

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA SAÚDE
CURSO DE PSICOLOGIA

VINICIUS YANNES SOUZA GEORGOPOULOS

**Análise da dimensão projetiva no processo de criação de personagens
no RPG de mesa à luz da psicologia analítica**

SÃO PAULO

2025

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA SAÚDE
CURSO DE PSICOLOGIA

**Análise da dimensão projetiva no processo de criação de personagens
no RPG de mesa à luz da psicologia analítica**

VINICIUS YANNES SOUZA GEORGOPOULOS

Trabalho de Conclusão de Curso como exigência parcial para graduação no curso de Psicologia, sob orientação da Profa. Dra. Marisa Catta Preta.

SÃO PAULO

2025

AGRADECIMENTOS

Aos meus amigos Nicole, Julia, Rafael, Filipe e Thiago, por me acompanhar em campus, me manterem ao longo dos últimos anos de universidade e por aguentarem muito tempo sem uma mesa de RPG que eu prometi montar há mais de um ano.

À minha mãe e minha tia, que sempre estiveram ao meu lado, me incentivando e me lembrando de manter minha felicidade como objetivo principal para tudo que faço, me lembrando que “se não faz sentido fazer, muda para algo que te faz mais feliz e não se preocupa com o que deixou pra trás”.

Aos amigos que fiz e nunca vi, Patrick, Aiden e Phoenix, que além de sempre estarem mais próximos que a distância física entre nós, aguentaram mais monólogos tomados de pânico e me ajudaram a me manter norteado e são, além de proporcionarem vários momentos de descontração.

E por fim ao Yuri, Gabriel, Vitor, Willians, Victor e Guillermo, por darem vida à toda mesa de RPG que mestrei pra vocês, apoiarem toda personagem que criei com vocês e vivenciarem comigo inúmeros mundos, realidades e momentos únicos, eu diria que lembrarei de todos, mas não sobraria espaço para os momentos que ainda vamos ter.

SUMÁRIO

1. RESUMO	2
2. INTRODUÇÃO	2
3. OBJETIVO	4
4. MÉTODO	4
5. O QUE É O RPG DE MESA	5
5.1. D&D	8
5.2. Cyberpunk	11
5.3. Lancer	13
5.4. A criação de personagem	15
6. PESQUISAS ACERCA DO RPG	17
7. MECANISMOS DE PROJEÇÃO E DINÂMICA PSÍQUICA NA PSICOLOGIA ANALÍTICA	19
8. A PROJEÇÃO EM PERSONAGENS	22
BIBLIOGRAFIA:	24

RESUMO

Este trabalho, a ser efetivado durante a elaboração de um trabalho de conclusão de curso, pretende fazer uma análise do aspecto projetivo presente no processo de criação de personagens de jogadores de *Role-Playing Games* (RPGs) de mesa, à luz da psicologia analítica de Jung, de forma a compreender o potencial que este processo tem, tanto na elaboração de conteúdos inconscientes, quanto em sua incorporação na consciência feita por jogadores durante os processos de criação imaginativa e de jogo envolvendo encenação em um contexto lúdico. Para isso foi feita uma pesquisa literária, acerca dos conceitos da dinâmica do inconsciente, com enfoque nos trabalhos de Jung e pesquisadores junguianos como Marie-Louise von Franz e Carlos Augusto Serbena, e uma busca por pesquisas e artigos já escritos sobre RPGs de mesa, com principal embasamento nos trabalhos feitos por Paula Guimarães e os livros de base para os sistemas utilizados como exemplo ao longo do trabalho

Palavras-chave : RPG, jogos, psicologia analítica, projeção

1. INTRODUÇÃO

Minha primeira introdução ao RPG de mesa ocorreu em 2008, quando fiz o que considero serem minhas primeiras grandes amizades, através destes jogos de mesa interpretativos, ao longo do tempo jogando e “mestrando” múltiplas mesas incorporando grupos diversos.

Com o decorrer do tempo, tomei como maior interesse a criação de personagens para estes jogos, de modo a explorar características diferentes de um jogador, assim como potenciais alterações destas características, como um espaço seguro onde é possível “ensaiar” novos traços antes de tentar associá-los ao “eu” de fora de jogo.

Além disso, notei que este potencial não se expõe apenas de modo consciente, muitos jogadores acabam atuando ou “brincando” com

características que futuramente, são adaptadas para suas vidas cotidianas, isso

gerou maior interesse em compreender como esta interpretação lúdica se fundamentava e, se possível compreender como isso se manifesta através de uma análise psicológica.

A psicologia analítica considera formas de expressão pessoal artísticas, como por exemplo a pintura ou a escrita, como ferramentas valiosas na compreensão da psique de uma pessoa, pois através da criação, o indivíduo acaba por expor partes de si, de modo proposital ou não. Visto essa característica da criação, creio que a criação de um personagem para jogos de RPG de mesa pode ser caracterizada de maneira semelhante, com a característica adicional de envolver explicitamente a atuação do papel criado para esta criação.

Pretendo com esta pesquisa escrever sobre a correlação entre a criação de personagens para RPGs de mesa e conceitos da psicologia analítica acerca do símbolo e o processo de individuação.

Para isso, pretendo discorrer no capítulo 5 as convenções amplamente adotadas pelos sistemas (ou jogos) de RPG mais populares, com maior foco acerca da criação de personagens, utilizando primariamente os livros de regras destes jogos, *Dungeons & Dragons*, *Cyberpunk* e *Shadowrun*, mas também englobando textos escritos acerca da história e criação deste gênero de jogo escritos por Michael Witwer, John Kim e Peter Archer et al, a fim de fornecer uma base compreensiva sobre o que é um RPG de mesa, como base para discutir aspectos destes jogos sob um olhar psicológico.

Gary Gygax (2006) descreveu Role-Playing Games como, fundamentalmente, uma experiência cooperativa e coletiva, sem vencedores ou perdedores. Creditado como o criador do primeiro RPG de mesa, ele acreditava no valor de experiências coletivas fantasiosas como fundamentais não apenas ao caráter lúdico de jogos, como também fundamentando desenvolvimento social e proporcionando vivências que indiretamente informam quem nos tornamos após a sessão ter terminado (Mearls, 2014)

No capítulo 6, serão apresentadas pesquisas feitas previamente sobre RPG dentro do âmbito da psicologia analítica, mais especificamente, trabalhos feitos por Paula Guimarães, Chloe Pitta e Raylander Porter, para embasar os argumentos apresentados neste trabalho como estando dentro e expandindo o conhecimento psicológico dentro deste tema.

Guimarães (2010), por exemplo, relaciona a jornada do herói descrita por Joseph Campbell com diferentes aspectos e sistemas de RPG, concluindo que jogos diferentes relacionam com aspectos diferentes desta jornada, tendo também respostas distintas dos jogadores participantes, apontando que diferentes passos da jornada (portanto diferentes jogos) podem auxiliar no processo de individuação.

