

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ACRE
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS – CFCH
CURSO BACHARELADO EM PSICOLOGIA

ERIK AMON DE ANDRADE

**O potencial lúdico dos roleplaying games (RPGs) e a identificação na psicanálise: uma
revisão bibliográfica**

Rio Branco

2022

ERIK AMON DE ANDRADE

O potencial lúdico dos roleplaying games (RPGs) e a identificação na psicanálise: uma revisão bibliográfica

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Bacharelado em Psicologia da Universidade Federal do Acre como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Psicologia.

Rio Branco

2022

O potencial lúdico dos roleplaying games (RPGs) e a identificação na psicanálise: uma revisão bibliográfica

Resumo:

O presente artigo promove a discussão acerca das potências lúdicas e identificatórias dos *roleplaying games*, uma categoria de jogos que pode ser descrita como uma encenação com regras, e a sua relação com a psicanálise, inicialmente, destacando elementos dos jogos de RPG que demonstram sua relação com a expressão da individualidade daqueles que os jogam. Para tal utilizou-se o método da revisão integrativa de literatura, reunindo trabalhos que abordavam os jogos do gênero RPG em diferentes contextos relacionados à psicologia, tais como a saúde mental e o desenvolvimento humano. O que encontramos é um campo ainda pouco explorado mas, com estudos que validam o seu potencial terapêutico, demonstrando um meio para a socialização, cooperação e compreensão das dinâmicas sociais que seus jogadores estão envolvidos ao entrarem em contato uns com os outros, seja no meio físico ou virtual.

Palavras Chave: RPG, *roleplaying games*, ludicidade, psicologia, jogos

O potencial lúdico dos roleplaying games (RPGs) e a identificação na psicanálise: uma revisão bibliográfica

Abstract :

This article promotes the discussion about the ludic and identifying powers of roleplaying games, a category of games that can be described as a staging with rules, and its relationship with psychoanalysis, initially, highlighting elements of RPG games that demonstrate their relationship with the expression of the individuality of those who play them. For this purpose, the integrative literature review method was used, gathering works that approached RPG games in different contexts related to psychology, such as mental health and human development. What we found is a field still little explored, but with studies that validate its therapeutic potential, demonstrating a means for socialization, cooperation and understanding of the social dynamics that its players are involved when coming into contact with each other, whether in the physical or virtual.

Key Words: RPG, *roleplaying games*, playfulness, psychology, games

Introdução

Os RPGs, da sigla em inglês *roleplaying games*, comumente traduzido como “Jogo de Interpretação de Papéis”, de acordo com Tychsen (2006), são uma categoria de jogos que representa um dos poucos exemplos de um gênero traduzido em diferentes meios de comunicação mantendo suas principais características, desde jogos de tabuleiro, com os RPGs de Mesa, sistemas baseados na interpretação e rolagem de dados, até jogos digitais, como os *MMORGPS (Massive Multiplayer Online Roleplaying Games)*, jogos virtuais onde se reúne uma comunidade de jogadores, ou RPGs de apenas um jogador em mídia digital, conhecidos como *singleplayer*, com franquias como *The Elder Scrolls* e *Fallout*.

No entanto, características chave dentre esses jogos os mantém na mesma categoria mesmo que em meios de comunicação distintos, dentre elas o “*storytelling* com regras”, com narrativas construídas a partir do que é fornecido ao jogador, baseando-se nas escolhas e tomadas de decisões do mesmo, fornecendo controle de um ou mais personagens para serem utilizados como um “avatar”, um representante de si, dentro dos cenários explorados por este. O que foi proposto para a presente pesquisa é o levantamento acerca de publicações que se dediquem ao vínculo entre jogadores e personagens através do conceito psicanalítico de identificação, para posteriormente construir uma discussão acerca do potencial lúdico deste gênero.

Por fim, o que se esperou demonstrar com esta pesquisa são os potenciais que existem dentro do jogo como ferramenta, trazendo uma contribuição para além dos achados já existentes e evidenciados na etapa de revisão, refletindo acerca do ponto de vista psicanalítico sobre a hipótese da relação entre jogador e jogo. Para tal, serão revistas as discussões e propostas que têm surgido acerca do tema, a fim de compreender de que maneira pode-se considerar os RPGs uma ferramenta para o aprofundamento do vínculo daqueles que têm relação com este tipo de jogo.

Ludicidade e Identificação: Quem somos dentro e fora do jogo?

Em psicanálise, o que entende-se por identificação, segundo Laplanche & Pontalis (1991), é um processo psicológico pelo qual um sujeito assimila aspectos, uma propriedade, um atributo externo e se transforma, total ou parcialmente, a partir desse, sendo formada a personalidade por assimilações e diferenciações de identificações que se constroem durante a vida, onde o indivíduo se reconhece como diferente ou idêntico daquilo que ele foi exposto.

Sobre este tópico, Freud escreve, em “Psicologia de Grupo e Análise do Ego”, que a identificação se constitui através da expressão de um laço emocional com outra pessoa ou objeto, para ilustrar essa construção ele utiliza o complexo de Édipo, uma vez que essa identificação desempenha grande papel neste estado primitivo da formação sexual e afetiva. Segundo Freud, o menino mostrará interesse em seu pai, desejando ser como este, crescer e tornar-se igual ou análogo ao pai, num desejo primitivo de tomar seu lugar no mundo, tomando o Pai como seu ideal.

