⁴ O Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG), é uma modalidade de RPG jogada Online, na qual os jogadores interagem diretamente entre si, tanto de forma colaborativa quanto competitiva.

em língua portuguesa, mas já uma aplicação direta do RPG no desenvolvimento de habilidades em pesquisas em língua inglesa. Isto aponta para uma possibilidade de expansão deste campo no Brasil.

De acordo com Saldanha e Batista (2009), o RPG está inserido dentro de um contexto em que os jogos fazem parte dos fenômenos culturais das mais diversas sociedades. Diferencia-se pela sua proposição cooperativa, diferente do comum de jogos estimularem a competição, tendo surgido com uma proposta interpretativa, em que os jogadores assumem papéis aos quais devem desenvolver tomando decisões. O autor também apresenta a internet e os computadores pessoais como um potencializador desse processo, possibilitando a criação de uma hipercultura. Esta permite a expansão do uso de jogos, tanto pela disponibilidade de recursos que anteriormente não existiam, como softwares e capacidade gráfica, mas também a criação de redes socioculturais à distância. Dentro do contexto geral dos jogos, então, o RPG aparece como uma ramificação que permite aos jogadores uma maior interação, o que, de certa forma, retorna ao elemento base da ideia de jogo, como uma atividade propriamente social e cultural.

Assim, Limberger e Silva (2014) apontam a importância do jogo de uma maneira geral, como forma de socialização e lazer coletiva, mas também os jogos online como uma forma que possibilita a expansão desse uso, por possibilitar o ato de jogar à distância. Os autores discutem também o papel importante que o jogo tem tomado, ultrapassando a preocupação inicial da psicologia do uso abusivo dos jogos online em geral, para uma perspectiva mais positiva e construtiva. Os autores apontam que o jovem apresentava uma predileção pelo RPG's online, jogo este que permite a interpretação de um papel, uma espécie de teatro de improviso. Os RPG's online permitem a criação de um vínculo de comunidade, algo que permite um pertencimento de grupo e possibilita o desenvolvimento de habilidades sociais, tendo como aspectos positivos "a diminuição da timidez, a promoção da interação social e um momento de confraternização entre amigos". Essas comunidades de jogadores possibilitam, como na vida real, a criação de vínculos reais e duradouros, vínculos esses que muitas vezes o sujeito não consegue desenvolver pessoalmente por vários motivos. Os autores apontam que o papel do jogo para o paciente não é o de cura, mas de "ferramenta auxiliar à terapia", uma vez que o jogo era um elemento positivo na vida do rapaz e pode ser utilizado como parceiro do terapeuta para potencializar uma aprendizagem social que o jovem tanto necessitava.

Outro elemento encontrado acerca do uso do RPG diz respeito à sua utilização como ferramenta terapêutica. Hawkes-Robinson (2008), apresenta o que é o RPG, tanto o seu caráter lúdico do jogo, mas também a sua potencialidade como forma de lidar com crianças e adolescentes, mas não somente com estes grupos, sendo possível também com adultos e idosos. Indica como o jogo pode se tornar um comportamento aditivo, entendendo o mesmo não como um caso particular, mas como expressão de um problema mais amplo, a questão do uso compulsivo como expressão de um transtorno que pode ter como objeto o jogo de RPG, mas também diversas outras formas. O autor aponta, então, as possibilidades terapêuticas apresentadas por esta forma particular de jogo, como desenvolvimento de habilidades sociais, de leitura e comunicação. Uma perspectiva prática, relatada em seguida, implica o uso do RPG como técnica de cuidado com adolescentes em uso abusivo de substâncias.

Araújo, Oliveira e Cemi (2011) apresentam o “Role–Playing Game Desafios”, jogo de cartas que parte da Terapia Cognitivo-comportamental com objetivo de treinar habilidades para enfrentamento às situações de risco para o uso de substâncias psicoativas, mas também contribuir na correção de crenças distorcidas relacionadas ao efeito das drogas. O RPG Desafios foi criado com o intuito de desenvolver a capacidade do indivíduo em buscar apoio social e pertencer a um grupo, mas também em desenvolver o controle inibitório e a flexibilidade cognitiva – funções executivas - como estratégia protetiva de prevenção ao uso de drogas. A técnica menos diretiva também, ao abordar a temática tendo como mediador um personagem controlado pelo jogador, quer nos pareceres que permite uma relação terapêutica menos propensa à resistência do paciente, pois este se vincula e identifica mais com a proposta de tratamento.

Outros pesquisadores, Scattone e Tucci (2018) destacam que a técnica de interpretação de papéis, que já é utilizada, se configura como possibilidade para o tratamento. Apontam o uso das terapias Comportamental e Cognitivo-comportamental como formas de tratamento e cuidado para o uso abusivo de drogas, apontando questões teóricas relativas a ambas, bem como suas diferenças. Entre os elementos em comum destacam o uso da técnica de treinamento de habilidades de enfrentamento como forma de reduzir ou modificar o pensamento disfuncional de que o uso de drogas é positivo ou capaz de ajudar o sujeito a enfrentar momentos de dificuldade e problemas.

