



CENTRO UNIVERSITÁRIO LUTERANO DE PALMAS

Recredenciado pela Portaria Ministerial nº 1.162, de 13/10/16, D.O.U. nº 198, de 14/10/2016
AELBRA EDUCAÇÃO SUPERIOR - GRADUAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO S.A.

Paulo Henrique Alves Ferreira

RPG DE MESA: dispositivo de identificação de projeções a luz da psicanálise

Palmas – TO

2019

Paulo Henrique Alves Ferreira

RPG DE MESA: dispositivo de identificação de projeções a luz da psicanálise

Projeto de Pesquisa elaborado e apresentado como requisito final para aprovação na disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) II do curso de bacharelado em Psicologia do Centro Universitário Luterano de Palmas (CEULP/ULBRA).

Orientador: Prof. M.e Sonielson Luciano de Sousa

Palmas – TO

2019

Paulo Henrique Alves Ferreira

RPG DE MESA: dispositivo de identificação de projeções a luz da psicanálise

Projeto de Pesquisa elaborado e apresentado como requisito final para aprovação na disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) II do curso de bacharelado em Psicologia do Centro Universitário Luterano de Palmas (CEULP/ULBRA).

Orientador: Prof. M.e Sonielson Luciano de Sousa

Aprovado em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Prof.M.e Sonielson Luciano de Sousa

Orientador

Centro Universitário Luterano de Palmas – CEULP

Prof.a M.e Muriel Corrêa Neves Rodrigues

Centro Universitário Luterano de Palmas – CEULP

Prof. M.e Fabiano Fagundes

Centro Universitário Luterano de Palmas – CEULP

Palmas – TO

2019

A Sara por ser o prelúdio dessa jornada pessoal e acadêmica
Às minhas sobrinhas Ingrid e Maria por ser minha esperança
Aos meus amigos, por todo o apoio, incentivo, cuidado e compreensão

AGRADECIMENTOS

Gratidão eterna a todos que me ajudaram durante minha vida e principalmente durante a graduação. Cada contribuição feita foi de tamanha importância para a conclusão dessa etapa na minha vida. Desde quem contribuiu com um copo de café até contribuições de valores maiores, todos foram imprescindíveis.

Agradeço a Sara por seu papel importante na minha jornada de vida, como ser humano e como profissional que me torno. Sua passagem na minha vida sempre terá um significado marcante e quem me conhece sabe um pouco dessa história que não me canso de contar. Você é fonte de orgulho e de inspiração para mim.

As minhas sobrinhas Ingrid e Maria, que quando eu sentia vontade de desistir seus olhinhos cheios de vida e luz, iluminaram meu caminho e me dando forças para continuar, motivos para sorrir e carinho nos dias mais pesados. O tio ama vocês demais, e espero que quando crescerem entendam a importância dessa participação na minha vida.

Ao Rodrigo Coelho, por sua amizade e companheirismo. Obrigado pelos momentos, dia de receber pagamento e comer aquele BK, ir aos eventos de animes e tomar um gelinho, pela amizade enquanto colegas de trabalho. Por tornar momentos mais leves e me ouvir quando eu precisava. Que essa distância física nunca faça esfriar essa amizade.

A Nathalia que contribuiu de forma significativa nessa caminhada. Obrigado pelo companheirismo e apoio em vários momentos. Você é uma pessoa muito especial na minha vida.

Ao Fabrício a pessoa que apareceu na minha vida no momento certo contribuindo de forma valiosa e assertiva quando eu mais precisava. Obrigado pelos momentos de escuta, pelo apoio e preocupação. Você é peça fundamental nessa reta final, uma pessoa que me orgulho de chamar de amigo.

Agradecer ao Sonielson, por sua paciência, ensinamentos, contribuições enquanto orientador. Por seu exemplo a seguir como ser humano, compreensivo, solícito, e que me é fonte de inspiração. Não poderia ter feito escolha melhor, como orientador de TCC e para a vida também. Se existe palavra para expressar minha gratidão, eu ainda não conheço.

A Rafaela por todo o apoio, escuta qualificada e incentivo. Obrigado por me ajudar nos momentos de necessidade, mesmo quando eu falava com uma visão psicanalítica e você usava da análise do comportamento. Não achei palavras para expressar minha eterna gratidão.

Ao Petros pelo apoio e momentos de discussão da vida das teorias psicanalíticas, quando não uma junção das coisas. Obrigado por todos os momentos e preocupações, pelos apoios financeiros que me salvou em momentos precisos.

A Marina pelos bons papos e momentos de reflexão, pelos puxões de orelha quando eu estava mais falando de mim quando deveria ver o outro. Agradeço por dividir esse momento da vida comigo, que essa amizade perdure.

Ao Rangel por sua amizade que sempre está disponível para um papo reflexivo sobre a vida. Pelas melhores sessões de RPG de mesa. Agradeço por sua contribuição e amizade que nesse momento tem valor inestimável.

Gratidão eterna as coordenadoras Irenides e Cristina por transformar esse maravilhoso curso em algo tão prazeroso, em especial a Cristina que com seu olhar amplo, sempre me ajudou durante os aconselhamentos e de forma fundamental nessa reta final.

Agradeço de forma muito especial a Ruth, por sua contribuição acadêmica e seu exemplo como ser humano, por ter um olhar afiado para com a necessidade dos outros. A Muriel por toda sua contribuição para a formação na clínica e as ideias para melhorar essa monografia. A Lauriane por seu exemplo como professora e toda a contribuição para desenvolvimento de pensamento crítico, os papos são sempre de muito aprendizado.

Sem todos os citados e outros que posso não ter lembrado, esse trajeto seria impossível ou pelo menos mais árduo. Todos vocês contribuíram de forma direta ou indireta e tiveram papéis fundamentais na minha formação como pessoa e profissional. Espero assim atuar com zelo que seria o mínimo para demonstrar minha gratidão.

RESUMO

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

O uso de alternativas para auxiliar em terapias sempre foi algo muito buscado nas formas de ajustes a subjetividade dos pacientes, e assim oferecer algo mais próximo da realidade de cada pessoa. Tendo isso em vista, o presente trabalho discutiu a possibilidade de utilizar o RPG de mesa como uma alternativa auxiliar na terapia psicanalítica e que usou de referências bibliográficas dentro de autores psicanalíticos, aplicação de teste e coleta de dados de uma amostra que foi observada, para fins comparativos e assim identificar projeções de seus jogadores. Neste sentido, esta pesquisa teve finalidade metodológica de pesquisa básica, de objetivo experimental, de abordagem qualitativa, com método exploratório, descritivo, e explicativo. As informações coletadas foram cruzadas e com isso confirmou a hipótese de que existe projeção enquanto os jogadores interpretam os personagens, escolhem suas ações e discursos durante o jogo, e dessa forma o RPG de mesa pode vir a ser uma ferramenta auxiliar na terapia psicanalítica.

Palavras-chave: RPG de mesa. Projeção. Inconsciente. Arte. Psicanálise

ABSTRACT

FERREIRA, Paulo Henrique Alves. TABLE RPG: device of identification of projections in the light of psychoanalysis. 2019. 56 p. Course Completion Work (Undergraduate) - Psychology Course, Lutheran University Center of Palmas, Palmas / TO, 2019.

The use of alternatives to assist in therapies has always been much sought after in ways of adjusting the subjectivity of patients, and thus offering something closer to the reality of each person. With this in mind, the present work discussed the possibility of using table RPG as an auxiliary alternative in psychoanalytic therapy and that used bibliographic references within psychoanalytic authors, test application and data collection from a sample that was observed to comparative purposes and thus identify projections of their players. In this sense, this research had the methodological purpose of basic research, experimental objective, qualitative approach, with exploratory, descriptive and explanatory method. The information collected was crossed and thus confirmed the hypothesis that there is projection while players interpret the characters, choose their actions and speeches during the game, and thus the table RPG can become an auxiliary tool in psychoanalytic therapy.

Keywords: Table RPG. Projection. Unconscious. Art. Psychoanalysis

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

3D&T	Defensores de Tóquio
AC	Análise de Conteúdo
AD&D	Advanced Dungeons & Dragons
CEULP	Centro Universitário Luterano de Palmas
D&D	Dungeons & Dragons
HTP	House Tree Person
NPC	Non-player character
RPG	Role-Play Game
TSR	Tactical Studies Rules
ULBRA	Universidade Luterana do Brasil

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Dados do participante I.D.O.L.S.....	28
Quadro 2 - Dados do participante I.D.O.L.S. referente a entrevista semiestruturada	28
Quadro 3 - Dados do participante J.L.S.L.....	30
Quadro 4 - Dados do participante J.L.S.L. referente a entrevista semi-estruturada	30
Quadro 5 - Dados do participante M.T.M.....	32
Quadro 6 - Dados do participante M.T.M. referente a entrevista semi-estruturada	32
Quadro 7 - Dados do participante P.C.B.....	34
Quadro 8 - Dados do participante P.C.B. referente a entrevista semi-estruturada	34
Quadro 9 - Jogadores e os personagens durante a sessão.	36

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 REFERENCIAL TEÓRICO	13
2.1 O RPG DE MESA E SUAS IMPLICAÇÕES.....	13
2.2 A PSICANÁLISE E SUAS INSERÇÕES SOCIAIS	16
2.3 RPG DE MESA COMO FERRAMENTA AUXILIAR NA INTERVENÇÃO PSICANALÍTICA	19
3 METODOLOGIA	24
4 RESULTADOS	28
5 DISCUSSÕES	37
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	41
REFERÊNCIAS	43
APÊNDICES	48
ANEXOS	55

1 INTRODUÇÃO

A arte é uma construção social que não pode ser compreendida de forma isolada, ela permite um diálogo de quem cria com quem observa, estando ligada à história do ser humano e do mundo, essa que é mutável. Sendo assim, quando se muda as necessidades de uma sociedade, modifica-se também a função da arte, mostrando que ela está ligada a fatores sociais e históricos sempre em constante mudança de acordo com as tecnologias da época, as vontades e desejos de seus integrantes. Esta é a ideia consensual da Sociologia Moderna, que interage com a psicologia e com a psicanálise pelo prisma da interdisciplinaridade.

Assim Freud (o pai da psicanálise) embasou suas teorias mais conhecidas em artistas famosos e suas produções, que foram utilizadas para levantamento de hipóteses e, a partir disso, a psicanálise caminhou ao lado da arte. Até os dias atuais existem autores que buscam fazer comparativos, alguns inclusive dizem que primeiro chega-se à arte e depois à psicanálise. Faz-se necessário, para uma maior compreensão das interações humanas, tentar compreender tanto o universo de quem produz a arte com o de quem admira ou assiste.

Neste sentido, para abarcar explicações dos fenômenos contemporâneos, esta pesquisa apoia-se principalmente na psicanálise, cujo modo de compreender a dimensão humana engloba o ser a partir de uma perspectiva mais alargada. Isso é particularmente importante para a psicanálise – sobretudo a lacaniana – tendo em vista que os pacientes podem ser marcados por um mal-estar perene, mal-estar este que os impele para a mudança. A arte é sinônima de expressão de sentimentos, muitos desses inconscientes, e a forma com que as pessoas se relacionam com a arte, seja como artista ou observador, revela uma parte desses desejos reprimidos e de uma visão de mundo ainda não tornada pública, que pode servir de bases para interpretações psicanalíticas.

Ainda por cima, a arte contribui para que se venha compreender o processo relacional, pois quando se expressa ou identifica-se com uma forma artística, chega-se mais perto de conhecer de onde parte determinadas pulsões advindas do inconsciente. Assim como as análises que Freud (1977 a) fez de diversos artistas, ele aponta a arte como uma forma de expressão de conteúdos reprimidos que conseguem trazer à tona através de pinturas, escritas e interpretações de papéis, um significado, e através da admiração de quem observa ou lê, existe uma recompensa que o autor da obra não tinha anteriormente por ser uma pessoa introvertida.

Em autores posteriores a Freud, como Winnicott (1975) que parte de uma abordagem sobre a construção da realidade e da interação com a fantasia, o brincar passou a ser levado a sério. Para ele o espaço entre realidade e fantasia é aceito e vai além de ser um recurso para suportar uma realidade de angústias. Freud (1977 a) também afirmava que os artistas

conseguiriam chegar a um entendimento maior da alma humana por antecipar os desejos conscientes e inconscientes. Existe uma aproximação entre a formação do desejo e a função simbólica da imagem, e nessa junção o indivíduo projeta suas fantasias. Logo, obras de arte como o cinema podem ser comparadas com o processo de construção de narrativas durante a terapia, pois tanto o paciente como o diretor de um filme edita e faz cortes de cenas para dar uma forma ou significado para todo o conteúdo lingüístico e/ou simbólico.

O teatro também encanta o público com a histeria do autor, enquanto interpreta seu personagem, pois ele tem o poder de fugir das regras da realidade/sociedade, e acaba promovendo um sentimento de identificação com a platéia e dessa forma alcança conteúdos muitas vezes reprimidos. Sendo assim, o teatro pode ser considerado a arte que mais se aproxima da psicanálise, pois, a interpretação do ator/atriz gera um efeito catártico que traz quem assiste para a história, e assim ocorre duas representações, uma no palco e outra no imaginário de quem assiste.

