

ROLE-PLAYING GAME E IMAGINAÇÃO: UMA PERSPECTIVA JUNGUIANA¹

Raylander de Araujo Portes²

Paulo Ferreira Bonfatti³

RESUMO:

O Role-Playing Game (RPG) é um jogo colaborativo, em que os jogadores assumem papéis de seus personagens e criam juntos uma narrativa que é alimentada pela imaginação de todos. A imaginação possui destaque significativo, uma vez que por meio dela, o participante tem acesso a sua criatividade e conteúdos desconhecidos por ele. Dessa forma, esse artigo tem como finalidade discutir a respeito do processo imaginativo, bem como o de produção de fantasias e suas possíveis implicações psicológicas nos participantes de jogos de RPG, com base no referencial teórico da Psicologia Junguiana. Este estudo possui um viés exploratório de abordagem qualitativa, o qual se apoia em uma revisão narrativa da literatura. Para tanto, a fim de compreender o funcionamento do RPG e a forma como os jogadores interagem com o jogo, foi necessária uma breve contextualização, que visa elencar suas principais características, sobretudo a de estimular a imaginação. Foi possível entender que o RPG, quando explorado seu potencial imaginativo e de representação das produções da fantasia, viabiliza que os jogadores entrem em contato e dialoguem com conteúdos inconscientes, e partir disso, torna-se possível uma ampliação da consciência e a um desenvolvimento psíquico.

Palavras-chave: Psicologia Junguiana. Role-Playing Game. Imaginação. Imaginação Ativa. Símbolo.

ROLE-PLAYING GAME AND IMAGINATION: A JUNGUIAN PERSPECTIVE

ABSTRACT

Role-Playing Game (RPG) is a collaborative game where players take on the roles of their characters and together create a narrative that is fueled by everyone's imagination. Imagination has a significant prominence, since through it, the participant has access to their creativity and contents unknown to them. Thus, this article aims to discuss about the imaginative process, as well as the production of fantasies and its possible psychological implications in the participants of RPG games, based on the theoretical framework of Jungian Psychology. This study has an exploratory bias of qualitative approach, which is supported by a narrative review of the literature.

¹ Artigo de trabalho de conclusão de curso de Graduação em Psicologia do Centro Universitário Academia, na Linha de Pesquisa Práticas clínicas. Recebido em 25/05/22 e aprovado, após reformulações, em 23/06/22.

² Discente do curso de graduação em Psicologia do Centro Universitário Academia (UNIACADEMIA). E-mail: raylander_jf@hotmail.com

³ Doutor em Psicologia Clínica pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC- Rio) e docente do Centro Universitário Academia (UNIACADEMIA). E-mail: paulobonfatti@hotmail.com

Therefore, in order to understand how the RPG works and how players interact with the game, a brief contextualization was necessary, which aims to list its main characteristics, especially its incitement of the imagination. It was possible to understand that the RPG, when explored its imaginative potential and representation of fantasy productions, makes it possible for players to get in touch and dialogue with unconscious contents, and from that, it becomes possible to expand consciousness and a psychic development.

Keywords: Jungian Psychology. Role Playing Game. Imagination. Active Imagination. Symbol.

1 INTRODUÇÃO

No cenário nacional, o *Role-Playing Games* (RPG - jogos de representação de papéis) teve início nos anos 80, através de um público de viajantes e estudantes, que trouxeram do mercado norte-americano o RPG *Dungeons & Dragons* (D&D), criado em 1974 por Gary Gigax e Dave Anerson. Foi então, em 1991, que se criou o primeiro RPG brasileiro (Tagmar), lançado pela gráfica e editora Gráfica Santo Antônio (GSA) e em 2004 o Tagmar 2, lançado antes pela internet e depois editorialmente pela Daemon Editora (OLIVEIRA; ROCHA, 2020).

A partir disso, o cenário do RPG veio crescendo com diversos acontecimentos significativos, dentre eles, o lançamento do *Generic and Universal Role Playing System* (GURPS - Sistema Genérico e Universal de Interpretação de Papéis), o primeiro RPG traduzido para o português. Em 1993 ocorreu a estreia de um dos RPGs com melhor aceitação nacional, *Vampiro: A Máscara*, e a consolidação do RPG no Brasil se deu com a chegada dos jogos *Tormenta* e *3D&T*, os quais são muito jogados até nos dias atuais (OLIVEIRA; ROCHA, 2020). Além disso destaca-se também o lançamento do D&D 5ª edição, que hoje é impresso em língua nacional pela Galápagos Jogos.

O RPG é um jogo consolidado e muitas vezes reconhecido pela maneira cooperativa de jogar, que envolve os jogadores em um mesmo propósito. Sendo assim, se faz necessário a interação dos participantes a fim de criar uma narrativa que todos façam parte dela. Nesse contexto, o jogo propicia ao jogador o exercício da sua criatividade, posto que o RPG ocorre especialmente por meio da imaginação e a interpretação dos produtos dela (SERBENA, 2006).

A imaginação é uma atividade criativa presente na maior parte dos momentos da vida de uma pessoa. Para Jung (1990) ela é uma evocação ativa de imagens interiores e constitui-se como “[...] verdadeira função do pensamento ou do poder de representação, que não tece fantasias aleatórias, sem meta ou fundamento; assim pois não joga com os objetos, mas procura captar a realidade interior por meio de representações fiéis à natureza” (JUNG, 1990, p. 179). Nesse sentido, Jung (1990) trata a imaginação, como uma obra, dado a maneira como o sonhador lida com os seus objetos interiores. Até mesmo, “[...] devido ao modo exato, cuidadoso e consciencioso mediante o qual o sonhador colige e elabora o conteúdo que abre passagem do inconsciente para o consciente” (JUNG, 1990, p. 179).

Os jogos de representações de papéis são amplamente difundidos e possuem muitos adeptos espalhados pelo mundo. De seu início até os dias atuais, foram modificados, inovados, propagados, mas continua existindo em seu âmago algo que torna a sua experiência especial. Dessa forma, legitima-se compreender, a luz da psicologia junguiana, como esse jogo capta e fascina os participantes, de forma tão particular. Nesse sentido, o presente estudo busca discutir a respeito do processo imaginativo e de produção de fantasias, bem como suas possíveis implicações nos participantes de jogos de RPG, com base no referencial teórico da Psicologia Junguiana. Para esse fim, fez-se um estudo exploratório de abordagem qualitativa, a partir de uma revisão narrativa da literatura usando as bases de dados Google Acadêmico, Scielo, bem como na bibliografia junguiana e afins. Para a pesquisa, usou-se os descritores: RPG, RPG e Psicologia Junguiana, RPG e Psicologia Analítica, RPG e a imaginação.

2 O ROLE-PLAYING GAME

Como apontado acima, a sigla RPG é referente a expressão *Role-Playing Game*, cujas traduções mais usadas são: Jogos de Interpretação de Papéis ou somente Jogos de Interpretação (GUIMARÃES, 2010). Segundo Serbena (2006), ainda que seja considerado um jogo, ele não possui especificamente as características que o definem como tal.