Ainda Scattone e Tucci apontam que a prevenção de recaída, como programa de reabilitação, busca modificar determinados comportamentos e pensamentos considerados disfuncionais que contribuem ou levam ao uso de substâncias. Dessa forma, o paciente pode se utilizar de uma forma lúdica como o RPG para construir formas diferentes de pensar e encarar situações problemáticas que o induziriam ao consumo de substâncias. A dissociação do jogador com o personagem permite que aquele construa uma observação diferenciada de situações que precisam de tomada de decisão e implicação nas consequências das decisões. O objetivo do trabalho de Scattone e Tucci é, então, "... avaliar a eficácia do uso do *Role Playing Game* no Treinamento de Habilidades de Enfrentamento das situações de risco para o uso de drogas".

Os mesmos autores discutem que o RPG aparece como uma ferramenta, que pode apresentar uma contribuição ao tratamento, sendo que alguma diferença, mesmo que pequena e limitada - pelas limitações do próprio estudo – se mostraram presentes, seja no compartilhamento e vinculação entre os jogadores, mas também com o fortalecimento da autoconfiança desses sujeitos na recusa às drogas. A abordagem utilizada foi do RPG de mesa, que permitiu aos pesquisadores uma maior margem para manipular a história levando os participantes a se depararem com situações de risco, treinando os mesmos, em um ambiente seguro e controlado, a lidar com essas situações de forma mais positiva. Isto posto, os autores apresentam uma ferramenta que necessita passar por mais testes para comprovar sua eficácia, mas já apontam que a mesma indica uma boa possibilidade de uso terapêutico.

Retomando Saldanha e Batista (2009) apontam, na análise do discurso das entrevistas cinco categorias: conceito de RPG, motivação para o jogo, aspectos positivos, aspectos negativos e atitude defensiva. Na primeira categoria surgiram subcategorias, destacando-se as seguintes – facilitador das relações sociais, terapêutico, projeção de personalidade -, sendo que estas apontam alguns aspectos potenciais para o uso psicoterápico, seja na capacidade de desenvolvimento de habilidades sociais, ou como espaço que permite o sujeito lidar com questões afetivas internas ou de autoconhecimento, mesmo que de forma simulada e controlada dentro do contexto do jogo. Os entrevistados apontam, como principal elemento motivacional para jogar RPG as amizades feitas durante o jogo, ou seja, a possibilidade de construção de vínculos afetivos reais e colaborativos, que extrapolem o ambiente do lazer e fantasioso.

Saldanha e Batista ainda afirmam no que diz respeito aos aspectos positivos do jogo, que os participantes apontaram em suas narrativas as seguintes subcategorias: aumento de raciocínio, diminuição da timidez, função de catarse, prevenção do abuso de drogas, promove a interação social, incentivo à aquisição de novos idiomas, vivenciar diferentes experiências, contato com outras formas de cultura, incentivo à leitura, estimula a imaginação e estimula a criatividade. Pode-se perceber que algumas habilidades cognitivas e sociais são desenvolvidas como consequência desses aspectos, apontados pelos próprios jogadores.

As autoras Amorim et al (2015), apresentam, neste resumo – não foi possível encontrar o artigo completo – a possibilidade do uso do RPG como estratégia clínica de exposição do paciente a situações ansiogênicas, como forma de estimular o mesmo a desenvolver habilidades sociais com as quais possa lidar com esses fatores na vida real. Da mesma forma, lidar com o grupo como forma de apoio, mas de desenvolvimento dessas habilidades também. As autoras apresentam que o protocolo que se propõe permite lidar com “manejo de stress, solução de problemas e enfrentamento de situações”. A proposta necessita do envolvimento do paciente, sendo exposto a situações-problema para ansiedade social, como o contato direto, mas podendo lidar com essas questões de uma forma simulada e lúdica em ambiente terapêutico de grupo.

Outro aspecto indicado sobre o RPG é justamente seu caráter de motivar a aprendizagem de novos conhecimentos e habilidades. Lieberman (2006) aponta que os jogos interativos proporcionam uma possibilidade de contribuir para o processo de aprendizagem por meio da elaboração de problemas que o jogador/aluno/paciente deve resolver, uma vez que o jogador é transportado para outro ambiente devendo lidar com situações que o estimulem a desenvolver habilidades e saberes necessários para o enfrentamento daquela questão, podendo ser extrapolado para questões da vida real, uma vez que a aprendizagem é consolidada pelo sujeito.

Os jogos permitem que o jogador possa testar hipóteses, refazer escolhas e tentar novamente, em um ambiente controlado e podendo receber ajuda de um grupo. Os jogos também apresentam sistema de balanceamento de dificuldade, apresentando sempre desafios compatíveis ao nível de desenvolvimento do jogador, possibilitando que o mesmo tenha uma noção de progresso, recebendo feedbacks sobre suas ações, mas também estímulos reforçadores ou punições de acordo com as decisões que toma, implicando o mesmo nas consequências de suas decisões.

Esse tipo de jogo apresenta um significativo caráter motivacional intrinsecamente, aproximando o participante de informações relevantes para sua vida pessoal, e não somente do avatar com o qual joga.