Nesse sentido, é possível observar que o conceito de identificação em Freud se constrói através do desejo de assimilação, acima descrito, o pai em Freud é aquilo que se deseja ser, ou seja, a identificação se constitui através de um desejo de tornar-se aquilo que há admiração ou outro laço afetivo, em oposição ao desejo de ter, que se constitui na relação objetal com a mãe.

No arcabouço teórico Kleiniano, que dará azo para Winnicott e Aberastury, posteriormente referenciados, como explicitado por Ribeiro (2016), o conceito se desenrola através da identificação projetiva, que é descrito como um mecanismo de defesa que tem caráter de expulsão de partes do *self* para dentro o objeto, desse modo enfraquecendo o Eu e gerando confusão entre sujeito e objeto, nesse sentido, sendo partes ruins haverá uma intensificação persecutória, se predominam as partes boas, no entanto, as relações tornam-se mais afetuosas, favorecendo a integração, porém, de maneira excessiva o outro torna-se um ideal do eu, resultando em um ego empobrecido, onde seus próprios aspectos positivos não podem ser assimilados, e são atribuídos somente a terceiros.

Este conceito psicanalítico é o que foi tomado como ponto de partida para o presente trabalho acerca de um jogo intrinsecamente capaz de proporcionar a experiência da assimilação de características sociais, físicas e psicológicas sob o olhar de outros signos que não aqueles que representam o indivíduo em seu dia a dia, culminando na construção de uma reflexão acerca da identificação dentro da psicanálise, conceituando-a e correlacionando-a com a linguagem utilizada dentro do jogo em foco.

Levando isso em consideração, Gregório (2014, p. 40), apresenta que no processo de criação de seu avatar o jogador insere-se em um novo contexto, interagindo, fantasiando, brincando e construindo novas relações objetais que são encenadas na vivência através deste, tomando-o como um representante de si que tem a possibilidade de não possuir as falhas narcísicas de seu usuário e, desse modo, é que levantamos o questionamento: Quem somos dentro e fora do jogo? Para responder este questionamento é necessário observar o jogo de uma perspectiva simbólica, e compreendê-lo como uma via para a “representação indireta e

figurada de uma ideia, de um conflito, de um desejo inconscientes” (Laplanche & Pontalis, 1991, p. 502), compreendendo-o da ótica que traduz os desejos projetados no avatar de maneira substitutiva.

Existe uma semelhança entre a maioria dos jogos do gênero de RPG: a possibilidade de escolha acerca da maioria das características que vão dar origem à personagem a ser interpretada, ou seja, por meio dos sistemas de criação de personagem, é possível que haja a construção de um avatar dentro da narrativa que corresponda ao que o jogador deseja, montando sua identidade dentro do jogo de maneira livre e, a partir de seus afetos, encontrar no sistema aquilo que ele deseja interpretar, desse modo, delineando suas identificações, sejam elas superficiais ou profundas, uma vez que:

“A identificação constitui a forma original de laço emocional ou vínculo afetivo com um objeto e o que é apreendido da constituição do objeto remolda o eu em seu caráter sexual. Assim, o eu assume características do objeto: traços isolados da pessoa que é objeto dela. Ou seja, a identificação esforça-se por moldar o próprio eu de uma pessoa segundo o aspecto daquele que foi tomado como modelo.” (GREGÓRIO, 2014, p. 43)

O que se apresenta aqui é a existência em algum nível de um afeto com a personagem, desde sua montagem durante a escolha de suas características, até sua encenação dentro da narrativa do jogo, tornando o Outro da personagem um espelho capaz de expulsar de si características que não satisfazem ao ego ou desejos narcísicos que não podem ser alcançados, de maneira a observar as demandas do Eu por meio das características que habitam a figura fantasiosa do avatar. Isto culmina na identificação, dando àquele que joga a possibilidade de projetar seus vínculos e desejos através dos símbolos lúdicos do jogo, estimulando a projeção de seus conteúdos, a partir da fantasia¹, dando oportunidade ao jogador de observar-se sob novas perspectivas.

O Manual Básico do *GURPS*, um jogo de tabuleiro do gênero aqui explorado, descreve o *roleplaying game* da seguinte forma:

“Parte do objetivo do roleplaying game é fazer com que o jogador enfrente a situação como seu personagem o faria. Um RPG permite que o jogador faça o papel de um implacável samurai japonês, um padre sensato ou um garoto de rua fazendo clandestinamente sua

¹ “Roteiro imaginário em que o sujeito está presente e que representa, de modo mais ou menos deformado pelos processos defensivos, a realização de um desejo e, em última análise, de um desejo inconsciente.” (Laplanche & Pontalis, 1991, p. 190)

primeira viagem espacial... ou qualquer outra pessoa. Numa dada situação, cada uma destas pessoas reagiria de maneira diferente, e é este o objetivo do roleplaying game.” (GURPS, 1994, p. 8)