Há nesse sentido, um contraste em relação a outros jogos, no que se refere ao seu objetivo. Nos demais jogos, em sua grande maioria, possuem objetivos claros e definidos, no RPG por sua vez, esse objetivo é dado de maneira mais subjetiva (YOSHIMURA, 2020).

Uma sucinta definição para o RPG, pode ser, como destacada por Santos (2017, f. 40): “[...] uma atividade lúdica com regras delimitadas, como são quaisquer jogos, onde cada jogador envolvido é responsável por participar na contação de uma história”. Nessa perspectiva, o RPG é considerado um jogo em que é imprescindível a interação entre os participantes, os quais cooperam entre si e criam conjuntamente histórias em um mundo ficcional e fantasioso regido pela imaginação, dessa forma, o RPG possibilita que os jogadores façam parte da mesma história em que estão a todo momento construindo (SERBENA, 2006).

Nesse sentido, Yoshimura (2020, f. 29) destaca que:

[...] o RPG se assemelha a uma peça de teatro, mais especificamente a um teatro de improvisação. Nessa peça de teatro, os atores possuem autonomia para interpretar os personagens que incorporam, realizar ações e interagir com os outros personagens de acordo com a personalidade desse personagem, porém tais personagens se encontram dentro de um contexto narrativo, criado por um autor, que também participa das interações.

Ao participar de uma campanha de RPG, nome dado a um conjunto ou “[...] seqüência [sic] de aventuras que não possuem uma vitória definitiva, mas apenas pequenos pontos específicos a serem conquistados para a melhoria da moral, bens e capacidades dos personagens no cenário” (BOLZAN, 2003, f. 143), os jogadores são levados para o mundo dos contadores e ouvintes. Ao mesmo tempo, se unem como indivíduos, no sentido de que eles não estão acompanhando passivamente o desenvolvimento da trama, nem mesmo a narrando individualmente. Em um RPG, a jornada do personagem, as ações a serem executadas, os pensamentos, sentimentos e emoções vivenciados são determinados coletivamente. Cada pessoa tem um impacto no seu companheiro de jornada e, conseqüentemente, na narrativa que emerge. (GUMARÃES, 2016)

A estória emergente não é fruto da escrita, permeada por decisões exclusivamente planejadas e discutidas, mas provém da interpretação de personagens, simultaneamente, expressa na sucessão de cenas vividas.

Portanto, o R.P.G possui como pressuposto a dramatização espontânea por aqueles que imergem em seu universo [...] (GUMARÃES, 2016, f. 42)

2.1 SISTEMAS E REGRAS

Para começar um jogo os participantes se baseiam em livros que contém todas as informações necessárias. Diferentemente de outros manuais, comum em jogos, os livros dos jogos de RPG em geral, se destacam pela riqueza de detalhes (VASQUES, 2008). Tomando como exemplo o mais popular dos RPGs, o *Dungeons & Dragons*, cada livro possui mais de trezentas páginas, as quais trazem consigo “[...] um compacto de todo um universo ficcional, com tudo o que lhe é devido, desde a sua geografia, história, economia e religião, até a descrição de seus habitantes, com características bastante detalhadas” (VASQUES, 2008, f. 12). O “módulo básico”, como o próprio nome diz, contém os livros fundamentais, o **Livro do Jogador** (GYGAX; ARNESON, 2020a), **Livro do Mestre** (GYGAX; ARNESON, 2020b) e o **Livro dos Monstros** (GYGAX; ARNESON, 2020c), que trazem regras elementares para se jogar e também temas como ambientação, regras, interatividade entre usuários, orientações para criar personagens e sugestões para o Mestre ou Narrador criar e narrar suas aventuras junto aos outros participantes (VASQUES, 2008). A respeito do Mestre, figura importante na dinâmica do RPG, Bolzan (2003, f. 145) ressalta ser a pessoa

[...] responsável por todos os fatores do cenário e da trama que não envolvem as ações dos personagens [...]. Controlam os personagens da trama que interagem com os personagens dos jogadores, mas que não são controlados por eles [...], controlam o cenário, adaptando a medida da necessidade da trama e por fim, são os responsáveis absolutos pelos objetivos secretos e desenrolar da trama. Como todos em um jogo de RPG, o Mestre do Jogo deve seguir e respeitar o sistema de regras, mas para um bom desenrolar da trama ele pode mudar as situações dentro de uma lógica razoável.

Assim sendo, é necessário destacar que cada jogo possui seu sistema de regras, o qual é feito para determinar o funcionamento do seu universo ficcional. Esse sistema serve como uma bússola que orienta os jogadores e o mestre quanto aos encontros, conflitos com outros personagens e em que momento se deve ou não introduzir o fator de aleatoriedade, ou seja, a rolagem dos dados (SERBENA, 2006). A respeito dessa rolagem, os jogadores devem anunciar a atitude de seus

personagens no decorrer da aventura, mesmo que ela signifique uma não-ação. “São anunciadas então, pelo narrador, as conseqüências [sic] das ações que, em alguns casos, precisam ser submetidas a testes, cujos resultados se definem pelos números obtidos nos dados” (VASQUES, 2008, f. 14).

Cabe ressaltar que os jogadores têm autonomia para modificar essas regras, tendo como objetivo uma melhor jogabilidade, desde que todos estejam de acordo (SERBENA, 2006). Novamente no D&D, a sentido de exemplo, esse sistema de regras aborda e traz como elementos narrativos e ambientação, a fantasia medieval. Dessa forma é comum surgir temas relacionados a monstros, demônios, dragões e também guerreiros, magos, ladinos, e clérigos que saem em aventuras desbravadoras em um mundo fantástico para cumprir determinados objetivos (YOSHIMURA, 2020).

2.2 OS PERSONAGENS

Cada sistema de regras possui elementos que auxiliam os jogadores na criação de seus personagens, pois é necessária uma certa preocupação devido às incoerências que podem surgir em relação às características dos personagens em consonância com a ambientação e cenário desse sistema. Não se cria, por exemplo, um personagem com elementos característicos de uma sociedade moderna ou futurista, em um cenário da Idade Média (SERBENA, 2006). Os jogadores registram detalhadamente os seus personagens em fichas, desde sua origem, qualidades e habilidades, defeitos, sua espécie, classe, quais atributos tem mais pontos, dentre outras (VASQUES, 2008). Ainda sobre a criação de personagens Santos (2017, f. 41) adiciona que:

[...] é dado um antecedente até o momento em que se começará a jogar e interpretar de fato. Esse antecedente, construído com parcimônia e coerência pelo jogador que irá interpretá-lo, é visto como a ferramenta que determinará sua personalidade, suas habilidades e limitações, suas posses e, inclusive, sua aparência.

Existem também os NPCs (*Non Player Character* ou personagem não-jogador), que é a soma do personagem do Mestre (se ele tiver), com os outros personagens que ele cria e controla (VASQUES, 2008). Esses personagens conduzidos pelo

Mestre têm importância fundamental para a aventura, possuem graus de interação com os personagens dos jogadores, que devem sempre ser interpretados pelo Mestre. Os NPCs “genéricos” não são muito significantes para a história, mas cabe ao narrador, persuadir os jogadores para que o vejam como alguém interessante, enriquecendo a trama. Os “coadjuvantes” são personagens aliados, possuem grande importância na história, ao passo que ajudam os participantes a prosseguirem suas jornadas, eles podem ser, por exemplo, um rei ou um mago poderoso. Já os “adversários”, são os inimigos, representam desafios para os jogadores, e por isso devem ser vistos pelo mestre como se fossem um jogador, tendo que atribuir para o vilão, o bruxo do mal, inimigo, atributos e perícias, assim como existem nos personagens dos jogadores (JACKSON, 1999).