Em seguida, nos capítulos 7 e 8, pretendo discorrer sobre os conceitos da psicologia analítica que serão utilizados nesta análise, como a projeção e o dinamismo psíquico, primeiramente descritos por Carl Jung e expandidos por Marie-Louise Von Franz, mas também utilizando outros autores mais recentes como Carlos Serbena.

Segundo Jung (1928 [2014]), o inconsciente da psique humana contém não apenas conteúdos reprimidos, mas aspectos velados das percepções e sentimentos, estabelecendo que a vivência de indivíduos é fundamentalmente subjetiva, se fundamentando no conceito de projeção, utilizada na compreensão de eventos externos, a partir da vivência interna, seja ela consciente ou não, projetada ao objeto de análise.

Por fim, no capítulo 9, considero o que foi explorado nos capítulos anteriores, em conjunção com textos acerca da projeção em personagens, para tentar apontar a possível presença de projeção efetivada pelo jogador nos personagens criados pelo mesmo, agindo simultaneamente como escritor, diretor e ator de um papel e uma persona.

2. OBJETIVO

Ampliar a possibilidade de compreensão de conteúdos inconscientes projetados em personagens de jogos de RPG de mesa.

Considerar a criação e interpretação de personagens do jogo de RPG de mesa como potencial projetivo de caráter terapêutico.

3. MÉTODO

Esta pesquisa tem caráter qualitativo e pautou-se pela revisão bibliográfica, logo, foi realizado levantamento de textos acadêmico-científicos para a fundamentação teórica da pesquisa, mediante a busca de livros e pesquisas no acervo pessoal do pesquisador e nas plataformas Google Acadêmico e Periódicos CAPES, além do acervo online “*Web Archive*” em casos em que textos foram apagados durante o período da pesquisa. A pertinente busca incluiu conceitos da Psicologia Analítica, como consciência, inconsciente pessoal, inconsciente coletivo, persona e arquétipos, e a respectiva influência do exercício de papéis em um *setting* de jogo cooperativo.

Este estudo baseou-se, portanto, no referencial teórico da Psicologia Analítica, de acordo com a qual, segundo Penna (2004, p.80):

Do ponto de vista metodológico, os fenômenos são considerados em função do contexto em que são investigados; tanto a objetividade quanto a subjetividade são consideradas, sendo que a intersubjetividade se configura como a melhor posição possível do pesquisador diante do conhecimento e de seu objeto de investigação. (...) A produção de conhecimento científico, no contexto da pesquisa qualitativa, visa não apenas à descrição dos fenômenos, mas, principalmente, à compreensão e interpretação da realidade pesquisada.

A fim de responder aos objetivos propostos, a discussão elaborada buscou pôr em diálogo os conceitos e temas sobre os quais se discorreu nos capítulos teóricos, tendo como guia a elaboração de reflexões a respeito dos impactos de uma comunicação clara e saudável entre os familiares no desenvolvimento

infantil e, conseqüentemente, na prevenção ou resolução da manifestação de possíveis sintomas e comportamentos prejudiciais.

4. O QUE É O RPG DE MESA

De acordo com o dicionário Cambridge (2024), um role-playing game de mesa é “um jogo com jogadores sentados acerca de uma mesa, frequentemente usando um tabuleiro, dados, e modelos em miniatura, em que jogadores agem como personagens específicos” (TABLETOP ROLE-PLAYING GAME, 2024, tradução minha).

Historicamente, o RPG de mesa foi um tipo de jogo criado em, com o lançamento da primeira edição de *Dungeons & Dragons* (abreviado como D&D, ou DnD), por Gary Gygax e Dave Arneson, com grande influência de jogos de tabuleiro e miniaturas conhecidos como “War Games” ou “jogos de guerra”, que simulavam tanto períodos históricos quanto fantasiosos, e literatura fantástica-medieval, como as obras de J.R.R. Tolkien, Robert E. Howard e Michael Moorcock (Gygax, Gary; Arneson, Dave. 1974).

A proposta inovadora de D&D consistia em permitir que os jogadores interpretassem personagens fictícios em um mundo imaginário, guiados por um mestre de jogo (ou "Dungeon Master") que narrava os eventos e controlava o desenrolar da história. Essa liberdade criativa, aliada ao aspecto colaborativo e à ausência de um “tabuleiro fixo”, abriu caminho para a exploração de narrativas complexas e personalizadas, o que rapidamente atraiu uma comunidade crescente de entusiastas (Gygax, Gary; Arneson, Dave. 1974).

Com o sucesso de *Dungeons & Dragons* e seu impacto cultural, diversos jogadores e criadores passaram a desenvolver novos sistemas de regras, cenários, suplementos e mecânicas alternativas, com o intuito de expandir, adaptar ou até mesmo reinventar a fórmula original. Dessa forma, surgiram ao longo das décadas inúmeros outros jogos de RPG, cada um com

características próprias, abrangendo diferentes gêneros, estilos de narrativa, níveis de complexidade e abordagens de jogo — desde sistemas mais voltados para a simulação realista até outros focados em interpretação e construção coletiva de histórias (Gygax, Gary; Ameson, Dave. 1974).

Além disso, ferramentas auxiliares, como fichas digitais, dados personalizados, aplicativos, plataformas virtuais e comunidades online, também foram sendo criadas para facilitar e enriquecer a experiência dos jogadores. Assim, o RPG de mesa deixou de ser apenas um jogo específico e passou a representar um gênero diverso e em constante evolução dentro do universo dos jogos narrativos (Guimarães, 2010,).

Oferecendo uma definição mais compreensiva, o RPG de mesa é um gênero de jogo, baseando-se em regras especificadas por livros em que se fundamentam sistemas a serem utilizados, tais como Dungeons & Dragons(1974), Cyberpunk(1988) ou Shadowrun(1989), além de outros sistemas e novas edições que alteram aspectos fundamentais do conteúdo descrito nestes livros.

A informação descrita nestas obras auxilia na formação jogos narrativos, frequentemente (porém não exclusivamente) cooperativos, baseados em mundos de fantasia, ficção científica, terror, etc., com bases em obras literárias e filmes de grande proeminência, como a saga Senhor dos Anéis de J. R. R. Tolkien ou a obra Neuromancer de William Gibson, para embasar a criação de um mundo e histórias originais durante uma ou várias sessões de jogo, posteriormente serão explicadas de forma mais detalhada o contexto dos três jogos citados, de forma a fomentar a explicação da criação de personagens.

Estes jogos ocorrem inicialmente separando os participantes em “jogadores”, que tomam controle de e atuam como apenas um personagem ao longo do jogo, e um “mestre” ou “narrador”, que cria ou toma posse de um mundo, cria múltiplos personagens para atuar de forma a interagir diretamente

com os jogadores e incentiva os mesmos a formarem narrativas próprias dentro de um mundo fictício de sua criação. Geralmente são utilizados dados e modificadores numéricos durante o jogo para determinar resultados de ações tomadas pelos participantes, podendo atribuir falhas ou sucessos, que afetam a narrativa enquanto ela é formada.

