



ROLE-PLAYING GAME: UMA INVESTIGAÇÃO FENOMENOLÓGICA DO JOGO

Role-Playing Game: A Phenomenological Investigation of Play

Juego de Rol: Una Investigación Fenomenológica del Juego

JEAN PIERRE DA ROCHA CARNEIRO*

DIONATANS GODOY QUINHONES**

LUIZ CARLOS MOREIRA***

Resumo: O RPG (*role-playing game*) é um jogo de interpretação de papéis, onde três ou mais jogadores se reúnem e se imaginam nas mais variáveis situações, possíveis ou impossíveis, seguindo regras específicas de acordo com um sistema escolhido, mas tendo liberdade no fantasiar permitindo a vivência de possibilidades infinitas por parte dos jogadores. Assim, a pesquisa visou analisar os fenômenos manifestados no ato de jogar, pelos vieses fenomenológicos e gestálticos, buscando compreender tais manifestações como um exercício de subjetivação que viabiliza crescimento. A pesquisa teve essencialmente como embasamento epistemológico a Fenomenologia e a Gestalt-terapia. A metodologia empregada para coleta e análise dos dados foi a investigação fenomenológica, que consiste em três momentos: a redução fenomenológica, a descrição dos vetores internos ao fenômeno e a interpretação fenomenológica. E teve como resultado o desvelamento dos fenômenos, fenômenos esses, que possibilitam crescimento mediante a fantasia criada.

Palavras-chave: RPG; Fantasia; Fenomenologia; Gestalt-terapia; *Awareness*.

Abstract: RPG is a role-playing game where three or more players gather and imagine themselves in the most variable possible or impossible situations, following specific rules according to a chosen system, but having freedom in fantasizing, which allows the players to experience infinite possibilities. Thus, the research aimed to analyze the phenomena manifested in the act of playing by the phenomenological and gestalt biases, seeking to understand such manifestations as an exercise of subjectivation that enables growth. The research essentially had as epistemological basis Phenomenology and Gestalt-therapy. The methodology used to collect and analyze the data was the phenomenological investigation, which consists of three moments, the phenomenological reduction, the description of the internal vectors to the phenomenon and the phenomenological interpretation. And it has resulted in the unveiling of phenomena that enables growth through created fantasy.

Keywords: RPG; Fantasy; Phenomenology; Gestalt therapy; *Awareness*.

Resumen: El juego de rol es un juego de interpretación de papeles en el que tres o más jugadores se reúnen y se imaginan en las más variadas situaciones, posibles o imposibles, siguiendo reglas específicas de acuerdo con un sistema elegido, pero teniendo libertad para fantasear, lo que permite a los jugadores vivir posibilidades infinitas. Por lo tanto, esta investigación tuvo como objetivo analizar los fenómenos manifestados en el acto de jugar desde la perspectiva fenomenológica y gestáltica, buscando comprender dichas manifestaciones como un ejercicio de subjetivação que permite el crecimiento. La investigación se basó esencialmente en la Fenomenología y la Gestalt-terapia. La metodología utilizada para recopilar y analizar los datos fue la investigación fenomenológica, que consta de tres momentos: la reducción fenomenológica, la descripción de los vectores internos al fenómeno y la interpretación fenomenológica. Como resultado, se revelaron los fenómenos, fenómenos que permiten el crecimiento a través de la fantasía manifiesta.

Palabras clave: Juego de rol; Fantasía; Fenomenología; Gestalt-terapia; *Awareness*

* Docente das Faculdades Integradas Aparicio Carvalho – FIMCAE (Vilhena, Rondônia). Email: psi.jeanpierre@gmail.com . ORCID: ID: 0000-0001-8655-6189

** Mestre em Psicologia, Doutorando em Psicologia pela Universidade Federal do Paraná, Docente de Psicologia na Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD). E-mail: dionatans.quinhones@gmail.com. ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-9468-8971>

*** Centro Universitário Unigran Capital, Campo Grande-MS. E-mail: psicoluizc.moreira@gmail.com . ORCID: ID: 0000-0003-2162-4894



Introdução

O presente artigo deriva de uma pesquisa que buscou identificar quais os principais fenômenos percebidos por um grupo de jogadores de *Role-Playing Game* (RPG) durante o jogo e a partir dele. O principal objetivo do estudo é saber se o jogo pode ser compreendido como um *locus* de crescimento pessoal com ênfase na ampliação de habilidades pessoais que podem impactar outros espaços sociais ocupados pelos jogadores. Para alcançar esse propósito, neste artigo faremos uma contextualização geral do RPG a fim de situar o seu surgimento e as linhas gerais do funcionamento de seus sistemas de jogo, com ênfase nos fenômenos da fantasia e da intuição. Em seguida faremos uso da tradição fenomenológica para sustentar o recorte metodológico e subsidiar discussões conceituais em torno da fantasia e de seus desdobramentos e, por fim, usaremos as noções de *Self* da Gestalt-terapia para compreender o quanto é possível falar em crescimento a partir do jogo. A gestalt-terapia foi articulada ao trabalho considerando que a fenomenologia é uma de suas bases epistemológicas e o próprio *self* trata-se de uma descrição complexa de um sistema de contatos e possui íntima relação com a tradição fenomenológica (Perls, Hefferline & Goodman, 2007; Müller-Granzotto, 2012.)

O *Role-Playing Game* (RPG) é um tipo de jogo de interpretação de personagens no qual os jogadores se imaginam em cenários e ambientações de sua própria criação, que podem ou não se basear em períodos históricos. O jogador que cria essas condições é o mestre do jogo e pode se basear em universos e sistemas já existentes, junto com suas regras e propósitos. Estes universos muitas vezes fazem parte de histórias de fantasia, como, por exemplo, a história de fantasia medieval de J.R.R. Tolkien, O Senhor dos Anéis, ou o universo futurista criado por George Lucas, *Star Wars*. O RPG incentiva a imaginação e a criatividade dos jogadores, enquanto ainda se adequam às regras do jogo (assim como na vida real!). Desenvolver os papéis no jogo também exige a reflexão, o pensamento e a ação, exercitando a descoberta de novas formas de agir e pensar através de operações mentais e emocionais que levam em consideração a intuição e a sensibilidade (Datner, 2006).

Discutir o jogo sob a perspectiva fenomenológica pode revalorizar a criatividade e a possibilidade inerente ao ato de jogar, oferecendo um exercício de produção e subjetivação através da criação de personagens e situações problemáticas. Isso pode superar o pensamento pessimista sobre o “jogar”, muitas vezes entendido como ócio que é visto de forma negativa como improdutivo e perda de tempo devido às suas conexões históricas com o desenvolvimento industrial e a modernização (Aquino, 2010). Ao contrário disso, entendemos que o ócio pode ser uma vivência gratuita, primordial e enriquecedora para a natureza humana, pois torna-se condição necessária para o exercício da criatividade e conseqüentemente, pode impactar significativamente o desenvolvimento pessoal, aqui chamado de crescimento (Cabeza, 2009).

A fenomenologia, em sua etimologia, significa o estudo dos fenômenos, daquilo que aparece à consciência, daquilo que é dado. Seu estudo é um amplo movimento científico e espiritual, extraordinariamente variado e ramificado, vivo ainda hoje, remetendo sempre a Edmund Husserl (Lima, 2014). A fenomenologia como método de pesquisa científica apresentou um melhor acolhimento epistemológico para o desenvolvimento do presente artigo por permitir metodologicamente uma aproximação livre de juízos sedimentados sobre o ato de jogar. Assim, foi possível utilizar a técnica redução fenomenológica na observação do jogo, o que proporcionou um melhor entendimento dos achados da pesquisa a partir da Fenomenologia e na sua correlação com a Gestalt-terapia.

