

UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE
CURSO DE PSICOLOGIA

ERIK MUTARELLI MOLNARY
RENATA CRISTINA ACQUARO AMADEU

A RELAÇÃO ENTRE RPG E PSICOLOGIA ANALÍTICA

São Paulo – SP
2022

ERIK MUTARELLI MOLNARY
RENATA CRISTINA ACQUARO AMADEU

A RELAÇÃO ENTRE RPG E PSICOLOGIA ANALÍTICA

Trabalho de Conclusão de Curso,
apresentado a Universidade Presbiteriana
Mackenzie, como parte das exigências
para a obtenção do título de bacharel em
Psicologia.

Orientador: Prof. Dr. Marcelo Alves dos
Santos

São Paulo - SP
2022

SUMÁRIO

RESUMO/ABSTRACT	3
INTRODUÇÃO	4
JUSTIFICATIVA	8
PROBLEMA DE PESQUISA	9
OBJETIVO GERAL	10
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	10
APORTE TEÓRICO	10
MÉTODO PARA APLICAÇÃO DO JOGO D&D	14
MÉTODO	18
RESULTADOS E DISCUSSÃO	19
Descrição dos sujeitos de pesquisa	19
Observações e análise	20
CONCLUSÃO	23
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	24
ANEXO A - ROTEIRO DA ANAMNESE	28
ANEXO B - ROTEIRO DO JOGO	30
ANEXO C - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO	33
ANEXO D - FICHAS DOS PERSONAGENS	35

RESUMO/ABSTRACT

Introdução: Este trabalho foi baseado no RPG *Dungeons and Dragons*, sustentado por suas regras, buscando entender as representações que ocorrem por meio da fala, imaginação e aleatoriedade de dados. Tendo em vista, a sua aplicação em um contexto clínico, buscamos vincular a teoria da Psicologia Analítica e pensar em suas possíveis repercussões terapêuticas. Nesta proposta, o terapeuta atua como o coordenador, apresenta elementos com os quais o jogador pode interagir de acordo com seu personagem, desejos e fantasias, tendo em vista que o jogo, é passível de evidenciar problemas e mobilizar emoções, podendo promover consequências positivas no tratamento clínico. **Objetivo geral:** Compreender como "*Dungeons and Dragons*" pode ser utilizado como técnica de investigação terapêutica, explorando sua estrutura, baseando-se nos elementos da Psicologia Analítica. **Método:** Foram realizadas as aplicações do jogo em cinco crianças de onze anos, do sexo masculino, estudantes de escola privada. Foi seguido o roteiro pré-definido pelos pesquisadores, utilizadas fichas para a criação do personagem, lápis, borracha, dados de 20 e 8 lados, miniaturas de plástico, tabuleiro quadriculado, canetas coloridas, caixa de som para amplificar sons de floresta, cidades medievais e de ação. A coleta de dados foi realizada em uma conversa com as mães de cada criança, e o TCLE, acordado com as responsáveis. Se tratando de uma pesquisa qualitativa e exploratória, vinculamos a anamnese com as observações feitas nas sessões. **Resultados:** As crianças se mostraram interessadas, disseram ter gostado e jogariam novamente. O jogo foi eficaz para a imersão das crianças e a exploração de suas características, mediados por seus personagens, permitindo com que o coordenador explorasse e obtivesse mais informações sobre a criança, demonstradas por suas ações. Buscaram interagir com as figuras interpretadas pelo aplicador. Isso mostra uma possibilidade de utilização do jogo para desenvolvimento de habilidades sociais, exposição a situações que requerem colocações e podem amplificar seu repertório social e verbal. **Considerações Finais:** Há limitações em provar a utilização do RPG, como técnica investigativa e ferramenta terapêutica, abrindo a possibilidade de novas pesquisas para validação e aprofundamento da ferramenta, tendo em vista o número da amostra coletada. Ou seja, uma única aplicação do jogo em cinco crianças e o tempo curto para a efetivação da pesquisa, foram fatores relevantes que dificultam a validação como ferramenta terapêutica. O desenrolar do jogo rumo em direção ao sujeito entender mais sobre si e seus processos simbólicos, possibilitando o seu desenvolvimento e processo de individuação. O jogo permitiu com que cada criança fizesse parte na criação da jornada de seu herói, portanto, esse cenário fantasioso e lúdico passou a se mostrar um campo de aprendizagem e passível de investigações e exploração.

Palavras-chave: psicologia analítica ; roleplaying game ; técnica terapêutica

Contato:

erikmutarelli@gmail.com

renata.acquaro@gmail.com

marcelo.santos@mackenzie.br

INTRODUÇÃO

O RGP (*Role Playing Game*, ou “jogo de representação”), foi criado nos Estados Unidos e pode ser considerado uma brincadeira de contar histórias. No entanto, o contar histórias tradicional difere do jogo, uma vez que no primeiro caso, o narrador conta uma história que ele já conhece e, praticamente, nunca a altera, a não ser por mudanças de inflexão ou pequenas improvisações.

No RPG, por outro lado, cada um dos jogadores representa um personagem que faz parte da história contada pelo narrador e interfere em seu desenvolvimento, transformando-a em uma criação coletiva trilhada com preceitos da aleatoriedade. O cenário de RPG pode ser qualquer situação ou lugar, em que os jogadores podem se utilizar de qualquer máscara ou personalidade que a sua própria imaginação permitir.

Explorando o conceito do que é o RPG, podemos, segundo Vieira (2009, p. 31), compreendê-lo como, “O RPG é um jogo de contar história e interpretar, um grande faz de conta com regras e leis, no qual cada jogador cria um personagem com características físicas, psicológicas e sociais próprias e passa a interpretá-lo.”

A representação das ações dentro do RPG ocorre, principalmente, por meio da fala e da imaginação de seus jogadores durante as sessões, que podem durar em média de duas a dez horas e compõem uma aventura linear. O início de uma sessão se dá pela continuação da aventura a partir da interrupção feita ao final da sessão anterior (Hughes, 1988; Jackson, 1994; Cale, 2002), ou então pode ser uma aventura singular, com a duração de apenas uma sessão.

Apesar de haver diferentes sistemas RPG, todas elas apresentam alguns elementos em comum: um grupo de pessoas, geralmente de três a sete jogadores. Após escolherem um determinado sistema de jogo, define-se a personalidade, características físicas e psíquicas e habilidades de seus personagens, por meio de atribuições numéricas na ficha de personagem. Um dos integrantes do grupo, designado “Mestre do jogo”, é responsável por criar um esboço da futura aventura desenvolvida por todos ao longo das sessões (HUGHES, 1988; JACKSON, 1994).

O resultado das ações dos personagens é expresso pelo mestre, sendo estipulando por jogadas de diferentes tipos de dados a este tipo de jogo (com quatro, seis, oito, dez, doze e/ou vinte faces).

Hughes (1988) aponta que, o que compõe o principal ponto característico em qualquer sistema de RPG, é o fato de a ação do jogo ser gerada basicamente pelo processo de imaginação dos jogadores e pela aleatoriedade dos dados, sendo o objetivo “uma forma de lazer que dá aos participantes a possibilidade de criarem histórias, de forma integral ou parcial, e viver em papéis dentro das mesmas” (JACKSON, 1994, p. 8).

No presente trabalho será utilizado o sistema *Dungeons and Dragons* (D&D) como referência de sistema de RPG. Lançado em 1974, D&D é uma franquia de produtos pioneira em sua categoria, sendo o mais antigo, popular e aclamado título em um mercado que continua crescendo e recebendo novos títulos até hoje. Foi criado por Dave Arneson e Gary Gygax, dois amigos e fundadores da já extinta editora TSR - *Tactical Rules Studies*. Os amigos disputavam um jogo de tabuleiro de guerra, no qual exércitos se confrontam e, após tentar invadir uma fortaleza sem sucesso, um dos jogadores sugeriu que, não um exército, mas um grupo de heróis teria encontrado uma passagem secreta para invadir a fortaleza. Foi então que os jogadores pararam de controlar exércitos e passaram a controlar um único personagem. (LOPES; CUNHA, 2020)

Sua relevância foi grande na época, e ainda é tamanha. O D&D foi mencionado em diversas produções, em diversas mídias, como os filmes E.T - O Extraterrestre (1982), Mazes & Monsters (1982), além de ter uma série animada, que chegou ao Brasil com o nome Caverna do Dragão, nos anos 1980. Séries de televisão como *Community* e *IT Crowd* possuem episódios dedicados inteiramente ao hobby, e na recente *Stranger Things*, os protagonistas usam elementos do jogo para entender as situações que estão enfrentando. Desde o início dos anos 2000 há um movimento de retorno dos gêneros de fantasia e ficção científica. Produções como Senhor dos Anéis, Star Wars e Harry Potter, popularizaram esses gêneros ainda mais, e indiretamente levam o D&D para mais pessoas.