Segundo Anastácio et al (2016) a simulação, proporcionada pelo jogo World of Warcraft, permite uma aprendizagem de aspectos cognitivos de resolução de problemas e estratégias para tal, criando aprendizagem dessas habilidades. Além disso, quando a jogadora busca auxílio em fóruns de jogadores, acaba por estabelecer vínculos sociais e desenvolver esse tipo de habilidade também, uma vez que os jogos online tanto permitem quanto estimulam a relação entre os jogadores. O jogo também permite o treino da atenção, uma vez que apresenta um conjunto de informações que o jogador precisa articular com a interface gráfica do jogo e com os estímulos sonoros e visuais.

O presente artigo de Souza, Silva e Roazzi (2010) busca apresentar a “Cognitive Mediation Networks Theory” (Teoria das redes de mediação cognitivas, em tradução livre), como uma possibilidade teórica para preencher, o que os autores chamam de buraco teórico, presentes nos artigos que buscam fazer mais análises experimentais e estatísticas dos jogadores de RPG online e demais jogos online. Entende-se que os autores buscam justificar, realizar o processo de análise e de elaboração teórica sobre os dados coletados no conjunto das pesquisas sobre as habilidades coletivas relativas ao RPG. O autor apresenta a sua proposição teórica, como uma abordagem contextualista, construtivista e baseada no processamento de informações, partindo de autores como Piaget, Vigotsky e Vergnaud. A proposta da teoria entende que a capacidade de processamento cerebral humana é limitada, fazendo que seja necessário não só objetos físicos nesse auxílio, mas também grupos socioculturais, que auxiliam essa capacidade de processamento.

A pesquisa de Souza, Silva e Roazzi aponta que o conhecimento geral e lógico dos jogadores apresenta um valor significativamente maior do que os não-jogadores, no entanto, nos testes verbal e taxonômico os resultados não apresentaram grande diferença. Os pesquisadores indicam então, que há, dadas as análises das variáveis, a indicação que o MMORPG pode contribuir para uma melhora das habilidades lógicas e matemáticas. Neste artigo, os autores, além de buscarem dados empíricos que fortalecessem a relação entre o RPG e o desenvolvimento de habilidades, trouxeram também uma proposição teórica que se propõe capaz de abarcar o RPG como técnica.

A pesquisa de mestrado de Miranda (2005) se propõe em caráter exploratório para observar elementos que podem ser abordados no jogo de RPG. No que se refere à subjetividade, o autor aponta a possibilidade de o RPG influenciar “aspectos afetivos e o desenvolvimento da personalidade”; em relação à cognição, o autor aponta que o RPG envolve “imaginação, capacidade criadora, oralidade e percepção”, elementos que estão presentes no que o autor define como duas redes: uma intrínseca (relativa ao jogo e ao desenvolvimento do personagem pelo jogador) e outra rede periférica (conjunto de elementos da cultura que servem como referência que alimenta o jogador); outro elemento apontado é o social, uma vez que o RPG suscita uma relação grupal e colaborativa.

Nas discussões sobre as entrevistas dos jogadores de RPG, o autor aponta que os elementos por ele indicados se encontram presentes tanto nos questionários quanto nas entrevistas realizadas. Subjetivamente os indivíduos apresentam grande envolvimento e expressão de suas personalidades durante o jogo. Cognitivamente foi possível perceber o grande estímulo à criatividade, pela apresentação de problemas a serem solucionados, mas também o estímulo à aprendizagem de novos conteúdos. Do ponto de vista social o RPG proporciona a criação de vínculos e de pertencimento de grupos, sendo que o estímulo ao desenvolvimento de habilidades sociais foi apontado pelos jogadores.

Em sua dissertação, Silva (2008) foca em analisar as diferenças qualitativas entre o RPG tradicional, de mesa (normalmente utilizado o sistema D&D) e o RPG online (o jogo WoW). O autor aponta, dentro de sua amostra, algumas diferenças significativas, como as mediações utilizadas para realização dos jogos, a capacidade de motivação – maior para WoW pelo caráter da recompensa mais imediata – bem como o nível da mediação cultural de ambos; destaca-se também as diferenças de mobilização de recursos cognitivos, e a capacidade, apontada pelo autor, que o jogo online possui de desenvolver um pensamento similar ao científico. Foi apontado que ambos os tipos de RPG’s apresentam “elevada complexidade cognitiva”, o que indica o estímulo de algumas capacidades ou habilidades cognitivas. Diferencia também as duas modalidades, sendo o RPG de mesa como um “deleite literário”, indicando uma possibilidade de seu uso na psicoterapia; a forma online, por outro lado, apresenta uma maior capacidade de estimular o pensamento lógico-matemático e de trabalho em equipe, podendo ser utilizado com um viés educativo.

Outro elemento a se destacar é que o RPG pode ser utilizado como técnica de aprendizagem de habilidades coletivamente e não somente em contexto clínico. O artigo de Salvini et al (2016) apresenta uma proposta de intervenção na produção agrícola e pecuária para mitigação das mudanças climáticas, em especial pensando na redução da emissão de gases do efeito estufa. O projeto chamado de Climate Smart Agriculture (CSA), proposto pela FAO, organização da ONU para a agricultura, busca orientar os produtores rurais para práticas ecologicamente sustentáveis, e que apresentam rentabilidade igual ou maior a médio e longo prazo, sem contar o ganho com a diminuição do impacto climático, diminuição do desmatamento e no controle e prevenção de pragas. O estudo aponta que, dado o caráter dinâmico das mudanças climáticas, a intervenção não pode ser pontual, mas deve ser capaz de causar aprendizagem social.

