

DUNGEONS & DROGAS: O USO DE RPG DE MESA COMO PRÁTICA TERAPÊUTICA

DUNGEONS & DRUGS: THE USE OF TABLETOP RPG AS A THERAPEUTIC PRATIC

Configurações Roberto Salbego Donicht

Universidade Estadual de Londrina, Londrina, PR, Brasil.

Giana Bernardi Brum Vendruscolo

Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões, Santo Ângelo, RS, Brasil.

DOI: <http://dx.doi.org/10.31512/missioneira.v25i1.1289>

Recebido em: 21.03.2023

Aceito em: 17.11.2023

Resumo: O uso de substâncias químicas é um fenômeno que vem aumentando com o passar dos anos, cada vez mais na sociedade há consumo de substâncias químicas. Conseqüentemente, o número de pessoas dependentes químicas também aumenta e, portanto, práticas terapêuticas eficazes que auxiliem no tratamento desses indivíduos em sofrimento necessitam ser criados, descobertos e aperfeiçoados. Desse modo, o presente artigo tem como intuito apresentar uma pesquisa-ação que ocorreu em uma fazenda terapêutica da região oeste do Rio Grande do Sul, pesquisa essa que tinha como objetivo utilizar o Role-Playing Game de Mesa, o RPG de mesa, para verificar a sua eficácia como prática terapêutica com dependentes químicos. O RPG de mesa é um jogo lúdico e cooperativo de interpretações de papéis, onde há duas figuras-chaves, o mestre responsável por narrar a história, interpretar todos os personagens do mestre e relatar as conseqüências das ações dos jogadores, e, já aos jogadores cabe o papel de interpretar um único personagem e de serem responsáveis pela as suas ações. Verificou-se que a aplicação do RPG de Mesa com dependentes químicos pode colaborar como uma prática terapêutica, havendo inúmeras vantagens, poucas limitações e nenhuma desvantagem perceptível, sendo eficaz principalmente pelas seguintes questões: reforçar habilidades sociais mais adaptativas, possibilitar um conhecimento da história de vida do sujeito, colaborar para o enfrentamento de situações-problemas análogas ou metafóricas a situações-problemas do cotidiano dos jogadores dependentes químicos e por reforçar comportamentos de autoconhecimento. Ainda assim, recomenda-se mais pesquisas para aprofundar o conhecimento sobre a técnica.

Palavras-chave: Dependência Química. Psicologia. Análise do Comportamento. RPG de Mesa.

Abstract: The use of chemical substances is a phenomenon that has been increasing over the years, more and more in society there is consumption of chemical substances. Consequently, the number of chemically dependent people also increases and, therefore, effective therapeutic practices that help in the treatment of these suffering individuals need to be created, discovered and improved. Thus, this article aims to present an action research that took place in a therapeutic farm in the western region of Rio Grande do Sul, research that aimed to use the Table Role-Playing Game, the tabletop RPG, to verify its effectiveness as a therapeutic practice with chemical dependents. The tabletop RPG is a playful



A Revista Missioneira está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional.

and cooperative role-playing game, where there are two key figures, the master responsible for narrating the story, interpreting all the master's characters and reporting the consequences of the players' actions, and, in turn, it is up to the players to the role of playing a single character and being responsible for their actions. It was found that the application of Tabletop RPG with drug addicts can collaborate as a therapeutic practice, with numerous advantages, few limitations and no noticeable disadvantages, being effective mainly due to the following issues: reinforcing more adaptive social skills, enabling knowledge of the history of subject's life, collaborating to face problem-situations analogous or metaphorical to problem-situations of the daily life of chemically dependent players and for reinforcing self-knowledge behaviors. Still, further research is recommended to deepen knowledge about the technique.

Keywords: Chemical Dependency. Psychology. Behavior Analysis. Tabletop RPG.

1 Introdução: iniciando a quest¹

O uso de substâncias químicas em nossa sociedade é uma questão extremamente atual, havendo inúmeros debates – sejam eles sociais, científicos e/ou políticos. O uso de substâncias químicas, lícitas ou ilícitas, é um tema que desperta curiosidade e há a necessidade de uma discussão mais madura sobre a questão. Em 2012, 11 anos atrás, já era sabido que “o consumo total anual de drogas medicinais no mundo inteiro é de cerca de 250 bilhões de dólares, mas o consumo de drogas recreativas é pelo menos dez vezes maior” (IVERSEN, 2012, p. 82).

As drogas lícitas ou ilícitas tornaram-se tão rentáveis que os traficantes estão elaborando drogas cada vez mais potentes, que acabam levando mais rapidamente a dependência, alinhado a isto, ainda temos a grande quantidade de drogas existentes e a facilidade para a sua aquisição (Alvarez & Gomes & Xavier, 2014). Aliás, de acordo com o Relatório Mundial sobre Drogas de 2018 (UNODC, 2018) o mundo está sofrendo uma crise relacionada ao uso de drogas, principalmente de opióides, cocaína, maconha e com o abuso de medicamentos sob prescrição.

Já o Relatório Mundial sobre Drogas de 2019 (UNODC, 2019) nos traz dados ainda mais alarmantes, 35 milhões de pessoas sofrem de transtornos decorrentes do uso de algum tipo de substância química e que necessitam de tratamento. Este mesmo relatório informa que a prevenção e o tratamento são insuficientes ou ineficazes, apenas 1 a cada 7 usuários recebem tratamento, na maioria do globo, principalmente em ambientes prisionais onde o índice é muito mais alarmante.