O RPG enquanto jogo acontece mediante a fantasia que os jogadores criam, a partir da contextualização do mundo escolhido ou criado para o jogo, os jogadores envolvem-se na trama da história de maneira tal que se desprendem do tempo retomando uma dimensão atemporal e originária do ser, pois o ato de fantasiar “é uma intencionalidade da consciência pura, a fantasia é vista sobre a atitude transcendental, na qual se passa uma visão factual do mundo à uma visão fundante e transcendental” (Fontana, 2013, p. 38), resultando no que foi denominado de presentificação de fantasia. Entendendo as dinâmicas do jogo a pesquisa buscou compreender, em um primeiro momento, as manifestações fenomenológicas do RPG.

O RPG, as Aventuras e Muito Além

O RPG surgiu nos Estados Unidos na década de 1970, como mencionado por Rodrigues (2004), e é baseado em uma combinação entre narrativas de fantasia e jogos de guerra. Mackay (2017) explica que os RPGs estão relacionados com jogos de tabuleiro criados pelos militares com o objetivo de treinamento por meio de simulações de situações problemáticas e os elementos de fantasia são baseados nos contos da Terra Média de J. R. R. Tolkien. Isso permite a aquisição de uma qualidade de representação e “reatualização” do universo medieval, repleto de guerreiros, magos e dragões, em *Dungeons & Dragons*, o primeiro RPG (Cupertino, 2008). Foi na década de 1980 que o RPG chegou ao contexto brasileiro através de estudantes de intercâmbio, como mencionado por Mackay (2017), mas foi só na década seguinte que o mercado nacional começou a receber os primeiros sistemas de RPG traduzidos por editoras.



Em um RPG, os jogadores criam personagens a partir das regras apresentadas e os levam em dramas e aventuras, chamados de histórias, que são contadas por meio da combinação dos objetivos dos jogadores e das diretrizes do mestre da história. Considerando o objetivo deste artigo e para a maior compreensão do mesmo será limitado a explanação do sistema de RPG jogado pelos participantes da pesquisa. O sistema utilizado é o Vampiro: A Máscara, um jogo de narrativa de horror pessoal. Neste sistema, os participantes podem interpretar vampiros, personagens fictícios semelhantes aos encontrados em obras de ficção, como livros, filmes e quadrinhos, e criar histórias sobre o sucesso dos personagens, suas falhas, suas realizações ocultas e seus vislumbres de bondade. Os jogos de RPG são similares a outros jogos de interação social, mas também possuem características distintas. Em um jogo de RPG, cada jogador assume o papel de um personagem, no caso, um vampiro, onde o sistema apresenta treze clãs de vampiros existentes para a escolha do jogador, cada clã possuindo características, habilidades e poderes distintos, viabilizando a participação de uma forma de improvisação teatral, descrevendo o que o personagem diz e faz. A maior parte dessa interação é livre, permitindo aos jogadores fazerem com que os personagens digam e façam o que desejarem, desde que isso seja coerente com a personalidade e habilidades do personagem. Entretanto, algumas ações são reguladas por meio de dados e regras descritas no livro de regras. Sempre que houver conflito entre as regras e a história, a história deve ser considerada prioridade. As regras devem ser usadas para tornar as histórias de terror e romance ainda mais emocionantes, sempre que isso for possível (Achill, et. al., 1999).

A quantidade adequada de indivíduos para um jogo de RPG de Vampiros varia de dois a seis, sendo a maioria jogadores. Em cada grupo, é necessário que haja um único participante que desempenhe o papel de mestre, este indivíduo não cria um personagem para si próprio, mas é responsável por atuar como diretor, moderador, narrador e árbitro. É papel do mestre estabelecer o enredo, criar situações dramáticas para os jogadores conduzirem seus personagens, criar conflitos e interpretar os personagens secundários, como aliados e adversários. Além disso, o mestre é responsável por descrever os detalhes do cenário, tais como bares, danceterias, empresas e outros locais frequentados pelos personagens. Os jogadores determinam as ações de seus personagens, mas é o mestre, com o auxílio das regras, quem decide se as ações têm sucesso e em que medida. Em última instância, o mestre é a autoridade final nos eventos que ocorrem no jogo (Achill, et. al., 1999).

Assim vemos como bem relatado por Saldanha e Batista (2009), que a prática do RPG é aproximada ao teatro, com a diferença que aqui a peça é escrita na medida em que o jogo acontece, onde cada personagem estabelece o próprio roteiro e todas as personagens coadjuvantes, ou *NPC (non-player character)*, são interpretados pelo mestre. À vista disso, segundo Campos (2010), os jogadores que estão envolvidos com o conteúdo do jogo estão, cada um deles, produzindo ou contribuindo para a criação de uma realidade fantástica, em um mundo transcendental, enquanto vivem uma experiência emocionalmente intensa, mesmo ao nível da imaginação. Assim, Retondar (2007) afirma que o jogo em si não é bom nem ruim, mas um meio que permite realmente potencializar a vida e os muitos sentidos que lhe atribuímos. O jogador apresenta um mundo de sentidos sobre si mesmo e “sobre seu universo cultural e social” (p. 92). Rodrigues (2004) define o RPG como uma prática específica, com função e sentido social, que possui características como jogo, atividade lúdica, voluntária, com regras definidas, mas maleáveis, aceitas pelos colaboradores. O RPG é um jogo que prioriza a liberdade, permitindo que os jogadores e seus personagens experimentem possibilidades sem fim (Araújo, 2012).

Fantasia

A “fantasia”, um termo agora relacionado ao RPG, pode ser definida de acordo com Fontana (2013) por meio de quatro conceitos: intencionalidade, intuição, presentificação e neutralidade. De acordo com a definição geral da fenomenologia, a fantasia é uma consciência intencional.

A intencionalidade tem sua concretude epistemológica em Husserl, onde Fontana (2013) destaca a intencionalidade em seus vários níveis. O termo “ato” é substituído na fantasia por “vivência intencional”, que também representa o termo “representação de fantasia” para descrever esse modo da consciência. Há também o termo que descreve pinturas, esculturas e outras obras de arte, a consciência de imagem. No entanto, o que nos importa no momento é a vivência intencional, na qual as vivências são baseadas em conteúdos de sensação e sentimentos, ou seja, intencional algo é, na verdade, conferir um significado a algo. Coelho Júnior (2002) vai dizer que a intencionalidade para Husserl é algo intrínseco ao ato de conhecimento, ou seja, que o conhecimento requer uma consciência intencional, não sendo consciência em si mesma, mas perpetuamente consciência de algo. Segundo de Castro e Gomes (2015) há essa ciência noética, aprendizado da dinâmica intencional de pensar um objeto, e por outro lado, o aprendizado do objeto inerte pensado no pensamento que se chama ciência noemática. Entende-se, com essa distinção, que a intencionalidade da consciência, enquanto operante exclusivamente, é pré-reflexiva e flutua entre um fluxo puro (Noese) e momentos reflexivos sobre esse fluxo (Noema). A intuição como a Müller-Granzotto vai apresentar é:

Nos modos de doação intuitivos, a inaturalidade das possibilidades visadas pela consciência não carece de ser constituída pelos atos da consciência ela mesma. É como se essas possibilidades se oferecessem espontaneamente, de modo a arrebatam a consciência de sua condição ou atualidade (Müller-Granzotto, 2007, p. 55).