Uma partida ou sessão consiste em um grupo de jogadores reunidos, cada um assumindo para si um personagem. Um dos jogadores assume o papel de narrador ou mestre, e fica responsável por auxiliar e guiar o grupo a desenvolver uma história, onde ele propõe os desafios que devem ser superados, através das regras, que apresenta diversas possibilidades de ação (PAVÃO, 1999).

Os personagens normalmente assumem o papel de heróis e exploram diversos cenários, como masmorras, florestas, desertos e cidades, enfrentando

monstros e vilões, encontrando tesouros, ficando mais experientes e fortes. A partir do sistema de regras, juntamente ao uso de dados, o Mestre narra uma história, apresenta um cenário, desafios, personagens e elementos abstratos dos quais, cada jogador irá interagir de acordo com os personagens criados por eles. Esses personagens são os heróis deste mundo, geralmente fantasioso e intrincado em uma estética medieval fantástica. Henderson (1977) explica que os desafios do herói representam a luta do desenvolvimento do ego frente às forças regressivas do inconsciente:

Na luta travada pelo homem primitivo para alcançar a consciência, este conflito se exprime pela disputa entre o herói arquetípico e os poderes cósmicos do mal, personificado por dragões e outros monstros. No decorrer do desenvolvimento da consciência individual, a figura do herói é o meio simbólico através do qual o ego emergente vence a inércia do inconsciente, liberando o homem amadurecido do desejo regressivo de uma volta ao estado de bem-aventurança da infância, em um mundo dominado por sua mãe. (HENDERSON, 1977, p.118).

A partir desta fala, temos inseridos na explicação de Henderson (1977), alguns conceitos que fazem parte de base teórica que permeará as técnicas e princípios que sustentam a Psicologia Analítica, para que, possa se traçar uma relação entre as regras e modos operantes do jogo com o arcabouço teórico da Psicologia Analítica. Segundo Carl Jung (1960), considerado pai da Psicologia Analítica, existe uma face que nunca mostramos ao mundo, porque a encobrimos com *a persona*, a máscara do ator (JUNG, p. 30, 1960). Em um cenário de RPG, os jogadores podem se utilizar de qualquer máscara ou personalidade que a sua própria imaginação permitir.

Tendo em vista a apresentação do jogo, embasada nas partes imaginativas dos jogadores, haverá a vinculação da técnica, embasada na teoria de Carl Gustav Jung. Portanto, ao aderir a metodologia Junguiana é importante que saiba-se de antemão que “a análise não é encarada apenas como uma terapia, mas também como um meio de evolução, na perspectiva do processo de individuação” (Jung, p. 16, 1935), sendo o mesmo “entendido como aquele que ocorre durante toda a vida, como um diálogo entre o ego e o Self, mas diálogo este que vai assumindo contornos diferentes em cada fase da vida” (BOLETIM, 2005, n. 11). Esse processo de individuação, consiste em achar um ponto de equilíbrio entre forças e conceitos antagônicos e perpassa pela transformação do herói (Jung, 1952), figura proeminente e principal no jogo D&D.

Para Jung (1960), o tratamento psicológico foi analisado por meio da experiência clínica que convenceu-o que só há mudança duradoura em um paciente quando transformações se operam nas camadas profundas da psique. “Sua atenção se volta para esses estratos arcaicos do inconsciente, fundo comum do nosso psiquismo, anterior ao nosso ego racional” (ULSON, 1988, p. 7).

Se a Psicologia Analítica considera a vida humana intrincada em uma vida simbólica, onde a vivência desses símbolos manifestados na psique revelam uma tendência à completude e posteriormente uma integração de conteúdos conscientes e inconscientes, proporcionando o que, na Psicologia Analítica, chama-se de individuação (Jung, 1952). Para esse processo de individuar-se, achar um ponto de equilíbrio entre forças e conceitos antagônicos, perpassa pela transformação do herói. (JUNG, 1952).

Desse modo, o verdadeiro contato com o *self* seria obtido por meio do processo de individuação, que é único para cada ser humano. Este processo tem como objetivo desenvolver a personalidade individual, o potencial que cada um tem dentro de si, a fim de conseguir discernir as mensagens vindas do *self* que o guiarão à auto-realização. Segundo Von Franz (1997, p. 63):

A experiência dessa extremidade mais elevada, ou centro, traz ao indivíduo um senso de significado e de realização, na presença do qual ele pode aceitar a si mesmo e encontrar um caminho intermediário entre os opostos presentes na natureza interior. Em vez de ser uma pessoa fragmentada, obrigada a apegar-se a apoios coletivos, o indivíduo torna-se um ser humano inteiro, autoconfiante, que já não precisa viver como um parasita do seu ambiente coletivo, mas que enriquece e fortalece esse mesmo ambiente com sua presença.

Ainda relacionando a Psicologia Analítica, enquanto regidos pela dinâmica do herói, nos preparamos para enfrentar as demandas do mundo externo, por meio do desenvolvimento do nosso universo interior. Para isso, é preciso fortalecer o ego e adquirir novos conhecimentos referentes ao meio exterior e interior, de modo a nos munirmos de mais elementos que nos permitem alcançar conquistas e vencer desafios, assim como, nos adequarmos ao meio social em que estamos inseridos. Desse modo, forma-se a base para superação de futuros obstáculos e progressão no processo de individuação, através das integrações e instrumentalizações decorrentes do diálogo ego-*self*, do fortalecimento egóico e da adaptação ao mundo (GUIMARÃES, 2010).

JUSTIFICATIVA

Quando pensamos no jogo D&D e suas regras, temos um sistema que pode ser considerado como uma prática social na qual os jogadores se relacionam entre si.

[...] consentindo os participantes viverem uma situação particular, que traz para o indivíduo novas informações sobre si mesmo. E dão a possibilidade de transmitir mensagens de outra forma que não poderiam ser bem recebidas e enriquecem a quem está aprendendo participativamente de experiências das quais podem tirar conclusões individualmente tanto como em grupo. Através desses exercícios, se evidenciam problemas ligados à tomada de decisão, à comunicação e participação, à mudança organizacional, etc (ZACCAGNINO, 2006, p. 128)

Portanto, é possível se ter a fusão entre a teoria e técnica da Psicologia Analítica com o jogo de RPG em questão, assim, condensando um modelo de expressão imaginativa. A partir disso, buscamos, com essa pesquisa, colocar em evidência o fenômeno do RPG e suas possíveis repercussões terapêuticas, trazendo uma alternativa para seu uso junto a Psicologia Analítica, tendo em vista que o jogo, potencialmente, é passível de evidenciar problemas e mobilizar emoções, podendo até promover consequências positivas no tratamento clínico, tendo como expectativa abrir novos caminhos e variabilidade de novas técnicas psicoterápicas.

O trabalho vigente irá utilizar uma ferramenta única e sistemática que estimula a capacidade lúdica, projetiva e imaginativa. Quando se pensa no uso de jogos e suas contribuições para novas possibilidades diagnósticas, temos exemplos bem promissores, como aponta Rick Valério (2020, P. 1):

A criança não se concentrava e era difícil chamar a atenção dele para tratar suas questões emocionais nas primeiras consultas. Até que tive um insight e dei a ideia ao jovem paciente de jogarmos RPG através de narrativa compartilhada.” “Nesse momento, através da forma como ele contava as histórias e os personagens, foi possível avaliar e tratar as questões dele durante o tempo que acompanhei seu caso (LIMA, 2020, p. 1).