Da mesma forma o Role-play game (RPG) de mesa, que inicialmente foi criado com o intuito de diversão, dá ao sujeito a liberdade de se expressar conforme o desenrolar da trama, que envolve o momento histórico do jogo, sendo assim um processo similar ao cinema e ao teatro. O sujeito se torna protagonista de uma história, que por mais que esteja interpretando outra personalidade, apresentará conteúdos próprios durante seus discursos e interações com outros personagens presentes na estória. Também existe a possibilidade da aventura proposta no início ser alterada e moldada conforme o desenvolver da trama, o que possibilita intervenções por parte do psicanalista, inserindo situações ou personagens que poderão facilitar um contato com esses conteúdos que possivelmente podem vir a ser projetados nos personagens do jogo, e tais informações serem utilizadas posteriormente na terapia.

Mediante isso, a proposta desse projeto foi a de contribuir com mais uma possibilidade de identificar projeções durante essas interpretações de papéis que são escolhidos pelos próprios jogadores. Pois, se através da arte chega-se aos desejos do inconsciente, logo a interpretação de papéis, como no cinema e no RPG de mesa, seria uma forma de arte que permite essa possibilidade através de suas narrativas, onde o psicanalista teria de ser o mestre da mesa. Assim, no momento que os indivíduos envolvidos acreditam estar apenas se divertindo representando papéis que são alheios a eles, suas defesas ficarão mais baixas, favorecendo o contato com seus conteúdos inconscientes que serão expressos em suas narrativas. Então se faz necessário que o psicanalista tenha um domínio para narrar uma aventura de RPG de mesa, além da experiência como mediador de grupos. Mesmo que essa

pesquisa faça sentido para praticantes de RPG de mesa, a possibilidade de atuação é muito vasta, rica e pouco explorada pela psicanálise.

Esse estudo propôs uma aproximação da psicanálise com as narrativas dos jogadores durante o RPG de mesa e se através delas foi possível identificar projeções. Pois com as mudanças que a sociedade sofreu e sofre com o passar do tempo, existe uma necessidade da psicanálise se encaixar. Kezem (2010) afirma que o analista tem a responsabilidade de se adaptar ao paciente, e dessa forma contribuir para a terapia individual e principalmente na intervenção grupal. Isso se mostra no quanto ela tem crescido, tanto em quantidade, quanto em qualidade de autores como em visões teóricas diferentes, buscando esse ajuste à realidade do paciente, para que dessa forma a intervenção tenha seu seguimento sem muitos contratempos.

A forma de jogar deu aos participantes total liberdade para que eles designassem uma personalidade enquanto se tornaram protagonistas de uma história, onde essas projeções ocorreram através de seus discursos e na forma de se relacionarem com outros personagens que apareceram no decorrer da história. Assim a relevância dessa pesquisa para o contexto acadêmico se mostra na possibilidade de novas atuações utilizando o RPG de mesa e a psicanálise, pois não existem estudos que façam tal relação, logo será uma alternativa para acesso a conteúdos do inconsciente, auxiliando no processo terapêutico.

Dessa forma, no aspecto social, a pesquisa buscou uma nova alternativa, visando ajustes às diversidades, e assim respeitar a subjetividade e adaptando-se às novas realidades e/ou visões de mundo. A idéia disparadora para essa pesquisa foi a percepção que o pesquisador teve como jogador ao longo de um tempo de contato com o RPG de mesa e após adquirir conhecimento sobre psicanálise durante o curso onde obteve uma nova visão sobre o jogo e levantou dúvidas sobre como e quais fenômenos da psicanálise estão presentes, levando assim o pesquisador a questionar se durante o jogo existe projeção dos jogadores enquanto dão vida e narram personalidades, além de buscar entender como esta relação pode colaborar com o campo psicanalítico.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O RPG DE MESA E SUAS IMPLICAÇÕES

O RPG de mesa pode ser descrito como um jogo onde quem está envolvido interpreta seu personagem como atores interpretando um personagem em um teatro ou mesmo em um filme. Ricon (2002) define essa ação como uma brincadeira onde se cria e conta uma história. Existe um mestre ou narrador que explica o desenrolar da história que vai sendo modificada pelas ações dos jogadores, então cabe ao mestre, que deve possuir um conhecimento e domínio das regras do jogo, conseguir manter uma coerência nos fatos que forem ocorrendo, criando assim um maior envolvimento dos participantes (RIYIS, 2004).

Porém, antes de se falar sobre o conceito, deve-se conhecer a etimologia do termo RPG. A sigla na língua inglesa significa *role-playing game*, que pode ser traduzido como uma atividade em que a pessoa finge ser outra pessoa, ligada a encenação, desse modo pode-se concluir que *role-playing game* significa jogo de interpretação de papéis. Ele teve sua origem baseado nos chamados *wargames* (jogos de guerra), que eram jogos de tabuleiro de estratégia militar baseado em fatos reais ou fictícios, como exemplo mais famoso têm-se *War 1972*, pela fabricante de brinquedos Grow, com suas inúmeras versões e adaptações. Ao final da década de 1960, era cada vez mais comum notar elementos de fantasia que foram inseridos aos poucos, como por exemplo, magia e criaturas místicas, nos *wargames* de modo geral.

No ano de 1970 a *New England Wargamers Association* demonstrou em uma convenção da *Military Figure Collectors Association* um *wargame* de fantasia chamado *Middle Earth* (Terra Média), baseado nos icônicos livros da trilogia O Senhor dos Anéis. No ano seguinte, Gary Gygax e Jeff Perren, membros da sociedade de *wargaming* do Lago de Genebra, criaram um conjunto de regras medievais para *wargame*, que foi lançado com o nome de *Chainmail*.

Em 1972 Gygax e Dave Arneson se unem para criar uma perspectiva inédita para os antigos *wargames* e dessa maneira desenvolvem novas mecânicas e ferramentas para comporem a organização do jogo que estavam a criar. Agora havia a possibilidade de contar com mais de dois jogadores ao mesmo tempo e cada jogador teria apenas a sua miniatura que representaria seu personagem no jogo. Desse modo fez com que a jogabilidade unitária de controlar um exército mudasse para apenas um personagem onde os jogadores poderiam ter objetivos convergentes, não sendo mais somente concorrentes. Para Lourenço (2002), o RPG de mesa começa quando os personagens são colocados diante de uma situação-problema e partem em busca de solucioná-la.

Assim surgiu a necessidade de um mediador que faria as leis do mundo ser aplicadas e mantidas, este que futuramente seria chamado de Narrador ou Mestre, que como fala Wyatt (2009), deve ser imparcial, assumindo um papel de árbitro para melhor avaliar as ações tomadas pelos participantes e toda a decisão final levando em conta as regras pré-estipuladas por ele. Dessa forma, essas regras podem ampliar as possibilidades de as histórias seguirem caminhos diferentes que ao longo da vida dos personagens, dando uma sensação de progressão muito maior. E por fim a mudança de cenários, não sendo mais atrelada apenas a ambientes de guerra, mas sim, até onde a criatividade de quem estiver gerindo a partida permitir.

Dois anos depois em 1974, Gygax e Don Kayne fundaram a *Tactical Studies Rules* (TSR), onde haviam enfrentado problemas para publicar em outras editoras, então basicamente fundaram a própria. Compilaram as regras e estamentos criados por Arneson e Gygax em um livro que batizaram *Dungeons & Dragons* (popularmente conhecido como D&D), sendo este considerado o primeiro *role playing game*. A perspectiva imaginativa e inovadora do jogo chegou às mentes aficcionadas por fantasia como um presente inestimável. A possibilidade de viver aventuras em mundos semelhantes aqueles sobre os quais inúmeros jovens cresceram lendo e se debruçando sobre foi o ás na manga para o sucesso de D&D. Vendendo cerca de 1000 cópias, este rendeu 50.000 dólares para a TSR em seu ano de lançamento. Em 1978, foi publicado o chamado *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D), otimizando as regras do D&D original, após isso, o jogo se torna um sucesso mundial.

Em 1991 surge a editora *White Wolf*. Ela que viria a se tornar a maior concorrente para a TSR, trouxe como diferencial um novo tipo de RPG de mesa. Um sistema com menos rolagens de dados, mais direcionado para a interpretação e imersão no mundo proposto pelo narrador e ainda com tramas girando em torno dos gêneros de suspense e de terror. Nascia aí o chamado Mundo das Trevas, que é composto por diversos livros bases com a temática citada, entre os mais famosos estão *Vampire: The Mascharede* (no Brasil Vampiro: A Máscara) e *Werewolf: The Apocalypse* (no Brasil, Lobisomem: O Apocalipse). Agora por toda parte havia jogadores de RPG, e surgiam cada vez mais histórias e numerosos gêneros narrativos diferentes a serem contadas.

Existem diversos tipos de sistemas de RPG atualmente, onde uma sessão pode durar muitas horas, dias ou até meses (JACKSON; REIS, 1999, p. 3). Dessa forma, engloba-se as mais sortidas formas de se jogar e mais variadas temáticas. Sendo assim: contextos distópicos e pós apocalípticos (onde geralmente grandes catástrofes acabam com a vida na terra); as histórias que se passam em mundos conhecidos como Cyberpunk (realidades futuristas

pessimistas onde grandes corporações dominam o mundo e a tecnologia se mistura de modo irreversível para a vida dos seres humanos); entre muitos outros exemplos. O RPG moderno transcende os conceitos medievais e pode chegar aonde a volição de quem quer jogar permitir.

No Brasil também houve movimentações no mundo da fantasia de RPG. Marcelo Cassaro (1998) publicou uma saga de histórias em quadrinhos que também servia como pano de fundo para aventuras no sistema de RPG de D&D. Nesse caso a história era publicada não só com fins de narrativa, mas também para criar um universo de base que pudesse utilizar as mesmas regras do consagrado sistema de RPG. O nome das primeiras histórias publicadas por Cassaro era *Holy Avenger* (Vingador sagrado), e no futuro esta comporia o sistema conhecido nacionalmente como Tormenta. Esse é o primeiro sistema de RPG nacional, criado pela Jambô, uma editora brasileira que distribui diversos RPGs de mesa e outros produtos relacionados no Brasil.

Tormenta RPG tem um cenário próprio, chamado Arton, onde a fantasia medieval é totalmente estruturada para o sistema. Ele tem uma história muito bem elaborada, com um panteão composto por diversas divindades maiores, semi-deuses, criaturas místicas, magia e muita aventura. Existem diversos suplementos para Tormenta RPG, alguns oficiais, e outros não oficiais feitos por fãs. A história desse sistema nasceu então na edição de número 50 de *Holy Avenger*, esta que seria uma edição especial, então seus editores decidiram transformar aquele mundo em algo maior. Se utilizaram de um método dinâmico, onde permitiam que este novo sistema pudesse ser jogado com sistemáticas de *Advanced Dungeons & Dragons*, *Generic and Universal Role Playing System* (Sistema Genérico e Universal de Interpretação de Papéis ou GURPS) ou de Defensores de Tóquio (3D&T). Dessa maneira os jogadores poderiam escolher o sistema que mais lhes agradava e combinava com seu estilo de jogabilidade.

Sônia Rodrigues (2004) desenvolveu o primeiro estudo acadêmico sobre RPG numa universidade brasileira (PUC – Rio), onde ela argumenta que o RPG poderia ter surgido no Brasil, influenciado pela literatura de Monteiro Lobato. No seu estudo ela aborda o RPG como instrumento de construção de ficção. Pavão (2000) afirma que o RPG tem um papel muito importante na formação de comunidades de leitores e seus estudos analisam o RPG como uma prática cultural que auxilia aqueles que não têm acesso a uma cultura letrada. Ela ainda coloca o mestre de RPG de mesa como um professor, evidenciando assim a potencialidade do jogo enquanto dispositivo de ensino e incentivo a criatividade onde o sujeito se torna ativo no processo de construção de conhecimento. Assim, o RPG de mesa

pode ser visto como uma obra de arte em que a interpretação de papéis faz com que os jogadores sejam atores e autores de uma estória.

2.2 A PSICANÁLISE E SUAS INSERÇÕES SOCIAIS

Desde sua criação a psicanálise tem forte ligação com a arte; as primeiras obras de Freud foram inspiradas em artistas, dos quais ele tirou partes essenciais. Freud (1969 c) utilizou-se de vários construtos culturais como fonte investigativa, a saber: o estudo das obras de Leonardo Da Vinci o auxiliou nas teorias sobre a sexualidade; em Wilhelm Jensen, o pai da Psicanálise teve apoio para sua teoria da psicose; na obra de Sófocles, Édipo Rei, surgiu a construção de sua teoria do complexo de Édipo. Já em sua obra Totem e Tabu (1974 b), ele utiliza de uma visão histórica para explicar como surgiu a cultura. Freud (1969 b) afirma que assim como qualquer homem insatisfeito, o artista se afasta da realidade, transferindo toda a libido para a construção de uma vida fantasiosa; para aqueles que não são artistas o prazer que vem das fantasias é muito limitado.