Agora no Relatório Mundial sobre Drogas de 2022 (UNODC, 2022) temos que houve um aumento recorde na fabricação de cocaína e drogas sintéticas alcançando novos mercados. O mesmo relatório também comenta sobre as lacunas terapêuticas para determinados públicos, em especial as mulheres. Por fim, esse mesmo relatório também argumenta que a pandemia do COVID-19 colaborou para uma redução dos esforços globais para lidar com as problemáticas advindas do uso de substâncias químicas.

Portanto, observamos que o uso de substância química recreativa, seja legal ou ilegal, é uma das características do ser humano social globalizado, onde há sociedade, aparenta haver o uso de substâncias químicas. De fato, Iversen (2012) argumenta que já há constatações que

1 Quest geralmente é considerada como um sinônimo de aventura, missão. Em um jogo de RPG de Mesa, Iniciar a quest seria começar uma nova missão, uma nova jornada.

indicam que demais animais também fazem o uso de drogas recreativas, o ser humano é apenas mais um afetado por esse fenômeno, provavelmente o mais afetado.

Analisando esta realidade, constata-se que a dependência química² é uma problemática séria, necessitando ser avaliada, estudada e solucionada cientificamente. Não através de discursos moralistas ou intervenções religiosas, afinal, “Os resultados tangíveis e imediatos da ciência tornam-na mais fácil de avaliar que a Filosofia, a Arte, a Poesia ou a Teologia. [...] a ciência é a única ao mostrar um progresso acumulativo” (SKINNER, 1953/1998, p.11).

Observa-se a importância de pesquisas que busquem descobrir formas de tratamento para esses usuários, pois, a tendência é que haja cada vez mais usuários, logo um aumento de dependentes químicos. Deste modo, o atual artigo tem como intuito apresentar uma proposta de tratamento que se utilize do Role Playing Game de Mesa (RPG de Mesa) como uma prática terapêutica para usuários de uma Fazenda Terapêutica da região oeste do Rio Grande do Sul, tentando assim compreender quais os possíveis resultados, benéficos ou não, que essa intervenção pode vir a ter.

1.1 Revisão da literatura: compreendendo a função do ilusionista na party³

Compreendendo então as problemáticas referentes ao uso de substâncias químicas, podemos agora iniciar uma explanação sobre Role-Playing Game (RPG) e analisar nos resultados e discussões, a razão do RPG poder ser uma excelente oportunidade de pesquisa e de dispositivo terapêutico. Como o foco dessa pesquisa foi se utilizar do RPG de Mesa, esse é o que será melhor abordado⁴, mas, o que é o RPG?

RPG é a sigla inglesa de Role Playing Game, “jogo de interpretação”, de produção de história. Começou nos EUA no início dos anos 70, surgiu como uma brincadeira, como um jogo de estratégia, a partir de uma combinação entre jogos de guerra (são simulações de batalhas, nas quais espalham-se miniaturas sobre uma mesa e encenam-se batalhas históricas, ou de fantasia), e a narrativa de fantasia, principalmente a de Tolkien (CABALERO & MATTA, 2006, p.4).

Assim sendo, o RPG de mesa é um jogo narrativo que se utiliza da fantasia e imaginação dos jogadores para que o seu andamento ocorra. De modo sucinto, detendo-se ao RPG de mesa, há dois papéis a serem interpretados nesse jogo, sendo a primeira e mais importante para o desenvolvimento do jogo a figura do mestre, que é o encarregado pela a narração dos acontecimentos e é ele o “[...] responsável por todos os outros personagens que não são jogadores, os chamados PdMs – Personagens do Mestre” (JUNGES & GAY & ABEL, 2017, p. 147). O outro papel é desempenhado pelo o resto dos jogadores, os quais interpretaram um personagem específico e serão responsáveis pela as ações desse mesmo e somente este personagem.

Durante o andamento do jogo, o mestre vai impondo desafios e situações-problemas para os jogadores, os quais irão em conjunto fazer escolhas e ações para lidar com o ambiente que os cerca. Portanto, “os jogadores, como atores principais, vão descrevendo o que querem

2 “Na convenção moderna, o termo “dependência” costuma ser usado em detrimento de “vício” (IVERSEN. 2012, p. 82).

3 O Ilusionista nos jogos de RPG de Mesa é geralmente considerado um mago que usa a magia para atuar com lúdico, com a imaginação. Portanto, o uso aqui é uma referência ao RPG de Mesa, que é um jogo lúdico e abstrato. Já o termo “party” é comumente usado para se referir aos jogadores de RPG, se refere ao grupo de jogadores, aos personagens da mesa.

4 Para compreender melhor o Roleplaying Game e suas inúmeras possibilidades de ação, principalmente a nível educacional, conferir o artigo: Silveira Costa, F. P. da, Lima, J. E. de & Almeida, R. P. de. RPG (Roleplaying Game) e seu potencial pedagógico. *Revista de Ciências e Educação*, São Paulo: Americana, UNISAL, p. 323-349. (2011).

fazer e o Mestre do Jogo, como um diretor, diz o que acontece após cada decisão dos jogadores” (SILVEIRA, 2011, p. 97).

Importante ressaltar, o RPG de Mesa difere da maioria dos outros jogos, pois não tem como objetivo instigar a competição entre os jogadores, não havendo vencedores ou perdedores, mas sim jogadores com a intenção de cooperarem entre si, buscando o compartilhamento de experiências, é um jogo cooperativo (JUNGES & GAY & ABEL, 2017).