Assim, os ganhos para psicologia clínica ficam mais evidentes, entretanto, uma amplificação metodológica que compreenda e submeta o jogo D&D, como expressão imaginativa, pode ter a possibilidade de agregar às técnicas investigativas e adicionar um ferramental teórico dentro da psicologia analítica.

O RPG é um portal para desenvolvimento da imaginação, visualização criativa e socialização. Um videogame que você é livre para criar o que desejar, agir sem estar preso em limitações de um programa de computador. Uma campanha é uma jornada do herói em conjunto, uma história construída em cooperação e um grande épico a ser vivido entre salgadinhos e refrigerantes na mesa de jogo (DEL DEBIO, 2020, p. 1)

Abre-se então, a possibilidade do jogo poder ser até mesmo vivenciado dentro do contexto clínico, com objetivos específicos e utilização/ exploração terapêutica.

PROBLEMA DE PESQUISA

O jogo D&D, visto como expressão imaginativa, pode ser usado como técnica investigativa e ferramenta psicoterápica à luz da psicologia analítica?

OBJETIVO GERAL

Compreender de que forma o jogo de RPG (*Dungeons and Dragons*) pode ser utilizado como uma técnica de investigação terapêutica, explorando suas regras, estrutura e sistema, baseando-se nos elementos da Psicologia Analítica.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Analisar se o jogo D&D pode ser usado como ferramenta terapêutica ou técnica investigativa;
2. Compreender se haverá ganhos para o processo diagnóstico e investigativo ao se valer do jogo;
3. Relacionar o jogo D&D por meio do estudo dos elementos da psicologia analítica com o tratamento dentro da psicoterapia.

APORTE TEÓRICO

Dentro da Psicologia Analítica, evidencia-se que o ser humano vive sua vida acompanhando simultaneamente de uma vida simbólica, na qual tais símbolos manifestados na psique “revelam uma tendência à completude e posteriormente uma integração de conteúdos conscientes e inconscientes, proporcionando o que Jung chama de individuação.” (JUNG, 1976, p. 27).

Partindo da importância do processo de individuação, podemos ter no artigo “O Jogo de RPG na sala de aula: uma sugestão de aplicação”, escrito por Luiz Henrique de Souza Gomes e Eduardo Miranda que apresenta a ideia de que o RPG está carregado de um potente conteúdo simbólico, assim a fusão com a Psicologia Analítica seria potencialmente muito plausível. Os conteúdos arquetípicos e simbólicos (tratados e evidenciados por Carl Gustav Jung em diversas obras e textos como em “O Homem e seus símbolos”) que emergem e são trabalhados durante a vivência do jogo, são pontos de extrema relevância e utilidade para uma análise interpretativa dos jogadores. Conforme o jogo for se desenvolvendo, as projeções dos jogadores em seus personagens revelarão as formas arquetípicas nas quais eles os interpretam e vivenciam o universo proposto, permitindo a análise (GOMES; MIRANDA, 2019, p. 8).

É carregado desse desenrolar de projeções, que torna fundamental aprofundar o potencial do jogo D&D, como expressão imaginativa, podendo ser usado como técnica investigativa e ferramenta psicoterápica à luz da psicologia analítica. Se os arquétipos Junguianos são estruturas simbólicas que pairam na psique humana e “são responsáveis na elaboração da vida individual, mostrando aprendizado, apontando direções para o desenvolvimento da personalidade, integrando o consciente e o inconsciente” (JUNG, 1976, p. 17), assim, o balanceamento de tais estruturas, e seus respectivos desenvolvimentos e aprimoramentos rumariam em direção a saúde. Vê-se aqui que o diagnóstico e tratamento poderia se beneficiar de um ferramental que evidenciaria e auxiliaria na manifestação o no contato com elementos arquetípicos e simbólicos.

Ainda ressaltando a importância dos símbolos, que são tratados e apresentados durante o jogo, carregados de importância para o desenvolvimento e para vida do ser humano, como também para a constituição do arcabouço teórico da Psicologia Analítica, essa simbologia pode estar presente e ser explorado em diversos momentos do jogo. D&D é fundamentalmente erguido em três pilares que constituem a divisão e organização do jogo, são eles: Exploração, Interação Social e Combate e até mesmo no terceiro pilar é possível lidar com aspectos inerentes ao simbolismo e ao desenvolvimento durante uma psicoterapia.

Dentro da Psicologia Analítica, a vivência da luta também pode ser vivida de maneira simbólica, tensão gerada pela mesma pode levar o ser a rumar em direção ao seu desenvolvimento, ficando de frente a situações que terão de ser vividas ou resolvidas, potencialmente acarretando em lidar posteriormente com consequências de decisões feitas. Tais consequências e atos durante o jogo vão ser exploradas durante a sessão, durante a interação com o mundo e até “vivenciadas de forma lúdica e simbólica através do jogo de interpretação de papéis, através das experiências durante a partida, e mesmo após ela” (GOMES; MIRANDA, 2019, p. 10)

Contudo, também é da natureza do jogo D&D, a estética e jornada do herói “medieval”, uma figura que normalmente é colocada à prova, diante de uma aventura e diante do inusitado, do desconhecido. Tal figura passa por uma transformação quase que inerente à jornada e na perspectiva de Marcondes (2019) isso acaba refletindo e servindo de apoio para o ser humano vencer os desafios da vida, deixando claro a função do herói durante sua aventura na formação do indivíduo. A criação desse herói para o jogo e para o hipotético cliente trabalharia com o processo de individuação, extremamente fundamental para o ser. Para sujeitos que se encontram necessitando de ajuda terapêutica “esse processo de individuar-se, achar um ponto de equilíbrio entre forças e conceitos antagônicos, perpassa pela transformação do herói.” (GOMES; MIRANDA, 2019, p.9), que seria amplamente explorada com o uso do jogo de RPG.

Espera-se então, que o jogador que participará do cenário proposto pelo mestre, vai desenrolar e vivenciar uma aventura, atravessando-a com seu personagem em uma jornada de auto-conhecimento, possibilitando a investigação terapêutica de aspectos que podem estar intrínsecos ao inconsciente ou dotados de simbolismos. Independente se é por uma história, uma lenda ou um conto épico que esse personagem deve cruzar, Joseph Campbell já nos aponta que a função primária da mitologia e dos ritos sempre foi a de fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar, opondo-se àquelas outras fantasias humanas constantes que tendem a levá-lo para trás (CAMPBELL, 1997, p.8). Portanto, vê-se a importância de histórias e construções narrativas dentro de nossa sociedade, não só isso como também “pode ser que a incidência tão grande de neuroses em nosso

meio decorra do declínio, entre nós, desse auxílio espiritual efetivo (CAMPBELL, 1997, p.8) que as narrativas suprem, desenvolvem e trabalham na mente do ser humano, um ser biopsicosocial.

Também é interessante ressaltar que o jogo de RPG (*Dungeon and Dragons*) depende bastante e foi construído com suas bases apoiadas no “teatro da mente”, um aspecto lúdico e imaginativo que pode representar quase a totalidade do jogo (aqui há uma ressalva em relação a ficha do personagem, a possíveis cenários, miniaturas e objetos físicos que o mestre queira adicionar e dar/emprestar aos jogadores para torná-lo mais “palpável” ou talvez menos abstrato).

De qualquer maneira o RPG pode sim ser inserido como uma espécie de “brincar”, jogar e interagir e por isso considera-se importante entender esse brincar “não só como uma atividade do setting terapêutico passível de análise ou como restrita às crianças, mas como algo terapêutico em si mesmo e que em tudo se aplica ao adulto” como dizem Belo e Scodeler (2013, p. 103). Considera-se também a perspectiva de Winnicott (1975, p.75) e a compreensão de um “brincar como uma experiência, sempre criativa, uma experiência na continuidade espaço tempo, uma forma básica de viver”. Se no ato de brincar “o indivíduo, criança ou adulto pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral”, “é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu” (Winnicott, 1975, p. 80), aqui constata-se uma das mais relevantes afirmações do porque um ferramental constituído por um jogo, com um sistema determinado pode ser amplamente explorado como um ato de brincar, visando o uso do RPG como expressão imaginativa, técnica investigativa e ferramental de exploração.