Sendo assim, a fantasia é a manifestação de algo que não é real, ausente ou mesmo inexistente, de acordo com a intuição. Ela é observada em vivências como imaginação, percepção, antecipação espontânea, recordação involuntária e motricidade, nos quais os atos da consciência reagem de maneira passiva ao que está além ou aquém do que é atual para eles. A fantasia inclui e descreve o sentido noético-noemático de maneira imediata e direta sob sua especificidade de irrealidade. O conceito de presentificação de Husserl, que significa tornar presente no plano temporal, torna isso possível, já que a fantasia tem como conteúdo o fantasma ou correlato fantástico, que é exposto na temporalidade como algo que não é presente. O fantasma é a representação do conteúdo que não está presente na realidade, mas é apreendido pela sensação e reduzido a uma forma abstrata. A independência é a principal característica da fantasia, pois ela não precisa de um estimulador físico para captar imagens, resultando em independência do ato perceptivo (Fontana, 2013). Quando se está vivenciando a fantasia, o campo perceptivo quase se desfaz, permitindo que a fantasia seja livre e permita a liberdade dos objetos reais de serem apreendidos e criados (Silva, 2012)

E, por fim, temos a neutralidade que é importante para o conceito de fantasia, pois a fantasia como presentificação é um modo de neutralidade. Existem duas qualidades de neutralização da fantasia: a presentificação neutralizante do objeto, que modifica a crença de uma vivência específica de nível particular, e a modificação neutralizante universal, que se aplica ao conjunto de vivências potenciais e suas conexões com o objeto visado pela consciência, estendendo-se às prospectivas do atual e inatual em toda a esfera transcendental. A fantasia tem o atributo da modificação de neutralidade porque é consciência pura empregada ao seu próprio campo noemático. A modificação de neutralidade é um método, não um ato, pois é uma forma de mudar de uma atitude para outra, do natural ao transcendental. Isso implica uma mudança na maneira como a consciência percebe ou aborda as coisas, alterando o modo como o mundo é visto. A coisa em si não muda, mas a maneira como é percebida e assimilada pelo indivíduo é alterada. A vida da fantasia é livre de todas as posições de existência e neutralizar e fantasiar têm a mesma natureza diante do mundo (Fontana, 2013).

Fenomenologia

No final do século XIX e no início do século XX, Edmund Husserl, influenciado pelo pensamento de Platão, Descartes e Brentano, desenvolveu a fenomenologia. Depois de ler os escritos de Brentano, Husserl se dedicou ao estudo da psicologia descritiva dos atos que compõem os objetos matemáticos, utilizando o método da análise, o que resultou em uma nova compreensão da subjetividade (Silva, Lopes, & Diniz, 2008). Desde o início, Edmund Husserl buscava ir além da contestação entre objetivismo e subjetivismo. O psicologismo sustentava que a lógica estabelece normas importantes para o pensamento correto, assim como a engenharia estabelecia regras para a construção de estruturas de forma bem-sucedida. Portanto, segundo o psicologismo, a lógica é baseada na psicologia, assim como a engenharia é baseada na física (Zilles, 2007).

Husserl (1901) critica o psicologismo porque as premissas lógicas são necessárias e puramente ideais, enquanto as premissas da psicologia são baseadas em interpretações da experiência. Ele tenta provar que a lógica vem antes da teoria da ciência, negando a ideia de que as bases da lógica normativa e da teoria do conhecimento se misturam na psicologia. Para isso, ele se concentra na singularidade dos atos de perceber, de pensar, etc., apoiado em seu conteúdo de sentido. Dessa forma, ele explora como é possível que um sujeito consiga, com convicção e clareza, um fato que lhe é exterior. Ele desenvolve os conceitos de *noese* e *noema* para explicar isso. A *noese* são os atos pelos quais a consciência aponta para um determinado objeto de uma determinada maneira, enquanto o *noema* é o conteúdo ou significado desses objetos visados. Em condições transcendentais, as *noeses* são os atos do sujeito que formam os *noemas* enquanto puras fantasias ou significações (Husserl, 1901 como citado em Zilles, 2007).

Enquanto a atitude natural é a de ver o mundo como um mundo de objetos, a fenomenologia busca um novo fundamento, enquanto as ciências positivas consideram os objetos independentes do observador. A fenomenologia destaca o sujeito, o eu transcendental, que “coloca” os objetos (Zilles, 2007). A fenomenologia julga isso como um fato importante: a pessoa que abre os olhos e vê o mundo, vê e tem conhecimento disso conscientemente (Gallagher, 2012).

Para clarificar a questão, Merleau-Ponty (1999) afirma que a fenomenologia é o estudo das essências e que todas as perguntas se resumem a definir essências, como a essência da percepção e a essência da consciência. E ainda diz que:

[...] a fenomenologia é também uma filosofia que repõe as essências na existência, e não pensa que se possa compreender o homem e o mundo de outra maneira senão a partir de sua *facticidade* [grifo do autor]. É uma filosofia transcendental que coloca em suspenso, para compreendê-las, as afirmações da atitude natural, mas é também uma filosofia para a qual o mundo já está sempre *ali* [grifo do autor], antes da reflexão, como uma presença inalienável, e cujo esforço todo consiste em reencontrar este contato ingênuo com o mundo, para dar-lhe enfim um estatuto filosófico (Merleau-Ponty, 1999, p. 1).

A consciência doa sentido ao conceber algo como ser. Por meio da intencionalidade, ou de sua orientação intencional, preenche o vazio do nada. É pela intencionalidade da consciência que todos os atos e feitos humanos ganham significado, ademais, atribui sentido e significado para os objetos, pois sem estes significa-



dos, não haveria capacidade de falar nem de objeto nem de essência do objeto (Sadala, 2004). Toda consciência é intencional e se estrutura como *consciência de* [grifo do autor] (Zilles, 2007).

Entendendo que “a percepção não é uma ciência do mundo, não é nem mesmo um ato, uma tomada de posição deliberada; ela é um fundo sobre o qual todos os atos se destacam e ela é pressuposta por eles” (Merleau-Ponty, 1999, p. 6), de acordo com Lima (2014), a fenomenologia surgiu como um apelo àquilo que é imediato e é caracterizada por ser fiel ao modo de ser dos objetos. Ela estuda os fenômenos, ou seja, aquilo que é rigorosamente dado e que é originalmente presente para mim.

Como método, a fenomenologia permite o acesso às estruturas e dinâmicas da vida cotidiana. Ela se baseia em três procedimentos: a redução fenomenológica, a descrição dos elementos internos do fenômeno e a explicitação das experiências (Feijoo & Mattar, 2014). A redução fenomenológica é essencial para garantir a descrição fiel do fenômeno. Ela mostra a intencionalidade da consciência voltada para o mundo, suspendendo a realidade como é compreendida pelo senso comum (Sadala, 2004). O objetivo da fenomenologia é construir uma ciência descritiva das ontologias intencionais, descrevendo as essências. Ela busca criar uma gramática pura através de uma análise da irrealidade, descrevendo o sentido individual do ato (Fontana, 2013).

Gestalt-terapia

Fritz Perls foi um médico e neuropsiquiatra alemão, conhecido por ser o fundador da Gestalt-terapia. Ele trabalhou com várias personalidades da psicanálise e da psicologia da Gestalt e teve a colaboração de vários outros profissionais na criação da teoria da Gestalt-terapia. A teoria do *Self*, como dimensão fenomenológica de compreensão dos fenômenos humanos, é uma das contribuições mais importantes da Gestalt-terapia. Ela se caracteriza como um sistema de contatos em constante mudança e crescimento, que se cria e recria a partir do contato com o ambiente. A fenomenologia é utilizada pelos autores da Gestalt-terapia para descrever o contato e entender as repetições e mudanças na vida das pessoas. A noção de *awareness*, ou conscientização, é aplicada na Gestalt-terapia como uma forma de promover o crescimento e a mudança através do contato com o passado. A Gestalt-terapia se baseia na ideia de que as pessoas são responsáveis por suas próprias ações e que precisam assumir a responsabilidade pelos seus próprios processos de crescimento e mudança (Müller-Granzotto, 2007).