Além disso, o RPG de Mesa possui inúmeros sistemas e manuais, cada qual com suas próprias limitações, regras, temáticas – há alguns que até mesmo tem como cenário fragmentos da história brasileira - e complexidades. Porém, embora possua uma certa estruturação, o RPG tem como característica ser um jogo extremamente flexível, permitindo que o jogador crie o seu próprio estilo de jogo de acordo com as regras estipuladas pelos sistemas (COSTA & LIMA & ALMEIDA, 2011). Ademais, segundo Silveira (2011) o RPG é uma atividade verbal, lúdica e abstrata.

1.2 Entrando na Dungeon⁵

A metodologia adotada para a realização desse trabalho foi uma pesquisa qualitativa, de cunho exploratório e tendo como delineamento o método de Pesquisa-Ação. Para Thiollent (1998), a Pesquisa-Ação é um tipo de pesquisa social onde o pesquisador realiza uma ação em determinado contexto e dessa ação há a realização de seminários argumentativos onde pesquisador e colaboradores analisam os resultados da ação. Ademais tal ação é realizada em cooperação com os sujeitos da pesquisa e além do propósito acadêmico, ou seja, de produção de conhecimento, também tem como intuito auxiliar os participantes nas demandas que eles possam vir a ter durante o percurso da pesquisa.

Quanto aos objetivos da pesquisa, temos como objetivo geral analisar os resultados do uso de Role Playing Game de mesa (RPG de Mesa) como prática terapêutica a usuários dos serviços de uma Fazenda Terapêutica da região oeste do Rio Grande do Sul. Sendo os objetivos específicos: I - Verificar os comportamentos dos sujeitos no Role Playing Game de mesa (RPG de Mesa); II - Proporcionar um espaço de discussão, sobre a ação após cada mesa, para os usuários dos serviços de uma Fazenda Terapêutica da região oeste do Rio Grande do Sul; III - Investigar como os usuários interagem com a figura de autoridade do pesquisador/mestre; IV - Averiguar se o uso de RPG de mesa colabora para uma melhor qualidade de vida dos usuários, na percepção dos mesmos; V - Investigar a existência de coesão grupal entre os participantes da pesquisa.

Mais especificamente, a pesquisa se propôs a criar um espaço de interação lúdica. Buscando observar como os sujeitos da pesquisa se comportaram e reagiram com a implementação de uma mesa de Role-Playing Game, seja em relação a coesão grupal, a interação com o a figura do mestre e aos benefícios adquiridos pela a prática desse jogo, assim como possíveis malefícios. Ademais, houve a intenção de fornece um espaço de escuta e atenção para os integrantes do grupo, que, de um modo geral são frequentemente marginalizados.

5 Dungeon pode ser considerado um sinônimo de masmorra, é onde geralmente o grupo de jogadores realiza as aventuras.

2 Resultados e discussões: fazendo a dungeon

A presente pesquisa foi realizada em uma fazenda terapêutica da região oeste do Rio Grande do Sul, com seis sujeitos internados na fazenda supracitada e desses seis, apenas dois chegaram ao final dos encontros. Em relação aos dados dos sujeitos, temos as seguintes informações: I - Abraão, 31 anos, estava a três meses em tratamento na fazenda, já havia realizado tratamentos anteriores e as substâncias usadas eram: álcool, maconha e cocaína; II - Cyber, 18 anos, estava quase a nove meses no tratamento na fazenda e as substâncias usadas eram: álcool, maconha, cocaína e crack; III - Aijebe, 35 anos, em tratamento à quatro meses na fazenda, já havia realizado atendimentos anteriores e as substâncias usadas eram: álcool, cocaína, maconha e crack; IV - Cyborgue, 38 anos, em tratamento à três meses na fazenda, já havia realizado atendimentos anteriores e as substâncias usadas eram: cocaína, crack e álcool; V - Fernando, 31 anos, já havia realizado atendimentos anteriores, em tratamento à quatro meses e as substâncias usadas foram: álcool, maconha, cocaína e crack; VI - Mahoks, 36 anos, já havia realizado tratamento anteriores, em tratamento à cinco meses e as substâncias usadas eram: cocaína, crack, álcool e maconha.⁶

Ao todo foram sete encontros realizados, sendo três de observação e de aproximação dos sujeitos e os outros quatro da realização da ação propriamente dita. Ademais, em consonância com os encontros da realização da ação, houve também quatro encontros de seminários, onde participaram cinco pessoas, sendo o pesquisador, a orientadora e os outros três profissionais psicólogos que atuam em fazendas terapêuticas distintas. Dois dos três psicólogos tinham como abordagem teórica a Terapia Cognitiva Comportamental – TCC e o outro, que no caso é o psicólogo da fazenda onde foi realizada a pesquisa-ação, seguindo a abordagem teórica da Psicanálise.

Em relação a ação, o manual do RPG de Mesa utilizado foi o “*Mighty Blade*” (2017) por ser considerado pelo o pesquisador como um manual simples e introdutório para iniciantes no RPG de mesa. Além disso, também foi utilizado uma aventura pronta intitulada “O Mistério de Faendull”, aventura essa que se encontra no site “Coisinha Verde” no setor também intitulado “*Mighty Blade*”. Cada ação durou aproximadamente 1h30min, sendo que elas foram gravadas, discutidas em seminários que também foram gravados e depois descartados. Detendo-se aos resultados da pesquisa, o autor optou por analisar um objetivo específico por vez até finalizar no objetivo geral.