Estimulando o paciente ao ato de brincar, de lidar com o lúdico e explorar com mais profundidade esse universo, há a possibilidade de traçar e direcionar uma trajetória mais cuidadosa e dentro de um contexto clínico. Possibilita-se com que diversos temas sejam explorados, entretanto de maneiras indiretas ou as vezes que estimulam a criatividade e impulsionam o processo de elaboração. Para as crianças por exemplo, na visão de Gusi (2010, p. 04), o jogo simbólico vai proporcionar com que o sujeito possa “Fantasiar a realidade, elaborar seus conceitos, afirmar-se diante algo de muito valor, incluir-se, é a possibilidade de recriar o que está aprendendo a cada instante de sua vida”. A experiência de jogar um jogo lúdico de

D&D dentro do contexto terapêutico, possivelmente seria extremamente benéfica, considerando Belo e Scodeler (2013, p. 106) que dizem “que é por meio da brincadeira que “o indivíduo consegue, a cada novo contato com a experiência, lançar sobre ela um novo olhar” possibilitando encontrar uma nova saída para aquilo que sente, estabelecendo significados e reorganizando seus pensamentos e sentimentos”.

Pereira (2002, p. 9) diz que o brincar “é uma ação em que a pessoa torna-se ‘dona’ daquilo que está envolvida, num tempo e espaço ‘de mentirinha’, transformando aquilo que era um mero instrumento de aprendizagem numa busca de perguntas e soluções.” Com isso, a análise feita a partir do brincar deve constar um olhar cuidadoso que envolve não só a observação de cenas e ações específicas durante a sessão, mas, deve-se considerar uma avaliação mais abrangente do desenrolar da aventura, por exemplo. Com isso, ao conceituar a interpretação de uma brincadeira ou de uma aventura, deve-se considerar todo o seu contexto, e não partes separadas, Como afirma Jacoby (2010, p. 22) isso “valida a importância da fantasia como papel significativo para o desenvolvimento, dentro da simbolização”.

Também é possível pensar em uma abordagem direcionada para crianças e adolescentes, pois, por vezes constata-se que o momento de vida de tais indivíduos é singular e tem um potencial, no sentido de que estão passando por transformações desenvolvimentistas, assim, é fundamental entender o papel do herói que “pode indicar e até mesmo guiar o entendimento delas em resoluções mais assertivas na vida, a Jornada do Herói está relacionada com a jornada da vida de cada indivíduo” (Gomes; Miranda, 2019, p. 9). Entendendo este momento “podemos olhar o jogo de RPG como uma ferramenta de desenvolvimento emocional dos alunos”, adolescentes e crianças, “visto que, por muitas vezes os seus personagens participam de grandes tarefas e passam por dificuldades, transformando dessa forma o personagem e o próprio jogador” (GOMES; MIRANDA, 2019, p. 9).

Portanto, quando se pensar no jogo de RPG, também como ato de brincar, é possível embasar e validar a relevância de tal ato como esclarece Jung

A brincadeira é um comportamento socialmente construído que ajuda a criança a entender a si mesma e ao universo cultural em que está inserida. Entende-se em conformidade, através do brincar a criança expressa de uma maneira involuntária e inconsciente, seus processos simbólicos,

ensões psicológicas, possibilitando o desenvolvimento da personalidade, tal processo foi denominado pelo autor como individuação. (SILVA; SANTOS, 2020, p. 68).

Josiane Michalchechen da Silva e Jéssica Caroline dos Santos complementam a importância do brincar

Quando uma pessoa proporciona momentos de brincar ela estará oferecendo momentos lúdicos, um conjunto de atividades e ações que envolvem idéias, sentimentos, ações, pessoas, situações, objetos, em que a criança se diverte, inventa, desenvolve sua imaginação e criatividade e principalmente, a socialização. (SILVA; SANTOS, p. 68, 2020).

Na atuação do terapeuta, utilizando D&D, como técnica investigativa e ferramenta psicoterápica é possível que todos esses aspectos fossem englobados, abordados e trabalhados dentro de um contexto clínico ou até mesmo grupal.

MÉTODO PARA APLICAÇÃO DO JOGO D&D

Consta esclarecer aqui que durante a aplicação do teste e até mesmo previamente ao “jogar” com o paciente, há alguns padrões, evidentemente não totalitários, mas, que vão auxiliar na reflexão sobre o roteiro do jogo e suas diversas opções. Por exemplo, quando o indivíduo opta por uma Classe como o mago, podemos remeter o pensar, visando O Mago como arquétipo, que traz consigo traços mais intuitivos, visionários ou até inventivos. Partindo da ideia de que todos nós possuímos vários arquétipos que estão presentes na construção da personalidade, fundi-los a esse ferramental teórico proposto seria uma base hipotética e auxiliar nos resultados esperados com o teste.

A escolha dentro das opções de raças de personagem, pode ser levada em consideração e analisada, mesmo que de maneira mais subjetiva, visando um primeiro olhar nas escolhas do paciente. Ao escolher um Humano, por exemplo, as características “ambiciosos e determinados”, podem ter sido relevantes para que determinada pessoa a escolhesse. Também se ressalta o fato de que em um universo de fantasia, escolher uma raça que “pertence ao mundo real”, pode demonstrar hipoteticamente alguma rigidez. A escolha de um Gnomo por outro lado, criaturas de estatura pequena, grande coragem, facilidade em fazer amizades, podem representar tanto uma identificação como uma projeção ou desejo daquele que escolhe tal raça.

A classe do Bardo, por exemplo, está muito associada ao arquétipo do Amante ou Comediante, como retratada em diversas literaturas. A seleção desses artistas que praticam a magia através de suas músicas e poesias, pode tanto trazer a intensidade, intimidade e sensualidade do Amante quanto a diversão, leveza e espontaneidade, sem muito receio do julgamento alheio como seria no arquétipo do Comediante. Já a classe do Ladino que pode confiar em suas habilidades, furtividade e na vulnerabilidade de seus oponentes para obter vantagem, é uma escolha muito próxima do arquétipo do Trickster, o que pode nos levar a pensar os porquês de tal escolha e ver a decorrência e desenvolvimento da personagem durante a sessão

Esse conceito abrange as Raças, Classes e até mesmo a escolha do mentor/ajudante, mas, não limita e sim traça um caminho de base para interpretações, tanto dos observadores como até a literal interpretação, em um âmbito mais teatral do paciente, na maneira em que sua personagem fala, se porta, interage com o universo a sua volta e os seres existentes no mesmo. A arma que escolher para seu personagem, suas roupas, postura e jeito que vai lidar com os desafios propostos na Jornada são pontos importantes de atenção para pensar nessa técnica investigativa.

É importante ressaltar que a história proposta dentro do roteiro se baseia na Jornada de Herói, que será, de certa forma, vivenciada/experenciada em um contexto específico e controlado. Para Campbell (1990,p. 131) em seu livro Poder do Mito, “Não precisamos correr sozinhos o risco da aventura, pois os heróis de todos os tempos a enfrentaram antes de nós. Temos apenas que seguir a trilha do herói”. A história presente neste ferramental proposto segue as principais etapas que consistem a Jornada do Herói, para que possa haver uma experiência, mesmo que breve, ainda envolvente e abrangente.



Fonte imagem: <http://www.heroisemitos.com.br/2012/12/a-jornada-do-heroi.html>

Traçando um paralelo entre a Jornada do Herói e o roteiro proposto neste possível ferramental teórico, vamos começar relacionando a aventura que será proposta ao paciente. O personagem do participante, dentro desse mundo fictício, já é um ser existente e o jogo tem seu início com o “chamado à aventura”. Esse chamado será feito pelo Rei Aramil Firahel, que colocará o jogador diante de uma escolha, aceitar o pedido/missão ou até mesmo recusar o pedido. Caso haja a recusa, outros acordos serão selados, ou outros pontos podem entrar em jogo para que o jogador escolha prosseguir, mesmo que por uma quantia maior de recompensas ou algum pedido mais específico feito pelo personagem do paciente. A partir da aceitação da aventura, o Rei irá oferecer um de seus aliados/mentores para acompanhar o jogador nesta empreitada e essa figura servirá de auxiliar e uma espécie de guia dentro deste mundo de fantasia.