Da ótica psicanalítica, a maneira que essas reações acontecem e os papéis que cada jogador toma para si traduzem o Eu em uma série de significantes apropriados dentro da fantasia do jogo, já que suas escolhas são livres e espontâneas, expressando conteúdos expulsos, assimilados ou idealizados pelo Eu. Estes conteúdos aparecem através da identificação com os símbolos fornecidos pelo RPG, capazes de traduzir a narrativa identitária do sujeito, essa que “é constituída a partir das relações com o Outro” (Starnino, 2016, p. 06), nesse caso, o Outro sendo o universo de fantasia fornecidos dentro da narrativa, destacando o “idêntico a si mesmo” e revelando os desejos do Eu Ideal e as exigências narcísicas daquele que encena.

Segundo Martinez (2019), o RPG proporciona àquele que joga “a oportunidade de viver um ou vários personagens, novos mundos e diferentes realidades, porém apesar disso, a escolha e construção do personagem não é aleatória, pois depende do nível de identificação que o jogador estabelece, tendo a oportunidade de demonstrar no jogo seus conflitos internos e desejos, expressando-os de uma forma saudável”. (p. 19) Logo, em uma análise através da identificação, compreendemos que o jogador utiliza-se, em um nível consciente ou não, de sua personagem para comunicar as exigências do próprio Eu, sendo sua individualidade o signo original que será reverberado e traduzido através dos signos disponibilizados pelo jogo, em um movimento de transposição onde a identidade daquele que joga será comunicada nos símbolos que a ele são disponibilizados.

O brincar, de acordo com Sousa, Pedroza & Volpe (2019), proporciona momentos de prazer e desprazer, auxiliando enquanto fonte de autoconhecimento e conhecimento acerca do mundo, compondo um ato reflexivo que oferece a oportunidade de elaborar suas vivências, e manifestar-se de maneira mais criativa perante as ações do mundo. Desse modo, além de comunicar com os conceitos psicanalíticos de identificação, é importante observar os RPGs do ponto de vista da ludicidade, para compreender a fundo as possibilidades que nascem da incorporação deste gênero como ferramenta.

Durante a experiência lúdica, é sabido que se tem a oportunidade de experimentar o mundo e as possibilidades através de uma assemelhação entre os afetos e desejos, angústias e problemas internos etc, com aquilo que o jogo proporciona para a elaboração desses conteúdos, tendo uma forte relação com a criatividade daquele que se expressa através do

lúdico, do lazer e daquilo que deixa o indivíduo confortável o suficiente para aproveitar a entrega de corpo e alma que acontece durante as atividades, ou seja, brincando e abrindo portas para a expressão da individualidade.

Observando o conforto daquele que engaja nas atividades lúdicas é que se demonstra a relevância dos *roleplaying games*, além do já apontado acerca da tradução deste gênero em variados meios, é importante notar que esses jogos permeiam o imaginário da cultura *mainstream*, e que estão em destaque corriqueiramente, por exemplo, em seriados, como *Rings of Power* (2022) da Netflix, baseado na literatura Tolkeniana que influencia os RPGs de Mesa desde suas primeiras concepções nos anos 80, ou *The Witcher* (2019), baseado no RPG digital de mesmo nome. Desse vértice, é importante compreender que a ludicidade depende da entrega, do brincar, do lazer e da diversão, por isso é importante a consideração daquilo que é relevante neste contexto para os jogadores, não apenas a aplicação do jogo pelo jogo.

Segundo Aberastury (1992) o brincar é uma ferramenta primitiva para deslocamento exterior dos medos, angústias, problemas internos etc, através da dominação da ação, repetindo no objeto lúdico as situações que são excessivas ao Eu, tornando ativo os conteúdos que se sofreu passivamente, modificando situações penosas ou repetindo situações que são prazerosas.

Desse ponto de vista, é possível observar o *roleplaying game* como uma “caixa de areia”, onde há a possibilidade da construção de cenários e personagens que comuniquem e reproduzam os conteúdos que precisam ser externados de maneira saudável, dando a possibilidade de fortalecimento do ego e melhor compreensão daquilo que se deseja, ou dos objetos que são tomados para si no processo de identificação, dentro da construção social e grupal de quem somos.

Se valendo do que já foi delineado posteriormente acerca da identificação, os *roleplaying games* são uma ferramenta relevante tanto do ponto de vista de seu potencial simbólico para representação dos conteúdos do Eu, quanto do ponto de vista lúdico, este segundo fazendo parte da vivência humana e da cultura nos mais diversos estágios da vida, sendo a ponto criativa entre o mundo da fantasia e o mundo da realidade, acompanhando o humano desde nossas vivências mais primordiais, sendo adquirido e desenvolvido durante nossas experiências formativas. Sobre a brincadeira na clínica psicanalítica, podemos nos valer do que descrito por Felice (2003):

“A teoria do brincar desenvolvida por Winnicott (1975) parte da consideração de que a brincadeira é primária, e não produto da sublimação dos instintos. É uma forma básica de viver, universal e própria da saúde, que facilita o crescimento e conduz aos relacionamentos grupais.” (FELICE, 2003, p. 03)