2.1 Resultados e discussões: o comportamento da Party

Então, primeiramente em relação aos comportamentos dos sujeitos no Role Playing Game de Mesa (RPG de Mesa), observou-se que nenhum dos seis sujeitos conheciam o jogo e a grande maioria sequer tinha familiaridade com jogos de tabuleiro no geral, conhecendo no máximo xadrez, damas ou em raros casos o “War” e “Banco Imobiliário”. Portanto, inicialmente os seis comportaram-se com estranheza e curiosidade perante a figura do pesquisador e de sua proposta, os três encontros prévios de observação se mostraram bastante úteis para convencê-los a participar, assim como explicações que se utilizassem dos conhecimentos deles, ou seja,

⁶ Todos nomes são fictícios, são os nomes que os próprios jogadores deram aos seus personagens de RPG, com exceção do último, pois o sujeito desistiu da pesquisa antes de dar um nome ao seu personagem, ficando assim o nome que ele usava para referir-se a raça escolhida.

da cultura deles. Por exemplo: a trilogia de filmes “O Senhor dos Anéis” (2001, 2002, 2003) mostrou-se um excelente material introdutório para explicar o jogo de RPG de Mesa.

Com os seis reunidos, a primeira etapa foi a elaboração dos personagens, aos poucos os comportamentos de estranheza foram dando espaço para os de curiosidade. Ainda na criação dos personagens, os participantes tornaram-se mais sociáveis e conseqüentemente foram trazendo fragmentos de suas vidas. Por exemplo: Quando o autor estava explicando como era determinada raça, o Aijebe lembrou-se do filme “Nárnia” (2005) e já falou também que fora o primeiro filme que ele olhou no cinema em determinada cidade, quando havia se mudado.

Fragmentos sobre a própria relação com o uso de drogas também se fez presente. Como os sujeitos não conheciam como funcionava o RPG de Mesa, o pesquisador utilizou-se de diversos filmes para explicar o jogo e o Fernando não os conhecia, com a justificativa de que já não olhava filme a um bom tempo, pois havia vendido tudo de dentro de casa para usar drogas. Ou ainda quando o Mahoks falou que seria a raça Mahok, que são humanoides de pedra (JUNGES & GAY & ABEL, 2017), e ao referir-se a essa raça ele falou que seria a “pedra”, o que ocasionou risos em todo o resto do grupo, sendo uma clara referência a pedra de crack.

Outra questão que também surgiu foi em relação a própria criação dos personagens. Os jogadores escolheram somente raças resistentes e de alta vitalidade, e ainda em relação a suas classes⁷ foram funções como: Ladino/Ladrão, Guerreiro, Paladino/Guerreiro Religioso e Feiticeiro. Em seminário foi comentando que isso pode refletir e muito cada um dos sujeitos, por exemplo: o Abraão escolheu a classe feiticeiro, uma classe que demanda inteligência como atributo principal, sendo que o Abraão entre os sujeitos participantes era o que mais apresentava algum tipo de dificuldade cognitiva. Ainda temos o Fernando, que escolheu ser um Ladino/Ladrão e falou que no fim das contas estava fazendo ele mesmo, pois o seu personagem sabia tudo o que ele sabia, tendo habilidades como: Contatos no Crime, Eloquentes, Flexíveis, sabendo arrombar portas e pular muros. E em relação a escolha da classe Paladino/Guerreiro da fé, em seminário levantou-se a hipótese que isso provavelmente se deve ao próprio tratamento da fazenda terapêutica, que tem características religiosas em seu funcionamento.

Ademais, durante o andar do jogo, os mesmos foram cada vez mais tornando-se sociáveis e cooperativos. Desde da compra dos itens e escolha de habilidades até a resolução de desafios durante o jogo, os jogadores foram agindo cada vez mais de modo cooperativo e pensando de modo coletivo. Temos dois exemplos, um no início e outro no final da mesa, quando Mahoks estava a pegar as suas habilidades ele pensou em pegar uma para se defender do Aijebe, com medo que ele pudesse atacá-lo, porém quando lhe foi explicado que era um jogo cooperativo ele pegou outra habilidade mais em consonância com o grupo. Ademais, já no final da mesa, na luta contra o boss⁸, Cyborgue estava em apuros sendo atacado por diversos inimigos, Fernando então abandona o seu adversário para ir auxiliar o Cyborgue.

O enfrentamento de situações-problemas também foi algo interessante no comportamento deles. O Aijebe relatou ao pesquisador no período das observações que o mesmo era uma pessoa bastante agressiva e violenta, tendo em sua história de vida inúmeros casos onde saía na rua apenas para brigar com alguém. Porém, durante o jogo, ao deparar-se com um lobo que os

7 Classes são as funções exercidas pelo os personagens dos jogadores, por exemplo: Guerreiro, Mago, Sacerdote e dentre outras. É o que eles sabem fazer.

8 Boss é uma expressão para se referir ao “chefe”, o grande vilão final ou o desafio final da aventura.

atacaria, o mesmo optou por uma aproximação mais pacífica com o mesmo, tentando dialogar com ele e buscando auxiliá-lo a encontrar comida, por mais que isso demanda-se mais tempo⁹. Outra situação interessante, foi quando os mesmos encontraram-se com um portão de uma muralha fechada e então os jogadores pensaram em formas de atravessá-la, até que Fernando então utilizando-se de suas habilidades, escala a muralha e abre o portão pelo o outro lado.

