

UM ENSAIO SOBRE AS POSSIBILIDADES DO RPG COMO INSTRUMENTO PARA O PROCESSO PSICOTERAPÊUTICO.

AN ESSAY ON THE POSSIBILITIES OF RPG AS AN INSTRUMENT FOR THE PSYCHOTHERAPEUTIC PROCESS.

Guilherme Nascimento Zottele

RESUMO: Este ensaio aborda como os jogos de interpretação de papéis (RPG), a partir de seu processo lúdico e criativo, se correlacionam com teorias da Psicologia, promovendo inúmeras possibilidades enquanto instrumento no ambiente psicoterapêutico. Para isso, o objetivo geral deste ensaio foi investigar teoricamente as possíveis aproximações do RPG com processos terapêuticos em diferentes abordagens da psicologia. Os objetivos específicos foram: Apresentar algumas das teorias que permitam fundamentar esta aproximação e levantar a produção acadêmica que trabalhe a relação entre RPG e psicoterapia. A metodologia utilizada para a investigação do tema foi uma revisão narrativa de literatura. Os resultados finais analisados nos artigos, demonstraram que a aplicação do RPG pode colaborar com a prática terapêutica, promovendo vantagens significativas no tratamento.

Palavras-chave: RPG; Psicoterapia; Lúdico.

ABSTRACT: This research addresses how role-playing games (RPG), based on their playful and creative process, correlate with Psychology theories, promoting countless possibilities as an instrument in the psychotherapeutic environment. To this end, the specific objectives of this work were: To present some of the theories that support this approach and to survey academic production that works on the relationship between RPG and psychotherapy. The methodology used to investigate the topic was a narrative literature review. The final results analyzed in the articles demonstrated that the application of RPG can collaborate with therapeutic practice, promoting significant advantages in treatment.

Keywords: RPG; Psychotherapeutic; Playful.

1. INTRODUÇÃO

O Role-Playing Game (RPG) é um jogo de interpretação de papéis em que o sujeito cria seu personagem e se torna parte de uma história, interagindo em um mundo fictício no qual deve representar seu personagem fazendo suas escolhas e vivenciando aventuras em grupo. No RPG há necessidade de haver, além dos jogadores, um mestre ou narrador da história, que descreverá o cenário e a situação em que os jogadores estarão envolvidos, permitindo, assim, que o jogo se desenvolva a partir da ação tomada pelos jogadores que descrevem suas interações e buscam

superar as etapas postas pelo narrador. O número de jogadores pode variar bastante, sendo que, muitas vezes, um número entre três e seis é considerado ideal (Rein Hagen et al, 1994).

De acordo com Bittencourt e Giraffa (2003), existem o “RPG de mesa” e o digital. No de mesa os jogadores vivenciam presencialmente as aventuras de uma história que deve ser interpretada pelos mesmos; já no digital, a interação é realizada de forma virtual/online, pelo computador. Existem diversos livros de jogos pautados no RPG que permitem a criação de personagens e histórias únicas, como, por exemplo: Dungeons & Dragons (D&D) (Blackmon, 1994); Vampiro: A máscara (Rein Hagen et al, 1994) e o Tormenta 20, “um sistema desenvolvido e publicado no Brasil, escrito por J.M. Trevisan, Marcelo Cassaro e Rogério Saladino” (Dutra, 2023) etc. Cada um desses livros possui suas próprias regras, estilo de jogo e mundo diversificado. Assim, após escolher um livro de regras, ao começar um novo jogo e criar um personagem, o jogador entra na história anunciando suas ações frente às descrições do mestre e interpretando suas falas (Rein Hagen et al, 1994).

O jogo não se desenvolve em uma narrativa linear, contada apenas pelo narrador/mestre do jogo. A partir do narrador, a história irá se desenrolar e os jogadores-personagens entrarão no mundo da fantasia para enfrentarem diversos problemas e interagirem no universo criado. Na verdade, são os jogadores que, a partir de um conjunto de regras delimitados anteriormente, tomam suas decisões frente às adversidades e ao cenário elaborado pelo narrador, dentro de um universo regido com questões morais e sociais muitas vezes ligadas à cultura ou história local. Pode-se dizer que o mestre fornece o material bruto, mas o polimento é dado pelos próprios jogadores (Jackson, 1994).

No Brasil, por exemplo, alguns RPG trazem livros com sistemas que dizem respeito à nossa história e situação socioeconômica, havendo títulos como “Era do Caos”, de Klimick, Bettocchi e Andrade (1997), que leva o praticante a vivenciar um cenário no qual a violência urbana e a mitologia brasileira se misturam.

Assim, vê-se que temáticas presentes no mundo do RPG fundamentam-se, muitas vezes, em problemas reais, engajando seus jogadores a partir de questões que espelham demandas sociais. Refletir sobre tais problemáticas e se posicionar por meio do seu personagem pode contribuir para que o sujeito jogador também elabore suas dificuldades de participação no mundo real. É nesse sentido que Prensky (2001), entre outros autores, fala sobre a relevância do jogo no processo de aprendizagem, informando suas características e realizando uma comparação dos diversos tipos de jogos a serem utilizados em processos de aprendizagem interativa.

Segundo Sonia Rodrigues, citada por Fernandes e Romero (2016, p. 253), “O RPG surgiu nos Estados Unidos, na década de 1970, a partir de uma combinação entre jogos de guerra e a narrativa de fantasia, principalmente a de Tolkien [...]”. Com relação à importância de Tolkien, Rosana Rios (2002), citada por Zanini (2004, p. 236-237) diz que

Jackson (1994) também relata esta aproximação do RPG com o sistema literário e com a criação de universos que permitem a vivência de inúmeras aventuras singulares:

Um RPG não é um jogo no sentido lato, é um método para criação de histórias dentro de universos ficcionais que vão sendo explorados coletivamente. As pequenas e grandes batalhas, as verdadeiras emoções, se dão no desenrolar de uma história, uma aventura, criada e vivida pelo grupo de jogadores. É no desenrolar destas histórias que surgem as derrotas e vitórias, altos e baixos que somados ao fim garantem ao participante a satisfação de ter atuado como um viajante dos caminhos que a imaginação da equipe resolveu trilhar (Jackson, 1994, p.03).

E é nesta possibilidade que o RPG abre para que o jogador vivencie de forma, ao mesmo tempo lúdica e dramática, papéis e situações que lhe permitam usar de sua imaginação, criatividade e fantasias para lidar com as aventuras e as relações que o jogo proporciona que se entende, neste ensaio, que emergem possíveis interfaces desse jogo com os processos terapêuticos.