2.3 ELEMENTOS DO RPG

Os principais elementos do RPG são, segundo Serbena (2006, f. 129), “[...] o narrador ou mestre que dirige a história, os personagens dos jogadores (PC) que interagem com os personagens do mestre (NPC) dentro de um mundo imaginário [...], seguindo um sistema de regras que descreve o funcionamento deste mundo”.

Em uma partida ou campanha, participam em conjunto o mestre e os jogadores, cada um com seu personagem. O mestre ou narrador é a figura responsável por expor o início da história em comum a todos, as características da aventura, além de alimentar a narrativa com elementos que estimulem a imersão dos jogadores na fantasia, no sentido de propiciar uma entrega dos mesmos às ideias propostas. Para que isso ocorra com sucesso, o mestre tem a função de estudar antecipadamente os detalhes da aventura, tendo em vista o cuidado com “[...] a história em si, com as regras e, muitas vezes, com as personagens, quando essas são construídas por ele”. (ROSA, 2004, f. 41)

Dentre outras ações atribuídas ao Mestre de RPG, Jackson (1999, p. 22) destaca que ele deve “[...] ouvir dos jogadores a descrição de suas ações e atitudes e usar as regras para dizer o que acontece, o que lhes possibilita decidir sobre o que irão fazer a seguir, e assim por diante”.

Os jogadores, no entanto, são responsáveis por interpretar, dentro de um determinado universo narrativo e imaginário, intitulado de cenário ou ambientação, os personagens criados por eles mesmos. Dessa forma, eles têm total liberdade de ação sobre os seus personagens, podendo interagir com personagem dos outros jogadores e com o contexto da história em que está inserido. (SERBENA, 2006)

Uma vez que a narrativa inicial é disposta pelo mestre, os jogadores irão interagir entre si com seus personagens, conduzindo e evoluindo o fio inicial dessa narrativa a um ponto em que nenhum dos participantes, nem mesmo o mestre, tem ou teve conhecimento. Isso exigirá, principalmente do mestre, um grande potencial imaginativo a cada ação e rolagem dos dados. Essa narrativa, ou também conhecida como aventura ou trama, nesse contexto, se seguirá por uma ou mais sessões, podendo durar semanas, meses, até anos, ou até que o grupo sinta que é possível e necessário finalizá-la (SANTOS, 2017).

No RPG, não há um objetivo claro e definido, nem mesmo há um ganhador ou um perdedor. Cada jogador cria e interpreta seu personagem dentro de uma trama definida pelo Mestre, o qual gerencia o universo ficcional onde os personagens vivem as aventuras, a fim de cumprir objetivos específicos da campanha, como por exemplo, resgatar a princesa, evitar que o castelo seja destruído pelos dragões, descobrir onde está enterrado o tesouro (SERBENA, 2006).

Se trata de um jogo que se aproxima de uma forma de criar e contar histórias que acontece de maneira cooperativa. Para isso é necessário a participação de todos os jogadores para “[...] buscar alternativas que permitam encontrar as melhores respostas para as situações propostas pela aventura. É um exercício de diálogo, de decisão em grupo, de consenso [...]”, que não é engessado na busca da realização de um objetivo, mas sim de ter uma experiência gratificante quanto a resolução dos desafios da aventura (MARCATTO, 2004 apud SERBENA, 2006, f. 123).

3 O PROCESSO IMAGINATIVO

“O poder da imaginação, com sua atividade criativa, liberta o
homem da prisão da sua pequenez [...]”
Carl Gustav Jung

De acordo com Verena Kast (1997), a capacidade imaginativa provê o poder de criar imagens, fantasias, que de certa forma se aproximam de uma possível realidade, imagens de coisas existentes; outras que não existem mais e até mesmo imagens que podem vir a existir um dia, ou não. Ademais, o espaço da imaginação é um lugar seguro que propicia transpassar limites, relativizar o tempo e espaço, além de vivenciar possibilidades perdidas ou que ainda estão porvir. Nesse sentido, no universo da imaginação o que é normalmente considerado inconcebível, irreal e fruto de fantasias, passa a esfera do possível, como por exemplo, reviver situações vividas anteriormente ou até mesmo colocar-se no lugar do outro na tentativa de compreender seus sentimentos.

Ainda de acordo com essa autora:

A imaginação está diretamente ligada ao mundo exterior, concreto e vivenciável, reproduz este mundo, modifica nosso viver e transforma, por essa via, esse mesmo mundo exterior e vivenciável. Mesmo estando a imaginação intimamente relacionada com nosso "mundo interior", ela não perde nunca, enquanto produtiva, o contato com o mundo exterior. Mas também não se mantém presa ao mundo externo; ao contrário, transcende-o sempre. (KAST, 1997, p. 13)

A imaginação e o fantasiar proporciona o poder de representação das mais diversas manifestações criativas, como pinturas e músicas. Há nesse sentido, um potencial criativo na fantasia, tal como na literatura, quando imaginativamente se torna possível inserir-se no cerne dos mais variados personagens (KAST, 1997).

Para Kast (1997), quando se fala de imaginação, refere-se a uma atividade do poder representativo, e também do poder de criar fantasias. Esses poderes, coabitam um mesmo campo, o da imaginação. Sendo assim, se faz necessário uma diferenciação de um dos principais artifícios que compete a imaginação, a fantasia.

Jung (2015) refere-se a fantasia⁴, como uma atividade criativa munida das respostas de todos os questionamentos possíveis de serem respondidos, além de ser uma unidade viva, fonte de todas as possibilidades do mundo. Segundo Jung (2015, p. 62) “[...] a fantasia é, em sua maior parte, produto do inconsciente [...] e, mesmo

⁴ O conceito de fantasia é exposto ao longo do trabalho, porém é melhor desenvolvido no quarto tópico deste artigo.

contendo “[...] elementos conscientes, sua característica especial é ser essencialmente involuntária e estranha ao conteúdo da consciência”.

Jung (2015) também afirma, que o fantasiar tem como princípio dinâmico o lúdico, o qual viabiliza o caráter criativo, o brincar com as possibilidades do vir a ser. Portanto “[...] sem esse brincar com a fantasia, jamais teve origem uma obra criativa. Devemos muitíssimo ao brinquedo com a fantasia” (JUNG, 2015, p. 73). Dessa forma, não se deve, portanto, ter uma visão empobrecida sobre a fantasia ou considerá-la algo a ser descartado devido ao seu caráter audacioso, muitas vezes inaceitável ou inacessíveis.