Esses inúmeros achados na pesquisa ao se observar os comportamentos dos sujeitos só colaboram com demais achados da literatura científica sobre o assunto. Raul Gutierrez (2017) em sua pesquisa intitulada “*Therapy & Dragons: A Look into the Possible Applications of Table Top Role Playing Games in Therapy with Adolescent*”¹⁰ demonstra que o RPG de mesa colabora para uma melhora no desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais, algo que ficou bastante explícito durante as sessões. Durante as sessões os jogadores demonstravam um claro clima amistoso, interagiam entre si e com a figura do mestre, além de contarem histórias e se divertirem, sendo um ambiente de bastante interação social.

Ainda em relação aos enfrentamentos de desafios colocados pela a figura do mestre aos jogadores, é perceptível como isso pode colaborar no desenvolvimento cognitivo e criativo dos jogadores, o que também vai de encontro com a literatura (GUTIERREZ, 2017). Foi o jogo que permitiu Aijebe realizar uma outra forma de abordagem ao seu adversário e também foi o jogo que fez os jogadores dialogarem entre si e escolherem a melhor forma de ação perante o desafio do portão fechado.

Além disso, a ação do RPG de mesa permitiu inúmeras situações de diálogo entre os jogadores, incluindo a figura do mestre também. Em três observações e quatro encontro de jogos, o pesquisador/mestre que era uma figura até o momento totalmente desconhecida para os mesmos, conseguiu dialogar com eles e conhecer bastante da história de vida dos participantes, desde a relação deles com o uso de drogas, como também diversas outras questões como: Relação Familiar, autoimagem, perspectivas de futuro, estigmas sociais, situações que costumam usar drogas e dentre outros. Em seminário, esse foi um dos principais achados, a facilidade com que o RPG de Mesa consegue produzir conhecimento sobre os sujeitos.

Isso é muito relevante, pois de acordo com a Análise do Comportamento o ato de usar drogas é muito mais do que apenas um ato neuronal, é um comportamento, é apreendido em um processo histórico de relação do usuário com o seu ambiente (BORLOTI & HAYDU & MACHADO, 2015). O RPG de Mesa permite desbravar melhor esse ambiente dos sujeitos e de um modo relativamente rápido e seguro. É preciso compreender que o uso de substâncias químicas não é algo apenas biológico, mas sim o resultado de três variáveis, sendo elas: I – Questões filogenéticas (herança genética) e neurofisiológicas (interações sinápticas); II – A história de vida única do sujeito e sua relação com essa história (contingências sociais, como relacionamento com a família, amigos, trabalho, etc.); III – As práticas sociais (compreende-se aqui a cultura) que de algum modo reforçam e/ou punem comportamentos referentes ao uso de algum tipo de substância química (tais como casamentos, ritualísticas, tabus, uso medicinal, uso recreativo, etc.) (BORLOTI & HAYDU & MACHADO, 2015). Em síntese, uma tríade Bio-Psico-Social, cada qual com a sua importância indissociável das outras partes que condiciona o

9 Uma das habilidades do Aijebe o permitia dialogar com animais, inclusive foi comentado na fazenda que ele tinha uma relação bem positiva e amistosa com os animais de um modo geral.

10 “Terapia e Dragões: Uma análise nas possibilidades de aplicação do RPG de Mesa em terapias com adolescentes” (GUTIERREZ, 2017, **tradução nossa**).

sujeito a usar-se de substâncias químicas.

Ao entender essa tríade, se faz-mister analisar a história de vida do sujeito e não somente o ação de usar a droga em si, realizar uma análise funcional, portanto, entender a razão do sujeito usar drogas. Um analista do comportamento compreende que o contexto da ação é muito mais importante que a ação em si, logo, a análise funcional seria compreender os antecedentes e consequentes de determinada ação, no caso dessa pesquisa, o uso de drogas (MARÇAL, 2000). E, para uma boa análise funcional, o terapeuta necessita de informações sobre o sujeito e o RPG de Mesa demonstrou-se ser muito eficaz para tal fim.

2.2 Resultados e discussões: a figura do mestre

Referente ao segundo objetivo específico, que era investigar como os usuários interagem com a figura de autoridade do pesquisador/mestre, não houve nenhum achado consistente. Havia a hipótese de que a figura do mestre iria representar um estímulo aversivo para os participantes, visto que, os pesquisadores esperavam que os comportamentos dos participantes fossem comportamentos calcado em reforços de curto prazo, imediatos e impulsivos. Pois, segundo Skinner (1953/1998) o uso da droga possui essas características e é geralmente usada para fugir/esquivar-se de um estímulo aversivo ou reforçar algum comportamento, como sentir-se mais sociável em festas.

Compreendendo que a figura do mestre poderia então representar alguém que puniria esses tipos de comportamentos devido ao funcionamento do jogo, reforçando comportamentos mais calcados em longo prazo, longitudinais, realistas e de autocontrole, havia a hipótese de que os participantes ao longo das sessões não sentiriam-se a vontade com a figura do mestre, podendo até mesmo haver situações de conflito. Porém, o máximo que houve foi ocasionalmente os sujeitos tentarem barganhar com o mestre querendo receber vantagens ou não recebendo danos nos seus pontos de vida¹¹ no jogo, mas foi algo que ocorreu de modo descontraído. Desse modo, os pesquisadores em seminários chegaram ao consenso que a interação com a figura do mestre foi amistosa.