Assim ele acrescenta que o artista expressa essas fantasias e insatisfações quando sublima sua libido, de uma pulsão que não é moralmente aceita, para a arte que vai produzir e através disso possibilita a outras pessoas alívio e prazer através de um processo de identificação. Isto é particularmente corroborado por Winnicott (1975), ao defender que a fantasia coopera para o desenvolvimento e construção da própria identidade. Freud (1969 b) também coloca a arte como um retorno da fantasia para a realidade, e o artista busca obter alívio mesmo que em partes para esse sofrimento causado por essa privação, sendo a arte uma delas. Nesse processo a produção do artista pode promover um encontro com fontes de prazer que estavam no inconsciente das pessoas que admira suas obras, causando assim um alívio.

Neste sentido, Duker e Rodrigues (2015) fazem uma comparação do cinema com as sessões de psicanálise, onde o paciente trabalha em um processo de organização das suas narrativas assim como o diretor de um filme faz recortes de cenas para no fim dar vida ao filme. A todo o momento a arte está ligada tanto a conteúdos internos do artista que a produz quanto identificação projetiva de quem a admira. Então de certa forma ambas, a psicanálise e a arte, trabalham baseadas nos processos ideológicos de seu tempo, trazendo esse encontro da realidade com conteúdos do inconsciente.

Desta maneira percebe-se que ao se analisar uma obra de arte de forma geral é possível encontrar traços inconscientes do artista, mostrando que as produções artísticas contêm parte do mundo psíquico, valendo também para artes como cinema e teatro. Por mais que nessas situações segue-se um roteiro pré-estipulado pelo diretor, o ator tem certo nível de

autonomia para encaixar o que se pede com uma personalidade que o papel exige, e nessa parte entra a experiência. Isso fica evidente na forma que alguns papéis se encaixam melhor com alguns atores e outros não, pois essa vivência prévia, seja na vida real ou outros papéis já interpretados, faz com que o papel seja atuado de uma maneira que venha a se encaixar no que a obra pede.

Dessa forma, no RPG de mesa, apresenta um cenário pré-estipulado, porém cada jogador seguirá seu próprio roteiro, o que dará uma liberdade maior de vivência do personagem e de certa forma isso se assemelha ao desempenhar de papéis no teatro. Como Freud (1969 e) afirma, o artista consegue através da arte um tipo diferente de satisfação. Segundo Barcellos (2004) a visão junguiana vai além e descreve o processo criativo como uma função simbólica na psique que Jung chamava de função transcendente, que é a junção de conteúdos conscientes e inconscientes e que causam transformação durante o processo de análise.

A psicanálise esteve e está presente na análise de vários aspectos da produção artística, mostrando assim que identificações, projeções e transferências são características da arte. A psicanálise vê a arte como manifestação singular de conteúdos do artista, pois o mesmo instaura algo inédito no mundo, e como afirma Pondé (2015), a arte carrega a marca do subjetivo e é fonte de informação sobre o âmago do autor, e arte sendo aqui compreendida como todo tipo de produção artística.

Nesse sentido, durante uma apresentação de teatro existe um efeito catártico, que é uma liberação de emoções reprimidas, onde não há um limite do que se pode representar, acaba por despertar conteúdos de pessoas que estão na platéia, como Kaufmann (1996, p. 735) expressa: “transgressões recalçadas do psiquismo dos espectadores”. Ao mesmo tempo em que se assiste ao teatro, ocorre outra peça no inconsciente destes, e através desse deslocamento quem assiste projeta parte desse inconsciente no que se assiste havendo uma identificação. Então personagem e espectador são os elementos mais importantes em uma apresentação, mais importantes até que o próprio autor que desempenha o papel. O trabalho artístico, conforme Freud (1977 a), é uma forma do sujeito ir de encontro com suas fantasias e seus desejos, e no caso do teatro, vai-se de encontro com esse desejo em movimento.

Em um *setting* terapêutico, que é a relação que se estabelece dentro do consultório, tanto o analista quanto o analisando, estarão envolvidos em uma história, no caso a do paciente, podendo assim ser configurados como artistas de uma obra teatral. Dessa forma, uma das funções da arte é promover à expansão do imaginário para quem assiste, e de maneira similar a psicanálise usa de interlocuções como disparadoras para conteúdos, dando

autonomia ao paciente para que ele dê o devido significado para esses itens. Assim como em um teatro, ela não aponta direções ou descrições para o cenário imaginativo do paciente, que deverá ser organizado e preenchido com o passar das sessões.

No teatro o ator tem certa autonomia de dar uma personalidade para o papel que interpreta e que é limitado pelo que o diretor da peça estipula como funcional para aquele personagem, porém no RPG de mesa, o indivíduo que interpreta os papéis tem total liberdade de interpretar, modificar, buscar caminhos, podendo assim influenciar de maneira mais abrangente não apenas quem interpreta, mas também quem assiste e que, como afirma Steinberg (1986), o público e todo aquele que é afetado pela obra de arte. Igualmente as pessoas observam a apresentação como se estivessem conhecendo um novo alguém que se mostra e ao mesmo tempo pode se identificar, como se parte dela estivesse sendo apresentada.

Por conseguinte, para se conhecer uma obra de arte, requer que conheça o artista, assim como Freud (1969 c) mostra as relações das obras de Leonardo da Vinci com partes da infância e das relações que ele tinha. Os autores têm uma narrativa em suas obras que quem observa não compreende, pois, o artista a tem como uma extensão de si, podendo adotar comportamentos que de maneira isolada podem não fazer sentido. Freud (1977 b) diz que a arte é uma realidade aceita de forma convencional, onde os símbolos são capazes de provocar sentimentos reais. Ao mesmo tempo em que a apresentação de uma obra de arte pode representar uma fuga da realidade, ela traz consigo ideias de quem a produziu e a forma como esse lida com o seu interior e com o mundo, assim como uma criança que fantasia para enfrentar suas ansiedades.

Inclusive Freud (1977 c) traz o termo alemão *Schauspieler* que é uma referência aos atores como jogadores do espetáculo. Ele ainda diz que a irrealidade do mundo imaginativo tem uma importância para a técnica da arte que pode tornar-se uma fonte de prazer para espectadores. Desta forma, o ator brinca de interpretar não apenas o papel que lhe foi atribuído, como também parte de si mesmo de forma inconsciente. Assim o desempenhar de papéis, seja em teatros ou cinema, mostra-se uma ferramenta de acesso a partes de conteúdos que estão no inconsciente de quem explana os personagens. Laplanche & Pontalis (1991) aponta que essa atuação de papéis se apresenta na fala e nas condutas do sujeito.

Freud (1969 a) afirma que a interpretação é a busca de um sentido latente que estaria presente na fala do paciente nas sessões. Portanto fragmentos do que é falado está ligado a um desejo do inconsciente, e assim parte de papéis desempenhados abrangem conteúdos reprimidos. Todas as pessoas são atores em diversos papéis que exercem no seu dia a dia, e Freud, salienta em seus estudos sobre a histeria (1996 b) que nessas formações do

inconsciente existe um trabalho psíquico completo com um objetivo e com significados próprios.

Assim, Mezan (1997) coloca que para Freud, a obra de arte chega onde a neurose não é capaz, isto é, a liberação de conteúdos do inconsciente por um acesso controlado dos processos primários no autor e pela diminuição da tensão psíquica que seria o resultado da eliminação provisória de algumas repressões em quem observa. Dessa forma, o expressar artístico é uma tentativa de organização de partes fragmentadas do EU (ego), uma busca de equilíbrio dos desejos do ego e a realidade do indivíduo, sendo assim, o interpretar de papéis no RPG de mesa tem forte ligação com arcabouço interventivo da Psicanálise.

2.3 RPG DE MESA COMO FERRAMENTA AUXILIAR NA INTERVENÇÃO PSICANALÍTICA

O RPG de mesa se aproxima da psicanálise através da intervenção em grupos, pois envolve a ideia de papéis que são desempenhados, usando de jogadas de dados ou apenas de forma narrativa, não existindo um roteiro fixo para se seguir, dando assim liberdade de escolha ao jogador (COOK; TWET; WILLIAMS, 2004). As regras que servem para orientar os jogadores, assim como no mundo real, são utilizadas para montar as fichas dos personagens, onde deve constar dados e atributos que podem determinar se certa ação será ou não bem sucedida, porém pode-se jogar de uma forma mais diretiva quando se quer chegar a um determinado objetivo, o que facilita para adicionar conteúdo na narração.

O mestre também tem o papel de cativar os jogadores ao narrar todo o ambiente em que ocorrem as aventuras, fazendo com que os jogadores se sintam motivados ao objetivo proposto naquela aventura. Essa lógica é semelhante no grupo operativo que Pichon-Rivière (1998), ao discorrer sobre um grupo centrado em uma tarefa e que tem por finalidade aprender e pensar em formas de resolver problemas ou situações impostas pelo próprio grupo. Dessa forma, existe uma tarefa explícita que é proposta ao grupo e a tarefa implícita que é o modo como cada integrante exerce seu papel. Para Pichon-Rivière (1984), a análise da dinâmica do grupo se dá pelo aprendizado e problemas pessoais com a tarefa. Então o mestre da mesa deve saber equilibrar suas funções de avaliador e narrador, por isso as aventuras e histórias são pensadas de antemão e trabalha-se com possibilidades da história fugir do foco, e é nesse momento que o mestre usa de suas habilidades para improvisar e manter a coerência da história, pois o mestre é o centro criativo por trás de uma aventura, como defendido por Wyatt (2009).

Sendo assim, o RPG de mesa é um jogo que faz com que participantes busquem uma solução perspicaz e que instigue a imaginar o que poderia ser, ao invés de apenas aceitar o que é (COOK; TWET; WILLIAMS, 2004). E assim como Melanie Klein (1959) expõe, as fantasias têm sempre um papel importante na vida mental. Nesse sentido, para que a projeção ocorra no jogo, é utilizada uma pessoa não física, ou seja um NPC, podendo ser o suficiente para que ocorra o fenômeno. Então, a imaginação do sujeito enquanto jogador durante a história e interação com o cenário e esses personagens que ele encontrará poderá ser uma ponte facilitadora para essas fantasias eclodam do inconsciente, podendo facilitar o acesso as mesmas, através da análise do discurso dos participantes.

Do mesmo modo, para que haja a facilidade de modificar a história e o ambiente em que acontece a aventura, o mestre durante o jogo tem a sua disposição o poder para inserir personagens ou situações, que viabilizem possíveis contatos com conteúdos que venham a ser projetados dos jogadores para seus personagens enquanto interpretam. Zimmerman (1993) afirma que no processo grupal o terapeuta deve ficar atento e esperar pelos fenômenos de regressão que conforme Freud (1969 a) é a direção dos processos psíquicos desde a parte motora até o aparelho psíquico, e a transferência que Freud (1976) define como um súbito interesse do paciente para com o médico, colocando ele no papel de outra figura, e através disso busca interpretar de forma clara essa relação estabelecida, assim se faz importante o mestre da mesa ter um aporte teórico da psicanálise.

Visto que em jogo existe uma liberdade para agir como quiser e mesmo com regras não existe uma real punição, muitos jogadores saem de seus papéis na vida real e se deixam ser levados por pulsões agressivas. Como afirma Klein (1959) somos influenciados, mas que na vida real não nos deixamos ser dominados. Devido a essas mudanças, percebe-se que pode ocorrer uma baixa nas defesas do aparelho psíquico dos jogadores. Por aparelho psíquico, Freud (1969 a) define como uma organização psíquica dividida em sistemas ou instâncias, e que cada instância tem sua função específica e estão interligadas entre si, e com isso esses desejos e possivelmente conteúdos reprimidos poderão se manifestar.

A interpretação e a personalidade do personagem do jogador são de livre escolha, o participante dá vida e toma todas as decisões de ações como para onde vai, com quem vai, como vai agir diante de determinada movimentação da história, seja uma interação com outras pessoas do jogo ou um combate contra qualquer tipo de ameaça, dando assim, uma autonomia em todas as escolhas possíveis dentro do jogo. Essas possibilidades facilitam para os jogadores na manifestação de suas vontades, que poderão conter conteúdos do inconsciente,

pois deverão buscar o que é interpretado por eles como importante para o sucesso da missão que é imposta ou até mesmo para o crescimento do próprio personagem.

Assim, durante uma aventura os jogadores precisam explorar o ambiente, interagir entre si para obter uma troca de informação, interagir com o meio social e tomar decisões para que o jogo avance. Dessa forma, essa interação social, que por mais que seja interpretativo, o jogador deve dar uma personalidade e acaba por utilizar de seus conteúdos inconscientes como experiência para desempenhar esse papel. Assumindo características próprias nos momentos em que deve reagir diante do discurso de outro jogador ou *non-player character* (NPC), ou seja, personagem que não é um jogador e que o mestre coloca e interpreta em jogo. Wallon (1968) aponta que as relações do homem com o meio são de transformações mútuas e influenciam na evolução humana. Como geralmente no jogo existe uma missão em comum para todos os jogadores, eles necessitam chegar a um consenso do que fazer. Bion (1975) se refere a esse fenômeno como espírito de grupo, que vai além do propósito em comum e os integrantes do grupo reconhecem o limite e a função de cada um valorizando assim suas contribuições.