A psicoterapia em psicanálise utiliza da ludicidade como uma ferramenta de acesso e desenvoltura dos conteúdos do analisando, se valendo do que foi conceituado por Winnicott como “espaço transicional”:

“O espaço transicional, intermediário entre o interno e o externo, é uma área de experimentação, em que a realidade exterior, juntamente com o mundo interno, é de vital importância. É, portanto, a possibilidade de “uso” do objeto real, de acordo com as próprias necessidades, uma característica fundamental da experiência analítica.” (FELICE, 2003, p. 08)

Fazendo então a mediação entre os conteúdos internos e o mundo externo, o lúdico, segundo Montano (2018), se constrói através da linguagem mediadora e construtora de experiências, pela qual se toma consciência do mundo que se vive, suas organizações, e a estruturação dos sujeitos dentro deste, compreendendo a dependência do quanto podemos agir sobre este mundo e nos ofertando a possibilidade de confiar nas relações construídas. É através do brincar que compreendemos e tomamos consciência de muitas de nossas questões, nos movimentos de assimilação já aqui descritos, e através da ludicidade há a oportunidade de tomada de consciência dos conteúdos que por algum motivo necessitam ser externados ou revividos pelo Eu.

Nessa perspectiva, é que se delineou o *roleplaying game* como ferramenta, munido da identificação e aportado na ludicidade, apresentando o jogo como uma maneira de compreender os conteúdos daquele que se deixa acessar nos meios fornecidos por esse gênero, compartilhando suas identificações e se aproveitando da primazia que o brincar representa dentro do desenvolvimento humano, de uma perspectiva onde se pode utilizar um meio narrativo de símbolos que estão em destaque na cultura e imaginário *pop* moderno.

Procedimentos Metodológicos

O principal objetivo deste trabalho foi integrar, através da revisão bibliográfica, artigos que explorem o potencial dos *roleplaying games* de uma perspectiva psicoterapêutica. Para tal utilizou-se o método da revisão integrativa de literatura, levantando os artigos dos

bancos de dados BVS Psicologia Brasil, Periódicos Eletrônicos em Psicologia, Base de Dados do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, SciELO, SciELO Brasil, SciElo Books e através do buscador Google Acadêmico, que contassem com os seguintes descritores: RPG, *roleplaying games*, ludicidade, psicoterapia, *playfulness*, videogame, jogos digitais, *online games*, jogos de tabuleiro, *board games*, *multiplayer games*, combinados ou separadamente.

Inicialmente, os artigos foram selecionados a partir daqueles que possuísem os descritores RPG e/ou *roleplaying games*, posteriormente revisados e excluídos aqueles trabalhos que não possuíam correlação com tema abordado, utilizando como critério de exclusão a impossibilidade de correlacionar os estudos com o potencial terapêutico, lúdico e/ou não traziam a relação que o jogadores constroem com e dentro do jogo interpretativo em foco em cada produção, para tal, combinando-os com os descritores ludicidade e/ou psicoterapia. Para inclusão dos trabalhos, o critério utilizado foi a utilização de referencial teórico trabalhado dentro da psicologia e dos estudos de desenvolvimento humano, buscando separar aqueles que falassem principalmente do brincar como ferramenta e do potencial de utilização dos RPGs como um instrumento de exploração de si e das relações humanas.

Com o decorrer da pesquisa, ficou explícito que a maioria das publicações existentes acerca do tema eram centradas na língua inglesa, no entanto, foi dada preferência às publicações em português, visando explorar melhor o contexto brasileiro dessa ferramenta. Apesar disso, não foram excluídas desta revisão os trabalhos em inglês, tanto pela falta de produções que abordassem o tema, quanto pela possibilidade de correlacionar os estudos estrangeiros, uma vez que eles traziam conteúdo com resultados próximos aos encontrados em português, principalmente acerca da utilização do jogo como um instrumento lúdico. Falando especificamente do estudo "*Role playing games: comparative analysis across two media platforms*", este foi selecionado por possibilitar uma visão panorâmica do que configura um *roleplaying game*, que podia ser vista nos estudos analisados, mas não era explicitamente discutida acerca das características que o configuram como um gênero de jogos.

Assim, foram selecionados 12 publicações para compor o referencial da presente revisão, baseados em sua relevância para a reflexão acerca da aplicação lúdica no contexto da psicologia, dando prioridade para os artigos que demonstram os potenciais do gênero dentro da psicologia, mesmo que fora da abordagem delineada no presente trabalho, por compreender o indivíduo como holístico e indissociável de todas as características que o compõem.