Essa relação amistosa com a figura do mestre pode talvez ser explicada por duas características interessantes do RPG de Mesa. Primeiramente, o RPG é um jogo que permite que o sujeito lide com situações problemáticas de modo seguro e distante, já que quem estará lidando com a situação é o seu personagem criado. Assim sendo, o sujeito sabe que não haverá nenhum prejuízo real para si e isso pode vim a colaborar para uma diminuição de resistências e maior enfrentamento de situações-problemas (SCATTONE & TUCCI, 2018). Ademais, não podemos nos esquecer do que já fora citado, o RPG de Mesa é um jogo cooperativo e a figura do Mestre, embora exerça outra função, também faz parte do jogo e, portanto, também está inserido em um jogo onde a ênfase é a cooperação e o divertimento de todos (COSTA & LIMA & ALMEIDA, 2011).

¹¹ Por se tratar de um jogo, os personagens possuem Pontos de Vida, a cada dano físico/mental que eles recebem, eles perdem um pouco desses pontos, quando chega a zero, eles morrem.

2.3 Resultados e discussões: upando o Char¹²

Sobre os dois próximos objetivos específicos: Averiguar se o uso de RPG de mesa colabora para uma melhor qualidade de vida dos usuários na percepção dos mesmos e proporcionar um espaço de discussão, sobre a ação após cada mesa, para os usuários dos serviços de uma Fazenda Terapêutica da região oeste do Rio Grande do Sul. Foi ofertado um espaço de discussão para os participantes da pesquisa após cada mesa, porém eles não interagem muito, detendo-se apenas a comentar que fora uma experiência positiva. Os mesmos no entanto dialogavam bastante entre si e com a figura do mestre durante o jogo, trazendo inúmeros comentários positivos sobre o jogo e a experiência, os dois que chegaram até o final da aventura inclusive relataram que o jogo pode sim auxiliar numa melhora de qualidade de vida.

Por exemplo, no penúltimo e último encontro, os dois participantes que jogaram até o final, Cyborgue e Fernando, trouxeram alguns relatos. Fernando relatou que quando foi dormir ficou refletindo sobre o personagem que havia criado, que o mesmo era muito igual a ele e Fernando então achou isso errado, pois estava tentando abandonar o seu antigo “eu” e não reproduzi-lo. Já Cyborgue comentou achar o jogo algo muito importante e útil, por fazê-lo refletir, ele deu ênfase para essa questão do jogo possuir escolhas, assim como a vida e de como é importante pensar antes de agir.

Esses dois relatos trazem achados que também vão de encontro com a literatura. O RPG permite a possibilidade de autoconhecimento, pois através das escolhas no jogo, o jogador pode demonstrar suas características e ao mesmo tempo ir refletindo sobre elas (GUTIERREZ, 2017). Além disso, como Cyborgue mesmo falou, o RPG auxilia na tomada de decisões mais conscientes, pois o jogador apega-se ao seu personagem e quer o melhor para ele. Isso, segundo Scattone e Tucci (2018) força o jogador a observar as consequências de suas escolhas e também a ter que lidar com situações durante o jogo que são análogas ou metafóricas de sua vida real, acaba sendo um treinamento para o enfrentamento de situações do cotidiano deles.

O RPG de mesa também acaba sendo um espaço de discussão e escuta sem julgamento da história de vida desses sujeitos. O Fernando, por exemplo, trouxe um relato sobre sua história de vida pessoal quando falou de uma de suas recaídas, trazendo sobre como estigma social, desemprego e problemas familiares o fizeram retornar ao uso de drogas. Quando ele brigou com a sua irmã, a qual se recusou a parar de comprar cerveja por causa dele, ele retorna para a sua casa onde havia apenas uma lâmpada. Esses eventos o fizeram a chegar à conclusão que o uso de drogas era o menor dos problemas dele e que ele não tinha nada a perder.

Sobre os eventos que levaram a recaída de Fernando, são eventos geralmente citados por dependentes químicos como variáveis que dificultam uma relação mais saudável com as substâncias químicas. O uso de droga geralmente ocorre por problemas familiares; estigma social, ainda nos encontros de observação vários comentaram sobre a dificuldade de retornarem à comunidade que os veem apenas como marginais; perdas físicas, materiais, cognitivas e morais; problemas de saúde (ALVAREZ & GOMES & XAVIER, 2014).

Então, mesmo que a substância química cause malefícios, ela também traz benefícios, ao menos a curto prazo ela faz o sujeito não ter que lidar com os problemas supracitados. A dependência

12 Upando o char é uma expressão comumente usada em jogos de RPG de mesa para se referenciar ao avanço do personagem, ou seja, quando mesmo vai adquirindo mais experiência e tornando-se mais sábio e forte.

química poderia ser então compreendida como sendo controlada por contingências-armadilhas (BAUM, 1999), pois no curto prazo os comportamentos impulsivos (como cheirar pó, fumar, beber e afins) são extremamente recompensados e ao longo prazo serão punidos (problemas sociais e de saúde). Os participantes tem consciência dessas questões e isso produz angústia, pois eles ficam literalmente preso nessa relação de contingências conflituosas (Impulsividade/curto prazo x Autocontrole/Longo prazo). O RPG de mesa, portanto, pode servir com um mecanismo terapêutico que reforce comportamentos de longo prazo, ao estimulá-los a refletir sobre sua história de vida e reforçar comportamentos de autoconhecimento.

2.4 Resultados e discussões: a coesão da Party de RPG

Sobre o último objetivo em específico, o qual era investigar a existência de coesão grupal entre os participantes da pesquisa. Os pesquisadores em seminário não chegaram a nenhuma conclusão, foi discutido que o RPG de Mesa pode talvez colaborar para um aumento da coesão grupal dos participantes, porém, não necessariamente para o surgimento de coesão grupal entre pessoas que não se conhecem, ainda assim, isso não pode ser afirmado quando partimos da compreensão de que dos seis jogadores, quatro saíram.