Logo, os jogadores precisam interagir e de certa forma depender de outro para ter sucesso em uma grande batalha, assim como Pichon-Rivière (1988) afirma que no grupo operativo os integrantes estabelecem relações que vão se constituindo quando partilham de um objetivo em comum. E após um grande feito, os personagens são passíveis de ganhar recompensas que podem variar desde espólios da batalha ou até mesmo fama e reconhecimento pelo seu desempenho e dessa forma acessar conteúdos que possam ser relacionados com parte da personalidade projetada, quando se trata de ser recompensado.

Além disso, antes de inserir qualquer novo personagem no mundo do jogo, é requerido pelo mestre um *background* (que seria os antecedentes do personagem criado), que poderá conter toda a história do personagem anteriormente ao seu nascimento, até o momento atual na entrada do jogo, e toda essa parte fica a critério do jogador, seguindo dentro das regras do jogo. Assim como qualquer artista, como um poeta ou um escritor, o jogador teve espaço para exprimir nessa história partes de si mesmo e até da sua história real, que em determinado momento ele havia ignorado por não achar importante para o curso de uma psicoterapia. Sendo assim, essas repetições nos discursos são utilizadas na análise, pois como aponta Freud (1974 a), as pessoas repetem sem perceber que o estão fazendo, e através de processos transferenciais fica preso a esses conteúdos e enquanto não ocorre uma elaboração, o indivíduo está fadado a repeti-lo.

No decorrer da aventura, existirão interações com outros personagens, NPCs, que poderão ser adaptados conforme o que se busca de cada jogador, alguns pedirão ajuda, outros podem não ser muito amigáveis. O jogador sempre deverá interpretar como se estivesse conversando com essa figura, expondo assim suas idéias e vontades seguindo a personalidade que foi escolhida para seu avatar. Esse relacionamento se dá pela identificação com o objeto, que Freud (1969 d) afirma que faz parte da constituição do sujeito. Então nessa relação com o jogo pode ser que através de um processo transferencial se apresente dados relevantes auxiliares no processo terapêutico, pois em determinados momentos o jogador poderá se esquecer dessa interpretação e do próprio jogo e fará suas escolhas partindo de sua identidade real, podendo assim verbalizar seus desejos.

Assim como o analista, o mestre do jogo promoverá uma aventura com o outro, que ele sabe como começará, mas que não sabe como irá acabar, e como coloca Winnicott (1975), a terapia é uma brincadeira de duas pessoas e o terapeuta tem que tirar o paciente de um estado onde ele não pôde brincar para uma posição onde ele teve essa possibilidade, pois para o autor no brincar o adulto exerce sua criatividade utilizando assim da sua personalidade integral e com isso ele descobre o EU (ego) ou sua potência em direção ao crescimento que é o que o mesmo autor (1983) denomina de self. Da mesma forma no RPG de mesa, o jogador recebeu pouca descrição do ambiente em que percorreu durante sua jornada e da aparência de outras pessoas próximas sejam elas outros jogadores ou não. Onde o mesmo busca completar essas lacunas, empregando partes extraídas do seu inconsciente, e essas informações como afirma Freud (1969 a), é o desejo caracterizado por um impulso na busca da reprodução de uma satisfação original, mas de forma que não condiz com a realidade, e quando esse objeto de satisfação não é mais encontrado ele é representado por algo que tenha um valor simbólico.

Dessa forma o discurso e as ações escolhidas pelo jogador poderão manter-se livres de limitações que tenderiam a direcioná-lo para algo que seja irrelevante para o momento, pois como na terapia psicanalítica, o uso do RPG de mesa terá o intuito de facilitar insights do paciente/jogador. Assim, é importante que para que esta lógica psicanalítica ocorra durante o jogo, necessariamente o mestre/narrador deve ser psicanalista, com o conhecimento para guiar a história e ensinar os participantes a como jogar, sempre levando em conta que a psicanálise não é diretiva. Deste modo, a sessão de jogo ocorre como parte da terapia, com a função que Freud e Breuer (1990) definem como algo para diminuir a resistência facilitando o caminho para uma área que estava bloqueada. Assim, o discurso e a interpretação de papéis que pode ser vista pelos jogadores como uma simples brincadeira tem sua devida importância e facilita

em criar uma ponte com conteúdos reprimidos fazendo com que sejam exprimidos durante o decorrer da aventura e o desempenhar dos papéis.

3 METODOLOGIA

O estudo possui o caráter de pesquisa básica, com objetivo experimental, que conforme Campos (2015), é onde, de forma proposital, se conduz algo na intenção de buscar relações de causa e efeito, e de natureza qualitativa também conhecida como “estudo qualitativo” (TRIVIÑOS, 1987, p. 124), pois visa explicar o fenômeno e suas relações. Sendo assim, ela visa à compreensão de um fenômeno diante de um grupo que será estudado controlando e manipulando suas variáveis (CAMPOS, 2015), e não sua representatividade numérica.

A metodologia que compõe o estudo é de caráter exploratório, descritivo e explicativo. Sendo que a exploratória tem como objetivo aprofundar mais sobre um determinado assunto para aprimorar o conhecimento acerca do tema escolhido partindo de estudos de fundo bibliográfico e estudos de casos que se aproximam, facilitando assim a identificação dos fatores que poderão contribuir com os fenômenos. O descritivo que busca a observação sistemática estruturada da amostra utilizando técnicas padronizadas de coleta de dados, possibilitando assim estudar as características de um grupo (GIL, 2008).

Buscando abranger tudo o que foi citado acima, o instrumento de coleta de dados foi uma entrevista semiestruturada executada previamente e de forma individual em cada jogador de RPG de mesa, e a utilização do teste HTP (House, Tree, Person) que é um teste projetivo com objetivo de avaliar as principais características da personalidade, como áreas de conflitos, traços de personalidade, que foi aplicado pela psicóloga Muriel Corrêa Neves Rodrigues (CRP 23/0377), ativa no Conselho Regional de Psicologia e voluntária na pesquisa conforme apêndice 5. Em um segundo momento, o pesquisador deste estudo fez gravação de vídeo e áudio sem interrupção de toda a sessão que foi observada por ele mesmo. Assim a pesquisa foi desenvolvida por observação direta que Danna e Matos (2006) definem como dados coletados sobre comportamentos exibidos e que de acordo com o objetivo da observação os dados coletados são pré-determinados.

O procedimento de análise dos dados foi a análise de conteúdo – AC – que conforme Bardin (2006) é um conjunto de técnicas da comunicação utilizando procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição de conteúdos das mensagens. Sendo assim, a técnica de análise de conteúdo, segundo Rodrigues e Leopardi (1999), refere-se ao estudo tanto dos conteúdos nas figuras de linguagem, reticências, entrelinhas, quanto dos manifestos.

Foi feito um levantamento das falas dos jogadores durante a sessão de jogo, visando buscar melhor compreensão das expressões e assim uma interpretação do discurso individual e grupal. Logo após houve uma leitura do material colhido para identificar e separar falas dos

jogadores levando em consideração os dados obtidos previamente na entrevista e no teste HTP, juntamente com o vocabulário do RPG de mesa e os teóricos que dão o suporte a toda a pesquisa. Buscou-se também papéis que, de acordo com Gayotto (1992), são desempenhados por cada integrante de maneira articulada levando em consideração as necessidades e expectativas do grupo.

Na etapa seguinte ocorreu a análise de todos os dados e a comparação entre os mesmos juntamente com os autores do referencial para sustentar a pesquisa. E, por fim, uma devida compilação de todos os dados, que necessita de uma atenção refinada por parte do pesquisador, garantindo assim resultado fidedigno.

Dessa forma, por ser uma pesquisa de caráter bibliográfico e de campo, a realização de pesquisa ocorreu na biblioteca do Ceulp/Ulbra, localizada na Avenida Joaquim Teotônio Segurado, 1501, Plano Diretor Sul, e em revistas científicas em ambiente virtual. No que se refere à parte experimental, onde foram colhidos dados dos participantes, ocorreu na residência do ‘mestre da mesa’ e que foi autorizado pelo mesmo mediante um termo de consentimento conforme apêndice 3. O período de coleta e análise de dados ocorreu de agosto a outubro de 2019, onde foi aplicada entrevista semiestruturada – apêndice 1 - e o teste HTP que foi aplicado na sala Espaço PSI no Ceulp/Ulbra, e a gravação da sessão feita na residência do mestre em um encontro do jogo que tem duração média de 2 horas.

A amostra foi composta por jovens do sexo masculino entre 18 e 24 anos, a idade tem relevância pela importância do nível de escolaridade, com experiência em RPG de mesa a mais de 2 anos, sendo esses jogadores assíduos e residentes em Palmas - TO. De forma quantitativa, o grupo foi composto por 5 pessoas, sendo um desses o mestre da mesa.

Todos foram convidados pessoalmente a participar de forma voluntária – de acordo com assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – conforme apêndice 2, após a aprovação da pesquisa por parte do Comitê de Ética do Ceulp/Ulbra com o protocolo 19631119.0.0000.5516, na data de 01 de outubro de 2019.

Os critérios de inclusão foram: Jovens de ambos os sexos, ter conhecimento acerca do RPG de mesa com experiência de no mínimo 2 anos, e claro, consentir em participar da pesquisa. Os critérios de exclusão foram: Ser menor de 18 ou maior que 24 que necessite de autorização dos pais ou responsáveis, residentes de localidades distantes que possam prejudicar a coleta de dados devido ao não comparecimento e nível de escolaridade – ensino médio incompleto.

Foram consideradas variáveis dados como idade, escolaridade, orientação sexual, estado civil, dados sócio econômicos, frequência com que joga RPG de mesa, que serão

obtidos através da entrevista semi-estruturada aplicada antes de iniciar a observação e coleta de dados. A coleta de dados ocorreu através de uma entrevista semiestruturada e aplicada de forma individual, a fim de obter dados sócio-culturais e qualitativos sobre cada um dos participantes e aplicação do teste HTP para levantamento de dados para fins comparativos. Após a coleta os dados foram analisados e tabulados.

A entrevista seguiu um roteiro pré-determinado de aplicação das perguntas, e a aplicação do teste HTP foi conduzido pela psicóloga participante que foi agendada de forma individual com os participantes de maneira prévia e conforme a disponibilidade dos jogadores.

Além disso, houve a coleta de informações através da observação direta durante o encontro, onde o observador se manteve distante da amostra, utilizou de um gravador para gravar a sessão de jogo e ao final do encontro fez o levantamento e tabelamento das informações a fim de conseguir dados que sejam significantes para o estudo. Os dados coletados foram processados e comparados com dados obtidos da entrevista e embasado na teoria psicanalítica, buscando possíveis projeções dos indivíduos em seus personagens do jogo e, a partir disso, identificar formas de intervenção em grupo com uso da teoria psicanalítica.

Ao final os participantes foram contatados e informados que, se quiserem, podem requisitar uma cópia do resultado da pesquisa. Assim, como o estudo foi realizado com seres humanos, a coleta e o sigilo dos dados seguiram as normas e diretrizes da resolução no. 510 de 7 de abril de 2016, que garante total sigilo na prática da pesquisa. O estudo respeitou valores culturais, religiosos, morais, sociais e éticos, bem como costumes e hábitos, seguindo um padrão científico e uma metodologia apropriada ao estudo (BRASIL, 2016).

Coube ao pesquisador se responsabilizar durante o manuseio, preservando assim o anonimato dos participantes. Caso ocorresse no durante a entrevista, testagem e gravação da sessão de jogo, algum desconforto por parte do participante, pois questões íntimas serão abordadas, e diante dessa hipótese, foi ofertado suporte psicológico em que os custos seriam cobertos pelo pesquisador.

A pesquisa tendeu a contribuir com a ampliação do uso de outros artifícios para auxiliar na intervenção em grupo, pela psicanálise, e que pôde ampliar o conhecimento do paciente acerca de si mesmo e na relação com o outro. De modo que o contato com as situações estabelecidas durante o *role-play* facilitou a ressignificação de conteúdos.

Além disso, a pesquisa confirmou a hipótese do uso do RPG de mesa como uma alternativa para auxiliar no processo terapêutico, e deu assim maior cientificidade para o

assunto, pôde assim levantar de forma crítica que jogos de RPG de mesa podem ser uma forma de acessar conteúdos do inconsciente.

Portanto, foi possível identificar contribuições do RPG de mesa, utilizando como dispositivo de identificação de projeções e reelaboração de conteúdos, sob o olhar da psicanálise, promovendo uma visão mais crítica sobre o uso de jogos como auxiliar em intervenções em grupo e terapias, sendo que muitas vezes podem ser vistos de forma prejudicial. E ampliou o conhecimento na área visto que após todo o levantamento do referencial teórico percebe-se que o tema pode não ser alvo de muitos estudos aprofundados.

4 RESULTADOS

Os resultados foram analisados e discutidos sob a perspectiva psicanalítica, conforme já exposto; este trabalho teve como objetivo pesquisar se existe projeção de conteúdos do inconsciente de jogadores de RPG de mesa durante a interpretação de papéis na execução do jogo. Primeiramente houve uma gravação de uma sessão de RPG de mesa; foi confeccionado o *background* dos personagens, posteriormente foi solicitado aos participantes que respondessem uma entrevista semi-estruturada e logo após foi aplicado o teste HTP. Aqui são citados apenas siglas dos nomes para que a identidade seja preservada.