Isto posto, pode-se perceber que o RPG, utilizado nesse caso, busca organizar o grupo de participantes para que possam tomar decisões coletivamente, com impactos igualmente coletivos, a fim de encontrarem soluções para desafios concretos, bem como estabelecerem vínculos de suporte, desenvolver pensamento crítico e habilidade cognitivas, como por exemplo a tomada de decisão, resolução de problemas e flexibilidade cognitiva (dentro das funções executivas). O RPG é apontado como uma possibilidade de mimetização do mundo real, criando possibilidade de aprendizagem de habilidades sociais e cognitivas que podem ser postas em prática. O estudo aponta também três aspectos da aprendizagem social que teriam sido desenvolvidas nesse estudo experimental, a saber: aprendizagem técnica, aprendizagem socioinstitucional e envolvimento em ações coletivas.

3 AS FUNÇÕES EXECUTIVAS

De acordo com Primi et al (2001), que avaliam os termos habilidades e competências a partir da prova do ENEM, o termo habilidade se caracterizaria como a potencialidade de os indivíduos realizarem um conjunto de tarefas, a partir do referencial de Carroll. Desta forma, os autores diferenciam as habilidades cognitivas das aptidões, sendo que as habilidades teriam maior flexibilidade e poderiam ser modificadas e treinadas, não sendo preestabelecidas em marcos rígidos como traços próprios do sujeito, como no caso das aptidões. Ainda segundo os autores, habilidades e competências se diferenciam na medida em que as habilidades se

configuram como as potencialidades que o sujeito tem que podem ser desenvolvidas para competências a partir de treino.

Mesmo a pessoa possuindo habilidade para determinado aspecto, se não aprender a utilização do mesmo como uma competência, ou seja, como utilização prática, esta não se desenvolve por si mesma. A partir destes autores, Primi et al, podemos compreender, então, as habilidades cognitivas como uma potencialidade a ser treinada e desenvolvida (aprendida), que se configura como uma competência, a utilização prática destas habilidades. Estas são um grande conjunto de capacidades de processamento cognitivo que são de diversas matizes, como, linguagem, resolução de problemas, comparação de dados, interpretação de informação, reorganização de dados, construção de argumentos.

O trabalho de Zompero et al (2018), vai ao encontro do trabalho de Primi et al (2001), na medida em que apresenta algumas habilidades cognitivas a serem desenvolvidas em um projeto de educação científica na escola, no caso, os autores ainda diferenciam o que chamam de habilidades cognitivas de baixa ordem e de alta ordem, conforme o referencial teórico de Zoller. Desta forma, o que fica claro, é que são citados conjuntos de habilidades como sendo habilidades cognitivas, mas pouco se define sobre o que de fato elas são. Desta forma, para este trabalho, foi necessário fazer um recorte, uma vez que as habilidades cognitivas são um conjunto vasto, e escolheram-se as funções executivas e sua possibilidade de desenvolvimento pelo RPG.

Para Ramos et al (2017), os jogos cognitivos permitem a aprendizagem e desenvolvimento das habilidades cognitivas, jogos estes sendo utilizados no contexto escolar, no caso deste artigo, e relatam as capacidades dos mesmos desenvolverem as funções executivas, uma vez que habilidades como regulação emocional e autorregulação do comportamento, lidam com a frustração, habilidades trabalhadas via jogos. De acordo com as autoras, as funções executivas permitem ao indivíduo direcionar e avaliar suas metas e seus comportamentos, bem como modificar suas estratégias por meio de autoavaliação das mesmas e a solução de problemas. Desta forma, segundo as autoras, habilidades cognitivas no geral e funções executivas em particular são beneficiadas em seu desenvolvimento e refinamento por meio dos jogos cognitivos. Como apontado pelas autoras, estudantes tem se beneficiado em grande monta dos jogos cognitivos como recurso lúdico na melhora da motivação e da atenção durante o processo de ensino escolar.