Por serem apenas seis sujeitos participantes e desses seis, quatro terem saído, ficou difícil analisar esse objetivo de modo consistente. Os dois que ficaram até o final já eram relativamente próximos, ainda assim, a relação deles ficou mais amistosa e colaborativa, o próprio Cyborgue, por exemplo, é alguém que se comportava de modo bastante tímido e durante os encontros foi aumentando a sua frequência de interação social com os outros membros.

Ainda assim, essa questão dos dois jogadores que foram até o final aumentarem a sua frequência de interação social vai de encontro com achado onde o RPG de Mesa pode auxiliar no desenvolvimento de habilidades sociais mais adaptadas ao que tange questões como comunicação e interação social (Gutierrez, 2017). O Fernando também teve sua interação social modificada, inicialmente a forma que ele encontrava para interagir com os outros era se auto depreciando, sempre referindo-se a relatos de sua vida relacionando ao uso de drogas, cor de pele ou piadas sobre já ter cometido furto. Porém, com o andamento dos encontros e conseqüentemente a diminuição dos participantes, ele começou a usar outras questões, a maioria referente ao jogo, para dialogar com os integrantes da mesa.

2.5 Resultados e discussões: hora dos Loot¹³

Retornando agora ao objetivo geral, que é analisar os resultados do uso de Role Playing Game de Mesa (RPG de Mesa) como método terapêutico a usuários dos serviços de uma Fazenda Terapêutica da região oeste do Rio Grande do Sul. Os pesquisadores e colaboradores dos seminários chegaram à conclusão de que o RPG de mesa pode sim ser utilizado como uma prática terapêutica para dependentes químicos, havendo inúmeras vantagens, poucas limitações e nenhuma desvantagem perceptível.

Mesmo que no final das sessões restasse apenas dois dos seis jogadores, os psicólogos que atuam em fazendas terapêuticas analisam isso como sendo um número relevante e positivo. Segundo os três psicólogos, pessoas acometidas de dependência química são bastante resistentes

13 São os espólios, o que os jogadores adquiriram durante a Quest.

e raramente tem os seus comportamentos controlados por contingências de longo prazo (como manter-se em 4 sessões de RPG), assim, 2 de 7 participantes terem jogado até o fim é um bom indício. Ademais, na percepção dos pesquisadores que participaram dos seminários, todos os jogadores demonstraram ter gostado e aproveitado o jogo, inclusive levantou-se a hipótese de que foi até por isso que um deles desistiu de participar.

Com exceção de um dos jogadores, os outros três que abandonaram tinham questões que os fizeram abandonar o jogo. Um deles, o Abraão teve um conflito com a sua esposa em um dia de visita, abandonando logo depois a mesa e até mesmo o tratamento na fazenda terapêutica. O Aijebe, embora estivesse muito desejoso em participar, fora requisitado pelo o coordenador da fazenda terapêutica para reparar uma mesa e o Cyber não participou de uma das mesa para trabalhar e fazer companhia para o Mahoks, esse o qual sim aparentou não desejar continuar mesmo. Ademais o Cyber acabou recebendo alta logo depois, restando assim os dois que foram até o final, o Cyborgue e o Fernando. Foi discutido também que, embora a instituição da fazenda terapêutica não os obrigasse a realizar as tarefas, permitindo eles de participarem da pesquisa, que a mesma também não colaborou de modo a manejar os serviços, deixando-os menos sobrecarregados.

Por fim, assim como na literatura (Scattone & Tucci, 2018), foi verificado que o RPG pode ser útil para reforçar positivamente novos comportamentos mais saudáveis, além de contribuir como uma espécie de treinamento para que o sujeito consiga lidar melhor com situações de enfrentamento de seu cotidiano. Além disso, o RPG de Mesa colabora em um aumento de autoconfiança cotidiano, pois, Cyborgue e Fernando conseguiram finalizar a aventura e foram os heróis que salvaram o reino, de acordo com um psicólogo que atua em fazenda terapêutica e participou dos seminários, muito provavelmente foi a primeira vez que os dois conseguiram completar algo que iniciaram e também deve ter sido uma das poucas vezes que eles eram os heróis e não a figura dos fracassados.

3 Considerações finais: concluindo a Quest

Observou-se que o RPG, o de mesa mais especificamente, pode contribuir de inúmeras formas. São características comuns no RPG: Criatividade, trabalho em equipe, socialização, desenvolvimento de habilidades artísticas, uso raciocínio lógico para resolver desafios, reflexão, imaginação, autoconhecimento (DOPICO & GALLON & FILHO & SAMUEL, 2018). Tais características em maior ou menor grau se fizeram presentes na pesquisa realizada com os usuários de uma fazenda terapêutica da região oeste do Rio Grande do Sul.

Assim sendo, o RPG de mesa possui uma gama quase infinita de possibilidades de pesquisa e reflexão, podendo contribuir em diversos aspectos, e, como vemos, um desses aspectos pode vim a ser a psicoterapia com dependentes químicos. Outra questão importante de ser mencionada é que é uma prática barata e extremamente customizável, permitindo que seja utilizado de uma maneira ampla, o que pode ser bastante útil na rede pública de saúde mental, por exemplo (GUTIERREZ, 2017).