As perguntas feitas na entrevista tiveram como finalidade levantar dados socioeconômicos, sobre a composição familiar e histórico com o jogo, que foram relevantes para a pesquisa, sendo que os mesmos têm similaridade durante o desempenhar de papéis.

Quadro 1 - Dados do participante I.D.O.L.S.

DADOS DO PARTICIPANTE		
Nome: I.D.O.L.S.	Idade: 24 anos	Sexo: Masculino
Estado Civil: Solteiro	Escolaridade: Ensino Médio Completo	

Quadro 2 - Dados do participante I.D.O.L.S. referente a entrevista semiestruturada

Renda familiar	Aproximadamente cinco mil reais
Religião	Católico não praticante frequentava apenas quando criança.
Posição que ocupa na família	Filho do meio, que dá conselhos para a família, com o intuito de resolver conflitos.
Relação com a família	Boa, porém distante por não compartilhar alguns sentimentos.
Tempo que joga RPG de mesa	Aproximadamente 5 anos
Tipos de personagem que gosta de interpretar	Heróis, cavaleiros e druidas.
Qual personagem que interpretou que marcou?	Um cavaleiro que possuía uma justiça (magia) chamada retribuição.
Como se sente ao interpretar?	Livre para criar coisas, ter experiência que não poderia ter hoje em dia, como ter animais e ser livres para criar.

Sente semelhanças nos papéis que desempenha no jogo com a realidade?	Muitos dos papéis que interpretei tinham semelhança comigo, na hora de defender um amigo.
Já se identificou com outros personagens?	Sim, muito das coisas que vemos no jogo, já vivemos na vida real ou pelo menos se aproxima.

Fonte: Questionário de entrevista semi-estruturada elaborado pelo autor.

A síntese do teste HTP de I.D.O.L.S. aponta que sente insegurança ou sentimento de inadequação na interação com o ambiente e as pessoas presentes nele, demonstrando uma preocupação excessiva e assim desenvolvendo atitudes defensivas para evitar esses estímulos desagradáveis. Desta forma, esse sentimento de inadequação pode refletir na busca de satisfação e que o mesmo consegue isso no seu ambiente, apontando que tem um bom contato com a realidade. Aponta também para uma possível situação que possa ter deixado algum trauma. Apresenta um apego a figura materna e uma fixação na infância ou adolescência com um desejo de demonstrar sua capacidade.

Background do personagem de I.D.O.L.S. “Meu nome é Doug, tenho 23 anos, gosto de fazer cursos nas áreas de gastronomia, comunicação e gestão. Atualmente moro sozinho em uma kitnet, próximo ao centro da cidade. Meu objetivo é ser capaz construir algo significativo para mim, em relações, em um negócio próprio, minha casa e por aí vai.

Depois que sai de casa, meu pais resolveram realizar seus sonhos e gastar sua aposentadoria viajando. Minha mãe trabalhava na coordenação de uma escola infantil e meu pai era professor de uma escola particular de ensino médio e dava aula em um cursinho. Meu relacionamento com eles sempre foi muito bom, apensar das puxadas de orelha para ingressar logo em um ensino superior e conseguir um bom emprego.

Enfim o ano de 2018 se acaba e uma nova etapa se inicia. Um começo de ano um tanto conturbado, com mudanças de governo e um aviso de demissão logo de cara. Todos do meu setor foram para a rua. O trabalho no almoxarifado não era difícil, fazíamos o recebimento, armazenávamos, atendíamos dos pedidos, e distribuíamos os produtos, era um ambiente muito bom de trabalhar, só meio corrido às vezes.

Pensando um pouco sobre o que iria fazer em seguida, decidi tirar um tempo para mim e voltar a fazer exercícios, projetos pessoais, desenhos e cursos online. As verdadeiras férias só seriam apenas em abril, onde já estava programada minha viagem para São Paulo, para um festival de música. Até lá, fui seguindo uma rotina calma, acordando cedo, fazendo meus estudos pela manhã, exercícios pela tarde e trabalhava quando surgia algo temporário.

Em abril, viajo para São Paulo e curto o máximo possível da cidade e do festival. Imprevistos aconteceram, mas deu tudo certo no final. Depois desse curto período de diversão, volto à realidade. Agora tenho que correr atrás de um emprego para não ter problemas futuros com as contas e o aluguel”.

Abaixo algumas falas do jogador enquanto interpretava seu personagem:

I.D.O.L.S.: “... eu não vou dar conta de atacar ele ...”

“... tento me recompor rápido e ver para onde a luz foi ...”

“... tento conseguir achar uma boa oportunidade...”

Quadro 3 - Dados do participante J.L.S.L.

DADOS DO PARTICIPANTE		
Nome: J.L.S.L.	Idade: 20 anos	Sexo: Masculino
Estado Civil: Solteiro	Escolaridade: Cursando Ensino Superior	

Quadro 4 - Dados do participante J.L.S.L. referente a entrevista semi-estruturada

Renda familiar	Treze mil reais
Religião	Não, mas segue princípios cristãos
Posição que ocupa na família	Sou o filho no estágio de formação acadêmica profissional próximo ao momento de saída do núcleo familiar, no sentido de ganhar independência financeira e ter a própria moradia, criar meu próprio núcleo familiar.
Relação com a família	Uma relação empática e aberta (cuido bem kkk), imagino que com o intuito de fortalecer este laço e criar uma coesão social.
Tempo que joga RPG de mesa	7 anos.
Tipos de personagem que gosta de interpretar	Depende do desejo de interpretação, variam dos malignos aos bons, dos caóticos aos que prezam pela ordem. Geralmente todos são curiosos, tem algum objetivo maior e são esforçados
Qual personagem que interpretou que	Primeiro personagem que interpretei (criava

marcou?	histórias com ele na minha infância), tinha um sobretudo, uma katana e cabelo branco com olhos azuis.
Como se sente ao interpretar?	Atualmente eu passo por um processo de imersão no personagem, aonde eu me divirto como J. acompanhando a história. Embora meu humor durante a imersão é flutuante com o personagem (atualmente consigo dissociar isso).
Sente semelhanças nos papéis que desempenha no jogo com a realidade?	Claro! Atualmente coloco propositalmente algumas características minhas no personagem para analisar outras perspectivas daquele padrão de comportamento e aprender com isso. Mas são traços, não a personalidade toda.
Já se identificou com outros personagens?	Várias vezes, a transferência e contratransferência são comuns e permitem a possibilidade de ganharmos resistência no processo.

Fonte: Questionário de entrevista semi-estruturada elaborado pelo autor.

A síntese do teste HTP de J.L.S.L. aponta para um forte conflito no lar ou nas relações mais íntimas, um sentimento de frustração e hostilidade por causa de um ambiente restrito que acaba causando uma tensão e irritabilidade. Apresenta busca e satisfação na fantasia, procurando ocultar algo referente ao ambiente. Busca assim barreiras defensivas e estabelece contato com os outros de forma mais formal. Existem traços que apontam para uma grande ansiedade, nervosismo, irritabilidade, comportamento flutuante e uma agressividade reprimida. Sentimentos de inferioridade e de que algo está impedindo o seu desenvolvimento. Aponta para uma busca por alguma proeza grandiosa. Existem traços que condizem com alguma situação traumatizante.

Background do personagem de J.L.S.L. “Um adolescente de 18 anos que tem como objetivo fazer o curso de engenharia mecatrônica num pólo de tecnologia internacionalmente conhecido e renomado. Após o seu ensino médio conseguiu a tão desejada bolsa integral num cursinho renomado na capital aonde atualmente mora sozinho sustentado pelo dinheiro que consegue fazendo monitorias e com a ajuda dos seus pais (classe média baixa). Segue uma

vida regrada com ciclos de estudo intensos, sai de casa 6 horas e volta às 22 diariamente. Para compensar o estresse da rotina joga um MMORPG que gosta muito e acompanha desde os 12 anos de idade, joga a partir do horário que chega até meia noite e dorme. Durante toda a sua vida foi um aluno exemplar, mas os pais nunca o pressionaram a ser o melhor da turma, escolheu o curso por achar divertida a parte de criação que existe dentro da mecânica. Dentro do jogo age como se manifestasse outra persona, alguém muito imponente, carismático e é líder de uma guilda que está entre as melhores do servidor, tem como desejo oculto ser na vida real alguém tão importante quanto quem ele é no jogo”.

Abaixo algumas falas do jogador enquanto interpretava seu personagem:

J.L.S.L.: “... eu ligo meu computador que eu paguei 7 mil reais, que minha família não sabe que eu comprei ...”

“... Yato quer ser alguém tão poderoso e impactante no mundo, quanto o personagem dele no MMORPG ...”

“... bate com o martelo na cabeça dele, estoura os órgãos e vísceras internas ...”

“... meu personagem não se importa muito com ele, mas com os outros é outra história ...”

Quadro 5 - Dados do participante M.T.M.

DADOS DO PARTICIPANTE		
Nome: M.T.M.	Idade: 23 anos	Sexo: Masculino
Estado Civil: Solteiro	Escolaridade: Ensino Superior Completo	

Quadro 6 - Dados do participante M.T.M. referente a entrevista semi-estruturada

Renda familiar	Onze salários mínimos
Religião	Não, apesar de acreditar na crença espírita e ter uma idéia própria sobre religião.
Posição que ocupa na família	Filho mais novo, já que ainda não tenho poder econômico para me sustentar e meus pais se preocupam com meu futuro.
Relação com a família	Boa, poderia ser melhor se não fosse certo problema das pessoas que a compõem, já que esse problema afeta toda a família.
Tempo que joga RPG de mesa	Aproximadamente 10 anos.

Tipos de personagem que gosta de interpretar	Eu interpreto diversos personagens, mas em sua maioria são personagens caóticos que eu gosto, são mais legais e abrem muitas possibilidades.
Qual personagem que interpretou que marcou?	O louco, ele era um personagem 100% caótico e de ações imprevisíveis, atirava nos seus aliados e sabia que seus aliados o queriam morto.
Como se sente ao interpretar?	Algumas vezes me empolgo, considero um desafio interpretar personagens femininos e completamente diferentes do que sou.
Sente semelhanças nos papéis que desempenha no jogo com a realidade?	Não, no RPG você pode escolher um traço de personalidade e interpretar aquilo, não acho que exista vínculo. Considero que seja uma fantasia, sem semelhança com a realidade.
Já se identificou com outros personagens?	Não, como dito, acho o traço de personalidade dos personagens muito diferentes dos meus.

Fonte: Questionário de entrevista semi-estruturada elaborado pelo autor.

A síntese do teste HTP de M.T.M. aponta que existe uma busca por algum objetivo inatingível. Nas relações mais íntimas tenta buscar uma satisfação na intelectualização. Aponta para um sentimento de inadequação e uma relutância em fazer contato. Quanto ao que se refere a si no ambiente, traços apontam para uma dificuldade na busca por satisfação. Ansiedade, indecisão e traços de violência. Em outra parte dos desenhos, existe um desejo de mudança profissional. Aponta para um conflito nas atitudes pessoais, situação em desajuste e problemas somáticos. Uma forte necessidade de afeto nas relações e um sentimento de rejeição.

Background do personagem de M.T.M. “Meu personagem é um homem, que desde criança tinha forte índole de justiça e sempre teve um objetivo em mente. Ele sempre quis ser um promotor de justiça, pois acreditava que uma vez que alcançasse esse objetivo estaria mais próximo de promover a justiça entre as pessoas. Aos seus 24 anos de idade conseguiu se tornar promotor de justiça, bem jovem, foi muito elogiado pelas pessoas ao seu redor, entretanto, quando começou a trabalhar viu que a idéia de justiça impregnada naquele ambiente de trabalho era algo mais para favorecer as pessoas com poder do que para

promover a justiça propriamente dita. Com todas as suas expectativas quebradas, isso fez com que um sentimento de niilismo nascesse dentro de si, acreditando fielmente que não existia propósito para sua existência, uma vez que toda a sua vida, até aquele momento, foi dedicada exclusivamente para a justiça e somente a justiça. Ao mesmo tempo em que se tornou uma pessoa niilista, surgiu outro sentimento dentro dele, de que já que não existia função alguma na sua existência, então iria promover a justiça de acordo com seus próprios fundamentos, independente do que a sociedade iria impor sobre ele. Isso o levou a ser julgado como antiético pela sociedade e também a ter várias infrações disciplinares em seu nome”.

Abaixo algumas falas do jogador enquanto interpretava seu personagem:

M.T.M.: *“... a parte da manhã dele se resume em ouvir testemunha, ouvir os criminosos, ouvir tudo e ele bate, ele pressiona muito, sabe? as testemunhas e tudo mais até porque existe uma contradição, geralmente existe uma contradição em tudo o que tem lá, e ele se usou o artifício de a mídia ter batido muito em cima, pra tentar tipo, melhorar a própria imagem, o que eu estou fazendo é justo, minha noção de justiça ...”*

“... cheguei a uma conclusão, ficar ao lado de vocês é minha morte ...”