Teoria do self

O *self* em Gestalt-terapia, não é compreendido como instância fixa e imutável, mas sim como um processo de fluxo que determina quem a pessoa é. Conforme Perls, Hefferline & Goodman (2007) disse: ao apertar o polegar, o *self* é percebido através da dor do polegar. A teoria do *self* é uma proposta eidética, que tem seu fundamento epistemológico na fenomenologia, Husserl em sua infraestrutura temporal do processo de consciência onde a experiência modificava-se a cada instante como um continuum (Perls, Hefferline & Goodman, 1997):

Chamamos de *self* ao sistema complexo de contatos necessários ao ajustamento no campo imbricado. O *self* pode ser considerado como um estado na fronteira do organismo, mas a própria fronteira não está isolada do ambiente; entra em contato com este; e pertence a ambos ao ambiente e ao organismo. O contato é o tato tocando alguma coisa. Não se deve pensar no *self* como uma instituição fixada; ele existe onde quer que haja de fato uma interação de fronteira, e sempre que esta existir (p. 179).

O *self* é o sistema cognitivo responsável pela consciência do indivíduo e pela interação com o ambiente. Ele é um processo dinâmico de ajustamento entre o organismo e o meio, que mobiliza experiências passadas e possibilita a criação de um horizonte de futuro. O *self* é composto por três funções fenomenológicas: a função *id*, que consiste em hábitos motor, perceptivo e linguístico independentes dos conteúdos a que estão relacionados; a função *ego*, que é responsável pela deliberação e execução de ações; e a função *personalidade*, que é a manifestação das representações sociais e do ajustamento criativo do *self*. Estas funções não são partes isoladas, mas sim três pontos de vista diferentes da mesma experiência do sistema *self* em funcionamento (Müller-Granzotto, 2012)

Compreende-se então que o jogar RPG, nada mais é do que o ato de fantasiar, numa implicação intencional. Sendo assim, o presente artigo se utilizou do método fenomenológico de pesquisa e de embasamento teórico da Gestalt-terapia para descrever as essências do mesmo.

Método

O método fenomenológico de pesquisa tem como objetivo descrever a estrutura total da experiência vivida, e as significações que os sujeitos apreenderam de tais vivências. A preocupação da fenomenologia está na compreensão do fenômeno e não sua explicação. Assim a pesquisa focou sua atenção no desvelamento do fenômeno, procurando manter o rigor metodológico, tratando-se de uma modalidade de pesquisa qualitativa (Martins e Bicudo, 1989 como citado em Sadala, 2004). Tendo como início a descrição fenomenológica, que consiste em apresentar a experiência consciente do sujeito. Dispondo num segundo momento a redução



fenomenológica, onde os pesquisadores mantêm a descrição em sua forma original, não deixando serem influenciados por seus conceitos pessoais ou teóricos, mas sim, identificando no momento presente da pesquisa aquilo que o atravessa, possibilitando a criação de uma perspectiva gestáltica, tematizando os dados da descrição, onde o pesquisador identificou os pontos significativos no discurso do sujeito, ou seja, as unidades de significado, para tal, o pesquisador buscou identificar as fontes pré-reflexivas, transparecendo os significados nelas contidas. Por fim, foi elaborada uma interpretação fenomenológica, localizando os elementos presentes à consciência reflexiva e as manifestações dos fenômenos pré-reflexivos, resultando em um juízo hermenêutico, ou seja, o significado e a real essência do fenômeno que o sujeito vivenciou (Sadala, 2004).

Participantes

Os participantes foram selecionados a partir de uma lógica de amostra por conveniência. Chegou-se aos jogadores a partir de coleta de informações sobre grupos que fossem regulares no jogo. Assim, sete homens praticantes de RPG foram contatados e aceitaram participar da pesquisa, enquanto grupo. Todos os colaboradores participaram da mesma de forma voluntária, assinando termo de consentimento livre e esclarecido. Os critérios para a participação da pesquisa foram: (a) Que todos os colaboradores sejam maiores de idade; (b) Que estejam familiarizados com o RPG; (c) Capazes de responder o questionário e aceitarem participar do mesmo. Os sete participantes atenderam a todos os requisitos.

Instrumento

O instrumento utilizado para a coleta de dados é de autoria própria dos pesquisadores, trata-se de um questionário com onze perguntas, sendo as cinco primeiras fechadas, com intuito de identificar o perfil dos entrevistados, e as seis últimas questões abertas, acerca das suas vivências no RPG, o que viabiliza a descrição e o entendimento sobre tais experiências e suas significações.

O questionário foi construído de acordo com os objetivos da pesquisa e é composto pelas seguintes questões:

1. Iniciais.
2. Gênero.
3. Idade.
4. Escolaridade.
5. Tempo de prática no RPG.
6. Como conheceu o RPG?
7. O que o RPG significa pra você?
8. No atual jogo, qual sua intenção quanto ao personagem? (Jogador)
9. No atual jogo, qual sua intenção quanto à história? (Mestre)
10. Qual é a sensação que você experimenta em uma sessão de RPG?
11. O que você está sentindo agora? (Pós jogo)
12. Diante das suas experiências vividas com o RPG, o que ele lhe ensinou e ofereceu de substancial, enquanto crescimento pessoal?

Procedimentos

O projeto de pesquisa foi submetido à Plataforma Brasil sob o registro CAAE 94718518.0.0000.5159, sendo aprovado pelo parecer substanciado 3.002.218 do comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos. A coleta de dados fez parte de um processo grupal e foi realizada em um encontro. As atividades desenvolvidas foram: (a) Leitura e assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido; (b) A sessão do jogo; (c) Entrega do questionário e pedido de preenchimento individual após jogo; (d) Discussão em grupo sobre o jogo e o questionário.

Foi realizado um último encontro após a conclusão da pesquisa como caráter de devolutiva para os colaboradores, a fim de evidenciar os resultados para os mesmos.

Análise dos Dados

Pela relevância de identificar e compreender, dentro da concepção psicológica da Gestalt-terapia, as manifestações em um jogo de RPG como um exercício de subjetivação que possibilita crescimento ao sujeito, houve a necessidade de realizar, além de uma revisão bibliográfica referente às teorias e fundamentos do tema, uma pesquisa qualitativa de caráter exploratória, com base no método fenomenológico, que prioriza



“a compreensão da experiência vivida através do resgate da essência de determinado fenômeno” (Galhardo & Pereira, 2016, p. 90). Os fenômenos são primários e têm natureza própria, uma vez que os fenômenos são sempre anteriores às teorias e conceitos. A fenomenologia utiliza a redução fenomenológica para se chegar à essência do fenômeno, tornando-o compreensível e o legitimando cientificamente. Assim, possibilitando acessar a verdade do sujeito (Andrade & Holanda, 2010).