Outro referencial importante, Carvalho (2020), apresenta em uma cartilha elaborada a partir de material disponibilizado pela Universidade de Harvard que a partir dos 3 anos a criança já se interessa mais por atividades recreativas como a contação de histórias, capaz de, com a prática, contribuir para o desenvolvimento da sua memória de trabalho, uma vez que aprendem a manipular e reter mais informação quando desenvolvem enredos mais complexos. Incentivar para que contem suas histórias, que atuem nelas, ou que um grupo crie a história em conjunto, permite à criança desenvolver capacidades relativas à memória de trabalho, autocontrole, criatividade, atenção e flexibilidade cognitiva. As autoras também apontam o papel dos jogos de tabuleiro, em uma faixa etária a partir dos 5 anos, que pelo seu caráter estratégico, as regras do jogo e o movimento dos outros jogadores, estimulam o desenvolvimento da memória de trabalho, do controle inibitório e da flexibilidade cognitiva da criança. Os níveis de complexidade vão se desenvolvendo com a idade, e os jogos adequados à cada faixa etária cumprem um papel de desenvolver as habilidades ao mesmo tempo que motivam a criança e o adolescente, desenvolvendo prazer por aquele tipo de jogo. Um tipo de jogo apontado pela autora, de nosso interesse, é o Dungeons and Dragons, um dos primeiros RPG's, que segundo a autora propiciam ao jogador a necessidade de assimilar regras, mundos imaginários, raças e classes de personagens, metas e estratégias, tudo isso compondo o jogo e contribuindo para as habilidades descritas acima. Como o RPG, tradicionalmente chamado de mesa, em que os jogadores se encontram presencialmente para jogar e interpretar seus personagens permite também o desenvolvimento de habilidades sociais. Cabe apontar que todas estas formas de jogos e habilidades são, atualmente, mediadas e presentes também virtualmente.

Segundo Fuentes et al. (2014), a partir das experiências com reabilitação cognitiva, foi possível perceber a capacidade que o treino cognitivo possui como possibilidade de atenuar (uma perda), mas também desenvolver potencialidades pouco exploradas, tal qual um exercício físico que, se praticado, pode levar a um melhor desempenho e qualidade de vida para o sujeito. Esta possibilidade de treino, se justifica, então, pela plasticidade neural do ser humano. Segundo os autores, as funções executivas podem ser definidas como as habilidades desenvolvidas pelo sujeito que lhe permitem a busca pela realização de metas, resolução de problemas, mudar comportamentos ou adequá-los à situação, ou inibi-los quando inadequados, bem como modificar seus próprios pensamentos a partir das exigências ambientais.

A principal referência para definir as funções executivas é Malloy-Diniz et al. (2016) que as configuram como funções que permitem o sujeito apreender a realidade a qual está inserida, mas também organizá-la, uma função cognitiva do tipo top-down. Os conceitos relativos às funções executivas a serem apresentados, conforme a literatura são aqueles que as entendem pensadas em três categorias: controle inibitório, memória operacional e flexibilidade cognitiva, que se desdobram nas habilidades (planejamento, resolução de problemas, tomada de decisão e raciocínio lógico). É importante, então, delimitar cada uma das categorias.

O controle inibitório age para inibir comportamentos, pensamentos e emoções não adequados ao contexto ao qual o sujeito está inserido, englobando a atenção seletiva, a inibição cognitiva e o autocontrole. Dessa forma, permite o sujeito controlar seus impulsos, uma função executiva quente, mas também escolher qual elemento da realidade pretende focar sua atenção para determinado objetivo. Atua também para filtrar informações, ações e pensamentos; resistir a tentações, distrações e hábitos, bem como permitir que o sujeito possa parar para refletir antes de tomar decisões. A memória operacional, ou memória de trabalho, é aquela que permite ao sujeito trabalhar com informações para a realização de alguma tarefa imediata, permitindo a associação destas informações com outras já armazenadas pelo sujeito.

Já a flexibilidade cognitiva, se associa às duas categorias anteriores e permite ao sujeito criar alternativas e pensar em soluções diferentes para situações-problemas em que não se encontrava apto a resolver, ou que não havia lidado em outros momentos da vida. Permite então, uma verdadeira flexibilidade, tanto em termos de adaptabilidade, como também na construção de possibilidade de resolução de conflitos. Necessita então, que o sujeito seja capaz de fazer análises da situação, inibir respostas automáticas e que seja capaz de criar alternativas novas e mais adequadas à resolução daquele conflito/problema imprevistos. Ambas as categorias das funções executivas permitem o desenvolvimento daquelas funções superiores, como planejamento, resolução de problemas e tomada de decisões.

Cabe indicar que o desenvolvimento das funções executivas ocorre em consonância com o processo de mielinização neuronal, ou seja, é um processo que se inicia na infância e progredirá até o fim da adolescência, podendo, no entanto, ser afetado de acordo com os contextos socioeconômicos e de desenvolvimento da própria criança. Os autores apontam estratégias possíveis para o desenvolvimento das funções executivas na infância, que valem ser destacadas. Baseada nas

pesquisas de Luria, a auto instrução verbal – ou fala privada -, consiste no sujeito conversar e falar para si mesmo no intuito de se orientar para a realização ou não de determinada ação, controlando seu comportamento. Outra estratégia que nos chamou atenção foi o uso de histórias narrativas que poderiam servir de modelo às crianças quando à sua autorregulação, planejamento e autocontrole. Ambas as estratégias podem ser entendidas como potencialmente utilizadas durante o jogo de RPG.

4 UMA SÍNTESE POSSÍVEL: O RPG COMO TÉCNICA PARA DESENVOLVIMENTO DE FUNÇÕES EXECUTIVAS

Ramos e Rocha (2019) apontam o papel que os jogos podem cumprir para a apropriação de determinados conceitos durante o processo de aprendizagem, mas também pela estimulação para a exploração e desenvolvimento de alternativas diferentes para a resolução de problemas. Indicam que pesquisas já realizadas demonstram a contribuição de jogos virtuais no estímulo da motivação, planejamento, raciocínio lógico, e desenvolvimento de funções executivas. Dessa forma, os jogos cognitivos, tratados pelas autoras, seriam aqueles que são capazes de contribuir no treino e desenvolvimento de habilidades cognitivas como “raciocínio lógico, memória, atenção, resolução de problemas”, aliado ao caráter lúdico prazeroso e divertido que os jogos podem proporcionar.