“... sua família vai desaparecer uma hora, seus amigos vão desaparecer uma hora ...”

“... não se preocupe, felicidade dura pouco ...”

“... teste seu poder na criatura ...”

Quadro 7 - Dados do participante P.C.B.

DADOS DO PARTICIPANTE		
Nome: P.C.B.	Idade: 21 anos	Sexo: Masculino
Estado Civil: Solteiro	Escolaridade: Ensino Superior Cursando	

Quadro 8 - Dados do participante P.C.B. referente a entrevista semi-estruturada

Renda familiar	Aproximadamente 10 salários mínimos
Religião	Não, não me vejo corroborando com dogmas religiosos.
Posição que ocupa na família	Sou filho único, enteado por conta de minha madrasta.
Relação com a família	Distante, na situação em que se encontra

	atualmente, porém é uma relação com potencial a ser saudável.
Tempo que joga RPG de mesa	Cerca de 5 anos
Tipos de personagem que gosta de interpretar	Magos, geralmente insurgentes e de caminho solitário dentro da progressão do jogo.
Qual personagem que interpretou que marcou?	Um mago chamado Garland, foi provavelmente o personagem ao qual me dediquei mais tempo em minha vida.
Como se sente ao interpretar?	Como se encenasse outra pele e entrasse em outro mundo de possibilidades.
Sente semelhanças nos papéis que desempenha no jogo com a realidade?	Sim, as vezes colocamos muito de nós nas histórias que interpretamos.
Já se identificou com outros personagens?	Sim, geralmente com os personagens de um amigo em específico, que sempre faz “o que dá na telha”.

Fonte: Questionário de entrevista semi-estruturada elaborado pelo autor.

A síntese do teste HTP de P.C.B. aponta para um conflito no lar ou nas relações mais íntimas, onde existe uma busca por outro lar. Ansiedade e insegurança, demonstrando uma rigidez para compensar, erguendo assim barreiras e mantendo contato de uma forma mais formal. Na relação com o ambiente, existe uma busca super compensatória de satisfação, sentimentos de rejeição e inferioridade, traços de imaturidade, satisfação na fantasia, exibição. Não expressa agressividade e acaba reprimindo ou controlando dissimulando a situação. Aponta para uma inteligência com capacidade de abstração e equilíbrio emocional. Traços de um controle rígido e moralismo, porém existe uma forte ambivalência sobre seu comportamento ou atitudes.

Background do personagem de P.C.B. “Ele cresceu em uma família estruturada adequadamente, no sentido de todos os papéis clássicos exercidos. Pai, mãe e dois irmãos. Acabou por se enveredar por carreiras profissionais diferentes das administrativas optadas pelo pai, por isso buscou o jornalismo, em sua forma mais movimentada, aquela que fazia viajar por aí para recolher realidades distintas. Sempre mantendo movimento, sempre pulando para outro país. Só teve um grande amor na vida, que por sua escolha profissional teve de deixar para trás, após isso, sem envolvimento maiores que uma transa ou duas”.

Abaixo algumas falas do jogador enquanto interpretava seu personagem:

P.C.B.: “... *ele gostaria que a entrevista no dia seguinte desse certo, porque ele ia conseguir um certo apoio partidário se caso ele conseguisse as informações certas ...*”

“... *ele quer ser ouvido, deseja através do trabalho dele, ele sonha né, que ele consiga alcançar o máximo de pessoa com a escrita dele ...*”

“... *nossas vidas antes daqui não importam ...*”

No quadro abaixo são apresentados os dados do nome e idade escolhidos pelos jogadores, juntamente com alguns trechos de falas dos jogadores durante a sessão de RPG de mesa. As falas dos jogadores são referentes a interpretação dos personagens escolhidos e montados por eles mesmos, sem nenhum tipo de limitação para a criação e interpretação:

Quadro 9 - Jogadores e os personagens durante a sessão.

Jogador	Personagem	Idade do personagem
I.D.O.L.S.	Doug	23 anos
J.L.S.L.	Yato	19 anos
M.T.M.	Vicente	25 anos
P.C.B.	Noah	23 anos

Fonte: Quadro de identificação elaborado pelo autor.

A estória da sessão se iniciou com cada personagem em uma rotina que escolheram de acordo com seu *background*, quando após um dia cansativo de trabalho ou estudo, aconteceu um apagão na cidade em que moravam, e quando eles foram investigar o que aconteceu, como em um passe de mágica, eles foram teleportados para outro mundo, e qualquer objeto que estavam com eles desapareceram, restando apenas a roupa do corpo. Assim que se deram conta que não estavam mais em suas respectivas localidades, perceberam que estavam cercados por criaturas gigantescas e em outros momentos mortos-vivos, e deveriam utilizar armas que apareceram para eles, e que teriam que sobreviver lutando para descobrir como foram parar ali e como fazer para voltar para seu mundo de origem.

5 DISCUSSÕES

Através dos resultados apresentados no capítulo anterior, onde foram listados trechos das falas durante a sessão gravada do jogo, juntamente com os dados coletados na entrevista, no background e no resultado do teste HTP, esse capítulo tem a finalidade da análise e discussão dos resultados apoiando-se no referencial teórico. Partindo do conceito Freudiano de inconsciente, que é tudo aquilo que foi reprimido por um sujeito e que como o autor aponta em sua obra “Psicopatologia da vida cotidiana” de 1901, pode ser percebido também por meio de atos falhos, que são equívocos na fala e na memória.

Assim sendo, nos momentos em que os outros jogadores interagem, fica evidente o que Freud (1948) define como projeção, que é um mecanismo de defesa nos quais atributos de determinada pessoa são direcionados para outra. Fica visível nos discursos e nos dados coletados, um processo transferencial para com o mestre da mesa. Enquanto o mestre narra a aventura os jogadores se dirigem a ele como um detentor de conhecimento que tem a função de guiar seus caminhos de alguma forma. Foi nos “Estudos sobre a histeria” (1893-95) que Freud conceituou pela primeira vez o tema, onde apontava que esse fenômeno ocorria quando o paciente passava a se interessar pela figura do médico, e baixa suas resistências facilitando o processo analítico.

A partir dos dados coletados é possível perceber similaridades entre o resultado do teste HTP, as respostas da entrevista semiestruturada, o *background* dos personagens e os trechos dos discursos enquanto interpretavam os personagens. Traços da personalidade se mostram presentes, como no caso de M.T.M. que tem sempre uma comunicação mais violenta em suas relações e que se mostra presente dentro do jogo durante as suas falas citadas acima. Na entrevista de M.T.M., ele comenta que o personagem caótico que interpretou foi o que mais marcou, onde esse personagem atirava nos próprios amigos e sabia que eles o queriam morto. Informação essa que tem relação com a forma de comunicação violenta nas relações.

Em outro momento ele fala sobre uma frustração que mesmo após conseguir ter todo o sucesso profissional, não conseguindo assim, chegar a um objetivo que se tornou inalcançável, dados esses que aparecem na história pregressa do personagem e no resultado do HTP. O teste aponta para uma dificuldade na busca por satisfação no ambiente e no background do personagem ele contou que iria promover justiça de acordo com seus ideais, independente do que a sociedade iria impor sobre ele, sociedade essa que pode ser colocada como a família real do jogador. M.T.M. comenta na entrevista que sente dificuldade de interpretar personagens que são muito diferentes dele, por mais que ele negue nas questões seguintes, dizendo não acreditar em uma similaridade com a vida real.

No caso de J.L.S.L. no teste HTP, existe uma busca por algum tipo de proeza grandiosa, e em determinado momento ele fala que seu personagem busca ser alguém tão poderoso e impactante quando um personagem que ele tem dentro de um jogo que esse personagem joga e ao mesmo tempo busca uma independência financeira e sair de casa conforme um trecho da entrevista. Existe a presença de conflitos nas relações por um ambiente restritivo e que mantém suas relações com certa formalidade como uma barreira defensiva, e isso se faz presente na forma como ele interage com o restante do grupo de personagens. O teste aponta que J.L.S.L. tem uma personalidade flutuante, por toda essa questão de como ele gerencia seus sentimentos, e da mesma forma ele descreve que seus personagens variam de malignos a bons, de caóticos até os que lutam pela preservação da ordem.

Em outra parte da entrevista J.L.S.L. comenta sobre o primeiro personagem que ele já criava histórias desde criança e que tem características físicas bem distintas das suas. Assim sendo o teste aponta para uma satisfação na fantasia, como uma fuga de um ambiente restritivo, da mesma forma na vida do personagem que interpretou durante a sessão, ele jogava um MMORPG para compensar o estresse da rotina, que é uma fuga da realidade, até mesmo dentro de outra fantasia.

P.C.B. mostra nos resultados do teste HTP uma ambivalência e dificuldades no lar, e apesar de construir uma história do personagem onde existiu uma família estruturada, ele seguiu um caminho diferente do pai do personagem. Apontando para um conflito entre o real e o ideal, que ele aparece na entrevista quando ele fala que tem um relacionamento distante com a família, porém existe um potencial para ser saudável. A profissão escolhida foi a de jornalismo e que o fazia viajar muito e esse discurso vai de encontro com a necessidade de encontrar outro lar, sempre pulando para outro país. Da mesma forma, existe o momento em que o personagem se preocupa com a entrevista que vai fazer e o apoio político que iria ganhar, isso vai de encontro com a necessidade de manter uma comunicação mais formal, pois a forma como ele escolhe as palavras para criar seu discurso, parece ser algo muito bem elaborado.

I.D.O.L.S. apresenta no HTP uma dificuldade de se adaptar ao ambiente e uma resistência, e esse traço fica evidente na sua fala de que não vai dar conta de atacar o monstro no jogo. Na história do personagem ele diz ter o objetivo de construir algo significativo para ele, em relações, na casa, e o teste aponta para uma preocupação excessiva quanto ao ambiente, enquanto na entrevista ele afirma ter uma relação distante com a família. Existe também uma necessidade de mostrar capacidade, e na história do personagem ele faz diversos

curso e tenta sempre tomar decisões bem pensadas. Em outra parte do background, descreve que ocorreram imprevistos em uma determinada viagem, mas que deu tudo certo no final, nesse sentido o teste HTP apontou que existe uma tendência a buscar satisfação no ambiente.

O teste de I.D.O.L.S. aponta também que o sentimento de inadequação acaba refletindo na busca de satisfação, assim os cursos que o personagem escolhe são bem diferentes (gastronomia, comunicação e gestão). Ainda quanto a necessidade de mostrar capacidade, isso se faz presente nas escolhas de personagem que são sempre representantes da justiça e de certa forma o equilíbrio, tanto que o personagem que o mais marcou era um cavaleiro com uma magia que chamava retribuição, enquanto ele vê seu papel dentro da família como alguém que resolve conflitos.

Existem similaridades nas idades dos personagens e as idades reais dos jogadores, discursos dos personagens se aproximam do tipo de curso superior que fazem. O maior fator presente são as relações familiares reais e como isso aparece na história pregressa dos personagens. Essa forma de se relacionar, fica evidente na forma como se dirigem uns aos outros, onde conflitos e formas violentas de falar partem de M.T.M. para os outros personagens, já I.D.O.L.S. tenta mediar ou tomar decisões mais sensatas.

Em alguns momentos apareceu o que Freud (1980) chamou de chiste, que são essas piadas do dia a dia, como por exemplo, os trocadilhos, e que ele analisou qual a motivação por trás dessas piadas que quase todos riem e que auxilia na criação do laço com o outro e uma forma de cruzar a barreira do inconsciente. E esse humor é utilizado para driblar o superego. Dessa forma, chistes de condensação, que é a fusão de dois conceitos que acarreta em uma confusão divertida, chistes de duplo sentido, que é a mesma palavra com um significado diferente, eram os mais comuns durante a sessão, em alguns momentos em que o mestre narrava algum acontecimento no cenário do jogo o jogador retribuía algumas falas com piadas.

Silêncios se fizeram presentes durante a sessão, nas mudanças de cenário ou em momentos em que se faz necessário uma tomada de decisão. Por mais que sejam breves, podem ser caracterizados por, como aponta Reich (2001), uma incapacidade de verbalizar impulsos internos. Para Freud (1996 a) esse silêncio é na verdade uma resistência contra recordações. Levando a crer que em momentos críticos do jogo, conteúdos do inconsciente são barrados pelo recalque a fim de proteger a integridade do indivíduo ou podem ser conteúdos que venham a facilitar um insight e que Erikson (1964, p 10) define como "uma forma de discernimento difícil de definir e mais difícil de defender". Então a demora para tomar a decisão, se faz necessário para que possa ser escolhido algo aceitável para o ego, que

vai poupar o jogador de ir de encontro com algo que não faria na vida real ou quando ocorre a ressignificação de conteúdos que anteriormente não estavam evidentes.