Para que um grupo que pretende jogar uma sessão de RPG possa iniciar uma narrativa, é necessário que os jogadores criem seus personagens, de acordo com as regras descritas em um dos inúmeros e volumosos livros de regras disponíveis para a utilização, como por exemplo o *Livro do Jogador – quinta edição* (2014), que limita as regras básicas de jogo e criação de personagens para um jogo, seguindo as regras básicas da quinta edição do sistema Dungeons & Dragons.

A criação de personagens para RPGs de mesa é um processo criativo que envolve a construção de identidades fictícias que servem como veículos para a narrativa interativa. Este processo não é apenas uma questão de atribuir atributos e habilidades, mas também de desenvolver uma história de fundo, motivações e características que enriquecem a experiência do jogo (Mearls, 2014).

Um personagem em RPG é, fundamentalmente, o ponto de conexão entre uma pessoa e a fantasia, ou mesmo um mito, fornecido pelo jogo experienciado (Guimarães, 2010), para tanto, são fornecidas fichas explicitando as habilidades, características, equipamentos e regras explicitando como preenchê-las, mas também guias menos rígidos auxiliando aspectos dados como “estéticos” sobre este personagem, coisas como aparência, nomes, títulos, traços de personalidade, valores, falhas pessoais, entre outros aspectos.

Porém, de forma a compreender como preencher estas fichas e mesmo para trabalhar criativamente na formação estética de seu personagem, um jogador precisa ter uma boa compreensão da fantasia que fundamenta cada jogo (Guimarães, 2010). Uma fantasia medieval raramente acomodaria uma

fantasia militar moderna, e vice-versa, portanto, os livros de RPGs incluem ao longo de seus textos, descrições de seus universos, exemplos de personagens e guias gerais a fim de ilustrar melhor as ideias que devem fomentar a imaginação dos jogadores durante este processo de criação. Em seguida, pretendo fornecer breves descrições de três destas fantasias sistemas de RPG, baseando-me nos livros destes sistemas.

4.1. Dungeons & Dragons

O RPG *Dungeons & Dragons* é sobre contar histórias em mundos de espadas e magia. Ele compartilha elementos de jogos infantis e faz de conta. Como aqueles jogos, D&D é guiado pela imaginação. Trata-se de visualizar um grande castelo sob o céu de uma noite tempestuosa e imaginar como um aventureiro de fantasia poderia reagir aos desafios que aquela cena apresenta (Mearls, Mike, 2014, p. 5)

Dungeons and Dragons é não apenas o primeiro, mas o mais popular e bem sucedido dos Role Playing Games de mesa, criado por Gary Gygax e David Arneson em 1974 e originalmente publicado pela TSR, Inc., este jogo tomou grande inspiração nas histórias de fantasia medieval lidas por seus autores e listadas na quinta edição do *Livro do Jogador*, Escrito por Mike Mearls e publicado no Brasil pela Galápagos Jogos, a lista é extensa e desnecessária para uma compreensão básica do contexto do jogo, então não será reproduzida aqui.

Em D&D, os jogadores são introduzidos um de vários mundos, repletos de magia, monstros e aventuras (Mearls, 2014), dentro de um contexto medieval, descrito geralmente pelo gênero dramático “sword and sorcery” ou “espada e feitiçaria”, frequentemente associado às obras de J.R.R Tolkien.

A diversidade de criaturas presentes neste contexto é um grande incentivo à imaginação, desde monstros e criaturas clássicas de mitos e histórias, como dragões, unicórnios e vampiros; até criaturas menos

conhecidas ou mesmo criadas para o mundo do jogo, como por exemplo, Observadores, descritos pelo livro *Dungeons and Dragons: O Manual de Monstros* (2018) como:

O corpo esférico de um observador levita todo o tempo e seu grande olho bojudado fixa-se acima de uma larga boca cheia de dentes, enquanto que os pedúnculos oculares menores que coroam seu corpo distorcido se viram para manter seus oponentes à vista. Quando um observador dorme, ele fecha seu olho central, mas deixa seus olhos menores abertos e alertas. (Wizards Rpg Team, 2018, p. 243)

Além dos monstros, este contexto também fomenta os tipos de aventureiros que os jogadores podem criar. Assim como Tolkien explicitou diversas raças fantasiosas, Gygax e Dave forneceram várias opções acerca destas raças, com grande diversidade em relação às inspirações e possibilidades de interpretação fornecidas por cada. Existem os clássicos como Humanos, Elfos, Anões, Gnomos e Orcs, mas também houve, ao longo dos anos e com a introdução de novas edições e expansões, raças novas como os Aasimar, seres “angélicos” com uma conexão ao mundo dos Planos Superiores, Tieflings, semelhantes, porém opostos aos Aasimar, com linhagens traçadas a partir dos Planos inferiores e com uma aparência próxima à demônios, entre outras raças fantasiosas (Mearls, 2014).

Além de criaturas fantasiosas, os mundos de D&D são repletos de magia e aventura, tanto expressas no mundo em seu cotidiano, como também exemplificadas por capacidades individuais, o que leva os jogadores diretamente às classes do jogo, que descrevem aquilo em que seu personagem se sobressai, seja em capacidades mágicas ou marciais, um aventureiro requer habilidades excepcionais para auxiliar seu grupo.

Visto isso, o *Livro do Jogador* delimita algumas classes que a este ponto são vistas como clichês, tais como o Guerreiro, o Monge, o Bárbaro, o Ladino e o Paladino, descritos como classes “marciais”, por interagirem primariamente a partir de suas capacidades físicas e engajar em combate com armas e artes marciais.

Em contraposição estão classes como o Mago, o Feiticeiro, o Druida, o Bruxo, o Bardo e o Clérigo, que tendem a interagir com o mundo e enfrentar combates a partir, principalmente de magias e feitiços, apesar da origem da magia de cada classe se originar de fontes diferentes, o exemplo clássico sendo a comparação entre mago, bruxo e feiticeiro.

O mago, por definição, é um “estudioso do arcanismo”, aprendendo sua magia como um acadêmico, estudando através de tomos antigos e desenvolvendo novo conhecimento arcano ao longo de suas aventuras. O bruxo, em contraposto, tem como fonte de sua magia um pacto feito com uma força maior e sombria sem a necessidade de estudo, no entanto, para manter seu potencial, o bruxo precisa agradar e auxiliar seu patrono no mundo físico, podendo levá-lo à ações moralmente questionáveis (ou deploráveis). Por fim, o feiticeiro em D&D representa o potencial mágico bruto, sem a necessidade de estudo ou pacto, o feiticeiro tem capacidade arcana inata, com a necessidade apenas de aprendizagem acerca de seu controle e manuseio (Mearls, 2014).

Os livros de regras explicam mais a fundo como este contexto e variedade fantasiosa afetam e auxiliam a experiência de jogo, além de fornecerem opções pré-escritas e ferramentas de “criação rápida” de personagem, que simplificam estes processos prévios à interpretação narrativa, caso o jogador queira acelerar a experiência prévia ao jogo.