Com a missão clara na cabeça do jogador, a recompensa combinada e o mentor ao lado do personagem do jogador, “a travessia do primeiro limiar” deve ocorrer em breve. As margens da Floresta de Agor vão representar esse limiar, uma representação do desconhecido, do misterioso e oculto e ao entrarem na floresta

em busca de trazer o cálice da família do Rei, o jogador e mentor estarão dentro do “ventre da baleia”, onde passarão por testes (como cruzar uma ravina perigosa), poderão encontrar possíveis aliados como o Sátiro Évus ou até mesmo lidar com inimigos, como os Orcs, patrulhando as regiões próximas de seu covil. Com o desenrolar da exploração da floresta, ocorrerá a “aproximação da caverna oculta” e é na saída da caverna, com o cálice em mãos que o jogador irá passar por sua “provação suprema”, quando o chefe orc irá interceptar o personagem e demandar por uma luta e se suceder, terá enfim sua “recompensa”, de fato em suas mãos e longe do inimigo. Com o jogador possivelmente vencendo o chefe tribal, terá de traçar seu “caminho de volta” e ao chegar nas terras do Rei com o cálice em mãos, será recebido como um salvador das terras e alguém que trouxe dignidade para o reino novamente. Quando o Rei recompensar o jogador com o acordo que haviam feito e nomeá-lo um salvador, a “ressurreição” entra em cena e ao sair do palácio com o prometido, “ele retorna com o elixir” e volta para o “mundo comum”.

Portanto, cabe ressaltar que o jogo converge o propósito de exploração como ferramenta investigativa, trazendo um caráter lúdico e possivelmente expressivo. Assim, o jogo, suas regras e elementos como a aleatoriedade dos dados constituirão uma experiência onde haverá a necessidade de resolução de problemas, a busca por soluções inteligentes e a exploração das possibilidades dentro do ímpeto imaginativo e criativo. Com um caráter narrativo em mundo de espada e feitiçaria, o jogo compartilha elementos comuns dos jogos infantis e como tais jogos, são dirigidos pela imaginação, fala e compartilhar. Juntando estes elementos, uma intervenção terapêutica pode soar mais amortecida para o paciente que adentra nesse mundo de fantasia, e o jogo irá carregar a “máscara” de diversas intervenções e elaborações trabalhadas em conjunto pelos membros presentes nos encontros.

O ideal a ser atingido com o proposto neste trabalho seria ter um ferramental lúdico baseado no jogo D&D e junto às técnicas e teorias da Psicologia Analítica,

conseguir extrair diversas temáticas e adentrar assuntos que por vezes podem ser mais sensíveis para a faixa etária em questão. É claro também que o processo de elaboração do indivíduo potencialmente pode se desenrolar ou ser auxiliado ao longo do jogo, devido as projeções feitas na personagem criada, ou até mesmo durante os diversos eventos e acontecimentos que serão colocados diante do jogador/paciente.

A atenção do sujeito observador/terapeuta/narrador do jogo, será focada na utilização da personagem criada pelo jogador, na maneira com que ele vai lidar com diversas situações, como vai resolver conflitos, administrar recursos, lidar com ganhos e perdas, com narrativas emergentes e com o imprevisível. O dito anteriormente abrange o que pode acontecer dentro dessa fantasia ficcional criada em conjunto pelo terapeuta e paciente, mas, é importante ressaltar que o observar do aplicador do jogo deve atentar-se também a elementos, comportamentos e acontecimentos fora da narrativa, como a postura corporal do jogador, o quanto ele adentra o proposto, assim, identificando dados que podem se revelar ou ainda estarem ocultos, mesmo que fora da imersão desejada para a pessoa que criou a personagem e agora está diante de uma aventura.

MÉTODO

Foram realizadas as aplicações do jogo em cinco crianças de onze anos, do sexo masculino, estudantes de uma escola privada do interior de São Paulo. Para a aplicação, foi seguido o roteiro descrito acima, e utilizadas fichas para a criação dos personagens (anexo D), lápis, borracha, dados de 20 e 8 lados, miniaturas de plástico representando aventureiros diversos e os inimigos, tabuleiro quadriculado de 60x90cm na cor verde, canetas coloridas para desenhar no tabuleiro, caixa de som para amplificar sons ambientes de floresta, cidades medievais e de ação para os combates.

O jogo foi aplicado em uma sala privada bem iluminada e ventilada, contendo uma mesa com espaço suficiente para os instrumentos utilizados, cadeiras para o jogador, o coordenador e o observador, sem interrupções ou excesso de barulhos externos. A coleta de dados foi realizada em dois momentos: uma conversa inicial com as mães de cada criança, em uma entrevista por telefone ou presencialmente, a fim de obter dados para a anamnese de cada sujeito e a gravação do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (anexo C), que foi lido e acordado com cada uma das responsáveis. Após a coleta dos dados, se tratando de uma pesquisa qualitativa e exploratória, vinculamos a anamnese com as observações feitas ao longo das sessões, discutidas e analisadas abaixo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

1. Descrição dos sujeitos de pesquisa

A criança A realiza acompanhamento terapêutico, sendo a principal queixa seu relacionamento conturbado com o pai. Ele mora com sua mãe e padrasto, tenho um meio-irmão que mora com o pai. Seu maior medo é a perda da mãe, não brinca sozinho e tem amigos bem próximos. Pratica esportes seis vezes por semana e não assiste muita televisão. Teve um início traumático na escola, mas atualmente se comporta muito bem, atuando como um mediador e o mais responsável de seu grupo, respondendo bem às ordens se lhe fizerem sentido.

A criança B mora com o irmão e os pais. É descrito pela mãe como gentil, amoroso, estudioso, obediente e bom amigo. Foi criado com base na Bíblia, é competitivo, não gosta de perder, ama estudar e ser o melhor aluno. Sua principal queixa é a ansiedade, expressando bastante seus sentimentos e opiniões.

A criança C tem também como queixa principal a ansiedade e a agitação. Mora com os pais e a irmã mais nova, se relaciona bem com os amigos, faz exercícios físicos quatro vezes por semana, assiste muitos vídeos no Youtube de pessoas jogando videogames, não tem problemas na escola, é descrito como carinhoso e obediente.

A criança D não realiza acompanhamento terapêutico, sendo filho único, mora com os pais e tem um bom relacionamento com eles. É descrito como calmo, carinhoso e tímido, mas faz amizades com facilidade e prefere brincar com os amigos. Assiste apenas desenhos, faz natação e teve uma boa adaptação escolar.

A criança E mora com os pais e a irmã mais nova, tem medo e insegurança em situações desconhecidas. Se relaciona bem com os pais e com a irmã, mas tem muito ciúmes dela. Tem dificuldade em aceitar ideias no primeiro momento, se demonstrando mais "ranzinza" (sic), mas eventualmente se diverte. Faz natação e futebol, prefere jogar videogames e assistir vídeos no Youtube. Não gosta de estudar, é fluente em três idiomas e reage bem às ordens. A situação mais marcante em sua vida foi a mudança de país.

2. Observações e análise

A sessão teve início com a explicação das regras e criação dos personagens. Desde o primeiro momento, as cinco crianças demonstraram interesse e atenção na explicação, fazendo perguntas sobre os elementos descritos na ficha, que estava em cima da mesa. Quando precisaram distribuir os pontos de 0 a 5 entre Força, Destreza, Sabedoria, Inteligência e Carisma, todos os sujeitos intencionalmente colocaram a 0 ou 1 em carisma, justificando que não gostavam de falar.

Crianças C e D escolheram ser elfos feiticeiros, Criança A um elfo guerreiro, Criança E um elfo ladino e Criança B um feiticeiro gnomo. Após a construção do personagem, o coordenador apresentou algumas miniaturas de plástico para representar o aventureiro criado, e todas as crianças demonstraram interesse, ficando animadas com as figuras e escolhendo uma que se aproximasse do que imaginaram na criação.

O coordenador deu início ao jogo, apresentando o cenário em que cada personagem se encontrava e introduzindo o primeiro encontro com o rei, com um som ambiente de cidade medieval. Conforme viam a interpretação do rei, que era um personagem presunçoso e emplumado, todas as crianças riram ou sorriram, tendo certa dificuldade em entrar no personagem nos primeiros momentos, com exceção da criança C, que respondeu já interpretando seu personagem desde o início.