A elaboração de um jogo pautado na interpretação de papéis não é algo novo, assim como sua intenção de trabalhar processos dramáticos no limiar do real e do abstrato, fomentando uma jornada de descobertas. E, por esta via, o Role-playing se aproxima também do teatro, possuindo axiomas que nascem da dramaturgia, perpetuando valores culturais e marcando o lugar de heróis e vilões, em histórias que se desenvolvem como dramas, comédias e tragédias. Sobre o delineamento entre ambos:

Como em um jogo de estratégia, há regras que o definem, e guiam aquilo que o seu personagem pode ou não fazer. A esse conjunto de regras chama-se sistema. Como no teatro, cada personagem tem uma história, e deve ser interpretado assim como fazem os atores. Diferente de um jogo de estratégia, você não luta contra um adversário específico, mas vive aventuras em um mundo imaginário (Mundo das trevas, 2014).

Barbosa (2001), em 'A consciência trágica do limite', reflete que a partir do universo teatral, aspectos importantes da realidade subjetiva podem ser revelados:

O poeta nos leva a contemplar a condição humana, seus limites e seus desejos desmedidos e que essa vivência estética da hýbris permite ao ser da pólis um acesso à realidade de desejo desmedido e, nesse universo trágico-teatral, tudo é suscetível de rever-se como realidade potencial absoluta do ser, até mesmo a dor, o horror e a destruição (Barbosa, 2001, p. 216).

Essa capacidade do teatro já era trabalhada desde Aristóteles (384-322 a.C.) em sua obra chamada Poética, em que apresenta uma definição da tragédia:

A tragédia é a imitação de uma acção elevada e completa, dotada de extensão, numa linguagem embelezada por formas diferentes em cada uma das suas partes, que se serve da acção e não da narração e que, por meio da compaixão (eleos) e do temor (phobos), provoca a purificação (katharsis) de tais paixões (Aristóteles, 2008, p.47).

O sentimento de purificação ao fim da dramatização, relativo a seu conceito de catarse é um aspecto essencial da tragédia para Aristóteles. O termo catarse, palavra que etimologicamente vem do grego – kátharsis, e, na definição do Dicionário Houaiss, significa purificação, purgação, mênstruo, alívio da alma pela satisfação de uma necessidade moral (Houaiss, 2001). Segundo Saldanha (2018), para Aristóteles a tragédia, ao desenvolver um enredo em que o herói tem um percurso de ascensão,

queda e transformação, permite ao expectador uma identificação de suas próprias falhas, vivenciando sentimentos de aflição perante a catástrofe e de purificação com relação a seus erros e fraquezas.

A catarse foi utilizada como elemento terapêutico no início da atuação clínica de Freud, enquanto acompanhava Josef Breuer, em um momento ainda pré psicanalítico. Foi a partir da teorização de que a histeria era causada por lembranças traumáticas reprimidas que precisariam ser rememoradas e revividas afetivamente que surgiu o método catártico através do qual, sob hipnose, as emoções suprimidas se expressavam no presente levando à redução ou eliminação dos sintomas.

Sobre o conceito de “catarse” e “ab-reação”, o Dicionário de Psicanálise de Roudinesco e Plon (1998), descrevem o método catártico como procedimento terapêutico pelo qual um sujeito consegue eliminar seus afetos patogênicos e, então, ab-reagi-los, revivendo os acontecimentos traumáticos a eles ligados. A partir de 1892, no entanto, Freud abandona a hipnose em proveito do que ele chamará de ‘método da associação livre’ (Trillat, 1991).

Esta mudança não foi apenas de método, tendo havido, sim, o abandono de toda concepção teórica pré psicanalítica, das teorias e conceitos utilizados até então. A clínica permitiu a Freud descobrir o funcionamento do sistema Inconsciente e elaborar todo sistema teórico da psicanálise, abrindo um novo campo de saber, como aponta Garcia-Roza (2009). O marco inicial da Psicanálise ocorre no ano de 1900, com a publicação da obra ‘A interpretação dos sonhos’ (Bettelheim, 1982). Deste momento em diante, Freud não fala mais em traumas, mas sim no inconsciente, formulando hipóteses acerca de seu funcionamento.

Os sonhos e seus conteúdos oníricos se tornam a via privilegiada de acesso ao inconsciente e foi no estudo e interpretação destes que Freud percebeu que o sofrimento psíquico expresso nos sintomas não se originava de traumas reais, mas sim de fantasias inconscientes ligadas a desejos reprimidos e às angústias, conflitos e culpas ligados a estes e à relação com o outro. Estas articulações permitiram a Freud iniciar a elaboração de um dos conceitos mais importantes da psicanálise, o “Complexo de Édipo”, nome originado na leitura da tragédia grega ‘Édipo-Rei’ de Sófocles, prova de que a tragédia do ser humano tem caráter universal (Mezan, 1985). Como informa Moreira (2004, p.219):

Freud irá remeter, na sua teorização sobre o Édipo, a autores e personagens clássicos da literatura mundial, como o “Hamlet” de Shakespeare e a trama do parricídio dos “Irmãos Karamazov”, obras que reencenaram o mito de Édipo da tragédia de Sófocles. A hipótese da importância da cena edípica na trama da subjetividade aparece cedo na teoria freudiana.

A mesma autora lembra, porém, que a teorização sobre este conceito neste momento inicial é bastante incipiente e levará sua formulação mais completa só ocorrerá bem mais tarde (Moreira, 2004). No âmbito do presente estudo, porém, interessa marcar como a psicanálise reafirma a importância das artes, no teatro e na literatura, assim como na televisão e no cinema, quando ecoam como signos que vão ter diferentes valores simbólicos em cada indivíduo.

Novamente, Freud (2019), em “A interpretação dos sonhos”, escolheu uma frase do poeta Virgílio para a epígrafe deste tão importante livro: “Flectere si nequeo superos,

Acheronta movebo”, que significa “se não posso mover os céus, me dirijo ao inferno”. Essa frase tem um impacto imediato e demonstra o quão intrínseco é o vínculo que padece o homem em suas tragédias pessoais. Ao ser defrontado ao inferno ou seus traumas psicológicos, o homem assume seu caráter singular na construção da fantasia. O inferno, lugar de suplicio pessoal que se altera conforme a perspectiva individual, também pode ser um lugar de autoconhecimento. Refletir sobre essas angustias internas é uma das inúmeras possibilidades encontradas nas terapias.

Resgatando a proximidade do RPG com o teatro, no sentido de que o jogador vivencia em ato uma realidade fantasiada a partir do momento em que assume um personagem e participa do jogo, este ensaio trabalha com o entendimento de que o RPG pode contribuir para que este sujeito encontre formas de lidar com seus traumas, conflitos e questões subjetivas em geral que, no momento, ele não pode ou não consegue, enfrentar na realidade. Uma discussão nesse sentido foi feita por Miranda (2005) quando trata da relação do RPG com a subjetividade, apontando possíveis relações entre a experiência do jogo e da construção do personagem com questões da personalidade, imaginação e a própria saga do herói como contribuindo para o desenvolvimento em adolescentes.