4.2. Cyberpunk

O sistema de RPG *Cyberpunk* (ou *Cyberpunk 2020*, como foi renomeado a partir da segunda edição), originalmente criado por Mike Pondsmith, e publicado em 1988, se baseia primariamente na obra literária *Neuromancer* de William Gibson, obra creditada como a primeira história do gênero literário “cyberpunk”, e seguindo o legado desta inspiração, o jogo se baseia em um futuro distópico de um ano 2020 fictício, onde corporações e

interesses privados tomam completa prioridade acima das necessidades da população, e onde o desenvolvimento tecnológico avançou ao ponto onde pessoas podem “aumentar” suas capacidades através da implantação de membros e órgãos sintéticos, ou como posto nas palavras do autor, no livro original:

Como um Cyberpunk, você agarra a tecnologia, mergulha de cabeça e não a deixa escapar. Você tem conectores para interface sob seus pulsos, armas em seus braços e lasers nos seus olhos. Programas em Biochip instalados no cérebro. Você se transforma no carro que guia e na arma que dispara... com dedos ciborgues você abre fechaduras computadorizadas, com sentidos ampliados, você vê o Futuro.
(Pondsmith, 1988, p.3)

Neste mundo, os jogadores tomam controle de “cyberpunks”, sobreviventes em um sistema capitalista elevado à sua conclusão catastrófica, descritos como “heróis de uma situação ruim, esforçando-se para torná-la melhor (ou pelo menos passível de sobrevivência)” (Pondsmith, 1988, p. 3). criando uma característica mais cínica do cenário, em contraposto ao contexto de aventura e magia de D&D, os jogadores tendem a serem convidados a imaginar personagens antipáticos, desesperados e insensíveis, porém nunca dados como vencidos.

Para isto, frequentemente são criados criminosos idealistas, que em sua busca por, além de sobrevivência, um padrão de vida acima das sarjetas em que a vasta maioria da população existe, utilizam das melhorias biomecânicas cirurgicamente implantadas em seus corpos, além das habilidades de classes que são adquiridas através de um histórico imaginado pelo jogador.

Estes fatores tornam o jogo de *Cyberpunk* um cenário um tanto mais sombrio, frequentemente (porém não exclusivamente) sem tantos dos caprichos e extravagâncias presentes em *Dungeons & Dragons*, o que tende a influenciar jogadores a criarem seus personagens de acordo com a ideia coletiva do cenário em que estão entrando e tende também a ser mais atraente

como um sistema à pessoas com um interesse maior em distopias e personagens anti-heróis.

[...]como você pega esta "coisa" e a transforma num verdadeiro Cyberpunk? Comece com o Fluxo vida. Trata-se de um fluxograma de "complicações" desenvolvido para ajudá-lo a dar ao seu personagem Cyberpunk um histórico coerente com um futuro sombrio. (Pondsmith, 1988, p.33).

Quando se trata da criação de personagens em si, mecanicamente, *Cyberpunk* se assemelha à *Dungeons & Dragons* na escolha de classes, distribuição de atributos e escolha de perícias, porém, devido ao seu contexto menos fantasioso, não há a escolha de “raças” como elfos ou “ores”, sendo que neste mundo seres humanos são a única espécie consciente.

Além disso, as classes disponíveis não são “guerreiro” “bruxo”, “bardo” etc., mas “*roqueiro*”, que usa da sua música nas ruas para demonstrar repúdio e resistir ao sistema, “*netrunner*”, um hacker melhorado através da cibernetização, entrando de corpo e mente nos sistemas com que pretende interagir, podendo agir tanto a favor quanto contra as oligarquias, “*corporativo*”, administradores e *insiders* do mundo corporativo, frequentemente usando de seus recursos e favores em prol de interesses pessoais, entre outras “classes” baseadas em conceitos mais próximos da realidade atual (como “*solos*” que são seguranças mercenários, ou “*policiais*”).

Um outro ponto interessante na influência na criação de personagens é a prevalência de personagens nomeados e gangues pré-existentes nos livros que tendem a fornecer contexto e auxílio na criação da “atitude” que um Cyberpunk deve manter para sobreviver no futuro, personagens como Johnny Silverhand, Ripperjack ou Ozob, num caso relativamente recente de um personagem criado por Deive “Azaghal” Pazos, um youtuber fã de Cyberpunk brasileiro (Jovem Nerd, 2013), através de frases e citações ao longo dos livros (e, futuramente, aparências em outras formas de mídia), eles fornecem ao

jogador um exemplo já estabelecido de como o autor criador do jogo esperava que sua criação fosse explorada e como a comunidade, através de jogadores influentes, desenvolveu estes papéis e expandiram nestes conceitos ao longo do tempo, de forma a influenciar retroativamente a geoficção que os inspirou.

4.3. Lancer

Como último exemplo de RPG em relação à criação de personagem, *Lancer* (Lopez-Hall e Bloom, 2019) é também o mais recente dos sistemas apresentados, tendo seu lançamento e publicação original em 2019.

Em questão de temática e contextualização, *Lancer* é um jogo de ficção científica utópica, situado em um futuro extremamente distante, em que a colonização interplanetária em toda a via láctea já é uma distante memória, semelhante à histórias como *Star Wars* ou *Star Trek*.

A inspiração narrativa de *Lancer*, em contraposto ao cinismo distópico presente nas cidades corruptas de *Cyberpunk*, é primariamente baseada em histórias utópicas pós escassez. Para isso, o sistema dispõe de dois fatores fundamentais, um dos quais é de grande relevância à este trabalho, primeiramente a falta de uma “recompensa monetária” dentro da narrativa e, de maior enfoque para os propósitos aqui apresentados, descrições narrativas mais expressivas e complexas para mecânicas de jogo dispostas no livro (Shaw, 2020).

Em *Lancer*, jogadores tomam o papel de “*Lancers*”, pessoas que, através de inúmeras possibilidades contextuais, se encontram como pilotos ases de máquinas e robôs gigantes, frequentemente, porém não exclusivamente, utilizados para combate.

Dentro deste contexto, o jogador se vê em uma situação singular: o principal veículo de customização mecânica é, ironicamente, seu robô, não seu personagem. Isto, em conjunção com a falta de incentivo quantificado por

uma moeda de troca, como apontado anteriormente, incentiva a busca por satisfação narrativa através de outros meios.

Em *D&D* e *Cyberpunk*, sucesso e satisfação tendem a ser medidos através da progressão ou conclusão de uma narrativa criada pelos jogadores e o mestre, mas também por valores numéricos como “pontos de experiência” (ou EXP) utilizados para melhorar as habilidades de seus personagens, e alguma moeda de troca fictícias, como moedas de ouro e créditos, nos exemplos citados, utilizados na compra de equipamentos, e incentivando a busca de aventuras e desventuras.