Esta pesquisa, com base no método fenomenológico, distinguiu as percepções dos sujeitos diante dos fenômenos que se manifestaram, observando uma experiência subjetiva de suas percepções em relação aos significados que atribuíram aos fenômenos, e não de uma realidade objetiva, externa que se limita na sua explicação e tradução. A fenomenologia dispõe-se a descrever o fenômeno, e não esclarecer ou procurar relações causais, inclina-se às coisas mesmas como elas se manifestam. Inclinam-se às coisas mesmas quer dizer voltar ao mundo da experiência considerando que, anterior a objetividade, há um sujeito que a vivencia. “Antes da objetividade há um mundo pré-dado, e, antes de todo conhecimento, há uma vida que o fundamentou. Significa que todo conhecimento está na origem da experiência que é o pré-reflexivo” (Dartigues, 1973 como citado em Sadala, 2004).

Desvelando os Fenômenos

Com relação ao perfil dos jogadores que fizeram parte desta pesquisa, construído a partir das questões 1 a 5 do questionário (Tabela 1), temos uma quantidade de sete sujeitos que compunham a mesa de RPG entrevistada, todos do gênero masculino, com idades entre 24 a 36 anos. O tempo de prática no RPG varia entre 10 a 24 anos. Tal perfil garante uma certa fidedignidade na construção da compreensão sobre o jogo e sobre seus fenômenos, pois os jogadores já estão bastante familiarizados e sensíveis ao jogo.

Tabela 1. Identificação dos colaboradores

Entrevistados	Gênero	Idade	Escolaridade	Tempo de RPG
Sujeito 1	Masculino	33 anos	Superior	20 anos
Sujeito 2	Masculino	36 anos	Superior	24 anos
Sujeito 3	Masculino	29 anos	Superior	15 anos
Sujeito 4	Masculino	26 anos	Superior	10 anos
Sujeito 5	Masculino	31 anos	Superior	16 anos
Sujeito 6	Masculino	29 anos	Superior	15 anos
Sujeito 7	Masculino	25 anos	Ensino Médio	10 anos

No que diz respeito ao levantamento de dados com a questão nº 6 do questionário, onde os colaboradores indicaram como conheceram o RPG, nota-se que o objetivo basilar do jogo, a saber, a interação, é fundamental, pois todos com exceção do Sujeito 2, que foi presenteado com um jogo, apresentaram como resposta sua iniciação no jogo por meio de amigos, então as respostas à questão 6 nos permite identificar que a dimensão social da interação e do vínculo constituem uma parte fundamental do jogo.

A partir das respostas dos indivíduos sobre o significado do RPG na questão nº 7, constata-se em primeiro lugar o sentido da palavra “significado”, que alude ao momento da *awareness* reflexiva, correlativo gestáltico para a intencionalidade reflexiva (ou de ato), que consiste à forma da qual nós representamos tudo que anteriormente vivemos operativamente, ou seja, a *awareness* reflexiva é sempre subsequente às vivências operativas. (Müller-Granzotto, 2012). Isto é, a capacidade de retratar, reproduzir, descrever nossas próprias vivências de contato. Correlacionado à função personalidade do sistema *Self* (Perls, Hefferline & Goodman, 2007), Müller-Granzotto (2012) esclarece que não retrata apenas isso, mas refere-se também de nosso poder para reconhecer, “nessas representações, nossa identidade objetiva, nossa figura estabilizada, da qual, então, passamos fruir” (p. 57).

Sobre as significações dos colaboradores, percebe-se o predomínio da importância das relações, como: “É desenvolver minhas habilidades de relacionamento através de uma atividade prazerosa” (Sujeito 2); “Confraternizar com amigos” (Sujeito 4); “Um momento de diversão com amigos” (Sujeito 5); “Interação social, amizade, diversão e companheirismo” (Sujeito 6); “Prazer, socialização, amigos” (Sujeito 7). Mediante as falas apresentadas é possível compreender a colocação de Müller-Granzotto (2007) quando diz que esses processos (função personalidade) jamais são um acontecimento subjetivo, privado, mas uma forma de laço social por cujo meio atingimos uma representação de nossa unidade possível. Ou seja, as figuras objetivas (representações) com as quais me identifico sempre valem intersubjetivamente, “razão pela qual, elas caracterizam uma sorte de generalidade” (p. 219). Generalidade essa, social, constituída a partir das ações, sobremaneira linguísticas, que o *self* determina por intermédio da função ego. Um fator preponderante como influência no processo de integralidade dos colaboradores, acha-se na fala do Sujeito 1: “Tudo”. E complementando, o Sujeito 3: “Liberdade de poder fazer coisas que só sua mente limita”. Entende-se integração como a capacidade do ser humano de autorregulação, harmonizar-se em si, com todas as partes de sua existência. O que evidencia a compreensão da representação de si, na possibilidade de reparar as próprias sensações e comportamentos



nesse exercício de subjetivação em direção ao ajustamento criativo, que proporciona o desenvolvimento humano de forma mais saudável. Perls, Hefferline & Goodman (1997) vão dizer que em toda a natureza existem as totalidades significativas, tanto nas ações físicas, como nas ações conscientes. Elas são significativas no sentido que o todo explica as partes, possibilitando uma compreensão do ser no mundo.

Sobre as respostas da questão nº 8, os colaboradores expressam suas intenções para com os personagens e história no jogo. A intencionalidade da consciência é entendida em dois pólos: o pólo da subjetividade pura e o pólo da objetividade pura, noese e noema. A noese diz respeito às vivências intencionais e os noemas são os correlatos intencionais. As noeses são os atos que expressam expectativa futura, como perceber, fantasiar, memorar, esperar, etc. Os noemas são os correlatos intencionais desses atos noéticos, o que é percebido, o que é fantasiado, o que é memorado, o que é esperado, etc. Esses atos e correlatos estabelecem a vida da consciência transcendental, que indica uma ruptura com a forma de subjetividade voltada para o exterior. O *Eu puro* dissolve a separação entre interior e exterior, portanto toda existência sempre ocorre neste campo relacional da consciência pura (Fontana, 2013).

A complicação da relação entre mundo e consciência é solucionada com o estabelecimento transcendental do mundo na consciência pura. “O *Eu puro* é transcendência para si mesma, ela se volta às objetividades imersas em seu próprio campo transcendental” (p. 57), campo ilimitado de possibilidade, campo fundacional da doação de sentido. A fantasia é uma “vivência intencional”, cujo termo vem de um substituto de ato. (Ibidem, 2013) Assim observa-se na fala do Sujeito 1 (mestre): “Os personagens fazem a crônica acontecer de Augustus Giovanni”, uma intencionalidade de consciência, a priori, no polo de subjetividade pura, onde se tem uma expectativa futura para com os demais colaboradores, a saber, desenvolver a história de Augustus Giovanni, personagem existente no sistema Mundo das Trevas.

O ato intencional e o não ato intencional estão relacionados na vivência intencional. Isso significa que as experiências são baseadas em sensações e emoções, que não são uma consciência completa, mas formam uma base empírica para os atos. Na própria experiência, o conteúdo intencional é dividido em qualidade e matéria. A qualidade determina a forma como algo é intencionalmente percebido e a matéria define a objetividade do dado intencionado. Embora as manifestações ilusórias da fantasia possam ser significativas, o próprio objeto pode aparecer continuamente como o mesmo objeto puro e determinado diante da nossa consciência (identidade da matéria). No entanto, nós atribuímos as modificações à manifestação e percebemos o objeto como continuamente permanente (identidade de qualidade). Isso resulta na relação entre percepção e fantasia na matéria do ato, pois essas podem compartilhar a mesma matéria, mas cada uma tem seu próprio modo de intencionalizar (Fontana, 2013). Aqui vemos a correlação com o Sujeito 2: “Estou com um personagem temporário que é na verdade um *NPC* na campanha. Meu objetivo com ele é tentar conduzi-lo da maneira mais coerente possível considerando sua natureza”, ao jogar com um personagem *NPC* (*non-player character*), ou seja, um personagem criado pelo mestre, a relação entre o ato e o não ato intencional aqui se manifestam de forma mais clara, uma vez que o ele precisa interpretar de forma a coincidir com a intenção de outro de “maneira mais coerente possível”.