Não devemos esquecer que pode estar precisamente na imaginação de uma pessoa o mais importante dela. Digo expressamente *pode estar*, porque, de outro lado, as fantasias são inúteis, não podendo ser usadas como material bruto. Para aumentar o valor que nelas reside é preciso desenvolvê-las. (JUNG, 2015, p. 73, grifo do autor)

Dessa forma evidencia-se o potencial da imaginação e do processo de criação de fantasias quando desenvolvido e trabalhado adequadamente. Nessa dimensão, é considerado atividade saudável para a saúde psíquica, uma vez que o contato consciente e o trabalho apropriado com essas imagens psíquicas, como abordado melhor no decorrer desse trabalho, ajuda no reconhecimento de conteúdos inconscientes e, conseqüentemente, no importante diálogo entre a consciência e o inconsciente (KAST, 1997). Além disso, Jung (2015) afirma que toda e qualquer boa ideia e criação tem origem na imaginação que, conseqüentemente tiveram seu princípio nas fantasias.

Jung muito se debruçou sobre essa temática, inicialmente boa parte de seu interesse em fantasia se deu a partir de profundas experiências significativas para ele (SILVEIRA, 2020), tais como as vivências que se iniciaram, em especial, após sua separação com Freud em 1913, por conta de divergências teóricas (FARAH, 2016). Profundamente tomado por esse rompimento, foi nesse período em que Jung, segundo Silveira (2020), realizou uma autoexperiência deixando que suas fantasias e visões fluíssem livremente, criando

[...] uma personificação para elas, em forma de desenho, escrita, dança etc., que facilita a conscientização da imagem que o originou. A partir dessa

conscientização, o sentido da imagem é trazido para a realidade cotidiana. Não se trata de apenas vivenciar as fantasias, mas integrá-las e fazer delas uma ponte entre o mundo interno e o mundo externo (SILVEIRA, 2020, f. 4).

Em meio a descoberta e compreensão do que posteriormente veio a ser chamado de Imaginação Ativa, Jung não se satisfaz em apenas observar as figuras e suas fantasias fluindo passivamente por ele. Ao contrário, ele as conteve de forma a tratá-las ativamente, ou seja, atribuindo a essas fantasias inconscientes, um objetivo, seja ele em forma dialogal, pintura, dança, dramatização e etc. (HOFFMAN, 2005).

A imaginação ativa, conforme explica Kast (1997), é um método de imaginação proposto por Carl Gustav Jung, que consiste em vivificar as imagens psíquicas internas de uma pessoa, estimulando-as através do diálogo direto com as mesmas. Dessa forma ativa-se uma camada profunda da psique e fomenta-se a discussão entre essas imagens psíquicas como vozes, fantasias, sons, visões, sensações e o ego despertado. Através desse método, portanto, quem pratica não apenas analisa o inconsciente através dos conteúdos que surgem, mas dá ao mesmo a oportunidade de analisar o complexo do ego. O diálogo entre o ego e o inconsciente é visto pela autora como uma condição fundamental para o desenvolvimento do processo psíquico.

Segundo Jung (2011a), a Imaginação Ativa decorre em selecionar uma imagem onírica ou qualquer outra imagem fruto da fantasia e concentrar-se nela, de forma a retê-la e fixá-la atentamente. É comum que a imagem vá se modificando e adquirindo vida, simplesmente por causa da observação direcionada a ela. Essas mudanças devem ser conduzidas cuidadosa e continuamente, visto que elas refletem os processos psíquicos ocorridos no inconsciente, fato que acontece em consonância com as imagens psíquicas formadas através das recordações conscientes.

Dessa forma, é como se a consciência e o inconsciente se unissem e a partir disso, conforme ressalta Jung (2011a, p. 311),

[...] se desenvolve uma cadeia de imagens da fantasia, que aos poucos toma aspecto dramático, isto é, do simples processo surge a ação. Esta é por ora representada por figuras projetadas, e as imagens são vistas como as cenas no palco. Em outras palavras, sonha-se de olhos abertos.

Nesse sentido, a natureza da Imaginação Ativa exige o engajamento do ator nas cenas do palco (JUNG, 2011a). Tal engajamento ocorre de maneira semelhante no RPG, através do diálogo dos jogadores com as imagens que surgem no decorrer do jogo através das produções fantasiosas dos participantes. Deve-se considerar nesse ponto, que o RPG fica circunscrito em um modelo de regras e limitações, além de possuir parte de sua narrativa traçada pelo mestre, deixando-o pouco flexível (SERBENA, 2006), porém, mesmo dentro dessas limitações existentes, é possível inferir a existência de uma criatividade e uma imaginação, que viabilizaria o surgimento dessas imagens na dinâmica do RPG.

No que se refere a postura do indivíduo perante as imagens, relata Jung (2011a, p. 311) que, “[...] quanto menos for ele tocado interiormente, tanto menor é também a atuação catártica desse teatro particular”. Nesse sentido, a peça representada, ou seja, o trabalho com as imagens da fantasia, não querem ser apenas observadas sem participação, ela busca alternativas para que a pessoa atue nela (JUNG 2011a). Dessa forma, Jung (2011a, p. 311) argumenta que:

Se o observador compreender que nesse palco interior está sendo representado seu próprio drama, então a peripécia e o desfecho não podem permanecer indiferentes para ele. Ele notará que as figuras que aparecem e os nós dos problemas que se emaranham estão em relação intencional para com a situação de sua consciência, e que ele está sendo interpelado pelo seu inconsciente, o qual faz com que lhe surjam espontaneamente essas imagens da fantasia.

Jung (2000), em seu livro **A Natureza da Psique**, relata sua vivência quanto a prática da Imaginação Ativa em seus pacientes. Para isso ele observou que muitos deles demonstravam em seu processo de análise, sonhos repletos de materiais de origem na fantasia. Nesses pacientes, nos quais Jung (2000) percebia uma abundância de imagens psíquicas, muito embora eles mesmos não conhecessem sua origem, lhes eram convocados a desenvolver essas imagens. Cada paciente ocupou-se de maneiras distintas dessas fantasias, seja de forma dialética, dramática, visual, acústica, através também da prática da dança, dentre outras expressões artísticas como a pintura, desenhos ou modelagem (JUNG, 2000).

Através dessas expressões, é possível a elucidação de uma série de conteúdos inconscientes que racionalmente é incompreendido. Dessa forma, quando se usa

técnicas expressivas, cuja inspiração é um conteúdo inconsciente, uma imagem, fantasia ou sonho, “[...] podemos continuar a sonhá-lo com mais detalhes, em estado de vigília, e um acontecimento isolado, inicialmente ininteligível, pode ser integrado na esfera da personalidade total, embora inicialmente o sujeito não tenha consciência disto” (JUNG, 2000, p. 15).

Para um melhor entendimento do método de imaginação ativa discorrido até aqui, expõem-se outras características a seu respeito, sobretudo no que tange a sua aplicação. Dessa forma, Jung (2000, p. 71) explicita que “[...] este método muitas vezes diminuía, de modo considerável, a frequência [sic] e a intensidade dos sonhos, reduzindo, destarte, a pressão inexplicável exercida pelo inconsciente. Em muitos casos, isto produzia um efeito terapêutico notável [...]”. Na Imaginação Ativa,

Quanto mais o indivíduo se concentra em torno de seus conteúdos inconscientes, tanto mais carregados de energia eles se tornam; este é um fato psicológico indiscutível. Tais conteúdos são vivificados, iluminados como que a partir de dentro e por assim dizer convertidos numa espécie de realidade substitutiva (JUNG, 2013b, p. 37).