Porém, como *Lancer* não possui estas mecânicas quantificadoras de maneira intrínseca (pois elas ainda podem ser adicionadas por jogadores, indo além do que está descrito no livro de regras), pessoas interessadas neste sistema são incentivadas a procurar por outros meios de alcançar uma progressão narrativa lúdica, frequentemente através de histórias narradas pelo mestre ou, como vivenciado em experiências próprias jogando e mestrando mesas deste sistema, via narrativas pessoais planejadas pelos jogadores na criação de personagem (Shaw, 2020).

Devido à falta de importância mecânica dada ao personagem que o jogador pretende interpretar, ele é incentivado a planejar um personagem que o agrada de forma irrestrita, e é também encorajado a se comunicar, não apenas com o mestre, mas também com os outros jogadores, antes do início da campanha, para discutir possíveis narrativas abrangentes e motivações em comum.

Creio que devido às características descritas até agora, *Lancer* se mostra um exemplo excelente e único de escrita criativa e coletiva na criação de uma personagem a ser interpretada no âmbito de RPG de mesa.

4.4. A criação de personagem

Neste tópico, discutirei o processo de criação de personagem, principalmente a partir da fundamentação estabelecida pela quinta edição de *Dungeons & Dragons*, com interjeições inserindo outros sistemas caso aplicável, com um enfoque maior no processo criativo, visto que as explicações prévias já elaboraram aspectos mecânicos (como classes e diferenciações de contexto) de maneira mais aprofundada.

O personagem é uma combinação de estatísticas de jogo, ganchos de interpretação e imaginação. Você escolhe uma raça (como humano ou halfling) e uma classe (como guerreiro ou mago). Você também inventa a personalidade, a aparência e os antecedentes do personagem. Depois de concluído, o personagem serve como seu representante no jogo, seu avatar no mundo de DUNGEONS & DRAGONS. (Mearls, Mike, 2014, p. 11)

O processo de criação, assumindo uma certa compreensão dos aspectos mecânicos do sistema de regras utilizado, se inicia com “ganchos de interpretação”, isto é, um conceito que chame a atenção do jogador, por qualquer motivo que seja, e o proponha algo que ele sinta que pode interpretar, isso pode se dar a partir das raças fantasiosas (caso presentes), das classes, ou mesmo de regiões e culturas descritas tanto nos livros de referência que dispõem aventuras pré-estabelecidas, com nações e culturas criadas pelos autores do livro de regras, quanto contextos semelhantes, porém criados e fornecidos pelo mestre da mesa em que vai jogar (Mearls, 2014).

Ao escolher um gancho para fomentar o tipo de personagem que pretende criar, o jogador é incentivado a imaginar o tipo de aventureiro que gostaria de interpretar, se baseando em exemplos de obras experienciadas e vivências pessoais, tanto para criar algo em concordância com estas experiências passadas, quanto para ir diretamente contra a convenção pré-estabelecida pelas mesmas, isto é, um jogador que tem a imagem de um “Cavaleiro Andante” nobre e cavalheiresco, disposto a arriscar sua vida pelos outros, pode tanto criar um personagem exemplificando esta imagem, quanto

pode criar um em contraposto, sendo um cavaleiro covarde, autopreservador, ou mesmo um personagem incidentalmente quixotesco (Mearls, 2014).

Ao estabelecer esta imagem e preencher as partes mecanicamente importantes de sua ficha de personagem (como os atributos, classe, raça etc.), o jogador pode tomar papel criativo de planejar e escrever a história de fundo desta criação. De modo geral, é incentivado que este processo seja feito em conjunção com o mestre, de modo a manter a história dentro do que se espera para o mundo a ser criado (evitando casos de, por exemplo, um personagem que segue uma doutrina religiosa que não existe no mundo criado pelo mestre). (Mearl, 2014).

Em maioria, os livros de guia ao jogador, tendem a fornecer ferramentas de auxílio à criação, que apesar de opcionais, podem também reforçar a criação de um personagem plenamente original, como ferramentas utilizadas por romancistas durante a escrita.

Estas ferramentas incluem partes na ficha de personagem dedicadas à descrição de aspectos como: a tendência moral que informa este personagem, os ideais que o movem à ação e aventura, os vínculos prévios de seu histórico (como amigos, família, cultura de origem, entre outros), os defeitos que podem vir a assolá-lo e os antecedentes que formaram a pessoa sendo imaginada, isto é, como a cultura em que esteve inserido, o modo como foi criado, os acontecimentos durante sua vida até o ponto onde o jogo se iniciará, moldaram esta pessoa da forma como foi imaginada (Mearls, 2014).

Por fim, ao ter a personalidade, antecedentes, características pessoais, classe, raça, equipamento e habilidades, o jogador ainda deve escolher um nome, um ponto pouco discutido, porém frequentemente dispondo de muito significado dentro de um contexto.

Em D&D, por exemplo, cada raça tende a ter uma convenção de nomenclatura, Anões passam nomes de seus anciãos aos jovens, Tieflings se nomeiam a partir de valores (como Coragem, Fervor ou Paixão), podendo

mudar de nome ao longo da vida e Elfos usam nomes infantis pelos primeiros cem anos de vida (sua expectativa de vida chega aos mil anos), depois trocando para um nome adulto.

Em Cyberpunk, por contraposto, o nome dá espaço a um apelido ou pseudônimo descritivo que é como a “cidade te reconhece” como Robert John “Johnny Silverhand” Linder, que recebe este apelido devido ao braço cibernético metálico que possui. O jogador pode ter um nome mais “convencional” às convenções modernas de nomes, porém pode criar um apelido que melhor comunica algo sobre quem é o personagem que imaginou (Pondsmith, 1988).

5. PESQUISAS ACERCA DO RPG

Apesar de ser uma área ainda pouco explorada academicamente no campo da psicologia, o RPG de mesa já tem alguns trabalhos que serão fundamentais à construção não somente deste trabalho, como também do conhecimento acerca deste hobby, neste capítulo pretendo apresentar um pouco sobre os trabalhos lidos acerca deste tema como base de pesquisa utilizada na escrita deste texto. O foco estará nas contribuições de Portes e Bonfatti (2021) e Pitta (2022), que oferecem uma perspectiva junguiana sobre a prática do RPG e seus efeitos na psique humana.

Portes e Bonfatti (2021) argumentam que a imaginação é um elemento central nos RPGs, permitindo que os jogadores acessem conteúdos inconscientes. Através da criatividade, que é estimulada pelo viés lúdico dos jogos, os participantes têm a oportunidade de explorar representações fantasiosas que refletem suas próprias vivências e emoções. Essa exploração não é meramente uma fuga da realidade, mas um processo de ampliação da consciência, onde os jogadores podem confrontar e integrar aspectos de sua psique que, de outra forma, poderiam permanecer ocultos.

Os autores enfatizam que a representação fantasiosa no RPG serve como um espelho para o eu interior dos jogadores, possibilitando um diálogo entre a consciência e o inconsciente. Esse processo é essencial para o desenvolvimento psíquico, pois permite uma reflexão mais profunda sobre questões pessoais e sociais. Ao se envolverem em narrativas complexas e personagens multifacetados, os jogadores podem vivenciar situações que os ajudam a entender melhor suas próprias emoções e comportamentos.