Acerca da intuição direta da percepção, consta a ideia da fantasia comparada com o modo originário da consciência. Husserl (1901) como citado em Fontana (2013, p. 60) diz:

A comparação com uma simples representação correspondente, digamos, uma simples fantasia, mostra como o mesmo objeto pode ser presentificado como o mesmo (no mesmo sentido de apreensão) e, contudo, de um ‘modo’ completamente diverso. Na percepção, o objeto parece estar presente ‘em carne e osso’, em pessoa, por assim dizer. Na representação da fantasia, ele ‘paira diante de nós’, ele é presentificado, mas não está presente ‘em carne e osso’.

A fantasia pode ser vista por meio de dois conceitos principais, o conceito de intencionalidade e o conceito de intuição, bem como no RPG. A intencionalidade específica sempre está relacionada com a intencionalidade perceptiva, pois a percepção é parte fundamental da estrutura da consciência. A intencionalidade é caracterizada como uma experiência intencional, ou seja, como uma consciência vivendo muitos tipos diferentes de intenções em relação ao mundo. Além disso, o intencionalizar é marcado por uma abordagem semântica da consciência e pelo entendimento da intencionalidade como reflexão, ou seja, como um olhar para dentro de si mesmo e para a relação entre subjetividade e objetividade. É neste olhar para dentro que nasce o sentido semântico da unidade intencional fenomenológica. (Fontana, 2013).

Entender a fantasia como “consciência de possibilidade” é entendê-la como uma experiência no modo do “como se” ou “quase”. A presença atual da experiência pode ser alterada pelo surgimento da possibilidade de viver a experiência como uma imagem quase-presente. O objeto percebido está realmente presente, enquanto o objeto imaginado está quase-presente. A distinção entre uma experiência que é de fato presente e uma experiência imaginária é que a última, apesar de ter o mesmo conteúdo, define um ser quase-presente, ou seja, um ser como uma imagem pura. As reflexões inerentes ou percepções inerentes alcançam o ser atual dos seus objetos e essa reflexão dispõe o ser. A percepção se refere à coisa aparecendo como presente e viva, mas também indica que o eu se apercebe e alcança a coisa que aparece como sendo verdadeira (Fontana, 2013).



O “como se” também pode ser observado na neutralização de recordações. Neste caso, as recordações doam seu objeto como posicional. Isso significa que, mesmo que haja consciência do fantasiado, ele não é percebido como realmente presente, passado ou futuro, mas apenas “se vislumbra” como tal, sem uma posição atual. A neutralidade é sinônima de forma de aparecimento no “como se”. Além disso, o “como se” é o modo de operação da fantasia em seu próprio mundo. Pode-se afirmar que um mundo imaginário corresponde à unidade do tempo de uma experiência possível. Na consciência modificada pela fantasia, os objetos de fantasia não são considerados reais e os mundos de fantasia também não são considerados reais. Em vez disso, eles são considerados apenas como possíveis. Para entender a intencionalidade da fantasia e suas ramificações, como a reprodução da fantasia e a fantasia de percepção, são usados conceitos como fantasma, irrealidade, quase, como se e possibilidade. Esses conceitos definem a fantasia e estão relacionados entre si, o que nos ajuda a entender melhor o processo de compreensão da própria consciência pura em sua totalidade (Fontana, 2013).

A fantasia é usada para compreender de forma evidente a caracterização das essências ou do sentido das relações entre noese e noema. A “intuição de essência” é a intuição do próprio ser de um indivíduo, de seu sentido e unidade ideal de significação. Essa intuição é realizada através da fantasia (Ibidem, 2013). Assim compreende-se as falas dos sujeitos, 3: “Se tornar o maior feiticeiro”; Sujeito 4: “Uma nova forma de interpretar, e uma motivação para estudar história”; Sujeito 5: “Ser uma pessoa esperta, capaz de sair de qualquer situação com sua lábia”; Sujeito 6: “Desenvolver os poderes do meu personagem”; Sujeito 7: “Constituir uma grande história com personagens únicos”. Em suas intuições frente ao jogo possível, na qualidade de neutralidade e atemporal da fantasia ali criada a cada instante, tem-se perpetuamente em si um campo transcendental relacional à consciência pura. À vista que, o fantasmado, que tem como qualidade ser a priori da sensação (percepção), em jogo torna-se o quase da reprodução de fantasia, obtendo assim a qualidade de, num mesmo sentido aplicado, consciência de imagem. À exemplo disso, em uma narrativa possível: “...ao avistarem Augustus Giovanni, vocês se deparam com uma sala repleta de seres sombrios pelos cantos. Ao lado de Augustus vocês avistam um lupino preso por uma corrente, bem no momento em que um Tzimisce estende seus ossos para além de seu braço perfurando o coração do lobisomem.” Tudo isso acontece sobre o modo *como se*, e este modo impregnado com todos os modos temporais. “Na simples fantasia todas as vivências são orientadas no modo do como se” (Fontana, 2013, p. 172).

No que concerne a percepção das sensações experimentadas em um jogo de RPG, referente à questão nº 9, constata-se o predomínio de sensações positivas como, felicidade, alegria, prazer, descontração, nos sujeitos 1, 2, 3, 4, 5 e 7. Não diferente do Sujeito 6, onde respondeu que a sensação sentida durante os jogos é “empolgação”, pode ser compreendida pelo viés gestáltico que diz: “*awareness* caracteriza-se pelo contato, pelo *sentir* (sensação/percepção)” (Perls, Hefferline & Goodman, 1997, p. 33), e este *sentir* define a natureza da *awareness*, podendo ela ser distante (ex., sonora), perto (p. ex., palpável) ou dentro da pele (proprioceptiva). Esta última expressão sendo a mais apropriada, pois é nela que está inserida a percepção, por exemplo, dos sonhos e pensamentos, e nesse caso, a fantasia.

“O *contato*, como tal, é possível sem *awareness*, mas para a *awareness* o contato é indispensável” (Perls, Hefferline & Goodman, 1997, p. 33). A interrogação essencial é com o que se está em contato? Pois, diferente de uma pessoa que assiste a um filme, são os sujeitos que se imbricam num só fantasmado e nele se percebem. E aqui podemos apreender que os seus contatos estão produzindo *awareness*, pois em suas falas se apresentam sentimentos como o “prazer”, indicando um envolvimento orgânico que se modifica na situação real, tal como na fala do Sujeito 2 que diz: “Alegria, descontração, raiva, pena, companheirismo”, o contato “é um excitação crescente, sensitivo e interessado” (Perls, Hefferline & Goodman, 1997, p. 47). É com o Sujeito 5 que podemos apreender melhor tal questão do que se está contatando mediante o jogo, quando ele diz: “São várias. Vai conforme o jogo evolui e as coisas acontecem, entre elas: alegria”. As emoções são consubstanciações, ou orientações consubstanciadoras, de certas apreensões fisiológicas com condições ambientais favoráveis ou desfavoráveis, e, como tal, concedem o conhecimento último imprescindível dos objetos apropriados às necessidades, assim como o sentimento estético nos concede o conhecimento último (adequado) de nossas sensibilidades e seus objetos (Perls, Hefferline & Goodman, 1997).