Seguem os artigos selecionados para a presente discussão, acompanhados de resumos acerca do que foi encontrado durante sua leitura:

Título/Autores/Ano	Resumo
Os Roleplaying games (RPGs) e a Performance na Psicologia do Luto (SANTOS, 2017)	Este estudo possui como objetivo analisar casos onde o RPG foi utilizado como um instrumento psicoterapêutico e seus benefícios, utilizando-se de 6 casos de atendimento em psicoterapia realizados pelo autor, que encontrou potencial neste gênero para a projeção dos conteúdos dos pacientes através das personagens e histórias construídas durante a aplicação da ferramenta.
Os role playing games (RPGS) como uma ferramenta em psicoterapia: um estudo de caso (LIMBERGER & SILVA, 2013)	Abordando um estudo de caso de um atendimento em psicoterapia individual o autor concluiu que os jogos do gênero de RPG puderam proporcionar ao paciente a possibilidade de construir um círculo social, superar a timidez e desenvolver uma melhora gradual dos sintomas da depressão, através da interação com outros indivíduos por meio destes jogos.
Roleplaying game (RPG) e psicologia: desenvolvimento de habilidades e funções executivas. (BAZARELLO & BADARÓ, 2021)	Ao associar os RPGs com as funções executivas, o autor revisou diversos trabalhos que abordassem a temática destes jogos no contexto cognitivo, mas também em psicoterapia se valendo ou não do treino de habilidades, observando que o RPG tem como principal característica a possibilidade da exploração de habilidades sociais.
A Concepção do Role-Playing Game (Rpg) em Jogadores Sistemáticos (SALDANHA & BATISTA, 2009)	Utilizando um questionário sociodemográfico e uma entrevista semi-aberta, este trabalho demonstrou que o RPG é uma forma de lazer, tem potenciais da exploração de si, facilita relações pessoais através da confraternização, sendo este último seu principal motivador para o engajamento na atividade.
The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity (BOWMAN, 2010)	Este estudo, de maneira analítica, observou o mundo dos roleplaying games para construir uma base para a compreensão de suas funções sociológicas e psicológicas, demonstrando seu valor em encorajar a

	criatividade, auto conhecimento, relacionamento grupal e pensar de maneira diferente da cotidiana, ainda, o livro conta com relatos de entrevistas com 19 participantes de jogos de tabuleiro, live action e jogos virtuais.
Promoção de saúde sócio emocional de adolescentes com altas habilidades/superdotação com o uso do RPG (PALUDO, MEDINA, ANDRADE, ALMEIDA & LOZZA, 2018)	Utilizando uma pesquisa participativa, realizando encontros para a aplicação dos jogos semanalmente, nele foi observado a possibilidade da realização de fantasias no jogo, de exploração social e grupal, aprendizagem por meio do lazer, entre outros desenvolvimentos pessoais e de cunho social.
Jogo das Representações (RPG) e Aspectos da Moral Autônoma (FRIAS, 2009)	Realizando uma revisão de um estudo de 2004, onde foram realizadas partidas de RPG de tabuleiro, e registradas as experiências dos participantes através de entrevistas, analisando os dados através da ótica Piagetiana, chegou-se à conclusão de que há um potencial de utilizar o RPG como ferramenta para desenvolver as habilidades de cooperação e da negociação.
Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations (DETERDING & ZAGAL, 2018)	Este livro reúne pesquisas e artigos científicos acerca de role-playing games em diversos contextos culturais, midiáticos e interdisciplinares, autorados por mais de 50 pessoas, abordando toda a gama que compõe o gênero RPG, abordando estudos de performance, sociologia, psicologia, educação, design de jogos e estudos literários.
Do avatar ao sujeito: Transicionalidade e identificação no espaço virtual (GREGÓRIO, 2014)	Através de uma pesquisa qualitativa, aqui são feitas análises acerca da projeção, identificação e da subjetividade contemporânea na vivência e construção do avatar no contexto dos jogos interpretativos, demonstrando como há uma relação entre jogador e personagem que proporcionam uma expressão de si.
Role playing games: comparative analysis across two media platforms. (TYCHSEN, 2006)	Este artigo explora a maneira como os jogos de RPG se popularizaram e foram traduzidos do meios de jogos de tabuleiro e de encenação para os meios digitais, entre outras plataformas, delineando as

	características que estes têm em comum e suas diferenças, por meio de uma análise comparativa dos meios em que os jogos foram publicados e as características dos jogos em si.
Jogar videogame como uma experiência simbólica: Entrevistas com jogadores. (PEREIRA, 2012)	De uma perspectiva da teoria de C. G. Jung, este artigo investigou a relação entre jogador e jogo, utilizando entrevistas semi-dirigidas, constatando a capacidade de exploração do escape do cotidiano, vivência em polaridades opostas e aprendizado por meio de novas experiências.
O transbordamento do lúdico e da biopolítica em jogos Massive Multiplayer online: um estudo sobre World of Warcraft. (CHAGAS, 2010)	De uma análise biopolítica foucaultiana, utilizando-se do método etnográfico para delinear acerca das relações de construção comunitária dentro dos <i>roleplaying games</i> , este trabalho compreende a cibercultura destes jogos como capaz de proporcionar uma reconfiguração das distâncias e limites físicos, dando a oportunidade de exploração do conceito de comunidade e individualidade.

Durante este trabalho, o que se encontrou é que, como delineado por Limberger & Silva (2013), “os jogos de RPG online não possuem uma estrutura muito diferente dos jogos de RPG de tabuleiro, usando as mesmas terminologias, definições e mecanismos de jogo” (p. 05), diferente do que se esperava quando esta pesquisa foi proposta, desse ponto de vista, foi possível integrar literatura que falassem de ambas as mídias e meios linguísticos, a fim de compreender mais profundamente a relação dos jogadores com seus avatares e com a atividade lúdica em si.