Além da experiência individual, o RPG de mesa também promove uma forte interação social. Portes e Bonfatti (2021) destacam que a dinâmica de grupo no RPG pode ser vista como um microcosmo da sociedade, onde os jogadores negociam, colaboram e se confrontam uns aos outros. Esse ambiente social, mediado por regras e pela narrativa colaborativa, permite que as interações ocorram de maneira segura, priorizando o conforto e o entretenimento de todos os participantes.

Esse espaço de interação social é crucial para o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais. O RPG oferece um contexto em que os jogadores podem experimentar a empatia, a resolução de conflitos e a cooperação, habilidades que são fundamentais para a vida em sociedade. Além disso, essas interações podem ajudar a revelar complexos presentes no inconsciente coletivo, conforme descrito por Jung ([1928] 2014), permitindo que os jogadores se conectem com temas universais e arquetípicos que permeiam a experiência humana.

Outro aspecto significativo do RPG é o potencial para pesquisas sobre personagens específicos como fonte de conhecimento para a psicologia. Pitta (2022) analisa como os personagens da webserie "Ordem Paranormal" refletem a luta interna entre os aspectos conscientes e inconscientes da psique. A construção de personagens permite que os jogadores explorem suas sombras, que são os aspectos reprimidos ou não reconhecidos de suas personalidades, conforme descrito por Jung.

A sombra representa as partes da psique que muitas vezes são ignoradas ou rejeitadas, e o RPG oferece um espaço seguro para que essas dimensões sejam confrontadas e integradas. Ao interpretar personagens que possuem traços ou histórias que ressoam com suas próprias experiências, os jogadores podem vivenciar um processo de auto exploração e autocompreensão. Essa prática não só enriquece a experiência de jogo, mas também proporciona insights valiosos sobre a natureza humana e os conflitos internos que todos enfrentamos.

6. MECANISMOS DE PROJEÇÃO E DINÂMICA PSÍQUICA NA PSICOLOGIA ANALÍTICA

A psicologia analítica, desenvolvida por Carl Gustav Jung apresenta uma organização da psique humana, formada principalmente pelo consciente, inconsciente pessoal e inconsciente coletivo. Jung, cria uma terapia diferente da psicologia de Freud em que o inconsciente contém tendências reprimidas devido a incompatibilidade destas tendências com a moralidade da sociedade em que o indivíduo se encontra (Von Franz, 2011).

Na psicologia analítica considera-se que, além dos conteúdos reprimidos, o inconsciente abriga componentes e percepções subliminais, ou seja, conceitos que ainda não alcançaram o limiar da consciência.

Além disso Jung explicita:

Sabemos, além disso, tanto por uma farta experiência como por razões teóricas, que o inconsciente também inclui componentes que ainda não alcançaram o limiar da consciência. Constituem eles as sementes de futuros conteúdos conscientes. (Jung [1928] 2014 §204)

Estas “sementes” podem aflorar em aspectos da personalidade experienciada conscientemente pelo indivíduo, caso haja um processo introspectivo capaz de explorar a “semente” limiar. O inconsciente presente na teoria de Jung também se divide em duas categorias: individual e coletivo.

O inconsciente individual (ou pessoal) abriga os materiais psíquicos que se originam na vida individual, englobando experiências psíquicas não assimiladas pelo ego.

Apesar desta compreensão, frequentemente estes conteúdos pessoais inconscientes se manifestam de forma indireta e velada, isto é, simbolicamente, como por exemplo, através de uma fascinação com características representadas em outras pessoas, sejam reais ou fictícias, ou um objeto ao qual o indivíduo atribui muito afeto, mesmo sem compreender o motivo para tal afetividade ou principalmente presente em sonhos (1928, [2014]).

A assimilação de partes do inconsciente individual no consciente amplia o âmbito da personalidade, envolvendo a expansão da individualidade moral e o processo de autoconhecimento. Mesmo envolvendo conceitos desagradáveis do indivíduo, a exploração do inconsciente de maneira segura e não patológica, como por exemplo em uma análise, leva à melhor compreensão de si, de acordo com Jung (1928, [2014]).

O material do inconsciente coletivo tende a apresentar conteúdos basilares semelhantes entre indivíduos diferentes, e se apresentam frequentemente em histórias míticas ou narrativas de diversas culturas. Apesar de serem expressos simbolicamente de modos diferentes em momentos e culturas diferentes, para estas “imagens primordiais” similares Jung usa o termo “arquetipo”.

Em uma descrição contemporânea, o arquetipo é compreendido como:

[...]os arquétipos podem ser considerados como categorias da imaginação e se expressam de forma simbólica, exigindo uma abordagem compreensiva e qualitativa e exercendo função de mediação entre os opostos por meio de uma dinâmica redundante e repetitiva, mas aperfeiçoadora. (Serbena, 2010, p. 1)

Fundamentalmente o arquetipo é um dos principais modos pelos quais o inconsciente coletivo se manifesta, através de símbolos, imagens

arquetípicas, que se formam com base em conteúdos compartilhados ao longo da experiência humana, de forma a auxiliar na criação de características identificáveis em experiências e histórias. Jung (1959, [2007]), porém, cria uma distinta separação entre símbolo e sinal (ou signo), estabelecendo que aquilo cujo significado é dado e conhecido, tal como uma placa de pare na rua, é um signo que tenta apenas comunicar algo.

De acordo com Jung em “O Homem e seus Símbolos” ([1964], 2008, p.17), um símbolo apresenta características distintas apenas de seu significado convencional, algo vago ao indivíduo, que expressa algo de inconsciente ou mesmo arquetípico da experiência humana, isto é, a experiência simbólica de um objeto não se reduz apenas ao que pode ser visto como “concreto”, inclui partes além de seu significado imediato.

O simbólico se expressa de múltiplas formas, principalmente através do onírico e da representação pela arte. O sonho pode ser visto como a expressão mais direta do inconsciente e apresenta imagens características do processo compensatório e adaptável relacionados à interação consciente-inconsciente. Para mais, é estudado como a representação em arte pode também explicitar ao indivíduo aquilo que o inconsciente tenta comunicar, sendo auxiliado pela lembrança de sonhos ou mesmo considerando aquilo que “atrai” a pessoa a representar (Jung, 1928 [2014]).

Muito frequentemente é discutido como a pintura ou o desenho são poderosas ferramentas para esta compreensão simbólica, porém representações escritas ou atuadas também são plenamente capazes de exercer a mesma função. Através da escrita criativa e encenação (ambos aspectos fundamentais em questão do RPG) é possível compreender um pouco mais sobre o escritor e ator em destaque, principalmente em situações em que o papel autoral e representativo caem sob a mesma pessoa (Jung [1928] 2014)

Há de se argumentar que a criação de personagens para um jogo interpretativo de RPG, assim como a criação do mesmo para uma peça, filme

ou obra literária expõe através da criatividade e interesses de seu criador, características limiares à consciência que o cercam e informam.