Com o avançar na prática da Imaginação Ativa, Jung (2000) observou que o grande número de imagens que havia no início diminuiu, dando espaço ou deixando mais evidentes alguns temas e elementos inconscientes que se repetiam de maneira bem semelhante, se não idêntica. O que se pode depreender é que esses conteúdos, de uma maneira geral, são símbolos, que são “[...] sempre um desafio à nossa reflexão e compreensão” (JUNG, 2013c, p. 96), uma vez que o símbolo “[...] não é nem abstrato nem concreto, nem racional nem irracional, nem real nem irreal; é sempre ambos” (JUNG, 1990, p. 295). Além disso, Jung (2015, p. 508) expressa que:

O símbolo é sempre um produto de natureza altamente complexa, pois se compõe de dados de todas as funções psíquicas. Portanto, não é de natureza racional e nem irracional. Possui um lado que fala à razão e outro inacessível à razão, pois não se constitui apenas de dados racionais, mas também de dados irracionais fornecidos pela simples percepção interna e externa.

Nessa mesma direção, Nise da Silveira (1994, p. 84), também ressalta que os símbolos “[...] têm vida. Atuam. Alcançam dimensões que o conhecimento racional

não pode atingir. Transmitem intuições altamente estimulantes, prenunciadoras de fenômenos ainda desconhecidos”.

Jung (2000) também percebeu o aparecimento de uma grande variedade de temas mitológicos nos trabalhos realizados por seus pacientes, mesmo quando o conhecimento deles sobre mitologias fosse considerado o mínimo possível. Esse fato demonstrava como as fantasias produzidas pelo inconsciente coincidiam com as atividades humanas de uma maneira geral. O que acontece com a produção espontânea dessas imagens é semelhante ao que Jung (2000, p. 72) afirma acontecer com

[...] a mão que guia o creiom ou o pincel, com o pé que executa os passos da dança, com a vista e o ouvido, com a palavra e com o pensamento: é um impulso obscuro que decide, em última análise, quanto à configuração que deve surgir; é um a priori inconsciente que nos leva a criar formas, e ninguém fez a mínima idéia [sic] de que a consciência do outro é guiada pelos mesmos fatores [...]

Essas experiências levaram Jung (2000) a perceber a existência de circunstâncias de caráter coletivo inconsciente que funcionam de modo a regular ou mesmo estimular a atividade criadora de fantasias, fato que se utiliza dos materiais conscientes preexistentes. Segundo Jung (2000, p. 72) essas circunstâncias “[...] se comportam exatamente como as forças motoras dos sonhos, razão pela qual a imaginação ativa [...], [...] substitui também os sonhos até certo limite”.

Verena Kast (1997) evidencia que, segundo Jung, o livre fluir das fantasias podem gerar um efeito libertador em quem pratica a Imaginação Ativa.

Por um lado, a capacidade de controle, por outro, a capacidade de deixar as imagens fluir: são as condições básicas para a Imaginação Ativa. A dificuldade da Imaginação Ativa consiste na necessidade de deixar o ego continuamente entregue ao fluxo das imagens, abrindo mão de grande parte do controle e confiando, assim, tanta autonomia às figuras interiores quanto nos for possível. Então é preciso, com uma atitude completamente modificada, consciente e desperta, confrontar-se com essas figuras e, desse modo, dar forma, formular o que o ego viu, o que o ego supôs ter visto para, em seguida, entregar-se novamente ao fluxo das imagens. (KAST, 1997, p. 190)

Nesse sentido, pode-se entender o ego como um agente interventor, assumindo o caráter ativo da Imaginação Ativa, podendo interagir, modificar e

transformar os eventos imaginativos, e assim, se pode integrar os conteúdos inconsciente a consciência. Dessa forma, esta prática requer uma estrutura egóica bem fortalecida, de modo que este possa lidar de forma segura com os conteúdos inconscientes e não corra o risco de assumir as fantasias como constitutiva do mundo material (KAST, 1997). O próprio Jung (2013b) afirma que esse método não deve ser indicado a qualquer paciente, ou seja, há muitos casos em que seria um grande equívoco o seu uso. Dado que as imaginações, segundo Kast (1997, p. 16) “[...] podem obscurecer nossa visão de realidade, principalmente quando são determinadas por nossos problemas.”

No entanto, o processo imaginativo é um fenômeno humano saudável, que além de dar acesso a um mundo que nos proporciona criatividade, capacidade de recordar, reviver memórias e representar, nos coloca em diversas vivências em um lugar seguro. A imaginação nos ajuda a deduzir o que pode acontecer em determinadas circunstâncias futuras e a compreender, de certa forma, o mundo a nossa volta (KAST, 1997).

Considerando o que foi abordado até aqui, buscar-se-á relacionar o RPG e sua perspectiva imaginativa, lúdica, interpretativa e relacional, ainda com a psicologia junguiana, especialmente no que diz respeito ao processo imaginativo e discutir sobre uma possibilidade terapêutica do RPG. Também se buscará evidenciar o quanto o RPG viabilizaria o encontro com as imagens e conteúdos do inconsciente, o que de certa forma, resultaria na amplificação da consciência e desenvolvimento psíquico.

4 O RPG, IMAGINAÇÃO E FANTASIA

“Em algum lugar como uma cena da memória
Há uma imagem que vale por mil palavras”
Dream Theater

A imaginação, é parte constitutiva e atividade que está intrinsecamente ligada aos jogos de RPG, uma vez que a maioria das atividades relacionadas a esse jogo, como por exemplo a criação de personagens, as ações ou pensamentos que surgem nas aventuras, fazem parte das criações imaginativas/fantásticas do mestre e dos demais jogadores (GUIMARÃES, 2016).

A fantasia é, conforme expõe Jung (2015, p. 462 - 463), “[...] uma ativação ou produto da combinação de elementos psíquicos, dotados de energia [...]”, a mesma exprime a energia psíquica⁵ que só pode ser apreendida por meio das imagens inconscientes que emergem. Dessa forma, “[...] a fantasia como atividade imaginativa é mera expressão direta da atividade psíquica, da energia psíquica que só é dada à consciência sob a forma de imagens ou conteúdos [...]” (JUNG, 2015, p. 468).

Jung (2015) considera a fantasia como atividade imaginativa, conteúdo psíquico de um sistema de força, energeticamente falando, manifesto na consciência. Nesse sentido, a fantasia é, portanto, uma quantidade determinada de energia psíquica que se manifesta na consciência em forma de imagem, fantasia e símbolo. O autor ainda afirma, que: “O fantasiar enquanto atividade imaginativa é idêntico ao fluir do processo psíquico de energia” (JUNG, 2015, p. 468 – 469).

Em conformidade a isso, a produção de fantasias e de imagens inconscientes através do processo imaginativo, proporciona um fluir de energia possibilitando um escoamento da mesma, processo essencial para a saúde psíquica. A concepção de energia psíquica ou libido (por vezes Jung intercambiava esses dois termos), naturalmente, já traz a ideia de um escoamento que possui um direcionamento, pois ocorre da tensão maior para a menor (JUNG, 2015), seguindo uma tendência natural da psique de preservar o equilíbrio (SAMUELS; SHORTER; PLAUT, 1988).