Dessa maneira, construiu-se uma pesquisa qualitativa que correlacionou o apresentado posteriormente acerca da visão psicanalítica do brincar com os estudos que abordam a utilização do RPG dentro da psicologia, buscando entender e dar logicidade ao corpus documental que compõe o referencial deste trabalho, utilizando-se do que Galvão & Ricarte (2019) denominam como uma modalidade de pesquisa que se utiliza de métodos qualitativos para verificar o que funciona e o que não funciona num dado contexto.

Discussão

Como objetivos frequentes que associados às pesquisas sobre o tema, estão aqueles que marcam o interesse pela desenvoltura social de seus participantes, uma vez que tanto em jogos de tabuleiro, quanto os jogos de videogame, fornecem um ambiente para que seus usuários socializem e construam vínculos entre si e com as narrativas que se desenrolam durante a exploração do ambiente virtual e imaginado. Sobre as comunidades de jogadores dos roleplaying games, Limberger & Silva descreveram:

“Essas comunidades são fundamentalmente agregados sociais voluntários, comunidades de interesse, que proporcionam algum nível de interação social entre uma variedade de comunicadores. Os membros dessas comunidades tendem a experimentar sentimentos de similaridade e pertencimento, pelo menos em algum nível básico.” (LIMBERGER & SILVA, 2013, p. 08)

A identificação, como exposto posteriormente, constrói-se a partir de um vínculo com outra pessoa ou objeto, constituindo a partir do outro sua própria identidade, ou seja, é possível correlacionar estes achados como uma ponte para a exploração da própria identidade, através do que Freud explora em “Psicologia de Grupo e a Análise do Ego”:

É verdade que a psicologia individual relaciona-se com o homem tomado individualmente e explora os caminhos pelos quais ele busca encontrar satisfação para seus impulsos instintuais; contudo, apenas raramente e sob certas condições excepcionais, a psicologia individual se acha em posição de desprezar as relações desse indivíduo com os outros. (FREUD, 1921, p. 44)

Desse ponto de vista, então, é que se considera que os achados acerca da construção da relação grupal é importante para a compreensão da construção do Eu na visão psicanalítica, uma vez que esse potencial de exploração das relações sociais é importante para compreender a maneira como foi constituída a relação daquele que engaja na atividade lúdica com suas comunidades e relações sociais que constrói durante a vida, até mesmo dando espaço para a compreensão de que modo pode ou não satisfazer seus impulsos e desejos, através de uma experimentação imaginária no cenário do jogo.

Outra questão, que comunica com o descrito neste artigo, é o capítulo acerca da evolução de personagem, do livro *The Functions of Roleplaying Games*, de Sarah Lynne

Bowman que, apesar de não estar diretamente publicado dentro da área da psicologia, explora questões acerca das relações que os jogadores constroem com seus personagens, nele, há a demonstração de que, apesar de muitos jogadores não investirem tanto tempo na construção e desenvolvimento de seus personagens, há uma grande maioria que despense um extensivo desenvolvimento de personagem, em um comprometimento com o que a autora descreve como “arquétipo”, utilizando-se do que é genérico dentro do sistema dos jogos e levando-o a outro patamar com suas próprias interpretações pessoais acerca dos signos disponíveis dentro do jogo.

Ainda, os trabalhos analisados correlacionaram os jogos deste gênero com a cooperação entre os grupos que participavam dos mesmos, sendo um jogo em sua maioria de grupo, em especial nos de tabuleiro e nos MMORPGs, ao entrar em contato com as decisões de outras pessoas afetando suas próprias dentro do jogo, pesquisadores como Frias (2009), demonstraram que há o estímulo da cooperação em grupo dentro deste gênero, sugerindo que existe um potencial dentro do gênero para a exploração das psicologias de grupo e compreensão das interações destes.

Paludo, Medina, Andrade, Almeida & Lozza (2018), delineam que os *roleplaying games* têm a aptidão de proporcionar a realização de fantasias, a oportunidade de externar conversações que sejam importantes para os participantes, ainda, oportuniza um ambiente seguro de tentativa e erro no que diz respeito à experimentação social quando entra em contato com as histórias de outros jogadores, ou, no caso de jogos de único jogador, do compreender e explorar seu autoconceito por meio da narrativa.

De outro vértice, como salientado por Pereira, Neca, Facchini, Lima & Freitas (2012), as pesquisas que abordam esses jogos, em sua maioria, se atém ao campo do consciente e do desenvolvimento das habilidades que esse gênero proporciona, sem levar em consideração o campo inconsciente, o que é apontado pelos autores como principal fator na construção da relação jogador-jogo, *in verbis*, “tampouco destacam os papéis de sonhos, fantasias ou da imaginação, nem consideram o contato com as imagens arquetípicas e a emergência de símbolos” (p. 03).