Julgo neste trabalho o que se compreende a partir do que comentam os autores é que criação de personagens dentro do RPG de mesa pode, assim como a escrita criativa, a pintura e outras expressões artísticas, ser utilizada no processo de individuação, como descrito por Jung (1979, p.49). Apresentando o potencial de personificar algo com potencial de causar alterações na compreensão do jogador de si mesmo, ou explorar como interagir com outros utilizando uma persona, em um contexto seguro e controlado, podendo passar por situações características do desenvolvimento interpessoal; como novos métodos de lidar com conflitos em situações que, apesar de irreais e sem grandes consequências na vida cotidiana, ainda apresentam estes dilemas de forma mais confortável ao jogador e podem auxiliar em mudanças na vida fora de jogo.

7. A PROJEÇÃO EM PERSONAGENS

De acordo com a Psicologia Analítica, a projeção é um processo psicológico em que conteúdos subjetivos são retirados de seu contexto interno e colocados em um objeto, de um modo dissimilativo, que incorpora este conteúdo ao objeto (Jung, 1921 [2013]) § 881).

Jung (1921) também descreve que para haver a projeção do inconsciente num objeto é necessário a dissolução da diferenciação entre sujeito e objeto, principalmente na projeção passiva, pois, segundo ele o conteúdo não é confortavelmente observado como parte do indivíduo e a ausência deste conteúdo se mostra prejudicial, neste caso, o conteúdo é projetado ao objeto e toma o lugar de sua identidade própria, podendo assim ser objeto a ser observado ou criticado pelo sujeito.

Além deste conceito de uma projeção passiva, que ocorre frequentemente de maneira automática em interações normais humanas,

podendo também ser base de projeções patológicas, Jung (1921) também descreve a projeção ativa. Este processo é um ato de separar algum conteúdo (o exemplo dado por Jung sendo um sentimento), e transferi-lo para um objeto, podendo, por exemplo, ser incluído na esfera subjetiva, de forma a melhor compreendê-lo de maneira diferenciada ou “empatizar” com uma situação experienciada pelo objeto, ou ser distanciado do sujeito, num processo de julgamento, impondo uma qualidade (seja ela positiva, negativa ou neutra) e avaliá-la de forma dissociada e distanciado.

[...]a projeção é em si e normalmente um fato inconsciente, não submetido a controle consciente. Contudo, pode-se imitar conscientemente a projeção por uma formulação condicional como, por exemplo, “se você fosse meu pai”, sendo então possível a situação de empatia” (Jung, [1921], 2015, § 554)

Marie-Louise von Franz discorre no livro *Psicoterapia* ([1915] 1999), sobre o conceito da projeção como distúrbio de ajustamento, onde afirma que o mundo em sua percepção humana é, fundamentalmente, projetivo.

Na descrição de von Franz ([1915] 1999) a subjetividade humana necessariamente tendencia aquilo que observa e analisa, de modo que não é possível formar uma compreensão objetiva e neutra, o mais próximo desse objetivo que podemos alcançar seria tomar consciência de vieses presentes na análise e tomá-los em consideração.

Este conceito da subjetividade fundamental frequentemente se expõe através, de acordo com a autora, de um fascínio acerca do objeto no qual a qualidade subjetiva se mostra projetada, ou um afeto intenso acerca deste, se exibindo como amor, ódio, fanatismo, curiosidade entre outros modos de expressão.

Sendo assim, a projeção inconsciente não é necessariamente negativa ou positiva, mas é o principal modo da psique humana interagir e compreender com o mundo externo e, quando trazidas ao âmbito da

consciência, dão grande potencial de reflexão acerca do conteúdo projetado, não como característica do objeto receptor, mas como pertencente ao sujeito emissor, podendo então levar ao amadurecimento psíquico ou uma adaptação do ajustamento pessoal ou social do indivíduo (Von Franz, [1915], 1999, p. 283-285)

O ponto principal no assunto de projeção, ao lidar com personagens criados para o RPG de mesa é que o objeto que recebe conteúdo não precisa ser, necessariamente, outra pessoa ou algo “real” preexistente, a projeção acontece também em processos criativos como a escrita ou a imaginação (Von Franz, 1915) e, envolvendo ambos destes aspectos, a criação da persona incorporada por um personagem feito para um RPG.

O aspecto fundamental da projeção, descrita por Jung (1921) e von Franz (1915) determina que a projeção é fundamental para a externalização de conceitos inconscientes e a compreensão de tudo aquilo que é visto como alheio ao indivíduo, a partir disso, é dado que a criação imaginativa se fundamenta na projeção de conteúdo inconsciente, tendo neste caso o personagem sendo criado como objeto receptor, que integra o conteúdo e, devido ao caráter interpretativo do RPG, é reincorporado conscientemente no jogador, de forma que potencialmente pode levar a reflexões acerca desses conteúdos, de forma fantasiosa e lúdica.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O RPG de mesa, como um hobby que tem crescido em popularidade ao longo dos anos recentes, em parte devido ao seu caráter fundamentalmente social durante os anos de pandemia de COVID-19, demonstra potencial de ser analisado ou instrumentado como ferramenta expressiva e criativa para diversas áreas do conhecimento, desde ponto inicial para a escrita de ficção, até uma inspiração para uma carreira em atuação ou, como tentei apontar, um objeto de

análise para a psicologia, a fim de compreender melhor o contexto do jogador através do jogo e do veículo utilizado para navegar por ele.

A psicologia analítica foi uma escolha de fonte de análise simples, pois desde sua origem, esta vertente da psicologia discute abertamente como a expressão via escrita criativa, atuação e outros meios de criação, expõe aspectos do dinamismo psíquico como uma ponte para o inconsciente, que age de forma esclarecedora e menos inibidora que a fala direta, o que pode tornar um implemento lúdico que se fundamenta nestes meios expressivos uma ferramenta de grande auxílio não apenas à psicologia, como também ao jogador em si, como meio de se observar e, potencialmente, se compreender.

Apesar do discutido previamente, este trabalho possui limitações em seu escopo claras que impedem a classificação do RPG como uma ferramenta formal a partir de estudos, principalmente devido ao caráter não empírico desta pesquisa, creio que esta seja apenas mais um passo na direção compreensão deste campo de estudo, pretendendo formar uma conexão clara entre o processo de criação de personagem e a projeção descrita na psicologia analítica.

Ao iniciar o processo de revisão literária para este trabalho, percebi rapidamente que o campo de pesquisa acerca deste tema ainda possui muito potencial inexplorado, trabalhos como os de Paula Guimarães, Raylander Portes e Chloe Pitta, entre outros, são fundamentais passos neste campo de conhecimento, porém ainda há muito espaço para análises acerca de diversos temas, como pesquisas longitudinais acerca de experiências de participantes de uma mesa, planejada para uma pesquisa, ou a expansão da compreensão do papel do mestre, entre outros temas.