Em relação as percepções do autor perante o trabalho realizado, o mesmo constatou que o RPG de Mesa colabora sim para uma melhora de qualidade de vida dos sujeitos. Importante ressaltar o uso do termo “sujeitos”, pois o jogo calçou-se em auxiliar as pessoas e em nenhum

momento transformou os jogadores em apenas dependentes químicos. O autor crê que esse seja um dos grandes diferenciais do RPG de Mesa no uso terapêutico com dependentes químicos, a sua ênfase de ação é na pessoa como um todo, englobando a sua história de vida, e não no comportamento de uso de substâncias químicas apenas. Ademais, nos seminários comentou-se sobre a importância de pesquisas futuras, principalmente para observar os efeitos do RPG de Mesa em períodos mais longos e também para compreender como o uso do jogo em consonância com outros tratamentos interagem entre si, buscando aprofundar mais os conhecimentos sobre os benefícios e malefícios da aplicação dessa técnica.

Referências

- Alvarez, S. Q., Gomes, G. C & Xavier, D. M. Causas da Dependência química e suas consequências para o usuário e a família. **Revista de Enfermagem UFPE On Line**. Recife, mar. (2014).
- Baum, W. M. **Compreender o Behaviorismo: Ciência, Comportamento e Cultura**. Porto Alegre: Editora Artes Médica Sul Ltda. (1999).
- Borloti, E. B, Haydu, V. B. & Machado, A. R. Crack: Análise comportamental e exemplos das funções da dependência. **Acta Comportamental: Revista Latina de Análisis de Comportamiento**. Universidad Veracruzana, Veracruz, México, p. 323-338. (2015).
- Cabalero, S. da S. X. & Matta, A. E. R. O Jogo RPG visto como uma comunidade de aprendizagem. **GT2 Jogos Eletrônicos, Mídias e Educação**. (2006). Disponível em: http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario2/trabalhos/suelixavier_alfredoeurico.pdf Acesso em: 11 dez. 2019.
- Dopico, S. I. B. Gallon, M. da S. Filho, J. B. R. & Samuel, L. R. S. De que forma uma brincadeira cooperativa, num contexto transdisciplinar, pode contribuir para a formação de indivíduos? **Conhecimento Online**. Novo Hamburgo. V. 1. (2018).
- Gutierrez R. Therapy & Dragons: A look into the Possible Applications of Table Top Role Playing Games in Therapy with Adolescents. **Electronic Theses, Projects, and Dissertations**. (2017). Disponível em: <https://scholarworks.lib.csusb.edu/etd/527> Acesso em: 13/05/2020.
- Iversen, L. L. **Drogas**. Porto Alegre, RS: LP&M. (2012).
- Junges, T., Gay, D. & Abel, L. **Mighty Blade**. 3. Ed. Porto Alegre: [Edição de Tiago Junges]. (2017).
- Marçal, J. V. de S. Behaviorismo Radical e Prática Clínica. *In*: Ana Karina C. R. De-Farias & colaboradores. **Análise comportamental clínica: aspectos teóricos e estudos de caso**. Porto Alegre: Artmed. (2010).
- 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. **Estudos e Pesquisas em Psicologia**. Rio de Janeiro v. 18, n. 2, p. 645 – 666, Maio a Agosto. (2018).
- Silveira Costa, F. P. da, Lima, J. E. de & Almeida, R. P. de. RPG (Roleplaying Game) e seu potencial pedagógico. **Revista de Ciências e Educação**, São Paulo: Americana, UNISAL, p.

323-349. (2011).

Silveira, F. da. RPG “Vampiro: A Máscara” e constituição de identidades juvenis. **Textura Canoas**, n. 23, p. 92-110. (2011).

Skinner, B. F. **Ciência e Comportamento Humano** (originalmente publicado em 1953). 10. Ed. São Paulo: Martins Fontes. (1998)

Thiollent, M. **Metodologia da Pesquisa-Ação**. São Paulo: Cortez, 8. Ed. (1998).

UNODC. Relatório Mundial sobre Drogas 2018: Crise de opioides, abuso de medicamentos sob prescrição; cocaína e ópio atingem níveis recordes. **UNODC**. (2018). Disponível em: <https://www.unodc.org/lpo-brazil/pt/frontpage/2018/06/relatorio-mundial-drogas-2018.html> Acesso em: 15/04/2020.

UNODC. Relatório Mundial sobre Drogas 2019: 35 milhões de pessoas em todo o mundo sofrem de transtornos por uso de drogas, enquanto apenas uma em cada sete pessoas recebe tratamento. **UNODC**. (2019). Disponível em: https://www.unodc.org/lpo-brazil/pt/frontpage/2019/06/relatorio-mundial-sobre-drogas-2019_-35-milhes-de-pessoas-em-todo-o-mundo-sofrem-de-transtornos-por-uso-de-drogas--enquanto-1-em-cada-7-pessoas-recebe-tratamento.html Acesso em: 15/04/2020.

UNODC. Relatório Mundial sobre Drogas 2022 do UNODC destaca as tendências da pós-legalização da cannabis, os impactos ambientais das drogas ilícitas e o uso de drogas por mulheres e jovens. **UNODC**. (2022). Disponível em: <https://www.unodc.org/lpo-brazil/pt/frontpage/2022/06/relatorio-mundial-sobre-drogas-2022-do-unodc-destaca-as-tendencias-da-pos-legalizacao-da-cannabis-os-impactos-ambientais-das-drogas-ilicitas-e-o-uso-de-drogas-por-mulheres-e-jovens.html>. Acesso em: 21/03/2023.