O RPG pode ser, assim, um instrumento possível para elaboração de questões subjetivas por um percurso lúdico/dramático, oferecendo alternativas simbólicas que viabilizem tomadas de decisão para que o sujeito possa lidar com seus próprios enfrentamentos pessoais e inconscientes. Nesse sentido, entende-se que o RPG pode ter, ao mesmo para alguns jogadores, efeitos terapêuticos e foi a busca de maior compreensão sobre esta possibilidade a questão que motivou a elaboração do presente ensaio.

Desse modo, tendo como ponto de partida a questão sobre a possibilidade da existência de efeitos terapêuticos no RPG, o objetivo geral deste ensaio foi investigar teoricamente as possíveis aproximações do RPG com processos terapêuticos em diferentes abordagens da psicologia. Como objetivos específicos definiu-se: 1. Apresentar algumas das teorias que permitam fundamentar a possibilidade da existência de efeitos terapêuticos no RPG e 2. Levantar a produção acadêmica que trabalhe a relação entre RPG e psicoterapia.

2. METODOLOGIA

Este estudo foi desenvolvido como uma pesquisa teórica, entendida como aquela que se dedica a “formular quadros de referência, estudar teorias, burilar conceitos” (Demo, 1995, p. 17). Para o desenvolvimento desse trabalho foi realizada uma revisão de literatura narrativa, voltada especificamente à busca de textos e conceitos que permitam compreender as possíveis aproximações entre o RPG com os processos terapêuticos em diferentes abordagens da psicologia. Considerando seus conceitos de base, elegeu-se o estudo das seguintes abordagens: Psicologia Analítica, Psicanálise, Psicodrama e a teorização da imaginação e criatividade de Vygotsky. Para realização do segundo objetivo específico, foi realizada busca no Portal Google Acadêmico de artigos que relacionassem psicologia e RPG publicados em revistas científicas.

A revisão narrativa não exige maior sistematicidade nas buscas, permitindo uma análise de literatura mais livre, guiada por escolhas do autor, não exigindo um protocolo de pesquisa rígido. Consequentemente, nesse tipo de revisão não é preciso, necessariamente, informar as fontes ou os critérios de busca das informações utilizadas para chegar aos resultados (Ribeiro, 2014). O mesmo entendimento sobre a revisão narrativa tem Cordeiro et al. (2007, p. 429), ao afirmarem que: “A revisão da literatura narrativa [...] apresenta uma temática mais aberta; dificilmente parte de uma questão específica bem definida, não exigindo um protocolo rígido para sua confecção; a busca das fontes não é pré-determinada e específica, sendo frequentemente menos abrangente”.

De todo modo, avaliou-se ser importante explicitar neste ensaio que na busca do que se tem produzido academicamente sobre o tema, o portal Google Acadêmico foi tomado como fonte dos dados. Utilizou-se a combinação de descritores ‘Psicoterapia AND “Role-Playing Game”’, delimitando a busca para artigos publicados em português que contivessem os descritores em qualquer parte do texto, selecionando apenas publicações em revistas científicas que disponibilizassem os artigos completos e que tivessem como foco a utilização do RPG no processo psicoterapêutico ou a relação entre estes.

Foi realizada a leitura e análise do material selecionado e a partir disso foi elaborada uma reflexão crítica articulando o objetivo geral deste ensaio com as teorias estudadas para a composição de uma análise coesa acerca do tema.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

3.1 Teorias e conceitos psicológicos que fazem interface com o RPG

3.1.1 Psicodrama

A existência de um método que utilize a criatividade como uma forma de aprofundamento das questões interpessoais já foi trabalhada em técnicas psicoterápicas, como no psicodrama. O psicodrama se desenvolve através do processo de dramatização e tem sido utilizado nos mais variados campos, como na educação e em treinamentos, além de para fins terapêuticos (Menegazzo et al., 1995).

O desenvolvimento da sessão psicodramática acontece em três etapas: o aquecimento, a dramatização e o compartilhamento (Gonçalves, Almeida e Wolff, 1988). Quando em grupo, a sessão psicodramática tem sua metodologia consolidada em cinco instrumentos básicos: protagonista, plateia, egos-auxiliares, o cenário e o diretor. Para Moreno (1974), a dramatização é uma ação humana que tem como finalidade, na prática psicodramática, investigar a própria psique.

Gonçalves, Almeida e Wolff (1988, p. 78) discorrem sobre o processo de dramatização:

A dramatização é o método por excelência, segundo Moreno, para o autoconhecimento, o resgate da espontaneidade e a recuperação de condições para o inter-relacionamento. É o caminho através do qual o

indivíduo pode entrar em contato com conflitos, que até então permaneciam em estado inconsciente.

Novamente, Gonçalves, Almeida e Wolff (1988) descrevem que a vivência dos papéis sociais (relativos ao mundo social, à realidade) e psicodramáticos (relativos ao mundo de fantasia) são essenciais para o processo de dramatização e espontaneidade, visto que permite com que o indivíduo desempenhe um papel que tenha evitado ou que usufrui diariamente, encontrando outros modos e instrumentos para lidar com suas questões intersubjetivas. O psicodrama, ao trazer e concretizar cenas, extrai significados velados e permite emergir no sujeito o espontâneo-criador (Naffah Neto, 1979).

Na perspectiva moreniana, o homem possui recursos inerentes e inatos, como a espontaneidade, a criatividade e a sensibilidade (Gonçalves, Almeida e Wolff, 1988; Ramalho, 2002) Segundo Moreno (1974, p. 76) “[a espontaneidade] é o que impele o indivíduo para uma resposta adequada a uma nova situação, ou uma nova resposta a uma situação antiga”. Evidencia-se, para o Psicodrama, que a espontaneidade e criatividade não são processos idênticos, embora haja uma conexão em elas. A espontaneidade é o catalisador psíquico; a criatividade, a substância que capacita o sujeito a agir. De acordo com a própria teoria de Moreno, o ato criador é um atuar que produz efeitos miméticos pelo sujeito que o vivencia, consolidando novas formas de organizações da psique (Moreno, 1983).

Espontaneidade e criatividade conferem dinamismo às construções culturais, asseguram a sobrevivência social e coletiva rompendo com as “conservas culturais” e facilitando as transformações da realidade social (Marra e Fleury, 2005). Para Ramalho (2002), as conservas culturais equivalem a comportamento estereotipados mantidos em função dos valores sociais, “[...] são concebidas como comportamentos, costumes, objetos materiais (como a arte) que se apresentam sempre da mesma forma em uma determinada cultura, ou seja, elas não mudam com o contexto, permanecem sempre as mesmas” (Bernardes, 2014, p. 26-27). Na teoria de Moreno as conservas culturais precisam existir, pois permitem a “continuidade e herança ao ser humano, para que ele se sinta assegurado em relação a si mesmo e a sua cultura. Ela tem um papel tranquilizador no que se refere à sociedade” (Bernardes, 2014, p. 27), mas também precisam ser superadas para haver mudanças e avanços, tanto em nível pessoal como social e, para tanto, são necessárias a espontaneidade e a criatividade. Portanto, a espontaneidade é um fator crucial para a liberdade do homem no método psicodramático. Para Moreno, o psicodrama também é um método aberto, mais propenso a acompanhar um mundo em movimento constante de criação (Gonçalves, Almeida e Wolff, 1988).