De forma semelhante, são apresentados pelos jogadores, sintomas neuróticos, que Ey (1963) define como perturbações dos sentimentos ou idéias que buscam uma defesa contra a angústia de um conflito interno. Além dessas decisões, existem testes de coragem durante os combates, nessa sessão em específico eles lutavam contra uma família e quase todos os jogadores hesitam ao atacar, enquanto o personagem de M.T.M. atacava com todo o furor, novamente a forma violenta e ainda mais contra uma família de monstros, voltando ao HTP onde ele apresenta conflitos familiares, e tentando ganhar vantagem sobre os outros jogadores. Ao final do jogo o personagem de P.C.B. morreu por ficar isolado do restante do grupo, enquanto no teste HTP esse participante apresenta um sentimento de rejeição. Sendo que, o restante estava preso em uma casa que foi para outra dimensão e que deixou todos que estavam lá dentro angustiados para obter respostas e encontrar uma saída, mas acabaram por optar por atravessar uma porta que dava para o nada e acabaram todos morrendo.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A seguinte pesquisa teve como ponto positivo uma aproximação de duas áreas que não tinham uma ligação direta, mas a partir desse cruzamento, pôde se verificar que existem diversos pontos de conversão, pois o RPG de mesa em muito se parece com um teatro. Assim, sua aproximação com a psicanálise foi um desafio inicial, e que logo após o levantamento do referencial se mostrou frutífero, pois o início da própria psicanálise se deu com estudos sobre processos artísticos.

Através do conhecimento do RPG de mesa e seu percurso até os dias atuais, pôde-se compreender seu dinamismo e sua proximidade com teatro, onde o jogador atua um papel de forma livre por não existir regras que o limitem, mas esse fica refém do inconsciente. Assim as proximidades da psicanálise com a arte, em particular o desempenhar de papéis em uma apresentação, onde autores como Freud e Jung apontam a existência de uma parte da psique que vai de encontro com a atuação, facilitando que a projeção ocorra durante o jogo. Nesse mesmo contexto, foi possível identificar o processo transferencial através dos chistes para com o mestre e os silêncios que são sinais de conflitos internos ou insights, mostrando assim que o RPG de mesa possui características que podem ser utilizados com finalidade terapêutica, pois o mesmo promove a possibilidade de entrar em contato com conteúdos do inconsciente.

Das dificuldades encontradas, foi a de delimitar ferramentas para a coleta de dados e como fazer o comparativo da mesma, e por ser um campo novo e sem pesquisas prévias, a metodologia escolhida foi um desafio, mas obteve resultados que comprovam a hipótese de a projeção ocorrer. Mediante os dados coletados e analisados, a aproximação das respostas da entrevista semiestruturada, que pode ser repensada na tentativa de abranger mais campos da vida do jogador, o resultado do teste HTP e a sessão gravada, a projeção durante a interpretação de papéis se fez presente. Os discursos e a forma de interação dos participantes durante o jogo apresentam grandes proximidades com a realidade individual e a coletiva. O background dos personagens que trata da história até o momento atual que ele se encontra e as histórias de vida de todos os participantes apresentam fatos similares.

Dessa forma, confirma-se a hipótese inicial de que ocorre projeção durante o desempenhar de papéis no RPG de mesa, e abre a possibilidade do mesmo ser utilizado para auxiliar na terapia psicanalítica em forma de grupo, visto que essa não possui tantas técnicas disponíveis e que tenha a facilidade de se adaptar a subjetividade das pessoas.

Assim sendo, para futuros encaminhamentos, essa pesquisa pode ser ponte para um estudo com maior tempo, com grupos diferentes de pessoas como ou sem experiência com o jogo, o psicanalista sendo o mestre da mesa, onde se utilizaria do RPG de mesa como possível forma de ressignificação de conteúdos, através de narrativas no desenrolar das aventuras no jogo. Ficando questões como: Como se dá a transferência durante o jogo? Será que a fantasia gerada no RPG de mesa é facilitadora de insights? Quais outros processos inconscientes que com um maior tempo de pesquisa podem aparecer? Como se dá a contratransferência como o mestre da mesa?

REFERÊNCIAS

BASTOS, Alice Beatriz B. Izique. **A técnica de grupos-operativos à luz de Pichon-Rivière e Henri Wallon.** *Psicol inf.* [online]. 2010, vol.14, n.14, pp. 160-169. ISSN 1415-8809.

BARCELLOS, Gustavo. **Jung, junguianos e arte: uma breve apreciação.** 2004. Disponível em: <<https://www.fe.unicamp.br/pf-fe/publicacao/2225/43-dossie-barcellosg.pdf>>. Acesso em: 02 ago. 2019.

BION, W. R. **Experiências com grupos** (2a ed., W. I. Oliveira, trad.). Rio de Janeiro: Imago; São Paulo: EDUSP, 1975.

BREUER, J., FREUD, S. (1895). Estudos sobre a histeria. In: **FREUD, S. Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud.** v. 2. Rio de Janeiro: Imago, 1990.

CAMPOS, Luiz Fernando de Lara. **Métodos e técnicas de pesquisa em psicologia.** Campinas (SP): Editora Alínea, 2015.

CONSELHO NACIONAL DE SAÚDE (Brasil). **Resolução Nº 510, de 07 de abril de 2016.** Disponível em: <http://conselho.saude.gov.br/resolucoes/reso_16.htm>. Acesso em: 14 ago. 2018.

COOK, M., TWET, J., & WILLIAMS, S.. **Dungeons e dragons: livro do jogador: livro de regras básicas V.3.5.** São Paulo: Devir, 2004.

DANNA, M. F. & MATOS, M. A. **Aprendendo a observar.** São Paulo: Edicon, 2006.

DUKER, Christian Ingo Lenz; RODRIGUES, Ana Lucilia. **Cinema e Psicanálise. A Criação do Desejo - Volume 1.** 2. ed. Brasil: Nversos, 2015.

ERIKSON, Erik. **Insight and Responsibility.** New York: Norton, 1964.

EY, H. **Manuel de psychiatrie.** Paris: Masson, 1963.

FREUD, Sigmund. **A interpretação dos sonhos**, Obras Completas, Standart Edition Brasileira. Rio de Janeiro: Editora Imago, v. IV, 1969 a.

_____. (1916-1917) **Conferências introdutórias sobre psicanálise. Conferência XXVII: Transferência**. Obras Completas. Rio de Janeiro: Imago, 1976. (Edição Standard Brasileira, Vol. XVI.)

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

_____. **Leonardo Da Vinci e uma lembrança da sua infância**. (1910). Vol. XI. Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud. Rio de Janeiro: Editora Imago. 1969 c.

_____. **Luto e melancolia**. (1917) Vol. XIV. Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud. Rio de Janeiro: Editora Imago. 1969 d.

_____. **O mal estar na civilização**. (1929). Vol. XXI. Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud. Rio de Janeiro: Editora Imago. 1969 e.

_____. **O prêmio Goethe**. (1930). Vol. XXI. Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud. Rio de Janeiro: Editora Imago. 1969 f.

_____. **Personagens psicopáticos no palco**. Vol. VII, Rio de Janeiro: Editora Imago, (Escrito em [1905 ou 1906]) (Trabalho original publicado em 1945), 1977 a.

_____. **Interesse científico da psicanálise**. Vol. XIII Rio de Janeiro: Editora Imago. (Trabalho original publicado em 1913), 1977 b.

_____. **Delírio e sonhos na Gradiva de Jansen**. Vol. IX, Rio de Janeiro: Editora Imago. (Trabalho original publicado em 1907), 1977 c.

_____. Recordar, repetir e elaborar: novas recomendações sobre a técnica da psicanálise II. In: **Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud [ESB]**. Rio de Janeiro: Imago, s/d.vol. XII 1996 a.

_____. Sobre o narcisismo: uma introdução. In:_____. **Edição standard brasileira das obras psicológicas completas**. 1. ed. Trad. Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago, 1974 a, v. XIV.

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

_____. Sobre o mecanismo psíquico dos fenômenos histéricos: comunicação preliminar, 1893. In: _____. **Estudos sobre a histeria**. Rio de Janeiro: Imago, 1996 b.

_____. **Obras completas, v.I, II, III**. Madrid: Biblioteca Nueva, 1948.

_____. (1996). **Estudos sobre a histeria** (Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud, Vol. 2). Rio de Janeiro: Imago. (Originalmente publicado em 1893-95).

_____. Os chistes e sua relação com o inconsciente [1905]. In:_____.**Edição standard brasileira das obras psicológicas completas**. Rio de Janeiro: Imago, 1980. v. VIII.

GAYOTTO, M. L. **Conceitos básicos que facilitam a compreensão do início de um grupo**. Artigo referente ao curso de especialização em Coordenação de grupos operativos do Instituto Pichon-Rivière. [S.l.: s.n.], 1992.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

JACKSON, Steve; REIS, Douglas Quinta. **Mini Gurps: regras básicas para jogar RPG**. São Paulo: Devir, 1999.

KAUFMANN, P. **Dicionário enciclopédico de psicanálise – o legado de Freud e Lacan**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1996.

KEZEM, Jane. Ferenczi e a psicanálise contemporânea. **Rev. bras. psicanál**, São Paulo , v. 44, n. 2, p. 23-28, 2010 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0486-641X2010000200004&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 02 set. 2019.

KLEIN, Melanie. **Inveja e Gratidão e Outros Trabalhos 1946-1963**. Rio de Janeiro: Imago, 2006.

LAPLANCHE, Jean; PONTALIS, Jean-Bertrand. **Vocabulário da psicanálise**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

LOURENÇO, Carlos Eduardo. Anatomia de uma aventura de RPG: o processo de criação passo a passo. In: **Simpósio RPG & Educação**, 1.:2002: São Paulo. Anais do I Simpósio RPG & Educação. São Paulo: Devir.

MEZAN, R. **Freud: pensador da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1997.

PAVÃO, Andréa. **A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Roleplaying Game (RPG)**. São Paulo: Devir, 2000.

PICHON-RIVIÈRE, E. **História de la técnica de los grupos operativos**. Temas de Psicologia Social. Buenos Aires: Ediciones Cinco, v. 7, n. 6, 1984.

_____. **O processo grupal**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

_____. **Teoria do vínculo**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

PONDÉ, Danit Falbel. **Cinema no divã**. São Paulo: LeYa, 2015.

REICH, W. (2001). **Análise do caráter**. São Paulo: Martins Fontes. (Trabalho original publicado em 1933).

RIYIS, Marcos Tanaka. **SIMPLES: Sistema Inicial para Mestres-Professores Lecionarem através de uma Estratégia Motivadora**. São Paulo: Ed. do Autor, 2004.

RICON, Luiz Eduardo. O resgate de “Retirantes”: Uma aventura de RPG pela vida de Cândido Portinari. In: **Simpósio RPG & Educação**, 1.:2002: São Paulo. Anais do I Simpósio RPG & Educação. São Paulo: Devir.

RODRIGUES MSP, LEOPARDI MT. **O método de análise de conteúdo: uma versão para enfermeiros**. Fortaleza (CE): Fundação Cearense de Pesquisa e Cultura; 1999.

RODRIGUES, Sonia. **Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil: primeira tese de doutorado no Brasil sobre o roleplaying game**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004

STEINBERG, L. **A arte contemporânea e a situação de seu público**. In: BATTACOCK, G. (Org.) *A nova arte*. São Paulo: Perspectiva, 1986.

TRIVIÑOS, Augusto N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

WINNICOTT, D.W. **O ambiente e os processos de maturação: estudos sobre a teoria do desenvolvimento emocional**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1983.

_____. **O brincar e a realidade**. Trad. José Octavio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago 1975.

WYATT, J. **Dungeons And Dragons: Guia do Mestre**. São Paulo: Devir, 2009.

ZIMERMAN, D. E. (1993) - **Fundamentos Básicos das Grupoterapias**. Porto Alegre, Artes Médicas, 1993.

APÊNDICES

APÊNDICE 01

**CENTRO UNIVERSITÁRIO LUTERANO DE PALMAS**

Recredenciado pela Portaria Ministerial nº 1.162, de 13/10/16, D.O.U. nº 198, de 14/10/2016
AELBRA EDUCAÇÃO SUPERIOR - GRADUAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO S.A.

ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA

Nome: _____ Sexo: ()M ()F
Data de nascimento: _____ Celular: _____
Escolaridade: _____

- 1 – Qual a renda familiar?
- 2 – Você frequenta/participa de alguma instituição religiosa?
- 3 – Que posição você ocupa na sua família?
- 4 – Como você qualifica sua relação com sua família?
- 5 – Quanto tempo joga o RPG de mesa?
- 6 – Quais tipos de personagens gosta de interpretar?
- 7 – Qual personagem que já interpretou que te marcou?
- 8 – Como se sente ao interpretar durante o jogo?
- 9 – Você sente semelhanças nos papéis que desempenha no jogo com a realidade?
- 10 – Em algum momento durante as sessões de jogo se identificou com outros personagens?

APÊNDICE 02



CENTRO UNIVERSITÁRIO LUTERANO DE PALMAS

Recredenciado pela Portaria Ministerial nº 1.162, de 13/10/16, D.O.U. nº 198, de 14/10/2016
AELBRA EDUCAÇÃO SUPERIOR - GRADUAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO S.A.