O que não significa dizer que não há faculdades dentro do gênero para explorar conteúdos inconscientes, do contrário, como apontado durante este trabalho, além da identificação aqui revisada, os mesmos autores discorrem acerca do exercício da alteridade proporcionado pelo jogo interpretativo, onde há a promoção de situações diferenciadas das cotidianas, como o relaxamento proporcionado pela diversão e a possibilidade de assumir diferentes papéis auto representativos.

O campo da ludicidade e do aproveitamento dos jogos que utilizam a interpretação como mecânica principal estão sendo explorados dentro da pedagogia e da psicopedagogia, demonstrando um *déficit* nessa área no que diz respeito ao ramo das psicoterapias. Ainda no que se refere aos *déficits*, é importante observar que a maioria dos estudos não fazem um recorte de classe, explorando essa ferramenta lúdica principalmente do ponto de vista daqueles que já têm contato com o gênero, sem descrever ou observar delineamento socioeconômico, ou, utilizam voluntários sem fazer descrição desse ponto de vista social. Nesse sentido, encontra-se uma lacuna clara no que diz respeito à contribuição destes estudos para a reflexão do demográfico que já possui uma relação com esse gênero, ou qualquer comentário explícito acerca da utilização específica na utilização com pessoas em situação de vulnerabilidade.

Por fim, o que se constatou ao fazer a análise e correlação dos estudos que foram encontrados acerca do tema é que o *roleplaying game*, através da encenação, interpretação e identificação se encontra uma ferramenta capaz de estimular não apenas o autoconhecimento, mas, também, o relacionamento social daqueles jogam. As pesquisas são ricas no que diz respeito ao seu potencial terapêutico, demonstrando um meio para a socialização, cooperação e compreensão das dinâmicas sociais que seus jogadores estão envolvidos ao entrarem em contato uns com os outros, seja no meio físico ou virtual.

Considerações finais

A necessidade de produzir acerca da técnica para além do trabalho tradicional que já está consolidado dentro da psicoterapia individual de viés psicanalítico pode colaborar com o desenvolvimento da clínica, fornecendo outros caminhos de acesso ao sujeito que sofre.

O campo dos instrumentos lúdicos é ainda muito permeado de estudos que envolvem o ponto de vista da atenção com crianças e adolescentes, no entanto, considerando que o demográfico principal destes jogos por muitas vezes não compõe crianças e adolescentes, inclusive, alguns destes tendo faixa etária indicativa acima de 16 anos, é que talvez haja a necessidade de revisar nossos conceitos de brincadeira, lazer e diversão, e compreender o adulto como um ser que se vale também daquilo que é lúdico.

Acerca da comunicação com a teoria psicanalítica, os *roleplaying games* se demonstraram um viés muito interessante para a análise das relações que construímos com o simbólico, com a imaginação e as narrativas durante o decorrer de nossas vidas, por fim, o

que se notou durante este trabalho é que, mesmo como um tema muito jovem ainda, os estudos encontrados e correlacionados durante a presente pesquisa se demonstraram satisfatórios quando propõem sua utilização na socialização e integração grupal, e para a realização de fantasias e exploração de cenários, demonstrando que os *roleplaying games* são uma ferramenta com muito potencial no contexto da psicologia, por proporcionarem uma ferramenta lúdica capaz de dar vazão a conteúdos do Eu, correlacionado com a leitura psicanalítica.

Considerando o que Freud escreve em *Escritores criativos e Devaneios* (1907), o brincar na infância corresponde à fantasia e ao escrever criativo que aparecem na adultez, funcionando enquanto criação de um mundo próprio e uma maneira de adaptação do que atravessa o indivíduo durante sua vida, tornando o mundo parte de seu imaginário interno. Desse modo, a identificação e a ludicidade são capazes de possibilitar ao sujeito adaptar-se e tornar os elementos externos mais agradáveis. Desse vértice que se entende este gênero tão consolidado no mundo dos jogos como uma ferramenta possível na expressão do Eu, através da encenação e vínculos com o imaginário explorados nas narrativas.

REFERÊNCIAS

FREUD, Sigmund. **ESCRITORES CRIATIVOS E DEVANEIOS** (1907) In: SALOMÃO, J. (Org.). *Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud*. Rio de Janeiro: Imago, 1996a. Edição Standard Brasileira, v. 9, p. 132-143.

SANTOS, Eliandro Antonio Sordi dos. **OS ROLEPLAYING GAMES (RPGS) E A PERFORMANCE NA PSICOLOGIA DO LUTO**. 2017, 135f. Dissertação (Mestre em Psicologia). Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto, nome da Universidade, Universidade de São Paulo. Ribeirão Preto: 2017.

FRIAS, Eduardo Ribeiro. **JOGO DAS REPRESENTAÇÕES (RPG) E ASPECTOS DA MORAL AUTÔNOMA**. 2010, 110f. Dissertação (Mestre em Psicologia). Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo: 2010.

ABERASTURY, Arminda. **A CRIANÇA E SEUS JOGOS**. Porto Alegre: Artmed, 1992.

_____. (1913) **Sobre o início do tratamento**. In: *Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud: edição standard brasileira*. Vol. XII. Rio de Janeiro: Imago, 2006.