Todas as crianças aceitaram a missão dada pelo rei com facilidade, tendo apenas a Criança E ficado um pouco mais insegura, dizendo que iria tentar executar a tarefa solicitada. Ao se depararem com a apresentação de cada possível acompanhante, cada criança teve preferência por aquele que tinha as habilidades similares às suas, tendo os feiticeiros escolhido a praticante de magias, o guerreiro preferiu o homem de armadura pesada e o ladino, escolheu o rapaz sagaz e rápido.

Cada criança descreveu seu personagem de forma mais genérica, alguns tomando como base a miniatura escolhida para descrever alguns aspectos como as roupas ou armas. A criança D foi a única a ter mais dificuldades em descrever oralmente as características de seu personagem, optando por desenhar na parte de trás de sua ficha e não obedecendo ao coordenador quando solicitou que fizesse uma descrição em palavras. Neste momento, foi atribuída uma inspiração para cada jogador, exceto pela criança D, que se mostrou mais resistente em interpretar seu personagem.

O primeiro desafio apresentado foi atravessar o penhasco. Cada um discutiu suas ideias com seu ajudante, sendo a criança E a única repensar seu personagem, comentando que gostaria de ter escolhido um feiticeiro para solucionar o desafio. Todos sucederam na passagem, utilizando diferentes recursos e comemorando ao completar a tarefa. Com o coordenador descrevendo a floresta e colocando sons ambientes, os jogadores ficaram mais imersos, chegando a expressar reações na fala ao ouvirem que havia lama e mosquitos. As crianças A e B buscaram entender mais detalhes sobre o cenário.

Ao se depararem com o sátiro escondido nos arbustos, todas as crianças assumiram uma posição de ameaça e desconfiança. Eventualmente o coordenador, interpretando o sátiro, conseguiu entrar em acordo com os personagens, utilizando também a figura do ajudante para auxiliar no manejo da situação. As crianças B e E buscaram saber mais informações sobre os Orcs, perguntando ao sátiro sobre sua aparência e localização. A criança A passa a suspeitar sobre a flauta que o sátiro carrega, dizendo ser um instrumento mágico que pode causar danos ou influenciar as decisões dos outros.

Quando os personagens chegaram na caverna, o coordenador apresentou as miniaturas que representam os Orcs, e as crianças ficaram animadas e curiosas ao ver a figura. A criança A pergunta se seria possível criar um personagem que fosse um Orc. Algumas observações importantes puderam ser feitas no momento do

combate, como a tomada de iniciativa das crianças em discutir um plano de ação com seu respectivo ajudante antes de atacarem os Orcs e entrarem na caverna. A criança A demonstra ser a menos flexível a opiniões secundárias, e repetidamente mostra que quer que as coisas aconteçam de seu jeito. A criança D, quando erra um ataque, recua. A criança C, que estava mais quieta e falava mais baixo em outros momentos, se mostrou mais ativa, animada e falante nos momentos de combate. As crianças A e E pedem ajuda para o seu companheiro ao terem seus personagens feridos na luta.

Ao final do combate, todos pegaram algo dos inimigos. A criança B pergunta ao coordenador se está levando muitas coisas ou poderia carregar mais itens consigo. Eles pegam escudos, armas e um medalhão dos Orcs. Quando o coordenador começa a descrever a caverna, todos demonstram estar atentos, expressando sons de surpresa e curiosidade. As crianças A e E seguem com seus personagens atentos a inimigos e armadilhas.

Quando chegam no chefe final, todos ficam animados com a figura do Orc representado pelo coordenador. A criança B emite sons e expressões de surpresa ao ver que o cálice do rei está nas mãos do inimigo. Quando o coordenador fala palavras sem sentido, imitando uma fala em uma língua desconhecida, as crianças A, B e E buscam adivinhar o que ele está dizendo, tentando concluir se seria algum xingamento ou ameaça. A criança E diz ao coordenador que ele atua bem, e suas demonstrações estavam muito boas. No combate final, todos ficam animados quando acertam e demonstram frustração quando erram ataques, mas ainda com ímpeto de derrotar o inimigo e nenhuma desiste.

Ao retornarem para o rei com o cálice em mãos, as crianças sorriem e comemoram. Cada uma pede um item como parte de sua recompensa: criança A pede uma espada, criança B e C pedem um livro de magias, criança D, um cajado dourado e criança E, uma poção de reencarnação.

A rolagem dos dados e combates foram as partes de maior interação, em que as crianças se mostraram mais ativas, imersas e interessadas no jogo, levantando da mesa e falando mais alto e com maior intensidade nesses momentos, cruzando os dedos para terem sorte ou apertando o dado com força na mão antes de jogar sobre a mesa.

De modo geral, ao serem questionadas sobre o jogo ao final, as crianças disseram ter achado muito legal ou difícil, mas legal, e estariam dispostas a jogarem

novamente. A criança E diz ter achado difícil por não ter sorte nos dados. Todos acharam mais legal o combate final, e menos legal o desafio do penhasco, a floresta úmida, ou ser acertado pelo inimigo. A criança B ressalta ter gostado mais da parte de criar seu personagem, e diz não ter nenhuma parte que não gostou. Todos demonstraram bom entendimento das regras e se mantiveram dentro do que foi acordado no início em termos de combate, exploração e interação.

Foi possível observar que o jogo funcionou de maneira eficaz para garantir a imersão das crianças e a exploração de suas características mais preliminares, através da mediação de seus personagens criados, podendo permitir com que o coordenador explore e obtenha mais informações sobre a queixa e características da criança, demonstradas pelos seus personagens e ações durante o jogo. Até mesmo a criança que se demonstrou mais quieta no início, após algum tempo, mostrou empolgação e até mesmo elevou o tom de voz. Todos buscaram interagir com os personagens colocados pelo coordenador: o rei, o sátiro, ajudante e os inimigos, apesar de terem comentado no início que não gostam de falar e fazerem personagens com baixa pontuação de carisma. Isso mostra uma possibilidade de utilização do jogo para desenvoltura de habilidades sociais e exposição a situações que requerem colocações e podem amplificar seu repertório social e verbal.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É evidente que neste trabalho há limitações em provar que a utilização do jogo de RPG, como técnica investigativa e possível ferramental terapêutico, é dotado de uma precisão categórica. Por conta da aplicação do jogo ter sido executada com cinco crianças, apenas uma vez, isso é um fator de extrema relevância na validação dos resultados e na garantia de meticulosidades mais precisas. Assim como em um contexto psicoterapêutico, onde um vínculo terapêutico se beneficia muito de ser construído, isso também caberia nesta aplicação e além disso, a utilização de tal ferramenta proposta, dentro de uma relação terapêutica já estabelecida, possivelmente arrecadaria frutos mais prósperos e polidos.

O contexto de fantasia medieval que veste o jogo foi definitivamente um atrativo que tornou fácil, mesmo aquelas que se mostraram mais resistentes no

começo, a imersão dentro do universo proposto pelo aplicador. Conceitos que perpassam a Jornada do Herói e uma aventura dinâmica possibilitaram a exploração e vivência dos jogadores através de suas personagens, nas quais depositaram suas curiosidades, preferências e até certos desejos. Tais momentos lúdicos, envolvem idéias, sentimentos, ações, personagens, desafios, objetos, em que a criança brinca, inventa, aprimora sua criatividade. Entendendo, portanto, o ato de brincar como socialmente construído, isso ruma em direção ao sujeito entender mais sobre si e de maneira indireta e inconsciente, seus processos simbólicos e tensões psicológicas, assim possibilitando o desenvolvimento da personalidade, e dentro da teoria proposta para se aliar a essa ferramenta, chamaria-se de processo de individuação.

Jacoby (2010, p. 22) “valida a importância da fantasia como papel significativo para o desenvolvimento, dentro da simbolização” e junto a isso o jogo permitiu com que cada criança fosse parte relevante na criação da jornada de seus heróis/personagens, portanto, esse cenário fantasioso, lúdico e “mágico” passa a se mostrar um campo de aprendizagem, de novas perguntas e uma busca constante de investigações, exploração e soluções.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA, Zara Cristina de Andrade. Compreensão Fenomenológico-existencial da experiência dos jogadores de role playing games (RPG): desvelando sentidos. **Dissertação (Programa de Pós Graduação em Psicologia) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2017.** Disponível em: <<https://repositorio.ufrn.br/jspui/bitstream/123456789/25093/1/ZaraCristinaDeAndradeBarbosa DISSERT.pdf>>. Acesso em: 9 nov. 2019.