Com o caráter de escrita criativa presente no processo de criação de personagem, utilizando dos conceitos apresentados por Von Franz, é possível argumentar que o personagem sendo descrito seja objeto de projeção de forma não incidental, visto que no caso dos livros de regras descritos previamente, o jogador é incentivado à buscar por temas ou traços de personalidade que diretamente o interessem, ou que chamem sua atenção de alguma forma, o que se

assemelha ao conceito de fascínio descrito na explicação de projeção por Von Franz ([1915] 1999).

Além disso, o jogador também deve manter em mente (mesmo que não de forma expressa desta forma) que a projeção sob este personagem é utilizada como fonte de interpretação de uma persona construída, isto é, a projeção é feita sob a expectativa de uma futura exposição de uma personalidade nova criada explicitamente para a atuação durante jogo.

Isso tende a incentivar jogadores diferentes de formas distintas, por exemplo, o jogador iniciante tende a manter o conteúdo projetado mais próximo da imagem consciente de si que ele reconhece como “eu” (ou o Ego), de forma a facilitar a “atuação”, trazendo à tona uma persona mais confortável e reconhecível a si e a outros jogadores que o conheçam fora de personagem.

Já o jogador mais experiente, que já passou por esta fase de atuar próximo de si, tende a buscar por ideias mais distintas daquilo que reconhece como sua própria personalidade cotidiana, criando personagens frequentemente em contraposto ao mesmo, ou até criando personas que acha que seriam cômicas ou interessantes em interação com os outros jogadores da mesa.

Isso não deixa de ser uma Projeção, pois o jogador ainda insere parte de si na persona criada, utilizando de suas relações formadas e se baseando frequentemente na percepção que acha que seus colegas de mesa têm de si, além das percepções que tem de seus próprios personagens passados, que possuem conteúdos próprios, para informar o que seria um novo caráter de interpretação interessante para utilizar com esta criação.

Com seu personagem criado, a interpretação desta forma uma encenação de caráter unicamente pessoal, pois diferente de uma obra teatral convencional, frequentemente os outros “atores” em mesa não sabem exatamente o que esperar de seus companheiros e a improvisação interpretativa toma lugar de um roteiro escrito anterior à interpretação.

Devido a este aspecto interpretativo (e, argumento, projetivo) do RPG de mesa, é posto como fundamental na maioria dos livros de regras o conforto de todas as pessoas presentes à mesa.

Atuar uma criação própria é uma posição fundamentalmente vulnerável, então mesas tendem a tomar precauções para garantir que situações que possam ser humilhantes ao jogador (não necessariamente ao personagem) sejam extremamente raras, como evitar julgar agressivamente decisões tomadas pelo jogador, evitar “levar à sério” interações feitas em atuação (ou em-personagem), entre outras convenções frequentemente tomadas por mesas e reforçadas pelos jogadores e o mestre.

Com este aspecto de cuidado e incentivo ao criativo, argumento que o RPG de mesa de modo geral e a criação de personagem em específico sejam, além de um jogo coletivo e um hobby aproveitado por diversas pessoas de forma adaptável aos seus interesses, também podem ser excelentes e efetivas ferramentas de autoconhecimento e auto exploração, capazes de incentivar uma pessoa a se deparar com aspectos de sua vida, tanto consciente quanto inconsciente, que podem auxiliar tanto a compreensão de si, quanto a integração de traços de sua personalidade que possam ser avaliados e testados em um ambiente seguro e lúdico.

BIBLIOGRAFIA:

ARCHER, Peter. et al. **30 Years of Adventure: A Celebration of Dungeons & Dragons**. 1. ed. EUA: Wizards of the Coast, 2004.

GUIMARÃES, Paula P. V. **Sagas de rpgistas: um estudo junguiano acerca do encontro com o herói via Role Playing Game**. São Paulo, 2010.

<https://jovemnerd.com.br/podcasts/nerdcast/nerdcast-395-rpg-cyberpunk-1-o-grande-assalto>. Jovem Nerd. Acesso em 25/04/2025

JUNG, C. G. **A prática da psicoterapia, Obras Completas de C. G. Jung, XVI/1**. Petrópolis: Vozes, 2013.

JUNG, C. G. **O eu e o inconsciente, O. C. VII/2**. Petrópolis: Vozes, 2014.

JUNG, C. G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo O. C. IX/1**. Petrópolis: Vozes, 2007

JUNG, C. G.; PINHO, M. L. **O homem e seus símbolos**. Rio De Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

JUNG, C. G. **Tipos Psicológicos, O. C. VI**. Petrópolis: Vozes, 2014

KIM, John. **What is a Role-Playing Game**. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20080914081206/http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/whatis/>. Acesso em: 20/11/2024

MEARLS, Mike; CRAWFORD, Jeremy; SIMS, Chris. et. al. **Dungeons & Dragons: Manual dos Monstros**. São Paulo: Galápagos Jogos, 2014

MEARLS, Mike. **Dungeons & Dragons: Livro do Jogador**. São Paulo: Galápagos Jogos, 2014.

PENNA, M. D. Eloisa. **Processamento simbólico arquetípico: uma proposta de método de pesquisa em psicologia analítica**. São Paulo, 2009. Orientadora: Profa Dra Denise Gimenez Ramos

PITTA, Chloe Castro da Silva. **Análise do desenvolvimento de personagens na websérie de RPG Ordem Paranormal em interface com o cenário, sob a ótica da psicologia analítica**. São Paulo, 2023. Orientadora: Profa Dra Paula Pinheiro Varela Guimarães.

PONDSMITH, Mike; FISK, Colin; MOSS, Will. et. al. **Cyberpunk 2020: The Roleplaying Game of the Dark Future**. Berkeley: R. Talsorian Games 1993.

PORTES, Raylander Araujo; BONFATTI, Paulo Ferreira. **Role-playing game e imaginação: uma perspectiva junguiana**. Cadernos de Psicologia, v. 4, p. 578-603, 2022.

SERBENA, Carlos Augusto. **Considerações sobre o inconsciente: mito, símbolo e arquétipo na psicologia analítica**. Rev. abordagem gestalt. [online]. 2010, vol.16, n.1, pp. 76-82.

SHAW, Luke (21/09/2020). **Lancer: Inside the cockpit of the mech RPG looking to a positive future for roleplaying - and the universe**. Disponível em: https://www.dicebreaker.com.translate.google.com/games/lancer/interview/lancer-rpg-interview-future-roleplaying?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt&_x_tr_pto=tc. Acesso em 05/05/2025

TABLETOP ROLE-PLAYING GAME. In: **Cambridge Dictionary**. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/role-playing-game?q=tabletop+role-playing+game>. Acesso em: 26/09/2024

FRANZ; Marie-Louise Von. **Psicoterapia**. São Paulo: Paulus, 1999

WITWER, Michael. **Empire of imagination : Gary Gygax and the birth of Dungeons & dragons.** New York ; London: Bloomsbury Usa, An Imprint Of Bloomsbury Publishing, Plc, 2015.