Destacam que os jogos cognitivos, digitais no caso, contribuem para o desenvolvimento de um aspecto das funções executivas essencial para a resolução de problemas, a flexibilidade cognitiva. Em concordância às autoras acima, Laurentiz (2017), aponta a capacidade de as habilidades cognitivas serem desenvolvidas e estimuladas por meio de outras tarefas, no caso, jogos. Segundo ela, o game “Osu!”, se propõe a ser um jogo que melhore o desempenho do jogador em outros jogos, ou seja, foi uma ferramenta construída com a intenção de aprimorar habilidades requeridas por outros jogos, se configurando como um meio - pensado para - o desenvolvimento de habilidades. Isto o diferencia de outros jogos na medida em que, muitos podem ser capazes de desenvolver habilidades cognitivas, mas a maioria não foi construída com este objetivo, permitindo um leque de possibilidades se novos jogos forem criados com essa intenção ou se forem adaptados para tal.

Desta forma, pode-se entender que os jogos, de forma ampla, já são considerados na área educacional e pelo referencial cognitivista, como uma

importante estratégia que facilita o treino de habilidades. Fala-se muito dos jogos cognitivos e virtuais, e até mesmo de RPG's virtuais com essa possibilidade, mas o RPG mais tradicional, o RPG "de mesa" (Tabletop RPG, em inglês), pouco aparece relacionado nesse bojo de jogos. No entanto, cabe destacar, que mesmo com a limitada literatura produzida até então, é possível indicar sua possibilidade nesse sentido. Assim, indicam-se duas possibilidades expressas nos trabalhos encontrados: o uso do RPG no desenvolvimento de habilidade cognitivas (funções executivas) e sociais; e o uso terapêutico clínico do RPG, que pode se valer ou não do treino de habilidades.

Saldanha e Batista (2009) destacam acerca do papel do mestre no jogo, que pode ser assumido pelo terapeuta: este deve possuir o que chamam de acervo básico, um conjunto de referências culturais, literárias, cinematográficas que possam dar cor à história e torná-la instigante e motivacional ao jogador/paciente; os jogadores pacientes devem estar interessados e motivados para a proposta, como em todo contrato terapêutico, no qual o paciente deve estar ciente de como procederão os atendimentos; o outro aspecto é o que os autores chamam de iniciação competente, a capacidade do mestre/narrador tem de envolver e motivar os jogadores para a história. É importante destacar estes elementos para se pensar que o uso psicoterápico do RPG requer também uma preparação e desenvolvimento de habilidades pelo próprio terapeuta.

Isto posto, podemos apontar nos artigos que o RPG é entendido como possibilidade de desenvolvimento de habilidades cognitivas como referenciado por: Anastácio et al (2016), na resolução de problemas e planejamento a longo prazo; Lieberman (2006), no uso de jogos interativos na aprendizagem e desenvolvimento de habilidades, como resolução de problemas e autorregulação; Miranda (2005) na aprendizagem de novos conteúdos e estimulação cognitiva como a criatividade; Silva (2008) que fala sobre o estímulo às capacidades ou habilidades cognitivas; Salvini et al (2016) que aponta o uso do RPG no desenvolvimento de pensamento crítico e habilidades cognitivas, em especial aquelas referentes às funções executivas como tomada de decisão, resolução de problemas e flexibilidade cognitiva; Araújo, Oliveira e Cemi (2011), que trazem o uso prático do RPG no treino de habilidades como controle inibitório e a flexibilidade cognitiva, que são funções executivas; Scattone e Tucci (2018) que objetivam em seu estudo avaliar a eficácia do RPG no treino de habilidades de enfrentamento ao uso de substâncias psicoativas; Primi et al (2001) ao

indicar que habilidades cognitivas podem ser treinadas e desenvolvidas para utilização prática destas, como resolução de problemas e reorganização de dados; Ramos et al (2017) ao apontar os jogos cognitivos como forma de aprendizagem e desenvolvimento das habilidades cognitivas, por exemplo, das funções executivas como regulação emocional e autorregulação do comportamento.

Esta gama de autores apontou como os jogos, jogos online, jogos cognitivos ou explicitamente o RPG apresentam a potencialidade de desenvolverem habilidades cognitivas, no geral, e funções executivas, em particular, sendo que o RPG, pela sua versatilidade pode se configurar dentro de todas estas categorias de jogos. Na cartilha elaborada por Carvalho (2020), outros jogos e brincadeiras - dos quais o RPG apresenta muitos deles em si – também desenvolvem uma série de habilidades, como a contação de história que estimula a memória de trabalho, sendo que quando este processo se torna coletivo e a criança assume o lugar de participante - ou mesmo de quem conta sua própria história - possibilita à criança desenvolver também autocontrole, criatividade, atenção e flexibilidade cognitiva.