LIMBERGER, Leticia & SILVA, Jerto Cardoso da. **OS ROLE PLAYING GAMES (RPGS) COMO UMA FERRAMENTA EM PSICOTERAPIA: UM ESTUDO DE CASO**. *Boletim de Psicologia*, Cidade de publicação, vol.63 no.139 São Paulo. 2013

GALVÃO, Maria Cristiane Barbosa & RICARTE, Ivan Luiz Marques. **REVISÃO SISTEMÁTICA DA LITERATURA: CONCEITUAÇÃO, PRODUÇÃO E PUBLICAÇÃO**. *Logeion: Filosofia da Informação*, v. 6, n. 1, p. 57-73, 2019.

TYCHSEN, Anders. ROLE PLAYING GAMES – COMPARATIVE ANALYSIS ACROSS TWO MEDIA PLATFORMS. **Joint International Conference on CyberGames and Interactive Entertainment**. Murdoch, Australia. 2006.

LUCKESI, Cipriano Carlos. LUDICIDADE E ATIVIDADES LÚDICAS: UMA ABORDAGEM A PARTIR DA EXPERIÊNCIA INTERNA. **Educação e Ludicidade: ludicidade o que é mesmo isso?**. Bahia, v. 02, p. 22-60, 2002.

MONTANO, Vera Regina Rozendo. A LUDICIDADE E A ESTRUTURAÇÃO DO SUJEITO: UM PERCURSO NAS OBRAS DE FREUD, WINNICOTT E BETTELHEIM. **Ciência (in) cena**, Salvador, v. 1, n. 6, p. 22-37, 2018.

FELICE, Eliana Marcello de. O LUGAR DO BRINCAR NA PSICANÁLISE DE CRIANÇAS. **Psicol. teor. prat.**, São Paulo , v. 5, n. 1, p. 71-79, jun. 2003.

CHAGAS, Artur Alves de Oliveira. **O TRANSBORDAMENTO DO LÚDICO E DA BIOPOLÍTICA EM JOGOS MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE: UM ESTUDO SOBRE WORLD OF WARCRAFT**. 2010. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2010.

ROUDINESCO, Elisabeth. **DICIONÁRIO DE PSICANÁLISE**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

PEREIRA, Omar Calazans Nogueira et al . JOGAR VIDEOGAME COMO UMA EXPERIÊNCIA SIMBÓLICA: ENTREVISTAS COM JOGADORES. **Bol. psicol**, São Paulo , v. 62, n. 136, p. 81-91, jun. 2012 .

BAZARELLO, Raphael & BADARÓ, Auxiliatrice. ROLE-PLAYING GAME (RPG) E PSICOLOGIA: DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES E FUNÇÕES EXECUTIVAS. **Cadernos de Psicologia**, Juiz de Fora, v. 3, n. 5, p. 398-417, 2021.

SALDANHA, Ana Alayde & BATISTA, José Roniere Morais. A CONCEPÇÃO DO ROLE-PLAYING GAME (RPG) EM JOGADORES SISTEMÁTICOS. **Psicologia: Ciência e Profissão**. v. 29, n. 4, pp. 700-717, 2009.

PALUDO, Karina Inês, MEDINA, Giovanna Beatriz Kalva, ANDRADE, Amanda Mara, ALMEIDA, Rafael de & LOZZA, Rodrigo. PROMOÇÃO DE SAÚDE SOCIOEMOCIONAL DE ADOLESCENTES COM ALTAS HABILIDADES/SUPERDOTAÇÃO COM O USO DO RPG. **Congresso Brasileiro de Psicologia da FAE**, p. 243-250, 2018

GREGÓRIO, Gregório De Sordi. **DO AVATAR AO SUJEITO: TRANSICIONALIDADE E IDENTIFICAÇÃO NO ESPAÇO VIRTUAL**. 2014. x, 119 f., il. Dissertação (Mestrado em Psicologia Clínica e Cultura)—Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

BOWMAN, Sarah Lynne. **THE FUNCTIONS OF ROLE-PLAYING GAMES: HOW PARTICIPANTS CREATE COMMUNITY, SOLVE PROBLEMS AND EXPLORE IDENTITY**. Jefferson: McFarland and Company, 2010.

ZAGAL, José P. & DETERDING, Sebastian. **ROLE-PLAYING GAME STUDIES: A TRANSMEDIA APPROACH**. Londres: Routledge.

PASSOS, Maria Consuelo; POLAK, Pia Maria. A identificação como dispositivo da constituição do sujeito na família. **Mental**, Barbacena, v. 2, n. 3, p. 39-50, nov. 2004. Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1679-44272004000200004&lng=pt&nrm=iso.

Psicologia de Grupo e a Análise do Ego. Edição Standard Brasileiras das Obras Completas de Sigmund Freud, v. XVIII. Rio de Janeiro: Imago, 1921/1974.

RIBEIRO, Marina Ferreira da Rosa. Uma reflexão conceitual entre identificação projetiva e enactment: O analista implicado. **Cad. psicanal.**, Rio de Janeiro, v. 38, n. 35, p. 11-28, dez. 2016. Disponível em

<http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-62952016000200001&lng=pt&nrm=iso>.