Posto isto, Jung (2015, p. 225–226) afirma que:

Assim como a energia física, a libido passa por todas as transformações possíveis, manifestadas pelas fantasias do inconsciente e pelos mitos. Essas fantasias são em primeiro lugar autorrepresentações dos processos energéticos de transformação que têm, naturalmente, suas leis definidas e um “caminho” de escoamento determinado.

Desta forma, as fantasias, personagens e demais criações imaginárias dos participantes no RPG, representam conteúdos e elementos do próprio jogador, visto que quando o mesmo “[...] entra em contato com a sua fantasia, possui uma vivência lúdica dela como se fosse real e se envolve afetivamente nela” (SERBENA, 2006, f.

⁵ De forma objetiva, a Energia psíquica para Jung é o *combustível* que alimenta os processos psíquicos que, diferentemente do conceito de libido de Freud, possui um sentido mais amplo que o sexual. Jung utiliza esse termo para compreender os movimentos da dinâmica da psique (JUNG, 2014).

173). Desse modo, o jogador tem através da fantasia, contato com esses conteúdos inconscientes, os quais viabilizam ou ajudam a modificação de ações da consciência e do inconsciente (SERBENA, 2006).

Isso acontece quando há um contato com opostos, como os conteúdos imaginários e reais ou racionais e irracionais, deixando evidente, assim, a abertura presente entre a consciência e o inconsciente (JUNG, 2013a). Ocorre, nesse sentido, “[...] um processo natural, uma manifestação de energia produzida pela tensão entre os contrários, formado por uma sucessão de processos de fantasia que surgem espontaneamente em sonhos e visões” (JUNG, 2013a, p. 95). Ao entrar em contato com determinados conteúdos inconscientes, ocorre uma regressão da energia psíquica, a qual segue direcionada para o interior do participante pelo meio dos objetos da imaginação e fantasia do RPG, fato que, até certo ponto, pode trazer benefícios (SERBENA, 2006), uma vez que a regressão é um “[...] meio de libertar-se com o complexo da realidade exterior” (JUNG, 2011b, p. 212) e assim dar início ao processo de assimilação de conteúdos inconsciente ao ego do jogador (SERBENA, 2006). O nome regressão, por vezes, sugere algo negativo, mas aqui a regressão da energia psíquica não é em si negativa. Pois através dela que o mundo interior das imagens psíquicas é ativado apontando para novas possibilidades de desenvolvimento.

Na criação do personagem no RPG, como destaca Serbena (2006) em sua tese **O mito do herói nos jogos de representação (RPG)**, é o momento em que o jogador escolhe e idealiza aquele a quem vai representar ao longo de toda a campanha. Muitas vezes, no processo criativo do personagem, pode ocorrer no mesmo uma projeção inconsciente de determinados aspectos do próprio jogador.

Isso acontece, pois, a projeção consiste em uma transferência inconsciente, ou seja, não perceptível e espontâneo de uma determinada particularidade psíquica e subjetiva para uma pessoa ou objeto exterior. A projeção é como “[...] um ‘gancho’ no objeto, no qual o indivíduo pendura [...] como um casaco em um cabide” (FRANZ, 1997, p. 10-11, grifo do autor).

Essa projeção pode ser vista no RPG, até mesmo como uma necessidade de afirmação do ego e da consciência perante o inconsciente, por exemplo, quando é atribuído ao personagem uma característica exagerada que o participante no fundo

gostaria de ter, como uma coragem extraordinária, uma incrível beleza, etc. (SERBENA, 2006)

Nessa perspectiva, Kast (1997) relata que pessoas que não estão bem costumam estar mais propensas a criar fantasias grandiosas. Essas fantasias de grandezas podem tanto demonstrar uma qualidade imaginativa expoente, quanto dar uma indicação de uma estrutura egóica abalada, de maneira fundamental, ou mesmo por estresse psíquico por conta de certas situações.

[...] as fantasias de grandeza podem produzir, justamente nessas situações tão carregadas, um efeito estabilizante nas pessoas: a possibilidade de ter uma ideia de grandeza dá ao imaginante a impressão de que nem tudo na vida está perdido; assim, recuperam a energia necessária para libertar-se da opressão a que estão sujeitos (KAST, 1997, p. 74).

Dessa forma, Serbena (2006, f. 160) reforça 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, f. 161)

Nesse sentido, tal fato possibilita que se tenha contato com conteúdos importantes, como por exemplo, aspectos rejeitados, negados e esquecidos da psique, como a Sombra, que pode ser projetada no personagem (SERBENA 2006). A Sombra por ser uma parte inconsciente da personalidade, contém nela qualidades e atributos desconhecidos ou pouco conhecidos pelo ego, particularidades que pertencem, sobretudo, a esfera pessoal e que poderiam ser conscientes, mas por determinados motivos foram renegados ou esquecidos pela consciência. A sombra costuma ser projetada no outro ou no mundo nas qualidades não conhecidas em si mesmo, como características e atitudes que criticamos nos outros e que não aceitamos o reconhecimento em nós. Nos sonhos ela aparece, geralmente personificada na figura do mesmo sexo do sonhador. Nela pode possuir também aspectos coletivos que fogem da instância pessoal do indivíduo (FRANZ, 2016).

Reconhecer e integrar esses conteúdos da sombra, ainda que contrários ao ideal do ego e aos valores culturais e morais, é uma condição importante para um conhecimento de si próprio, já que se trata de uma personalidade inconsciente. A Sombra, também contém aspectos positivos, que devem, da mesma forma, serem confrontados, visto que esses podem indicar algo a ser superado ou aspectos significativos que devem ser reconhecidos e aceitos (MOTTA; PAULA, 2005). O reconhecimento dos conteúdos da Sombra se dá principalmente por via dos sonhos, ou seja, quando é possível identificar os diversos aspectos dessa personalidade inconsciente que antes se tinha escolhido o afastamento. No entanto, isso também é possível através da projeção, especialmente quando se percebe o que foi projetado no outro ou no objeto (FRANZ, 2016).

Sendo assim, destaca-se a importância desses conteúdos intrapsíquicos serem assimilados e não ficarem restritos à projeção, caso contrário sempre serão considerados como não pertencentes ao sujeito que os projeta e, conseqüentemente, na sombra. Pois, como relata Serbena (2006, f. 161), a projeção é:

[...] um elemento importante no processo de construção do significado psicológico para o indivíduo porque ela indica o início do processo de um conteúdo inconsciente tornar-se consciente, mas para isto o indivíduo deve reconhecer os conteúdos projetados e indagar-se qual a função que possuem na sua dinâmica psíquica ou trabalhar com as figuras da imaginação que recebem a projeção.

Desse modo, dependendo da atitude da consciência, a própria dinâmica da imaginação pode transformar a consciência a partir da percepção de certos conteúdos inconscientes, tornando possível a sua assimilação pela consciência (SERBENA, 2006).