Outro jogo que apresenta paralelismos com o RPG são os jogos de tabuleiro, que permitem o estímulo da memória de trabalho, do controle inibitório e da flexibilidade cognitiva da criança, ou seja, atua diretamente no desenvolvimento de funções executivas. E a própria autora apresenta o RPG como possibilidade, contribuindo na assimilação de regras, criação de mundos imaginários, desenvolvimento de metas e estratégias, articulando um conjunto de habilidades cognitivas. A autora ainda aponta que o RPG, em especial o “de mesa”, que se joga presencialmente, permite também o desenvolvimento de habilidades sociais.

Assim, como indicado, é importante destacar que muitos dos autores apontaram também a possibilidade do RPG contribuir no desenvolvimento de habilidades sociais, na medida em que fomenta a interação social presencialmente ou mesmo virtualmente, aspecto que, pelos limites do trabalho, não foi aprofundado. Dessa forma, Saldanha e Batista (2009); Amorim et al (2015); Hawkes-Robinson (2008), que destaca o treino das habilidades sociais de leitura e comunicação; Lieberman (2006); Miranda (2005), que fala sobre a criação de vínculos e pertencimento de grupo; Salvini et al (2016); Limberger e Silva (2014), trazendo a construção do vínculo de comunidade, pertencimento de grupo e diminuição da timidez com os RPG's online, todos esses autores apontam benefícios do RPG em

aspectos referentes às habilidades sociais, sendo que alguns trouxeram elementos específicos, mas a maioria apontou as habilidades sociais de forma genérica.

Da mesma forma, podemos indicar que alguns dos autores relatam experiências ou potencialidades para o uso terapêutico do RPG, seja na psicoterapia ou no treino de habilidades dentro ou fora do ambiente clínico, como apontado por Saldanha e Batista (2009); Amorim et al (2015); Hawkes-Robinson (2008); Araújo, Oliveira e Cemi (2011), apresentando um relato de experiência do uso do RPG fundamentando na Terapia Cognitivo-comportamental. Outro elemento a ser destacado, que foi também indicado por vários dos autores, é o caráter lúdico e motivacional do RPG e do seu uso, percebendo um aspecto positivo do mesmo. Vale discutir que nos estudos sobressaem os aspectos positivos, sendo que os aspectos negativos aparecem somente em pesquisas anteriores relacionadas com jogos online de forma inespecífico, não relacionado ao RPG.

Desta forma, entende-se que o RPG se configura como um jogo, em particular um jogo que possui a capacidade não intencional de contribuir no desenvolvimento de habilidades cognitivas em geral, e funções executivas em particular, que apresenta grande flexibilidade podendo ser utilizado também terapeuticamente e como técnica clínica, capaz de motivar o paciente, permitindo que o mesmo tire proveito da sua utilização no treino de habilidades de forma lúdica. O RPG é um jogo de interpretação de papéis, coletivo, colaborativo, em sua versão tradicional (de mesa), podendo ser também um jogo individual em competitivo (virtualmente), mas sendo possível mesclar todas estas características. Possibilita o desenvolvimento e treino também de habilidades sociais e se configura como uma estratégia ou recurso para o psicólogo que queira utilizá-lo, exigindo de si tão somente sua criatividade. É uma ferramenta que pode ser pensada inicialmente para crianças e adolescentes, mas que pode ser utilizada com qualquer faixa etária que se interesse e esteja aberta à proposta, bastando a vontade de viver aventuras, novas experiências e contar histórias.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho buscou apresentar um panorama geral das produções relativas à temática do RPG, em sua interface com a psicologia, especialmente a psicologia cognitiva, o estado da arte das obras até então publicadas, com o intuito de correlacionar as habilidades gerais utilizadas durante o jogo de RPG – habilidades

cognitivas e sociais – com as funções executivas (uma das habilidades cognitivas). Assim, tanto foram apresentados os artigos e dissertações relativos ao RPG, como também artigos que relacionavam jogos e funções executivas e a definição das funções executivas. Buscou-se neste artigo a articulação de ambas as temáticas, a fim de explicitar os aspectos cognitivos que o RPG pode estimular, mas também apontando possibilidades para seu uso, tanto no treino de habilidades cognitivas e sociais, mas também o uso clínico e terapêutico já apontado em algumas pesquisas realizadas.

Leonel Caldela (2014), escritor e mestre de RPG, apresenta de forma bastante pessoal um relato sobre como o RPG esteve presente e modificou aspectos da sua vida, uma síntese bastante real - e não acadêmica - do que foi apresentado neste trabalho. Destaca os laços de amizade que carrega para a vida, da habilidade que o RPG proporcionou de compartilhar histórias. Mostra o RPG como um emaranhado de possibilidades, “uma espécie de jogos de tabuleiro, no qual o tabuleiro é opcional, e não há vencedores nem perdedores”. Um teatro do improviso cujo palco é um grupo em volta de uma mesa, sem público e sem história pré-definida. Um jogo que permite e demanda colaboração, mente aberta, improviso e versatilidade, ensinamentos que ficam para a vida toda. Mas é, acima de tudo “uma brincadeira de contar histórias *em conjunto*” (grifo do autor), cujo objetivo é tão somente “criar uma narrativa empolgante que divirta a todos”. É possível que a Psicologia tenha grande proveito com o RPG como uma ferramenta que não só seja capaz de desenvolver funções executivas, mas também que permita fortalecer laços e habilidades sociais, dentro e fora do ambiente terapêutico. Mais estudos se fazem necessários para explicitar essas relações, explorando estratégias capazes de fortalecer e promover a saúde mental.