O jogo, inserido na imaginação psicodramática, também permite uma proposta visando à promoção da liberdade enquanto ação criadora. Vidal, Lopes e Santos (2021), articulando o jogo e a psicoterapia, descrevem o processo de criação de personagens nos jogos como uma ferramenta muito importante para a experimentação de novas possibilidades, permitindo que vivências constituintes de carga emocional sejam elaboradas em um lugar seguro.

A relação de processos lúdicos com o jogo dramático é descrita por Monteiro (1994):

O jogo se insere no Psicodrama como uma atividade que propicia ao indivíduo expressar livremente as criações do seu mundo interno, realizando-as na forma de representação de um papel, pela produção mental de uma fantasia ou por determinada atividade corporal (1994, p. 21).

Neves (2003) aplica o RPG diretamente em terapia e aponta elementos que permitem tal utilização, como a motivação positiva ligada à satisfação da experiência e o envolvimento pessoal na ação. Bernardes (2014, p. 48) também destaca a “eficácia do jogo dramático no desenvolvimento da espontaneidade e criatividade, visto que favorece o lúdico, este que fora percebido como capaz de propiciar momentos em que o indivíduo, principalmente o adulto, consegue se soltar de censuras e conservas sociais [...]”.

O método psicodramático já fundamenta a realização do processo terapêutico no desempenho de papéis, tendo a espontaneidade e a criatividade como conceitos essenciais. Estes fundamentos se aproximam bastante do que é necessário e utilizado no RPG aproximando este jogo de um ambiente psicoterapêutico.

3.1.2 Psicologia Analítica

A psicologia Junguiana investiga os aspectos conscientes e inconscientes da mente, enfatizando o significado por meio da interação com o simbólico, evocado por sonhos, fantasias ou símbolos. Jung acreditava que certos símbolos possuíam um significado universal, sendo herdados culturalmente. Estes “remanescentes arcaicos” eram referidos por ele como arquétipos (Bowman, 2017).

Jung (2000), a partir do trabalho que realizou com seus pacientes, notou o surgimento de inúmeros temas mitológicos ainda que os pacientes mesmo tivessem conhecimento mínimo sobre tais temas. A partir dessa constatação elaborou o conceito de inconsciente coletivo:

O inconsciente coletivo é uma parte da psique que pode distinguir-se de um inconsciente pessoal pelo fato de que não deve sua existência à experiência pessoal, não sendo, portanto, uma aquisição pessoal. Enquanto o inconsciente pessoal é constituído essencialmente de conteúdos que já foram conscientes e, no entanto, desapareceram da consciência por terem sido esquecidos ou reprimidos, os conteúdos do inconsciente coletivo nunca estiveram na consciência e, portanto, não foram adquiridos individualmente, mas devem sua existência apenas à hereditariedade. Enquanto o inconsciente pessoal consiste em sua maior parte de complexos, o conteúdo do inconsciente coletivo é constituído essencialmente de arquétipos (Jung, 2012, p. 51)

Hall (2010), em seu livro sobre Jung, descreve os arquétipos como estruturas psicológicas que assumem diversas formas e papéis no ego, sendo instrumentos para a associação com o inconsciente, tendo em seus fragmentos, resquícios culturais e históricos. Segundo Hillman (1992), citado por Serbena (2006, p. 44), arquétipos são “estruturas básicas e universais da psique, os padrões formais de seus modos de relação são padrões arquetípicos”. A autora completa dizendo que [...] “Existem vários arquétipos na mente humana, relacionados principalmente a situações típicas da existência humana: nascimento, morte, casamento, doenças e outros. Eles se constituíram pela repetição do tema por várias gerações”.

No entanto, apesar de universalidade do conceito de arquétipo, sua manifestação é subjetiva e individual (Jung, 1998). De acordo com Jung (2013) as representações arquetípicas podem ser encontradas nas artes, filosofia, mitologias, símbolos religiosos, delírios e alucinações de psicóticos, produções oníricas e dinâmicas das pessoas em dinâmicas não psicopatológicas. Toda essa estrutura psíquica é de grande importância, seja no âmbito individual ou coletivo para elucidar a natureza da psique (Jung, 2013)

A vida psíquica, os arquétipos e outros elementos do inconsciente coletivo se manifestam através de mitos e de outras formas, entre elas pela via da produção criativa, a qual, segundo Bowman (2017, p.145), tinha grande importância para Jung, principalmente no

[...] processo que ele denominou de imaginação ativa. Na imaginação ativa, a pessoa alcança um estado de criatividade relaxada em que ela começa a acessar elementos do inconsciente coletivo, tais como os arquétipos, sendo possível esses elementos se manifestarem na imaginação ou através de personagens pessoais com os quais a pessoa podia dialogar.

Bowman (2017, p.142) descreve a imaginação ativa como “um processo em que a pessoa se engaja em uma exploração despertadora e criativa de sua própria psique por meio da fantasia e da narrativa, dialogando com diferentes ‘personagens’ que representam arquétipos do inconsciente coletivo”. Para Jung, através desse processo, o sujeito poderia utilizar a fantasia como forma de diálogo com diversos “personagens” que representariam os arquétipos do inconsciente coletivo (Bowman, 2017).

Nesse sentido, Bowman (2017) diz que a construção de personagens no universo fantasioso do RPG é de suma contribuição psicoterapêutica, pois, enquanto instrumentalização simbólica, representações arquetípicas podem assumir diversas formas nesse processo de confrontar o inconsciente por meio da fantasia, podendo levar a pessoa a tornar-se um self mais equilibrado e unificado, um processo que o contribui com a individuação.

Segundo Jung (2015, p. 62) “[...] a fantasia é, em sua maior parte, produto do inconsciente [...] e, mesmo contendo [...] elementos conscientes, sua característica especial é ser essencialmente involuntária e estranha ao conteúdo da consciência”. O potencial da imaginação, elucidado como processo lúdico, também é descrito por Jung (2015) quando afirma que o fantasiar tem o fator lúdico como seu princípio dinâmico, viabilizando a singularidade criativa em brincadeiras com possibilidades do vir a ser: “[...] sem esse brincar com a fantasia, jamais teve origem uma obra criativa. Devemos muitíssimo ao brinquedo com a fantasia” (Jung, 2015, p. 73).