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Convidamos-lhe para participar da Pesquisa intitulada “O uso terapêutico do RPG de mesa como dispositivo de identificação de projeções”, oriunda do Centro Universitário Luterano de Palmas a ser realizada com jogadores de RPG de mesa, sob a responsabilidade do pesquisador Sonielson Luciano de Sousa, solteiro, residente em Palmas - TO, filósofo, professor e comunicador social, o qual pretende: primeiramente realizar o processo de gravação da sessão de jogo, para coletar dados para fins comparativos. Como objetivos específicos apresentam: 1) Aproximar a psicanálise do uso de outras alternativas de inserção social; 2) Investigar a possibilidade de o RPG ser utilizado de modo auxiliar no acompanhamento psicanalítico; 3) Identificar possíveis formas de usar as sessões de RPG para reelaboração de conteúdos do inconsciente, a partir do referencial teórico.

Sua colaboração se fará por meio de participação de pessoas pré-selecionadas, a serem gravadas (em áudio e vídeo) e/ou registrados a partir da assinatura desta autorização. Os participantes serão conduzidos pelo orientador deste estudo e o autor do mesmo. Durante as supervisões a orientador/supervisor do estudo balizará sobre eventuais dúvidas oriundas no processo de coleta de dados. A observação e coleta de dados contará com, aproximadamente, um total de dois encontros com duração média de duas horas cada um. Os encontros serão realizados na residência do mestre da mesa, em data e horário a confirmar. As supervisões serão realizadas todas as quintas-feiras, no CEULP/ULBRA. Participarão do grupo somente os frequentadores do sexo masculino, jovem-adultos, com experiência no RPG de mesa, e que estão de acordo com os critérios de inclusão e exclusão desta pesquisa.

Os eventuais riscos decorrentes de sua participação na pesquisa são sentir algum mal-estar ou incômodo durante as sessões, pois serão tratadas questões voltadas à conteúdos projetivos. No entanto em qualquer momento, se você sofrer algum dano comprovadamente decorrente desta pesquisa, você terá direito a indenização.

Caso seja necessário, o(a) Sr.(a) terá acompanhamento e assistência permanente durante o estudo, ou mesmo após o término ou interrupção do estudo, podendo procurar o pesquisador no endereço Avenida Teotônio Segurado, 1501 Sul, Palmas – TO, CEP 77.019-900 Palmas - TO, inclusive para encaminhamento a uma unidade médica, com despesas para o pesquisador. Casos de urgência e emergência decorrentes de sua participação na pesquisa procurar o Centro de Saúde mais próximo de onde estiver e contatar o pesquisador pelo telefone: (63) 9 8112.9265, para que este providencie total assistência.

Se aceitar participar, estará contribuindo para a realização do processo compreensão acerca de como o RPG de mesa poderá ser utilizado como ferramenta auxiliar na terapia psicanalítica.

A sua participação é voluntária e a recusa em participar não irá acarretar qualquer penalidade ou perda de benefícios. Depois de consentir sua participação, o(a) Sr.(a) poderá desistir de continuar participando, tem o direito e a liberdade de retirar seu consentimento em qualquer fase da pesquisa, seja antes ou depois da coleta dos dados, independente do motivo e sem nenhum prejuízo a sua pessoa. O(a) Sr.(a) não terá nenhuma despesa e também não receberá nenhuma remuneração. Os resultados da pesquisa serão analisados e publicados, mas sua identidade não será divulgada e será guardada em sigilo.

O acesso aos dados coletados será permitido ao orientador/supervisor deste estudo, professor M.e Sonielson Luciano de Sousa, docente no Centro Universitário Luterano de Palmas (CEULP/ULBRA). Todo o material coletado ficará sob a responsabilidade do pesquisador por cinco anos.

Para informações, esclarecimentos ou dúvidas sobre a pesquisa, em qualquer fase do estudo, o(a) Sr.(a) poderá entrar em contato com o pesquisador no endereço: Avenida Teotônio Segurado, 1501 Sul, Palmas – TO, CEP 77.019-900 Palmas - TO; telefone: (63) 9 8112.9265, e-mail: sonielson.sousa@ceulp.edu.br. Em caso de desavença com o pesquisador o(a) Sr.(a) poderá fazer contato com o Comitê de Ética em Pesquisa, no Centro Universitário Luterano de Palmas – Ceulp/Ulbra, localizado na Avenida Teotônio Segurado, 1501 Sul, Palmas – TO, CEP 77.019-900, contato (63) 3219-8076 em dia e horário comercial.

Esta pesquisa corresponde e atende às exigências éticas e científicas indicadas na Res. CNS 466/2012 que contém as diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos. Estou ciente de que o resultado do trabalho poderá ser publicado em artigo científico ou outro meio científico de divulgação, preservando em sigilo o nome dos participantes. Este termo de consentimento será guardado pelos pesquisadores e, em nenhuma circunstância, ele será dado a conhecer a outra pessoa.

Eu, _____, fui informado (a) sobre o que o pesquisador quer fazer e porque precisa da minha colaboração, e entendi a explicação e que caso me interessar, posso receber os resultados da pesquisa quando forem publicados. Por tudo isso, eu concordo em participar do projeto, sabendo que não receberei nenhum tipo de compensação financeira pela minha participação neste estudo e que posso sair quando quiser. Também sei que caso existam gastos adicionais, estes serão absorvidos pelo orçamento da pesquisa. Reclamações e/ou insatisfações relacionadas à participação do trabalhador na pesquisa poderão ser comunicadas por escrito à Secretaria do Comitê de Ética do Ceulp/Ulbra, e o seu nome será mantido em anonimato. Este documento será assinado em duas vias, uma via ficará comigo e outra com o pesquisador.

Assinatura do Participante

Pesquisador responsável
Sonielson Luciano de Sousa

APÊNDICE 03

**CENTRO UNIVERSITÁRIO LUTERANO DE PALMAS**

Recredenciado pela Portaria Ministerial nº 1.162, de 13/10/16, D.O.U. nº 198, de 14/10/2016
ALBRA EDUCAÇÃO SUPERIOR - GRADUAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO S.A.

DECLARAÇÃO DE PARTICIPAÇÃO

Eu, **RANGEL GOMES DE MORAES**, abaixo assinado, responsável por ensinar o RPG de mesa, que será feito em minha residência, onde será feita a coleta de dados do projeto de pesquisa intitulado **RPG DE MESA: dispositivo de identificação de projeções a luz da psicanálise**, que está sendo proposta pelo pesquisador **Paulo Henrique Alves Ferreira**, orientado por Sonielson Luciano de Sousa (vinculado ao Centro Universitário Luterano de Palmas - CEULP-ULBRA), **DECLARO** ter lido e concordado com a proposta de pesquisa do pesquisador proponente, bem como conhecer e cumprir as Resoluções Éticas Brasileiras, em especial a Resolução CNS466/2012 e a Norma Operacional CONEP 001/13. Esta instituição está ciente de suas co-responsabilidades e de seu compromisso no resguardo da segurança e bem-estar dos participantes, dispondo de infraestrutura necessária para a garantia e realização das ações previstas no referido projeto, visando a integridade e proteção dos participantes da pesquisa.

Palmas, 06 de setembro de 2019.

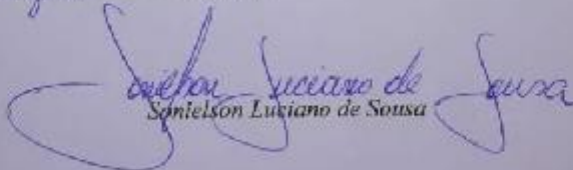

Rangel Gomes de Moraes
Mestre da mesa

APÊNDICE 04

**CENTRO UNIVERSITÁRIO LUTERANO DE PALMAS**Reconhecido pela Portaria Ministerial nº 7.152, de 12/10/16, D.O.U nº 198, de 14/10/2016
ASSOCIAÇÃO EDUCACIONAL LUTERANA DO BRASIL**DECLARAÇÃO DO PESQUISADOR RESPONSÁVEL**

Eu, **Sonielson Luciano de Sousa**, abaixo assinado, pesquisador responsável envolvido no projeto intitulado: O uso terapêutico do RPG de mesa como dispositivo de identificação de projeções, **DECLARO** estar ciente de todos os detalhes inerentes à pesquisa e **COMPROMETO-ME** a acompanhar todo o processo, prezando pela ética tal qual expresso na Resolução do Conselho Nacional de Saúde - CNS no. 466/12 e suas complementares, assim como atender os requisitos da Norma Operacional da Comissão Nacional de Ética em Pesquisa - CONEP no. 001/13, especialmente no que se refere à integridade e proteção dos participantes da pesquisa. **COMPROMETO-ME** também a anexar os resultados da pesquisa na Plataforma Brasil, garantindo sigilo. Por fim, **ASSEGURO** que os benefícios resultantes do projeto retornarão aos participantes da pesquisa, seja em termos de retorno social, acesso aos procedimentos, produtos ou agentes de pesquisa.

Palmas, 08 de agosto de 2019.


Sonielson Luciano de Sousa

APÊNDICE 5



CENTRO UNIVERSITÁRIO LUTERANO DE PALMAS

Reconhecida pelo Conselho Nacional nº 162 de 13/06/15 e D.O.U.P nº 98 de 14/02/2015
ASSOCIAÇÃO EDUCACIONAL LUTERANA DO BRASIL

DECLARAÇÃO DE PARTICIPAÇÃO

Eu, **Muriel Corrêa Neves Rodrigues**, CRP 23/0377, abaixo assinada, responsável por conduzir a aplicação do Teste TTP, onde a data e o local serão acordados com cada participante conforme disponibilidade, e que os dados serão utilizados no projeto de pesquisa intitulado **RPG DE MESA: dispositivo de identificação de projeções a luz da psicanálise**, que está sendo proposta pelo pesquisador **Paulo Henrique Alves Ferreira**, orientado por **Sonielson Luciano de Sousa** (vinculado ao Centro Universitário Luterano de Palmas - CFULP-ULBRA). **DECLARO** ter lido e concordado com a proposta de pesquisa do pesquisador proponente, bem como conhecer e cumprir as Resoluções Éticas Brasileiras, em especial a Resolução CNS466/2012 e a Norma Operacional CONEP 001/13. Esta instituição está ciente de suas co-responsabilidades e de seu compromisso no resguardo da segurança e bem-estar dos participantes, dispondo de infraestrutura necessária para a garantia e realização das ações previstas no referido projeto, visando a integridade e proteção dos participantes da pesquisa.

Palmas, 08 de Agosto de 2019.

Muriel Corrêa Neves Rodrigues

Muriel Corrêa Neves Rodrigues

CRP 23/0377

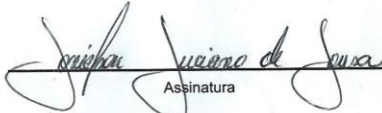
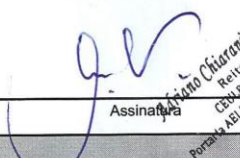
Muriel Corrêa Neves Rodrigues
Psicóloga
CRP - 23/0377

ANEXOS



MINISTÉRIO DA SAÚDE - Conselho Nacional de Saúde - Comissão Nacional de Ética em Pesquisa - CONEP

FOLHA DE ROSTO PARA PESQUISA ENVOLVENDO SERES HUMANOS

1. Projeto de Pesquisa: RPG DE MESA: dispositivo de identificação de projeções a luz da psicanálise			
2. Número de Participantes da Pesquisa: 4			
3. Área Temática:			
4. Área do Conhecimento: Grande Área 7. Ciências Humanas			
PESQUISADOR RESPONSÁVEL			
5. Nome: SONIELSON LUCIANO DE SOUSA			
6. CPF: 991.355.584-15		7. Endereço (Rua, n.º): 305 SUL RUA 10 PLANO DIRETOR SUL Lote 28 PALMAS TOCANTINS 77015428	
8. Nacionalidade: BRASILEIRO		9. Telefone: 63981129265	10. Outro Telefone:
		11. Email: sonielson.davince@gmail.com	
<p>Termo de Compromisso: Declaro que conheço e cumprirei os requisitos da Resolução CNS 466/12 e suas complementares. Comprometo-me a utilizar os materiais e dados coletados exclusivamente para os fins previstos no protocolo e a publicar os resultados sejam eles favoráveis ou não. Aceito as responsabilidades pela condução científica do projeto acima. Tenho ciência que essa folha será anexada ao projeto devidamente assinada por todos os responsáveis e fará parte integrante da documentação do mesmo.</p>			
Data: <u>14</u> / <u>08</u> / <u>19</u>		 Assinatura	
INSTITUIÇÃO PROPONENTE			
12. Nome: Centro Universitário Luterano de Palmas - ULBRA		13. CNPJ:	14. Unidade/Órgão: Centro Universitário Luterano de Palmas
15. Telefone: (63) 3219-8000		16. Outro Telefone:	
<p>Termo de Compromisso (do responsável pela instituição): Declaro que conheço e cumprirei os requisitos da Resolução CNS 466/12 e suas Complementares e como esta instituição tem condições para o desenvolvimento deste projeto, autorizo sua execução.</p>			
Responsável: <u>Adriano Chiarani da Silva</u>		CPF: <u>862.581.849-87</u>	
Cargo/Função: <u>Reitor</u>			
Data: <u>23</u> / <u>08</u> / <u>2019</u>		 Assinatura	
PATROCINADOR PRINCIPAL			
Não se aplica.			

12