Além da projeção, outras atividades no RPG, dado seu caráter representativo, dramático, relacional, lúdico e de fantasia, também podem viabilizar o contato com conteúdos inconscientes. Dentre esses conteúdos, além da *Sombra*, vista anteriormente, podendo ser vista no embate com figuras obscuras no jogo (um feiticeiro por exemplo), ou ao projetar no personagem características reprimidas e desconhecidas do participante (SERBENA, 2006), tem-se outros aspectos. A *Anima*, a qual se refere a “[...] personificação de todas as tendências psicológicas femininas na psique do homem [...]” (FRANZ 2016, p. 234), e o *Animus*, que é compreendido

como o masculino interno na psique feminina, a personificação do masculino no inconsciente da mulher (STEIN, 2006). Esses e outros elementos inconscientes podem se manifestar no RPG de diversas formas, o confronto com eles, a assimilação e o bom relacionamento são fundamentais para o processo de desenvolvimento psicológico (FRANZ, 2008).

Além disso, outros conteúdos psíquicos se manifestam denotando potencialidades do sujeito, como por exemplo, a imagem do herói, cuja “[...] idealização pode ocorrer por meio de uma acentuação ou exacerbação de uma característica pessoal própria e, neste caso, reflete o próprio jogador e funciona como uma imagem de ideal de si e representa a libido do próprio ego do jogador”, nesse sentido o personagem “[...] opera como uma realização imaginária dos desejos e aspirações do jogador [...]” (SERBENA, 2006, f. 163).

Em comparação com a Imaginação Ativa, o RPG, mesmo tendo suas limitações atrelada a determinadas regras, uma interferência do mestre na narrativa, além de uma finalidade diferente dessa perspectiva, os conteúdos inconscientes advindos do processo imaginativo dos participantes, são imagens do inconsciente que podem surgir na dinâmica peculiar desse jogo e podem, direta ou indiretamente, serem trabalhadas e assimiladas. Sendo assim é necessário “[...] entrar pessoalmente na fantasia e obrigar as figuras a falar e responder. Só assim o inconsciente é integrado na consciência [...]” (JUNG, 2002, p. 169), isso ocorre devido a um processo dialético, que nesse sentido, torna possível o diálogo com as figuras inconscientes.

Através desse formato que propicia uma dinâmica dialogal com essas imagens do inconsciente, assim como ocorre no RPG, torna-se possível a formação de símbolos, que são “[...] uma invenção inconsciente em resposta a uma problemática consciente”, e além de serem expressões pictóricas, podem ser vistos também como “[...] retratos indistintos, metafóricos e enigmáticos da realidade psíquica” (SAMUELS; SHORTER; PLAUT, 1988, p. 200).

Sendo assim, os símbolos não são óbvios, nem se apresentam de maneira racional, eles se expressam por analogias. Seu desenvolvimento acontece de forma que uma determinada posição se movimenta em direção ao seu oposto, evidenciando a existência de uma forma de compensação, uma vez que a atitude da consciência se equilibra por uma ação no inconsciente. Dessa forma, através do símbolo, há uma

ação que visa unir os elementos do inconsciente com a consciência. Assim, o próprio símbolo assume uma posição auxiliadora, pois mesmo não sendo lógico, abrange a situação da psique, e fornece um ponto de vista, no sentido da realização de uma síntese dos elementos opostos (SAMUELS; SHORTER; PLAUT, 1988). Nesse sentido, “[...] 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)

Esses símbolos que são formados através dessa dinâmica inconsciente, podem ser vivenciados na Imaginação Ativa, desta forma,

[...] o inconsciente aparece, é percebido e assimilado e, quando em diálogo com a consciência, com o ego desperto, tanto o consciente como o inconsciente se modificam; isso pode ser percebido tanto nos símbolos em transformação como nas novas formações simbólicas. Esses símbolos são as marcas do caminho do processo de individuação, do processo de amadurecimento e de transformação que consiste num confronto entre a consciência e o inconsciente, levando a pessoa a chegar cada vez mais perto do ser humano que ela de fato é, sempre no caminho, cada vez mais ela mesma. (FRANZ, 1966 apud KAST, 1997, p. 189)

Portanto, o símbolo é um fenômeno natural que surge de forma espontânea, como ocorre no RPG através do diálogo com imagens inconscientes manifestas por meio da fantasia. Surge então, dialeticamente, a partir da atividade inconsciente um novo conteúdo constelado pela tese (consciente) e antítese (inconsciente), se comportando de maneira compensatória. Tal conteúdo, uma vez que ele surge da relação desses opostos, forma uma base intermediária, onde os opostos podem ser unificados (síntese). Com isso, a energia que escoou para o interior na regressão pode retornar à consciência, e assim, através disso, podendo gerar uma nova adaptação, nova atitude e uma progressão da libido, por meio do processo de unificação dialética ocorrido nesse contato com o símbolo (JUNG, 2015).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na Psicologia Analítica de Carl Gustav Jung contém diversas ferramentas, conceitos e pensamentos, os quais muito tem a contribuir com os estudos e discursões

acerta do *Role-Playing game*, auxiliando a compreensão dos muitos processos e atividades ocorridas nesse jogo. Exemplarmente, na criação de personagens, a representação do mesmo pelo jogador e, o principal, o entendimento do possível potencial transformador dessas experiências.

Ao longo desse trabalho foi explorado e dado devido destaque ao método Imaginação Ativa de Jung, uma técnica individual voltada especialmente para psicoterapia. Mesmo considerando seu distanciamento do RPG, entende-se que a Imaginação Ativa, possui correspondências se cotejado com o que ocorre na dinâmica do RPG, mesmo não tendo, esse último, a mesma finalidade. Essas semelhanças se afirmam, uma vez que no jogo de RPG pode-se, a partir do exercício imaginativo e a atividade de representação, encenar e entrar em contato com imagens do inconsciente, ter acesso a conteúdos desconhecidos da personalidade, como a sombra, vivenciar potencialidades ocultas e almejadas inconscientemente pelo praticante, as quais geralmente se apresenta pela figura do personagem/herói, Anima e Animus, e além disso, participar dos demais diálogos da narrativa tendo como núcleo principal a interação entre os personagens e as demais criações fantasiosas.

De uma maneira geral o RPG limita-se devido ao fato de que os jogadores nem sempre julgam o processo ocorrido no jogo como algo além da diversão, onde seria possível obter percepções de si próprio em sua participação no jogo por meio de uma reflexão consciente. Nesse sentido, qualquer efeito terapêutico seria algo implícito ou com pouca relevância, não potencializando, assim, o desenvolvimento psicológico do jogador.

No entanto, pelo seu caráter que incita a imaginação e a criação de fantasias, além de possuir também uma perspectiva lúdica, relacional, flexível e interativa, entende-se o RPG como um veículo para que o participante entre em contato com conteúdos inconscientes. Da mesma forma, possibilita ao mesmo tempo, que o jogador dialogue com esses conteúdos, sobretudo as imagens inconscientes, permitindo a formação de símbolos que buscam unificar elementos inconscientes com a consciência.