BOLETIM Clínico. **Psicologia Revista**, [s. l.], n. 20, Julho 2005. Disponível em: <https://www.pucsp.br/clinica/boletim-clinico/boletim_20/boletim_20_11.html>. Acesso em: 22 set. 2021.

CAMPBELL, Joseph. **O Poder do Mito**. São Paulo: Palas Atenas, 2002.

DUNGEONS & Dragons as Part of Therapy. **Direção: D&D Beyond**. 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=W1QOgJY1xwc>>. Acesso em: 16 nov. 2019.

GOMES, Luiz Henrique de Souza; MIRANDA, Eduardo. O Jogo de RPG na sala de aula: uma sugestão de aplicação. 2019. **Trabalho de Conclusão de curso**

(Graduação em Psicologia) - Faculdade Doctum, [S. l.], 2019. Disponível em: <<https://dspace.doctum.edu.br/bitstream/123456789/1868/1/O%20Jogo%20de%20RPG%20na%20sala%20de%20aula%20uma%20sugestão%20de%20aplicação.pdf>>. Acesso em: 11 nov. 2021.

GRUPO D20. **O RPG nos grupos de terapia.** 2019. Disponível em: <<https://www.grupod20.com.br/index.php/grupos-de-rpg-como-funciona/>>. Acesso em: 10 nov. 2019.

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) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Psicologia: Psicologia Clínica,** Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2016.

_____. 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.

JACKSON, Steve. (1994). **Módulo básico RPG GURPS** (2a ed.). São Paulo: Devir.

JUNG, Carl Gustav. **A Natureza da Psique.** 5. ed. Petrópolis: Vozes, 1960.

_____. **A Vida Simbólica.** [S. l.]: Vozes, 1957.

_____. **Fundamentos de Psicologia Analítica.** 7. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1935.

_____. **Símbolos da transformação.** Petrópolis: Editora Vozes, 1950.

_____. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo.** Petrópolis: Vozes, 1976.

LIMA, Anderson Marques. As facetas do RPG: caminhando entre o limiar da fantasia e da realidade. *Jornalismo Júnior*, [S. l.], 24 abr. 2020. Disponível em: <<http://jornalismojunior.com.br/as-facetas-do-rpg-caminhando-entre-o-limiar-da-fantasia-e-da-realidade/>>. Acesso em: 20 out. 2021.

LOPES, Rafael Santos; CUNHA, Marcos André. O uso de RPG como ferramenta no ensino de gêneros textuais. **Revista Moara**, [S. l.], n. 55, p. 379-396, 7 jul. 2020. Disponível em: <<https://periodicos.ufpa.br/index.php/moara/article/view/9149/6414>>. Acesso em: 15 set. 2021.

MARCONDES, Kathy Amorim. **Coragem para ser inteiro, a psicologia de Jung e sua perspectiva terapêutica,** Vila Velha: Editora Portas, 2019

PANHOCA, Flávio; ZUCOLOTTI, Maíra; SILVA, Pedro Panhoca. **Role Playing Game: Práticas, Ressignificações e potencialidades.** Belo Horizonte: Diálogos, 2021.

Disponível em:
<<https://drive.google.com/file/d/1d8cTm3oai4G5-auZ4fY-KPFHdUQHaC5l/edit>>.
Acesso em: 22 out. 2021.

PEREIRA, Juliano da Silva. Algumas reflexões sobre o conceito de empatia e o jogo de RPG no ensino de história. **Dissertação (mestrado) (Programa de mestrado em História Social) - Universidade Estadual de Londrina**, 2013. Disponível em: <http://www.snh2013.anpuh.org/resources/anais/27/1364641045_ARQUIVO_ALGUMASREFLEXOESSOBREOCONCEITODEEMPATIAEOJOGODERPGNOENSINODEHISTORIA.pdf>. Acesso em: 9 nov. 2019.

SERBENA, Carlos Augusto. O mito do herói nos jogos de representação (RPG). **Tese (Doutorado em Ciências Humanas) - Centro de Filosofia e Ciências Humanas - UFSC**, 2006. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/88266/235278.pdf?se%20%20https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2017/02/Tadeu-Rodrigues-luama-Uniso.pdf>>. Acesso em: 10 nov. 2019.

SERBENA, C. A. (1999). Temas arquetípicos nas histórias em quadrinhos do Batman. **Dissertação de Mestrado em Psicologia, Universidade Federal de Santa Catarina**, Florianópolis, 1999.

SILVA, Josiane Michalchechen da; SANTOS, Jéssica Caroline dos. A INFLUÊNCIA DO JOGO SIMBÓLICO NO SETTING PSICOTERAPÊUTICO À LUZ DA PSICOMOTRICIDADE RELACIONAL. **Revista PsicoFAE: Pluralidades em Saúde Mental**, [S.l.], v. 9, n. 1, p. 66-80, jul. 2020. ISSN 2447-1798. Disponível em: <<https://revistapsicofae.fae.edu/psico/article/view/293>>. Acesso em: 15 nov. 2021.

SILVA, Matheus Vieira. O Jogo De Papéis (RPG) Como Tecnologia Educacional e o Processo de Aprendizagem no Ensino Médio. 2009. **Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Tuiuti do Paraná**, [S. l.], 2009. Disponível em: <<https://www.calameo.com/read/005432210ea97e8e04167>>. Acesso em: 15 set. 2021.

ULSON, Glauco. **O Método Junguiano**. São Paulo: Editora Ática, 1988.

ANEXO A - ROTEIRO DA ANAMNESE

Iniciais da criança:

Data de nascimento:

Gênero:

Informante:

1. Realiza acompanhamento terapêutico? Se sim, qual a queixa principal?
2. Como a família lida com a queixa?
3. Quem mora na mesma casa com a criança?
4. Quem fica com a criança?
5. Os pais estão juntos? Há quanto tempo? Como é o relacionamento?
6. A criança toma medicamento(s)? Qual(is)? Qual a dosagem?
7. Doenças ou cirurgias:
8. Tiques/ Manias/ Birras:
9. Medos ou fobias?
10. Como é o sono da criança?
11. Como normalmente é o humor da criança?
12. Relacionamento com o pai:
13. Relacionamento com a mãe:
14. Relacionamento com irmãos:
15. Tem amigos? Faz amizade com facilidade?
16. Prefere brincar só ou com amigos?
17. Quais as atividades preferidas?
18. Realiza exercícios físicos? Qual a frequência?
19. Criança assiste TV? Quanto tempo por dia?
20. O que gosta de assistir?
21. Quais as coisas que a criança não gosta?
22. A família frequenta alguma instituição religiosa? Qual?
23. Como foi a adaptação da criança na escola?
24. Reforço escolar?
25. Como se comporta na escola?
26. Como é a linguagem da criança?
27. Como reage a ordens?

28. É agressivo (a)? Dependente? Carinhoso (a)?
29. Fale sobre situações marcantes, boas e ruins da família e da criança:
30. Gostaria de mencionar algo que não foi perguntado?

ANEXO B - ROTEIRO DO JOGO

Para fins da construção do roteiro, os termos utilizados abaixo são retirados dos livros de regras oficiais de *Dungeons and Dragons*. A sessão será dividida em duas partes. Os primeiros 15 minutos serão dedicados para a criação do personagem, em que a criança poderá escolher entre quatro raças e quatro classes, definindo as características básicas e habilidades de seu personagem. Em seguida, o pesquisador assumirá o papel de coordenador e irá conduzir a história, que terá duração de aproximadamente 45 minutos.

Constata-se aqui que os atributos básicos para todos os jogadores são: 0, 1, 2, 3, 4 e 5 e devem ser distribuídos e inseridos de acordo com a preferência de cada um e após a escolha da raça e da classe, os pontos adicionais (provenientes da escolha do jogador) devem ser somados aos atributos básicos, assim, completando parte imprescindível da ficha.