Serbena (2006, p. 160), relacionando os jogos de representação, como o RPG, com a teoria de Jung, descreve que o personagem “[...] construído pelo jogador reflete aspectos dele próprio, ele projeta no personagem elementos conscientes e inconscientes que estão presentes na sua psique”.

Este aspecto da projeção de conteúdos pessoais no personagem é importante no processo de autoconhecimento que os praticantes colocaram que praticar o jogo lhes traz. Psicologicamente, a projeção é o primeiro movimento de um conteúdo inconsciente para se tornar consciente e poder ser integrado ao ego (Serbena, 2006, p. 161).

Esses símbolos representados na fantasia e nas suas representações inconscientes, manifestadas na psicoterapia podem ser estimuladas por meio do RPG, “[...] o símbolo nem é um ponto de vista alternativo nem uma compensação per se. Ele atrai nossa atenção para uma outra posição que, se apropriadamente compreendida, amplia a personalidade existente, além de solucionar o conflito” (Samuels; Shorter; Plaut, 1988, p. 201).

Portanto, o Role-Playing pode enfatizar a reflexão de aspectos reprimidos permitindo que emergja “[...] uma invenção inconsciente em resposta a uma problemática consciente”, além de possibilitar expressões pictóricas que podem ser vistas também como “[...] retratos indistintos, metafóricos e enigmáticos da realidade psíquica” (Samuels; Shorter; Plaut, 1988, p. 200) com elementos do inconsciente pessoal e coletivo, o que confere ao jogo a possibilidade de proporcionar um melhor entendimento acerca de si mesmo e do seu próprio self.

3.1.3 Psicanálise

A psicanálise possui uma conexão forte com a arte e Freud muitas vezes buscou inspiração em artistas ao elaborar conceitos essenciais em seu trabalho como no estudo das obras de Leonardo Da Vinci, ao pensar em teorias acerca da sexualidade e aspectos da teoria da psicose, e na obra de Sófocles, Édipo Rei, ao nomear sua teoria do complexo de Édipo. Já em sua obra Totem e Tabu (1913), ele utilizou de uma visão histórica para elaborar uma possível explicação sobre o surgimento da cultura.

Na psicanálise o sujeito é entendido como dividido em duas formas de funcionamento, também chamadas por Freud de ‘sistemas’: o sistema Consciente e o sistema Inconsciente (Freud, 2019). Como descreve Garcia-Roza, “a psicanálise vai nos apontar um sujeito fendido [...] havendo uma clivagem da subjetividade em Consciente e Inconsciente”. E o que a teoria freudiana constrói com seus conceitos é toda elaboração da “lógica do inconsciente e o desejo que a anima” (Garcia-Roza, 2009, p.24).

Essa cisão se opera pelo processo denominado de recalque primário, que funda o Inconsciente, deixando nestes elementos constitutivos do humano, suas pulsões e as bases de seus desejos e fantasias. O Inconsciente é regido apenas pelo princípio do prazer, o que fomenta uma ânsia pelas vias rápidas de satisfação pulsional, via autoerotismo, àquelas que não demandam esforço não consideram os limites da realidade.

Mas como o sujeito precisa se ligar ao mundo e ao outro, precisa se submeter também ao chamado princípio da realidade, o que começa a gerar desconfortos, desprazer e leva à emergência das saídas possíveis para as pulsões e para a realização dos desejos. É nesse mesmo movimento que se constitui o plano imaginário e suas facetas, articulando aspectos da realidade objetiva com aspectos singulares do sujeito em constituição.

As fantasias provêm de coisas que foram ouvidas, mas só posteriormente entendidas, e todo o material delas, é claro, é verdadeiro. São estruturas protetoras, sublimação dos fatos,

embelezamento deles e, ao mesmo tempo, servem para o alívio pessoal (Masson, 1986, p. 240)

Segundo a psicanálise, a psique humana tem uma tendência à mecanismos de defesa contra o enorme desprazer de reminiscências inconscientes, e elabora como essas lembranças podem retornar de forma repetitiva ao conteúdo consciente, gerando extrema angustia ao sujeito. O próprio Ego, na psicanálise, não é uma estrutura única, sendo atravessado por tais angústias desde sua constituição.

O ego, ao contrário do que se supunha, não é o lugar de verdade do sujeito, mas a imagem que o sujeito tem de si mesmo, na situação de análise, o ego se manifesta como defesa, o que lhe confere uma função fundamental: a função desconhecimento (Garcia-Roza, 2009, pag. 211).

Freud (1920) fala que os traumas e conflitos psíquicos desenvolvidos desde a infância obedecem a compulsão à repetição, trazendo à superfície tudo aquilo que foi recalcado. O recalque secundário pode ser entendido como uma defesa que é realizada quando uma lembrança prazerosa em si gera desprazer quando é revivida em outros momentos. Devido ao recalque, estes conteúdos, para se expressar, geram representações simbólicas que só fazem sentido no universo do próprio sujeito. Na trama entre as questões conflitivas do sujeito, as fantasias, os sonhos, o devaneio, os sintomas e a arte são formas de expressão, conscientes e inconscientes, de seus desejos, de suas pulsões e das construções imaginárias que os articulam (Garcia-Roza, 2009).

Freud (1969) descreveu que artistas se afastam da realidade, transferindo sua libido para a construção de uma vida na fantasia. O artista, afirma o autor, ao expressar essas fantasias e insatisfações, sublima sua libido de uma pulsão não aceita moralmente e possibilita pela via da arte, o prazer pelo processo de identificação. A sublimação é um dos destinos da pulsão e, conforme Garcia-Roza (2009, p.111): “uma das fontes da criação artística em particular e da cultura em geral”.

Os conceitos da psicanálise acerca do inconsciente apontam como os desejos são sublimados e falam da ressignificação dos traumas na fantasia. A psicanálise, como dito acima, expressa que o trabalho artístico é uma forma do sujeito encontrar suas próprias fantasias e desejos, assim como no teatro. O role-playing game, tal como o processo teatral, encontra-se entre as práticas que podem permitir a expressão do e das fantasias por meio da ação. O Role-playing game é capaz de possibilitar a ressignificação de vivências desprazerosas e permitir a expressão de afetos ligados a conteúdos recalcados de uma forma lúdica que pode permitir a cada um trabalhar suas próprias emoções. Segundo Ferreira (2019, p.19) “o interpretar de papéis no RPG de mesa tem forte ligação com arcabouço interventivo da Psicanálise”.

Blackmon (1994) exemplifica essa forma de utilização do RPG ao apresentar suas sessões de terapia com um jovem adulto de 19 anos que sofria de uma personalidade esquizóide obsessiva. Este descrevia suas experiências no D&D, um jogo de RPG, em que, gradualmente, à medida que vai contando suas aventuras, o personagem fornecia uma forma de trabalhar suas emoções de maneira segura através da interpretação de papéis, formulando uma autorreflexão de suas próprias ações.