Sendo assim, apesar de não substituir a prática da psicoterapia, até mesmo por não possuírem a mesma proposta, pode-se inferir que a prática de RPG, especialmente quando visto pelo prisma da imaginação, viabilizaria ao participante

uma ampliação da consciência e a um desenvolvimento psíquico, sobretudo quando o jogador reconhece essas experiências.

O presente estudo não possui a intenção de esgotar as discussões sobre a temática, nem mesmo fazer entender os jogos de RPG como uma ferramenta em que tudo é possível e todas as questões complexas da alma humana são sanadas, mas de estender os olhares e compreensões sobre a perspectiva psicológica de um jogo difundido e muito praticado atualmente. Julga-se que trazer tal temática ao campo acadêmico, além de aprofundar no entendimento a respeito das ações, das culturas e das práticas humanas, possa contribuir e estimular discussões de atividades recreativas como a do RPG, apresentando uma perspectiva e um novo olhar através da psicologia.

REFERÊNCIAS

- BOLZAN, R. F. F. A. **O aprendizado na internet utilizando estratégias de Roleplaying Game (RPG)**. 2003. 303 f. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico, Santa Catarina, 2003. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/84979>. Acesso em: 03 mai. 2022
- FARAH, M. H. S. A imaginação ativa junguiana na Dança de Whitehouse: noções de corpo e movimento. **Psicologia USP**, v. 27, p. 542-552, 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/psusp/a/WtSdtJQTM6KrcXxHvk5RdRN/?lang=pt>. Acesso em 28 mar. 2022
- GUIMARÃES, Paula Pinheiro Varela. **Personagens ecoadas: construção e estudo de técnica terapêutica baseada em Role Playing Games, à luz da Teoria Junguiana**. 2016. 649 f. Tese (Doutorado em Psicologia: Psicologia Clínica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2016. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/19259>. Acesso em: 03 mai. 2022
- GUIMARÃES, Paula Pinheiro Varela. **Sagas de rpgistas: um estudo junguiano acerca do encontro com o herói via Role Playing Games**. 2010. 237 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2010. Disponível em: <https://sapientia.pucsp.br/handle/handle/15924>. Acesso em 18 out. 2021
- GYGAX, G; ARNESON, D. **Dungeon & Dragon Player's Handbook: Livro do Jogador**. São Paulo: Galápagos, 2020a

GYGAX, G; ARNESON, D. **Dungeon & Dragon Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre**. São Paulo: Galápagos, 2020b

GYGAX, G; ARNESON, D. **Dungeon & Dragon Monster Manual: Livro dos Monstros**. São Paulo: Galápagos, 2020c

HOFFMAN, E. **A sabedoria de Carl Jung**. São Paulo: Palas Athena, 2005.

JACKSON, S. **Mini GURPS: regras básicas para jogar RPG**. São Paulo: Devir, 1999.

JUNG, C. G. **A Natureza da Psique**. Petrópolis: Vozes, 2000

JUNG, C. G. **Cartas de C. G. Jung: 1946-1955, vol. 2**. Petrópolis: Vozes, 2002

JUNG, C. G. **Freud e a psicanálise**. Petrópolis: Vozes, 2014

JUNG, C. G. **Mysterium Coniunctionis**. Petrópolis: Vozes, 2011a

JUNG, C. G. **Psicologia e Alquimia**. Petrópolis: Vozes, 1990

JUNG, C. G. **Psicologia do Inconsciente**. Petrópolis: Vozes, 2013a

JUNG, C. G. **Psicologia e Religião Oriental**. Petrópolis: Vozes, 2013b

JUNG, C. G. **Símbolos da Transformação**. Petrópolis: Vozes, 2011b

JUNG, C. G. **O espírito na arte e na ciência**. Petrópolis: Vozes, 2013c

JUNG, C. G. **Tipos Psicológicos**. Petrópolis: Vozes, 2015

KAST, V. **Imaginação como espaço de liberdade: diálogo entre o ego e o inconsciente**. São Paulo: Loyola, 1997.

MOTTA, F.C. P.; PAULA, A. P. P. Meia-idade, individuação e organizações. **Organizações & Sociedade**, v. 12, p. 17-30, 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/osoc/a/XzyQV7VXHCMfHmGXZn6MR3b/?lang=pt>. Acesso: em 22 nov. 2021

OLIVEIRA, A. B; ROCHA, J.D.T. **Reflexões acerca do roleplaying game (RPG) na educação: potencialidade cognitiva**. Revista Multidebates, v.4, n.2 Palmas-TO, jun. 2020. Disponível em: <http://revista.faculdadeitop.edu.br/index.php/revista/article/view/244>. Acesso em: 29 out. 2021

ROSA, M. **Role playing game eletrônico: uma tecnologia lúdica para aprender e ensinar matemática**. 2004. 170 f. Dissertação (Mestrado em Educação Matemática) -Universidade Estadual Paulista, Instituto de Geociências e Ciências Exatas, Rio

Claro, 2004. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/91089>. Acesso em: 18 out. 2021

SAMUELS, A; SHORTER, B; PLAUT, A. **Dicionário crítico de análise junguiana**. Rio de Janeiro: Imago, 1988.

SANTOS, E. A. S. **Os Roleplaying games (RPGs) e a Performance na Psicologia do Luto**. 2017. 135 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto, Ribeirão Preto, 2017. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/59/59142/tde-04012018-121131/pt-br.php>. Acesso em: 18 out. 2021

SERBENA, C. A. **O mito do herói nos jogos de representação (RPG)**. 2006. 437 f. Tese (Doutorado Centro de Filosofia e Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em Ciências Humanas) - Universidade Federal de Santa Catarina, Santa Catarina, 2006. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/88266>. Acesso em: 18 out. 2021

SILVEIRA, N. **Jung: Vida e Obra**. 14 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1994.

SILVEIRA, S. T. **Caracterização do método da Imaginação Ativa na obra de C.G. Jung: singularidades e desdobramentos**. 2020. 102 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Universidade Federal de São João del-Rei, São João del-Rei, 2020. Disponível em: <https://www.ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/ppgpsi/DISSERTACAO%20SUELY%20FINAL.pdf>. Acesso: em 28 mar. 2022

STEIN, M. **Jung: o mapa da Alma**. São Paulo: Cultrix, 2006

VASQUES, R. C. **As potencialidades do RPG (Role Playing game) na educação escolar**. 2008. 169 f. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, Araraquara, 2008. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/90316>. Acesso em: 18 out. 2021

VON FRANZ, M.-L. **C.G. Jung: seu mito em nossa época**. São Paulo: Cultrix, 2008

VON FRANZ, M.-L. O processo de individuação. *In*: JUNG, C.G. **O homem e seus símbolos**. 3 ed. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2016. p. 207 - 308

VON FRANZ, M.-L. **Reflexos da alma: projeção e recolhimento interior na psicologia de C. G. Jung**. 12 ed. São Paulo: Cultrix, 1997

YOSHIMURA, G. K. **RPG Humanista: uma proposta de diálogo entre a aprendizagem centrada no estudante e os roleplaying games**. 2020. 230 f. Dissertação (Mestrado em Ensino e Processos Formativos) - Universidade Estadual Paulista, Campus de São José do Rio Preto, São José do Rio Preto, 2020.

Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/193521>. Acesso em: 18 out. 2021