Na questão nº 10, nota-se como anteriormente a representação do sentir, mas agora pós-jogo. Na fala do Sujeito 7: “A emoção de compartilhar uma aventura com pessoas que me façam feliz”, vemos uma definição ampla que acrescenta para o entendimento de que as emoções são unificações que se moldam frente ao meio compartilhado. Configura-se a *awareness* sensorial como a assimilação e retenção do que aparece no presente como passado, com uma dinâmica de conservação (Perls, 1942). Importante lembrar que a noção fenomenológica de retenção não tem similitude com a noção psicológica de memória. A retenção não ocorre *em um lugar* ou, ela não tem lugar em nosso agora. Desse entendimento resulta a de que, ao “não ser uma entidade no tempo e no espaço físico, o retido é um hábito impessoal, a co-presença de um aprendizado que dividido com meus semelhantes” (Müller-Granzotto, 2012, p. 31) e, além disso, não se permite assimilar por ele mesmo, somente por seus efeitos junto aos nossos atos, o que significa dizer que se deixa assimilar sempre *após*, o que faz dele uma sorte de antecipação espontânea sobre nossas compreensões. “A esse processo espontâneo de retenção daquilo que se tornou impessoal e indefinido, Perls, Hefferline & Goodman vão denominar de ‘assimilação do contato anterior’” (Ibidem, 2012, p.32). Observa-se nas falas do Sujeito 1, 4, 5 e 6 a caracterização dessa noção apreendida da retenção quando apresentam a “satisfação”, e o Sujeito 3: “Quase uma euforia”. Pois o sentir tem



relação com o fato de sermos atravessados por uma história impessoal, essa sendo demandada a partir da realidade objetiva, que a faz vislumbrar possibilidades de retomada. Por outro lado, o afeto apresentado pela fala do Sujeito 2 e 4: “Cansaço”, referindo-se às reações do organismo diante as sensações. Entre o excitamento e o sentir, está a configuração do contínuo exercício de subjetivação dentro do jogo, indicando esse envolvimento do organismo no meio, causando um impacto no desenvolvimento e crescimento do sujeito.

A última questão se refere às experiências dentro do RPG e como cada um aprendeu e cresceu com ela, apresentam resultados positivos onde podem ser destacadas duas observações, a *awareness* deliberada e a *awareness* reflexiva, já explicitadas anteriormente. Na *awareness* deliberada é condizente com a fala do Sujeito 6: “Me ensinou a ser mais maleável quanto as minhas convicções e impulsos”, aqui fica claro a presença de uma consciência deliberada, que por meio da manifestação da fantasia no RPG, determina o controle sobre si, revendo suas convicções e delimitando suas ações. Quanto a *awareness* reflexiva, observa-se a partir de todo o processo, a viabilização do sujeito fazer suas significações, como nas falas dos sujeitos 2 e 5, respectivamente: “O principal aperfeiçoamento diz respeito às relações interpessoais, depois, acho que tem alguma coisa com a relação a percepção que temos de nós mesmos. Em um jogo de RPG nós nos deparamos com nossas decisões em situações diversas. Como jogadores, temos o privilégio de nos observar enquanto personagens. Isso provoca transformações naquilo que entendemos sobre nós mesmos”; “Ajudou com minha timidez e com a minha oratória. Diria até que ajuda a pensar mais antes de agir”.

Segundo Perls, Hefferline & Goodman (1997), o crescimento está imbricado com a concepção de atingir o equilíbrio, e que por sempre as circunstâncias estarem mudando o equilíbrio é parcial e inusitado. A autopreservação e o crescimento são pólos, pois apenas o que se preserva é capaz de crescer pela assimilação, e é apenas o que constantemente assimila a novidade que pode preservar. Logo, o que é preciso para o crescimento é: “o esforço conservativo do organismo de permanecer como é; o ambiente novo; a destruição de equilíbrios parciais anteriores e a assimilação de algo novo” (p. 179). O que por meio do fantasiar no RPG proporciona de forma contínua, “Ensinou desenvoltura, raciocínio lógico, criatividade, improvisação, etc.” (Sujeito 3); “Reflexão filosófica, crítica social, evolução na atuação e memória, alto nível de imaginação e criação” (Sujeito 1).

O Contatar, nada mais é que o crescimento do organismo, “toda função que tenha de ser considerada primordialmente como acontecendo na fronteira, num campo organismo/ambiente” (p. 179), como por exemplo, o ingerir alimento, amar e fazer amor, perceber, comunicar, deslocar-se, entrar em conflito, e por que não aqui dizer, fantasiar. Percebe-se que a compreensão aqui do autor a respeito do crescimento está estreitamente relacionada com a forma de expandir as possibilidades, e a habilidade de se ajustar de forma positiva e criativa nas mudanças do campo, como uma existência mutável e dinâmica.

Concluindo esta Aventura

Aqui, retoma-se os questionamentos que orientaram a formulação desse estudo. A saber, quais são os fenômenos manifestos no RPG? Como se dão tais fenômenos? Foi possível, por meio deles, obter crescimento?

Entende-se que esse tema é de uma complexidade ímpar quando se trata de construir uma explicação, pois é um assunto, ou melhor, prática, que nem todos estão familiarizados, graças ao seu caráter não convencional. O que deixa claro que a forma mais fácil e simples de se entender exatamente do que se trata o RPG é tendo uma experiência, jogando. Então, foi a partir da pesquisa exploratória e do estudo dos referenciais teóricos que consistiu o presente artigo, que possibilitou buscar uma expansão da compreensão de como se dá as manifestações em um jogo de RPG e suas relações com a Psicologia, mais especificamente a Gestalt-terapia, utilizando como método a investigação fenomenológica.

Inicialmente, foi possível constatar que os fenômenos no jogo de RPG são facilmente descritos pelos participantes e que eles os reconhecem pelas sensações que experimentam. A leitura dessas sensações revela muito mais do que um conjunto de emoções, pois reflete a posição existencial do sujeito no mundo. Nas falas dos participantes, ficou evidente o sentimento de amizade que o jogo proporciona, servindo como meio de socialização e interação, não só entre eles, mas também no mundo imaginário em que estão jogando, através de seus personagens. Esta característica é concedida pela fantasia, que pertence ao campo transcendental, inatural e irreal, mas que se torna presente, possibilitando a construção de sentidos e significados, ou seja, a tomada de consciência

O contato com os jogadores participantes deste estudo permitiu o entendimento de como cada um deles sente e percebe o jogo de RPG em suas vidas. Através de suas narrativas, pode-se perceber que, apesar de diferentes, eles encontraram no jogo possibilidades e modos de ser que antes não eram possíveis para eles, através deste exercício de subjetivação a cada nova experiência, a cada novo personagem, a cada nova história criada e vivida conjuntamente. E foi no momento em que os colaboradores começaram a refletir sobre essas infintas possibilidades de ser na fantasia que permitiu o desvelamento dos fenômenos. Expondo que, para além de uma atividade lúdica, o RPG também provoca emoções como frustração e raiva, permitindo assim uma integração de si e para si nesse movimento contínuo presentificado na fantasia. Também é importante lembrar que, para esses jogadores em particular, os fenômenos revelaram-se como significações, no entanto, isso nem sempre é possível, de forma explícita ou reflexiva. Muitos jogadores podem apenas mergulhar no universo do jogo e passar pela experiência de forma operativa, porém sem que isso diminua o impacto na possibilidade de expansão do *Self*.