Blackmon (1994) nota que o sistema de regras do D&D viabiliza uma construção por meio da fantasia que não restringe o sujeito, podendo ser essencial para reduzir a ansiedade. Para colaborar com essa afirmação, em um estudo publicado em 2022 no *International Journal of Mental Health and Addiction*, visou-se analisar a eficácia do RPG na terapia em pacientes com sintomas de ansiedade e depressão. Como demonstrado no estudo, os resultados indicaram uma redução considerável dos sintomas após o tratamento com a RPG Terapia (Baker, Turner e Kotera, 2022).

3.1.4 Criatividade e fantasia em Vygotsky

Na teorização de Vygotsky o humano se constrói na interação com os outros e com o mundo, tendo a cultura papel essencial no desenvolvimento. Para o autor, a linguagem terá papel essencial no desenvolvimento e, além de se desenvolver a partir da reprodução do que aprende o homem é capaz de criar novas experiências. Para o autor a aprendizagem faz parte do desenvolvimento, mas não equivale a este, sendo necessárias outras experiências.

A construção de funções psicológicas para Vygotsky se entrelaça ao método criativo e abarcam o desenvolvimento cultural por meio de processos lúdicos e imaginários, acompanhando o próprio desenvolvimento humano. Assim, o jogo, o brincar, para o autor, têm correlação com o desenvolvimento: “é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos” (Vygotsky, 1991, p. 64). O brincar permite que de uma relação direta com objetos reais a crianças desenvolva um mundo interno, via imaginação que, para Vygotsky (2012) é uma função vital e necessária para o humano.

À atividade criadora baseada nas capacidades combinatórias do nosso cérebro, a psicologia chama imaginação ou fantasia. [...] De facto, a imaginação, como fundamento de toda a atividade criadora, manifesta-se de igual modo em todos os momentos da vida cultural, permitindo a criação artística, científica e tecnológica. Neste sentido, definitivamente, tudo o que nos rodeia e foi concebido pela mão do homem, todo o mundo da cultura, ao contrário do mundo da natureza, tudo isto é o resultado da criatividade e imaginação humanas (Vygotsky, 2012, p. 25).

A fantasia é um designio imaginário inerente a todo sujeito. Suas formas, signos, representações são inimagináveis e possibilitam, além de tudo, uma capacidade criativa presente no mundo real. Sobre a fantasia e sua atividade criadora, Vygotsky (1930) descreve a imaginação como essencial para a criação. O autor formula, ainda, que a imaginação criativa também gera sentimentos na pessoa que cria, afetando o sujeito não apenas no campo da fantasia e imaginação, mas no campo emocional mesmo, uma vez que os sentimentos gerados são vividos como reais para aquele que os experimenta.

De acordo com a ideia defendida por Ribot que toda representação criativa tem elementos afetivos, Vygotsky (2012) elabora que a fantasia tem a possibilidade de construir uma influência que afeta nossos sentimentos, e ainda que essa representação não seja real, todos os sentimentos desencadeados são experienciados de forma plena:

Os fracassos e os sucessos dos heróis imaginários, suas alegrias e dores nos contagiam emocionalmente, apesar de sabermos bem que não são situações reais, e sim invenções da fantasia. E isso deve-se ao fato de que as emoções pelas quais somos contagiados, seja a partir da leitura das páginas de um livro ou de uma cena de uma peça de teatro, através das imagens artísticas vindas da fantasia, são verdadeiramente reais e as sentimos profundamente (Vygotsky, 2012, pág. 28-29)

A capacidade de usar a imaginação é essencial também no RPG, pois a criação e a interpretação de papéis e o vislumbre de um mundo imaginário auxiliam o jogador na integração ao cenário e no desenvolvimento do jogo. O improviso também é um fator que estimula a criatividade dentro de uma sessão de RPG, possibilitando diversas formas de resolver um conflito apresentado pelo mestre e auxiliando na interpretação. Segundo Rosseto:

Improvisar é criar, jogar, arriscar, transformar uma ideia num espaço privilegiado para as concepções poéticas e simbólicas. No âmbito do ensino, esse fazer pode desencadear processos de aprendizagens que contribuem para a formação de sujeitos autônomos, mediados pela intuição e pelas referências dramáticas (Rosseto, 2012, p. 9).

Também dentro da terapia o RPG, ao utilizar de sua possibilidade criativa, pode abrir vias que auxiliem no desenvolvimento, tanto infantil, quanto outras fases da vida, permitindo ao sujeito que joga transitar pela fantasia e imaginação, criando novas saídas para seus impasses.

3.2 Revisão narrativa de literatura

Com a combinação de descritores e com os critérios descritos acima, o primeiro momento da busca no Portal Google Acadêmico apresentou 170 resultados. Porém, após a leitura dos títulos e resumos, restaram 39 artigos publicados em revistas que atendiam aos critérios selecionados e que estavam disponíveis para leitura completa. Dentro desses artigos, somente cinco tratavam sobre a temática RPG e Psicoterapia.

Marques e Mattanó (2021), em seu artigo “Os impactos da prática do RPG na esfera psicossocial”, visam compreender o impacto dos RPG na esfera psicossocial através de uma pesquisa qualitativa com dez entrevistas individuais. Identificou-se que os jogos influenciam positivamente as relações sociais, promovendo desenvolvimento de habilidades cognitivas e expressivas. Os jogadores atribuem significativa importância aos jogos, associando-os a realizações pessoais e aprendizados.

Limberger e Silva (2013), no artigo “Os role playing games (RPGs) como uma ferramenta em psicoterapia: um estudo de caso”, exploram de que forma os Role-Playing Games (RPGs) online estão integrados à sociedade atual e seus potenciais benefícios para a qualidade de vida. Apresentam um estudo de caso em psicoterapia no qual o RPG foi usado como ferramenta terapêutica, ajudando o paciente a desenvolver um círculo social, superar a timidez e melhorar sintomas de depressão, objetivos antes considerados inalcançáveis.

Portes e Bonfatti (2022), em “Role-playing game e imaginação: uma perspectiva junguiana”, propõem mostrar a finalidade do processo imaginativo e da produção de fantasias para elaborar suas possíveis implicações nos jogos de RPG, com base na

Psicologia Junguiana. O estudo é uma revisão narrativa de literatura que concluiu que o RPG, por meio do seu potencial imaginativo, permite o diálogo com questões do inconsciente, viabilizando o desenvolvimento psíquico.