REFERÊNCIAS

AMORIM, V. T. DE *et al.* **O uso do Role play game como protocolo terapêutico não convencional para o transtorno de ansiedade social.** Porto de Galinhas: X Congresso Brasileiro de Terapias Cognitivas, 2015.

ANASTÁCIO, B. *et al.* **Análise da experiência do jogador no World of Warcraft na perspectiva da psicologia cognitiva:** a atenção, a resolução de problemas e a aprendizagem por recompensa. Florianópolis: Revista EducaOnline, v. 10, n. 1, 2016.

ARAÚJO, R. B.; OLIVEIRA, M. M. DE A.; CEMI, J. **Desenvolvimento de Role-playing game para prevenção e tratamento da dependência de drogas na adolescência.** Brasília:Psic.: Teor. e Pesq., v. 27 n. 3, 2011.

CALDELA, L. **A lenda de Ruff Ghanor: o garoto-cabra.** Curitiba: Nerd Books, v. 1, 2014.

CARVALHO, C. F. DE *et al.* **Aprimorando e praticando habilidades de funções executivas com crianças e adolescentes.** Florianópolis: UFSC, Laboratório de Neuropsicologia cognitiva e escolar, v. 1 e 2, 2020.

FUENTES, D. *et al.* **Neuropsicologia: teoria e prática.** Porto Alegre: Artmed, 2. ed., 2014.

HAWKES-ROBINSON, W. **Role-playing games used as educational and therapeutic tools for youth and adults.** Cheney, WA: Eastern Washington University, 2008.

LAURENTIZ, S. **Videogames e o desenvolvimento de habilidades cognitivas.**São Paulo: DATJournal, v.2, n.1, 2017.

LIEBERMAN, D. **What can we learn from playing interactive games?** In: Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences. Santa Bárbara, CA: Lawrence Erlbaum Associates, 2006.

LIMBERGER, L. S.; SILVA, J. C. DA. **Os Role playing games (RPGS) como ferramenta em psicoterapia: um estudo de caso.** Santa Cruz do Sul: Boletim de Psicologia, v. LXIII, n. 139, 2014.

MALLOY-DINIZ, L. F. *et al.* **Neuropsicologia: aplicações clínicas.** Porto Alegre: Artmed, 2014.

MIRANDA, S. E. **Libertando o sonho da criação: um olhar psicológico sobre os jogos de interpretação de papéis (RPG).** 2005. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2005.

PRIMI, R. *et al.* **Competências e Habilidades Cognitivas: diferentes definições dos mesmos construtos.** Brasília: Psicologia: Teoria e Pesquisa, v. 17, n. 2, 2001.

RAMOS, D. K.; ROCHA, A. **Os jogos digitais e o exercício das habilidades cognitivas na resolução de problemas.** Rio de Janeiro: PPGE/UNESA, Revista Educação e cultura contemporânea, v. 16, n. 43, 2019.

RAMOS, D.K. *et al.* **O uso de jogos cognitivos no contexto escolar: contribuições às funções executivas.** São Paulo: Psicologia Escolar e Educacional, v. 21, n. 2, 2017.

SALDANHA, A. A; BATISTA, J. R. M. **A concepção do role-playing game (RPG) em jogadores sistemáticos.** João Pessoa: Psicologia Ciência e Profissão, v. 29, n. 4 , 2009.

SALVINI, G. *et al.* **A Role-playing game as a tool to facilitate social learning and collective action towards climate smart agriculture:** lessons learned from Apuí, Brazil. Wageningen, The Netherlands: Elsevier Ltd, Environmental Science & Policy, v. 63, 2016.

SCATTONE, V. V.; TUCCI, A. M. **Uso do Role-playing game no treinamento de habilidade de enfrentamento das situações de risco para o uso de drogas.** Rio de Janeiro: Estudos e Pesquisas em Psicologia, v. 18, n. 2, 2018.

SILVA, L. X. DE L. E. **Processos cognitivos em jogos de Role-playing:** World of Warcraft vs Dungeons & Dragons. 2008. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2008.

SOUZA, B. C. DE; SILVA, L. X. DE L. E; ROAZZI, A. **MMORPGS and cognitive performance:** a study with 1280 brazilian high school students. Recife: Elsevier Ltd, Computers in Human Behavior, v. 26, 2010.

VEIGA, D. I. *et al.* **As habilidades sociais dos jogadores de RPG.** Curitiba: Psicol. Argum., v. 26, n. 53, 2008.

ZOMPERO, A. DE F. *et al.* **Habilidades cognitivas apresentadas por alunos participantes de um projeto de iniciação científica do ensino médio.** Bogotá: Góndola, Enseñanza y Aprendizaje de las Ciencias, v. 13, n. 2, 2018.