As opções de raça serão as seguintes:

- A) Humanos: ambiciosos e determinados, os humanos são os mais adaptáveis entre as raças. É possível encontrar povoados humanos em quase todo lugar, e os costumes e interesses dessa raça variam muito. Possuem determinação o bastante para enfrentar qualquer ameaça (adicionam +1 ponto em qualquer um dos atributos, 6 quadrados de deslocamento).
- B) Elfos: rápidos e livres, os elfos protegem suas florestas utilizando sua furtividade. Eles constroem seus lares em plena harmonia com a natureza. Ágeis e intuitivos, eles lideraram seus companheiros pelo coração das florestas e as defendem dos invasores (adicionam +1 ponto em destreza, 6 quadrados de deslocamento).
- C) Anões: os anões são robustos, severos e poderosos como uma rocha. Vivem em poderosas cidades-fortalezas nas montanhas ou nas cidades humanas, sendo os mais fortes defensores, combatendo o mal que ameaça acabar com o mundo (adicionam +1 ponto em constituição, 5 quadrados de deslocamento).

- D) Gnomos: velozes, práticos e engenhosos, de estatura pequena, mas grande coragem. Conhecidos por sua inventividade e curiosidade, eles são viajantes, que conhecem muito do mundo e fazem amizade com bastante facilidade (adicionam +1 ponto em sabedoria, 5 quadrados de deslocamento).

Em seguida a criança deverá escolher uma entre as seguintes classes:

- A) Feiticeiros: detentores da magia arcana, conjuram feitiços da mesma forma que os guerreiros brandem suas armas. Buscam dominar a magia, aprendendo novos encantamentos à medida que eles experimentam e crescem em experiência (adicionam +1 ponto em inteligência, começam com 10 pontos de vida, 12 de Armadura, uma varinha/cajado, uma poção de cura e três feitiços: mãos mágicas, ataque elemental e voar).
- B) Guerreiros: determinados em combate, treinados para proteger os outros membros do seu grupo. Representam a linha de frente, desviam os ataques dos adversários usando suas armaduras pesadas e lutam com muita técnica (adicionam +1 ponto em força, começam com 13 pontos de vida, 15 de Armadura, uma arma e um escudo).
- C) Ladinos: confiam em sua habilidade, furtividade e na vulnerabilidade de seus oponentes para obter vantagem. Eles têm um dom para livrar seus aliados de armadilhas, usando artimanhas para atingir seus objetivos (adicionam +1 ponto em destreza, começam com 11 pontos de vida, 14 de Armadura, uma arma pequena e ferramentas de ladrão).
- D) Bardos: artistas que praticam a magia através de suas músicas e poesias. Experts em diversas áreas do conhecimento. Seus olhos e ouvidos captam o movimento dos vilões que o cercam e um simples olhar pode revelar a ele como derrotá-los (adicionam +1 ponto em carisma, começam com 11 pontos de vida, 12 de Armadura, um instrumento, um pergaminho de amizade e três feitiços: onda de trovão, cura e luz).

O coordenador explicará as regras e dará início ao jogo, e a história será dividida em três partes:

1. Introdução: aqui o personagem do jogador será introduzido ao mundo fictício proposto, o Rei Aramil Firahel (interpretado pelo coordenador) passará uma missão. O Rei é um nobre de um antigo reino e pedirá para que o personagem recupere o cálice de sua família, que foi roubado nas antigas guerras. Ele também informa a recompensa (mil moedas de ouro e um desejo que concederá se o personagem for bem sucedido na missão) e a possível localização do cálice, oferecendo o auxílio de um de seus "homens". Tais homens serão ajudantes que vão ter o papel de mentor para o jogador, dentre eles tem-se um Especialista (ágil, excelente para ajudar e "multitarefa"), um Conjurador (alguém que consegue conjurar feitiços para lidar com inimigos ou curar seus aliados) e Guerreiro (companheiro marcial especializado em atacar os oponentes e defender seus aliados). A criança poderá escolher um dos três personagens para acompanhá-la, e o coordenador será responsável por interpretá-lo. Após o personagem aceitar a missão, dá-se início a jornada.
2. Jornada: na margem do reino de Aramil que fica localizada a Floresta de Agor, inóspita e pouco habitada. Sabendo apenas que o cálice pode estar dentro da floresta, o jogador terá de explorar o território com seu ajudante/mentor em busca do cálice. Aqui ele passará por alguns desafios, tais como: atravessar um penhasco que impede continuar caminhando, a aparição de um Sátiro chamado Évus que lhe dará informações extras ou irá atrapalhar sua jornada e uma patrulha de Orcs (inimigos) vigiando as redondezas. Os personagens então se aproximarão de uma caverna habitada por uma tribo de Orcs. Se a criança investigar a caverna, vai encontrar o cálice e na saída, terá um encontro com o Chefe Orc e mais dois Orcs ajudantes, em que se dará início a uma batalha.
3. Retorno e recompensa: Com o fim da batalha, ele poderá retornar pela floresta até o reino e lá será aclamado pelos aldeões como o herói que retornou o cálice para as terras de origem, o rei dará a recompensa e o coordenador encerrará o jogo.

ANEXO C - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Nome do participante:

Data de nascimento:

O Projeto de pesquisa intitulado “A RELAÇÃO ENTRE RPG E PSICOLOGIA ANALÍTICA”, de responsabilidade dos pesquisadores Erik Molnary e Renata Amadeu, se vale da aplicação em crianças de 8 a 11 anos, cujo teste não oferece riscos. Gostaríamos de pedir autorização para que o mesmo seja apresentado e aplicado ao seu filho. Por se tratar de um menor de idade, gostaríamos que:

Ouça cuidadosamente o que se segue e pergunte sobre qualquer dúvida que você tiver. Caso se sinta esclarecido (a) sobre as informações que estão neste Termo e aceite fazer parte do estudo, peço que dê o aceite verbal ao final da leitura deste documento. Saiba que você tem total direito de não querer participar.

1. O trabalho tem por finalidade compreender de que forma o jogo de RPG (Dungeons and Dragons) pode ser utilizado como uma técnica de investigação terapêutica, explorando suas regras, estrutura e sistema, baseando-se nos elementos da Psicologia Analítica.
2. A participação nesta pesquisa consistirá em realizar uma entrevista de anamnese voltada para compreender aspectos comportamentais importantes sobre seu/sua filho (a) e uma etapa de uma hora com a criança e os pesquisadores, na qual ocorrerá o jogo de RPG.
3. Durante a execução da pesquisa, não haverá risco para os pais e a criança.
4. O benefício com a participação nesta pesquisa será contribuir para a comunidade científica de psicologia na compreensão dos ganhos para o processo diagnóstico e investigativo ao se valer do jogo.
5. Os participantes não terão nenhuma despesa ao participar da pesquisa e poderão retirar sua concordância na continuidade da pesquisa a qualquer momento.
6. O nome dos participantes será mantido em sigilo, assegurando assim a sua privacidade, e se desejarem terão livre acesso a todas as informações e esclarecimentos adicionais sobre o estudo e suas consequências, enfim, tudo o que queiram saber antes, durante e depois da sua participação.
7. Os dados coletados serão utilizados única e exclusivamente para fins desta pesquisa, e os resultados poderão ser publicados.

Qualquer dúvida, pedimos a gentileza de entrar em contato com Erik Molnary ou Renata Amadeu, pesquisadores responsáveis pela pesquisa, telefone: (11) 98544-7947 / (11) 99407-1574, e-mail: erikmutarelli@gmail.com / renata.acquaro@gmail.com.

Você, _____, declara ter sido informado e concorda com a participação de seu (grau de parentesco) no Projeto de pesquisa descrito?

[illegible]

~~Arma (elfo) piratrel~~
doril
rael



Nome do Jogador: ☐
Nome do Personagem: Patim
Raça: elfo Classe e nível: guerreiro Antecedente: aquele

Pontos de vida: 137 Armadura: 16 Deslocamento: 60

FORÇA
6 +1
DESTREZA
2 +1
CONSTITUIÇÃO
3
SABEDORIA
3
CARISMA
0
INTELIGÊNCIA
4

Equipamentos e itens:
Katana
escudo
armadura
medalhão
armadura
york
espada de
ouro

Armas e ataques
Katana
escudo

Inspiração
1