Bazarello e Badaró (2021), no artigo “Role-playing game (RPG) e psicologia: desenvolvimento de habilidades e funções executivas”, buscaram articular como o RPG pode influenciar nas habilidades cognitivas. O estudo foi pautado em uma revisão narrativa, apresentando referências neuropsicológicas. A síntese de conteúdos indicou o RPG em suas possibilidades no uso clínico, permitindo seu uso no âmbito da psicologia.

Donicht e Vendruscolo (2023), em “Dungeons & drogas: o uso de RPG de mesa como prática terapêutica”, tiveram como objetivo utilizar o jogo de interpretação de papéis com dependentes químicos para verificar sua eficácia no tratamento. Verificou-se que a aplicação do RPG pode colaborar com a prática terapêutica, promovendo vantagens como: habilidades sociais mais adaptativas, colaborar para o enfrentamento de situações-problemas análogas ou metafóricas a situações-problemas do cotidiano dos jogadores dependentes químicos e reforçar comportamentos de autoconhecimento.

Como visto, o role-playing game já é usado por psicólogos em diversos meios de abordagem psicoterapêutica, corroborando sua eficácia no desenvolvimento de habilidades sociais e na potencialização do seu método criativo. Usar este instrumento lúdico viabiliza eficácias no tratamento, possibilitando um olhar mais acurado até mesmo em casos de dependências químicas.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho teve como objetivo investigar teoricamente as possíveis aproximações do RPG com processos terapêuticos em diferentes abordagens da psicologia. A partir de uma revisão narrativa de literatura que abarcou algumas teorias e autores que permitem um diálogo com o role-playing game e artigos correlacionados entre o RPG e a psicoterapia, verifica-se que estudos realizados apresentam resultados positivos quanto possibilidade de utilização do RPG em processos terapêuticos, viabilizando o tratamento de inúmeras questões intersubjetivas. Ainda assim, os estudos demonstram uma área emergente, com possibilidades infinitas para o complexo uso imaginativo proporcionado em seu uso como facilitador de questões singulares. Acredito que o futuro permitirá um acesso maior às potencialidades reconhecidas dentro do RPG, assim como métodos lúdicos de se estudar os processos que precedem à fantasia humana.

REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES. **Poética**. Tradução de Ana Maria Valente. 3 ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2008.

BARBOSA, Tereza Virgínia. A consciência trágica do limite. In: DUARTE, Rodrigo; FIGUEIREDO, Virgínia (Org.). **Mímesis e expressão**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2001.

BAKER, Ian S.; TURNER, Ian J.; KOTERA, Yasuhiro. Role-Play Games (RPGs) for Mental Health (Why Not?): Roll for Initiative. **International Journal of Mental Health and Addiction**, [S. l.], p. 3901-3909, 11 maio 2022.

BAZARELLO, Renan; BADARÓ, Ana. Role-playing game (RPG) e psicologia: desenvolvimento de habilidades e funções executivas. **Cadernos de Psicologia**, v. 3, n. 5, 2 mar. 2022.

BERNARDES, Paula. **Transformação com diversão: efeitos terapêuticos na noite da improvida**. 64p. Monografia de Conclusão de Curso de especialização em sociopsicodrama e psicodramatista – nível I, foco socioeducacional (Instituto de Desenvolvimento Humano de Porto Alegre – IDH-RS). 2014.

BETTELHEIM, Bruno. **Freud e a alma humana**. São Paulo: Cultrix, 1982.

BITTENCOURT, João Ricardo; GIRAFFA, Lucia Maria. Modelando Ambientes de Aprendizagem Virtuais utilizando Role-Play-Games. In: **Simpósio Brasileiro de Informática na Educação** - "Inclusão digital como instrumento de inclusão social". Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2003. Disponível em: <http://www.nce.ufrj.br/sbie2003/publicacoes/paper71.pdf>. Acesso em: 30/05/2024.

BLACKMON, Wayne D. Dungeons and Dragons: o uso de um jogo de fantasia no tratamento psicoterapêutico de um jovem adulto, 1994. **Jornal Americano de Psicoterapia**, v.48, n.4, p. 624-632. Reimpresso, com permissão da Association for the Advancement of Psychotherapy. Disponível em: http://www.rpgstudies.net/blackmon/dungeons_and_dragons/. Acesso em: 30/05/2024.

BOWMAN, Sarah Lynne. **Imaginação Ativa, individuação e narrativas de role-playing**. São Paulo: 2017.

CORDEIRO, Alexandre Magno; OLIVEIRA, Glória Maria de, RENTERÍA, Juan Miguel, GUIMARÃES, Carlos Alberto. Revisão sistemática: uma revisão narrativa. **Revista do Colégio Brasileiro de Cirurgiões**, v. 34, n. 6, p. 428–431, nov 2007. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rcbc/a/CC6NRNtP3dKLgLPwcmV6Gf/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em 06/06/2024.

DONICHT, Roberto Salbergo; VENDRUSCOLO, Giana Bernardi. Dungeons & drogas: o uso de rpg de mesa como prática terapêutica: dungeons & drogas. **Revista Missioneira**, v. 25, n. 1, p. 173-185, 26 nov. 2023.

DEMO, Pedro. **Metodologias científicas em ciências sociais**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1995.

DUTRA, Beatriz Moretzsohn de Arruda. **Tradução comentada do livro Tormenta**20. 2023. 92 f., il. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Letras Tradução Inglês) — Universidade de Brasília, Brasília, 2023. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/36434/1/2023_BeatrizMoretzsohnHArrudaDutra_tcc.pdf. Acesso em: 30/05/2024.

FERNANDES, Mônica Luiza Socio; ROMERO, Caio Steffano. Role-playing game (RPG): o lúdico como estímulo às questões literárias e textuais. **Todas as letras**, São Paulo, v. 18, n. 2, p. 251-262, maio/ago. 2016. Disponível em: <https://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/tl/article/view/7787/6203>. Acesso em: 30/05/2024.

FERREIRA, Paulo Henrique Alves. **RPG de mesa: dispositivo de identificação de projeções a luz da psicanálise**. 2019.56 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Curso de Psicologia, Centro Universitário Luterano de Palmas, Palmas/TO, 2019.

FREUD, Sigmund. **Totem e tabu**. In S. Freud. Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud. Rio de Janeiro: Imago. (Originalmente publicado em 1913),1974.

FREUD, Sigmund. **A interpretação dos sonhos (1900)**. Obras completas, volume 4. Tradução Paulo César de Souza. 1 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

FREUD, Sigmund. **Além do princípio de prazer**. In: SALOMÃO, J. (Org.). Edição standard brasileira de obras completas de Sigmund Freud, vol. 18. Rio de Janeiro: Imago, 1996. p. 11-76.

FREUD, Sigmund. **Conferências introdutórias sobre psicanálise**. Conferência XXIII (1916-1917). Vol. XVI. Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud. Rio de Janeiro: Editora Imago. 1969.

GARCIA-ROZA, Luiz Alfredo. **Freud e o inconsciente**. 24.ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 2009.