Durante o processo deste estudo, tentou-se aproximar o leitor tanto quanto possível do fenômeno do jogo de RPG e foi feito um esforço para compreender os fenômenos revelados na experiência dos participantes, tentando não se deixar confundir com as experiências pessoais dos pesquisadores como jogadores. A jornada até aqui não foi fácil. Considera-se que o crescimento do indivíduo com a prática do RPG é possível e está estreitamente ligado à forma como o processo de autoconhecimento e consciência ocorre no fantasiado. Este sempre está no campo transcendental, permitindo novas formas de ser e constantemente obtendo novas significações e ressignificações, parafraseando em uma das falas: “Como jogadores, temos o privilégio de nos observarmos enquanto personagens. Isso provoca mudanças em como nos entendemos a nós mesmos”. Já que o RPG é um jogo de liberdade que permite aos jogadores vivenciar situações, através de seus personagens, com possibilidades infinitas. Vale mencionar que esta pesquisa guarda limitações do ponto de vista amostral, mas permite um vislumbre do potencial do tema para o trabalho em diversas áreas da psicologia, o que, em si já indica a necessidade de pesquisas posteriores e continuidade da reflexão em torno do crescimento promovido pela interação mediada pelo RPG.

Referências

- Andrade, C. C., & Holanda, A. F. (2010). Apontamentos sobre pesquisa qualitativa e pesquisa empírico-fenomenológica. *Estudos de Psicologia (Campinas)*, 27(2), 259-268.
- Araújo, A. (2012). *Roleplaying Game: uma aventura, um aprendizado*. (Projeto de pesquisa, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza). Recuperado a partir de <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2012/resumos/R32-1410-1.pdf>.
- Aquino, C. A. B., & de Oliveira Martins, J. C. (2007). Ócio, lazer e tempo livre na sociedade do consumo e do trabalho. *Revista Subjetividades*, 7(2), 479-500.
- Campos, E. D. O. (2010). *Do mundo do jogo ao jogo da vida: mitologia e experiência do sagrado no imaginário dos jogadores de RPG*. (Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Paraíba, Programa de Pós-Graduação em Ciências das Religiões, João Pessoa). Recuperado a partir de <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/tede/4257>.
- Coelho Júnior, N. E. (2002). Consciência, intencionalidade e intercorporeidade. *Paidéia (Ribeirão Preto)*, 12(22), 97-101.
- Cabeza, M. C. (2009). Perspectivas actuales de la pedagogía del ocio y el tiempo libre. *La pedagogía del ocio: nuevos desafíos*, 9.
- Cupertino, E. R. (2008). *Vamos jogar RPG? Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria*. biblioteca24horas.
- Datner, Y. (2006). *jogos para educacao empresarial jogos, jogos dramaticos, role-playing, jogos de empresa*. Editora Agora.
- de Castro, T. G., & Gomes, W. B. (2015). Da intencionalidade da consciência ao método progressivo regressivo em Husserl. *Psicologia USP*, 26(1), 90-99.
- Feijoo, A. M. L. C., & Mattar, C. M. (2014). A Fenomenologia como Método de Investigação nas Filosofias da Existência e na Psicologia. *Psicologia: teoria e pesquisa*, 30(4), 441-447.
- Fontana, V. F. (2013). *Presentificação de fantasia na fenomenologia de Husserl*. (Tese de Doutorado, Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Filosofia, Florianópolis) Recuperado a partir de <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/122678>.
- Gallagher, S. (2012). What Is Phenomenology?. In *Phenomenology* (pp. 7-18). Palgrave Macmillan, London.
- Galhardo, D. P., & Pereira, O. P. (2016). The identity book club: a phenomenological and gestaltical analysis. *Revista da Abordagem Gestáltica*, 22(1), 89-96.
- Jackson, S. (1994). GURPS: módulo básico. São Paulo: Devir.
- Achill, J., et. al. (1999). Vampiro: a máscara: um Jogo de Narrativa de horror pessoal. Ed. São Paulo: Devir.
- Lima, A. B. M. (2014). *Ensaio sobre fenomenologia: Husserl, Heidegger e Merleau-Ponty*. Editus.
- Mackay, D. (2017). *The fantasy role-playing game: A new performing art*. McFarland.



- Merleau-Ponty, M. (1999). *Fenomenologia da percepção. Tradução de Carlos Alberto Ribeiro de Moura. 2ª edição. São Paulo: Editora Martins Fontes.*
- Miranda, E. S. (2005). *Libertando o sonho da criação: um olhar psicológico sobre os jogos de interpretação de papéis (RPG)*. (Dissertação de Mestrado, Universidade Federal do Espírito Santo, Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Vitória). Recuperado a partir de <http://repositorio.ufes.br/handle/10/6658>.
- Müller-Granzotto, M. J., & Müller-Granzotto, R. L. (2012). *Clínicas Gestálticas: Sentido ético, político e antropológico da teoria do self*. Summus Editorial.
- Muller-Granzotto, M. J. (2007). *Fenomenologia e Gestalt-terapia*. Grupo Editorial Summus.
- Oliveira, F. A. & Dantas, R. C. (2008). *A (Re)Significação do Jogo: O jogo RPG como recurso pedagógico*. (Monografia de Especialização, Instituto Superior de Educação das Faculdades Oswaldo Cruz, Programa de Graduação em Matemática, São Paulo). Recuperado a partir de http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/MATEMATICA/Monografia_Dantas.pdf.
- Perls, F. S. (1969). *Gestalt-terapia explicada*. Summus Editorial.
- Perls, F., Hefferline R., & Goodman, P. (1997). *Gestalt-terapia. São Paulo: Summus.*
- Pinheiro, K. F., Rhoden, I., & de Oliveira Martins, J. C. (2016). A experiência do ócio na sociedade hipermoderna. *Revista Subjetividades, 10*(4), 1131-1146.
- Rein HaGen, M. (1994). *Vampiro, a Máscara*. São Paulo: Devir.
- Retondar, J. J. M. (2007). Teoria do jogo: a dimensão lúdica da existência humana. *Petrópolis: Vozes.*
- Rodrigues, S. (2004). *Roleplaying Game e a pedagogia da imaginação no Brasil: primeira tese de doutorado no Brasil sobre o roleplaying game*. Bertrand Brasil.
- Sadala, M. L. A. (2004). A fenomenologia como método para investigar a experiência vivida: uma perspectiva do pensamento de Husserl e de Merleau-Ponty. *Seminário internacional de pesquisa e estudos qualitativos, 2*.
- Saldanha, A. A. W., & Batista, J. R. M. (2009). A concepção do role-playing game (RPG) em jogadores sistemáticos. *Psicologia: ciência e profissão, 29*(4), 700-717.
- Santos, Í. P. D. A. (2004). Fenomenologia do onírico: a gestalt-terapia e a daseinsanálise. *Psicologia: ciência e profissão, 24*(1), 36-43.
- Silva, J. M. D. O., Lopes, R. L. M., & Diniz, N. M. F. (2008). Fenomenology. *Revista Brasileira de enfermagem, 61*(2), 254-257.
- Silva, M. M. M. *Fantasia e consciência de imagem, lições apresentadas por Husserl no semestre de inverno de 1904-1905: tradução, introdução e notas*. (Dissertação de Mestrado, Universidade de São Paulo, Programa de Pós-Graduação em Filosofia, São Paulo). Recuperado a partir de <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8133/tde-06112012-104628/en.php>.
- Zilles, U. (2007). Fenomenologia e teoria do conhecimento em Husserl. *Revista da Abordagem Gestáltica, 13*(2), 216-221.

Recebido em 31.12.2022 – Primeira Decisão Editorial em 02.02.2023 – Aceito em 13.04.2023