GONÇALVES, Camila Salles; ALMEIDA, Wilson Castello de; WOLFF, José Roberto. **Lições de psicodrama**: introdução ao pensamento de J. L. Moreno. 11. ed. São Paulo: Editora Ágora, 1988. 112 p.

HALL, James A. **Jung e a Interpretação dos Sonhos**: Manual de Teoria e Prática. 1. ed. São Paulo: Cultrix, 2010.

HOUAISS, Antônio. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

JACKSON, Steve. **GURPS Módulo básico**. 2. ed. São Paulo: Devir, 1994.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

JUNG, Carl Gustav. **Psicologia do Inconsciente**. Petrópolis: Vozes, 2013.

JUNG, Carl Gustav. **A Natureza da Psique**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

JUNG, Carl Gustav. **Tipos Psicológicos**. Petrópolis: Vozes, 2015

JUNG, Carl Gustav. **A vida simbólica: escritos diversos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

MARRA, Marlene Magnabosco; FLEURY, Heloisa Junqueira. (org.) **Intervenções Grupais nos Direitos Humanos**. São Paulo: Ágora, 2005.

MARQUES, Julio Cezar Coelho; MATTANÓ, Luanna Del Carmen Barbosa. **Os impactos da prática do RPG na esfera psicossocial**. Unisales: Vitória. 2023.

MASSON, Jeffrey. (Org.). **A correspondência completa de Sigmund Freud para Wilhelm Fliess 1887-1904**. Tradução de Vera Ribeiro. 1ª ed. - Rio de Janeiro: Imago, 1986.

MENEGAZZO, Carlos María; TOMASINI, Miguel Angel; ZURETTI, María Mónica. (1995). **Dicionário de psicodrama e sociodrama**. (M. Lopes, M. Carbajal, V. Caputo, Trad.). Ágora.

MEZAN, Renato. **Freud, pensador da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

MIRANDA, Eduardo Silva. **Libertando o sonho da criação: um olhar psicológico sobre os jogos de interpretação de papéis (RPG)**. Pós-graduação. Universidade Federal do Espírito Santo. Vitória-Espírito Santo, 2005.

MONTEIRO, Regina Fourneaut. **Jogos dramáticos**. São Paulo: Ágora, 1994.

MOREIRA, Jacqueline de Oliveira. Édipo em Freud: o movimento de uma teoria. **Psicologia em Estudo**, Maringá, v. 9, n. 2, p. 219-227, mai./ago. 2004. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1413-73722004000200008>. Acesso em: 30.05.2024.

MORENO, Jacob Levy. **Fundamentos do Psicodrama**. São Paulo: Summus, 1983.

MORENO, Jacob Levy. A teoria da criatividade da personalidade: espontaneidade, criatividade e potencialidades humanas. In: GREENBERG, IA (Ed.). **Teoria e terapia do psicodrama**. Nova Iorque: Behavioral Publications, 1974. P. 73-84.

MUNDO DAS TREVAS. **O que é RPG?**. Disponível em: <https://mundodastrevas.com/pages/o-que-e-rpg>. Acesso em: 7 jun. 2024.

NAFFAH, Alfredo Neto. **Psicodrama: descolonizando o imaginário**. São Paulo; Editora Brasiliense, 1979.

NEVES, Marcelo Alves Martins. A Construção do Conhecimento e do Lúdico no RPG. In: **Histórias abertas – simpósio de RPG e educação**, 1, PUC-RIO, Rio de Janeiro, 2003. Palestra.

KLIMICK, Carlos; BETTOCCHI, Eliane; ANDRADE, Flávio. **Era do Caos**. São Paulo: Akritó Editora, 1997.

LIMBERGER, Letícia Staub; SILVA, Jerto Cardoso da. **Os role playing games (RPGS) como uma ferramenta em psicoterapia**: um estudo de caso. Boletim de Psicologia, v. 63, n. 139, p. 193–200, 1 dez. 2013.

PORTES, Raylander.; BONFATTI, Paulo Ferreira. Role-playing game e imaginação: uma perspectiva junguiana. **Cadernos de Psicologia**, v. 4, n. 7, 2022.

PRENSKY, Marc. **Digital Game-Based Learning**. 1. ed. [S. l.]: McGraw-Hill, 2000. 442 p.

RAMALHO, Cybele Maria Rabelo. **Aproximações entre Jung e Moreno**. 1. ed. São Paulo: Editora Ágora, 2002. 168 p.

REIN-HAGEN, Mark. **Vampiro - A Máscara**. 1. ed. São Paulo: DEVIR, 1992. 268 p.

RIBEIRO, José Luís Pais. Revisão de Investigação e Evidência Científica. **Psicologia, Saúde & Doenças**, Lisboa, v. 15, n. 3, 15 mar. 2014. p. 672- 683. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36232744009>. Acesso em: 16 maio 2024.

ROUDINESCO, Elisabeth; PLON, Michel. **Dicionário de psicanálise**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

ROSSETO, Robson. **Jogos e improvisação teatral**. Guarapuava - PR: UNICENTRO, 2012. 84 p.

SALDANHA, Marcelo Ramos. Um teatro “não espetacular”: para além da *catarse* colonial. **Estudos Teológicos São Leopoldo**, v. 58, n. 2, p. 356-369, jul./dez. 2018. Disponível em: http://periodicos.est.edu.br/index.php/estudos_teologicos/article/view/3403/pdf. Acesso e, 30.05.2024.

SAMUELS, Andrew; SHORTER, Bani; PLAUT, Fred. **Dicionário crítico de análise junguiana**. Rio de Janeiro: Imago, 1988.

SERBENA, Carlos Augusto. **O mito do herói nos jogos de representação (RPG)**. 2006. 437 f. Tese (Doutorado em Ciências Humanas) - Universidade Federal de

Santa Catarina, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Florianópolis, 2006.
Disponível em: <http://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/88266>. Acesso em: 18 out. 2021.

TRILLAT, Etienne. **História da Histeria**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VIDAL, Gabriel Pereira; LOPES, Romilto Arthur Gonçalves; SANTOS, Kamila Lupin dos. Adolescentes protagonistas: o uso dos personagens na psicoterapia psicodramática. In: CASTRO, Amanda; Viver Mais Psicologia (Org.). **Não sou criança e nem adulto, quem sou eu? Psicoterapia psicodramática com adolescentes**. 1ed. Curitiba: Appris, 2021. p.45-62.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Livraria Martins Fontes. Editora Ltda. 4 ED.,1991.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **Imaginação e Criatividade na Infância**. Ensaio de Psicologia.1 ed. Lisboa: Dina Livros. 2012

ZANINI, Maria do Carmo (Org.). **Anais do Primeiro Simpósio RPG e Educação**. São Paulo: Devir, 2004.