

O PAPEL DO RPG NO PROCESSO DE INDIVIDUAÇÃO DE ADOLESCENTES

Primeiro Estudante (Alexandre Panek Dezan)

Professor orientador (Cornélio Schwambach)
Professor coorientador (Eliane Cinira Rodrigues Terra)
cornelio.schwambach@escola.pr.gov.br

Colégio da Polícia Militar do Paraná, Cel. PM. Felipe de Sousa Miranda, Curitiba, Paraná

Resumo

A adolescência é um período de profundas mudanças psíquicas, caracterizado pela busca de identidade e pelo processo de individuação, conforme descrito por Carl Gustav Jung. Nesse processo, a integração entre consciente e inconsciente é essencial para a formação do self. Neste cenário, o objetivo deste estudo é examinar como o Role Playing Game (RPG) contribui para o desenvolvimento dos jovens, proporcionando aos adolescentes um ambiente simbólico e criativo que estimula a expressão de arquétipos e a criação de narrativas pessoais. Metodologicamente, trata-se de uma pesquisa qualitativa, exploratória e bibliográfica, baseada na psicologia analítica junguiana e em trabalhos acadêmicos publicados entre 1999 e 2025. Esses trabalhos foram analisados com base em categorias temáticas ligadas ao impacto do RPG nos âmbitos educacional e psicológico. Os resultados preliminares indicam que o RPG, além de desenvolver habilidades sociais, cognitivas e criativas, permite a experiência de arquétipos como o herói e a persona, favorecendo a integração de conteúdos conscientes e inconscientes de maneira divertida e segura. Assim, espera-se comprovar seu valor como instrumento pedagógico e terapêutico, ressaltando que sua utilização promove a elaboração simbólica e contribui para a construção da identidade do adolescente.

Palavras-chave:

role-playing game; individuação; arquétipos; psicologia analítica; adolescência.

INTRODUÇÃO

A adolescência é uma fase de transformações essenciais para o crescimento inter e intrapessoal, marcada por um processo de autoconhecimento e reflexão. Nesse contexto, Jung (2016) propõe a teoria da individuação, que enfatiza a relevância do crescimento psicológico, o qual demanda a união do consciente com o inconsciente na jornada em direção ao self, arquétipo central que simboliza a totalidade psíquica. O consciente diz respeito às ações ativas da mentalidade de uma pessoa, ao passo que o inconsciente abrange os pensamentos intrínsecos que controlam a mente de maneira involuntária.

Por conta disso, é necessário que o adolescente disponha de instrumentos simbólicos e expressivos para lidar com as transformações internas que caracterizam essa fase. Ariès (2006) mostra que as concepções de infância e juventude são historicamente formadas, variando de acordo com as transformações sociais e culturais. Entender tais mudanças possibilita uma reflexão sobre a forma como os jovens se relacionam com símbolos e práticas culturais em suas próprias vivências.

Nesse processo, a utilização de jogos lúdicos pode ser uma interessante ferramenta pedagógica (VASQUES, 2008). Dentre esses, o Role Playing Game (RPG) é um jogo de interpretação de papéis, no qual os jogadores criam personagens e, em parceria, constroem narrativas em mundos fictícios. Por exemplo: Brigola (2025) verificou que a utilização do RPG, foi uma importante ferramenta de ensino, favorecendo a assimilação dos conteúdos geográficos de forma interativa. Em consonância, Ferreira (2022) relatou que o RPG permite aos estudantes aplicarem conhecimentos matemáticos em múltiplas situações reais, facilitando a compreensão e aplicação dos conceitos. Por fim, Henning (2024) mostrou que o RPG ajudou adolescentes com autismo a melhorarem suas capacidades sociais ao proporcionar um ambiente terapêutico lúdico e interativo, onde situações sociais reais eram simuladas e treinadas por meio do jogo.

Tal prática pode favorecer a expressão do inconsciente, pois este se manifesta em conjunto com o consciente na criação de personagens, enredos e universos simbólicos. Afinal, embora o pensar envolva ações ativas e racionais, suas bases são frequentemente influenciadas por conteúdos inconscientes.

Além disso, o RPG é uma atividade popular entre os adolescentes, por conta de sua ampla liberdade de criação e desenvolvimento de histórias. Ademais, esses jogos também oferecem um extenso acervo de acessórios e itens para suas sessões. Como os livros de sistemas, por exemplo: Dungeons & Dragons (D&D) (Wizards of the Coast, 2014) e Generic Universal RolePlaying System (GURPS) (Jackson, 2004).

Ao longo da adolescência, o uso da fantasia não é apenas um traço de imaginação, mas uma ferramenta psíquica de organização do mundo interno, pois o RPG permite ao adolescente vivenciar arquétipos. Quando um adolescente escolhe interpretar um personagem baseado em guerreiros medievais, alquimistas ou ladinos, ele está muitas vezes projetando ou experimentando um arquétipo — estruturas psíquicas universais, que, segundo Jung (2016), emergem do inconsciente coletivo e se manifestam em imagens simbólicas, como heróis, magos ou tricksters.

Portanto, este trabalho tem como objetivo principal analisar como os jogos de RPG contribuem para o processo de individuação na adolescência. Especificamente, busca apresentar os principais conceitos da teoria da individuação de Jung e sua aplicação ao desenvolvimento juvenil; investigar de que forma o RPG favorece a integração de conteúdos conscientes e inconscientes; explorar a relação entre ludicidade, imaginação e construção de identidade; e compreender como a construção simbólica promovida pelo RPG pode apoiar o desenvolvimento psíquico nessa fase.

ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa de natureza qualitativa, de caráter exploratório e bibliográfico, voltada à compreensão do papel do Role Playing Game (RPG) no processo de individuação de adolescentes, utilizando da psicologia analítica junguiana.

Foram consultadas obras clássicas de Carl Gustav Jung, especialmente *O Homem e Seus Símbolos* (2016), bem como artigos acadêmicos, teses, dissertações e publicações especializadas disponíveis em bases como Google Scholar, National Library of Medicine e entre outros.

A pesquisa bibliográfica abrangeu principalmente o período de 1999 a 2025, incluindo artigos, livros e teses significativas. No entanto, publicações anteriores a essa data foram incorporadas quando julgadas fundamentais para o resgate histórico do assunto, como o livro *Generic Universal RolePlaying System (GURPS)*, de 1994.

Os textos foram examinados por meio de leitura exploratória e seletiva, com a identificação de trechos que abordavam os efeitos do RPG no desenvolvimento psicológico, social e simbólico dos jovens. Em seguida, os dados foram agrupados em categorias temáticas e resumidos em um quadro comparativo, apresentado na seção de Resultados, a fim de destacar as diversas contribuições identificadas na literatura.

RESULTADOS ESPERADOS/PARCIAIS

Embora os jogos de RPG sejam amplamente utilizados em contextos de entretenimento, sua capacidade como recurso simbólico e formativo ainda é pouco explorada no campo educacional e psicológico. Outrossim, para compreender o papel do RPG no desenvolvimento juvenil, pode-se recorrer à teoria da individuação proposta por Carl Gustav Jung (2016). Essa descreve um processo de integração do inconsciente com o consciente, que é complexo e prolongado, pois exige o enfrentamento da “Sombra” — parte da psique que contém qualidades, impulsos e desejos que a consciência rejeita ou não reconhece — e o reconhecimento de potenciais não desenvolvidos e frustrações. Ademais, o RPG se mostra um potente expositor de arquétipos, uma vez que estes emergem na criação de campanhas e personagens. Por exemplo, o adolescente pode vivenciar o arquétipo do “Herói” ao interpretar personagens que enfrentam desafios, desequilíbrios e transformações, refletindo a condição humana em mudança (GOMES; ANDRADE, 2009). Tal vivência favorece um espaço simbólico seguro para experimentar o processo de individuação, no qual, o inconsciente se manifesta através da narrativa.

O RPG surgiu nos Estados Unidos em 1971, pela necessidade em individualizar os jogadores, e com a criação do protótipo de *Dungeons & Dragons*, marcado pela ampla liberdade criativa e pela presença de diferentes arquétipos — elementos que, segundo Vasques (2008), favorecem a construção de narrativas simbólicas e o desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas (BRASIL ESCOLA, s.d.; VASQUES, 2008). Por exemplo, em uma campanha escolar, um grupo de alunos pode ser desafiado a negociar um tratado de paz entre dois reinos fictícios. Nesse processo, precisam argumentar, considerar perspectivas distintas e tomar decisões que afetam o enredo, exercitando empatia, resolução de conflitos e pensamento estratégico.

Experiências como essa, simultaneamente lúdicas e desafiadoras, tornam-se especialmente significativas durante a adolescência, fase que, segundo Netto et al. (2025),

○ não possui limites etários fixos e é profundamente influenciada por fatores sociais, culturais e políticos. Esses autores destacam que a adolescência deve ser compreendida como uma construção social e histórica, permeada por conflitos culturais, regras e valores variados. Nesse cenário, o RPG se apresenta como um espaço seguro e simbólico para que os jovens experimentem papéis, resolvam conflitos e elaborem narrativas que dialoguem com suas vivências e processos internos. Essa experimentação encontra ressonância nas figuras universais do inconsciente coletivo, os quais Jung denominou arquétipos, entendidos como:

Segundo Savaris (1999), os arquétipos são estruturas herdadas do inconsciente coletivo que influenciam experiências e comportamentos, representando-se em símbolos, mitos e padrões narrativos. Entre eles, destacam-se o “Herói”, “Explorador”, “Rebelde” e “Persona”. O RPG, ao permitir a criação de personagens e histórias, estimula o desenvolvimento de qualidades como coragem, criatividade, estratégia e empatia, favorecendo o crescimento simbólico do arquétipo do Herói (Serbena, 2006). Além disso, conforme Souza e Almeida (2025), o jogo influencia o arquétipo da Persona ao proporcionar um refúgio para experimentar diferentes “máscaras” ou papéis sociais. Assim, o RPG atua como aliado no processo de individuação junguiano, permitindo que conteúdos inconscientes se expressem e se integrem à consciência por meio da vivência narrativa e da exploração simbólica.

O quadro 1 apresenta, de forma resumida, resultados de diversos estudos, os quais exemplificam a utilização do RPG no meio acadêmico, evidenciando sua aplicação em diferentes contextos de ensino e pesquisa.

Quadro 1 – Contribuições do RPG para o desenvolvimento dos adolescentes

Autor(es) / Ano	Objetivo do Estudo	Resultados	Contribuição
BRIGOLA, 2025	Uso do RPG no ensino de Geografia	Facilitou a compreensão de conteúdos via narrativas	Pensamento crítico e cooperação
FERREIRA, 2022	Aplicação do RPG na Matemática	Resolveu problemas em contextos simulados	Raciocínio lógico e aplicação prática
HENNING, 2024	RPG no desenvolvimento social de adolescentes com TEA	Melhorou interações e resolução de conflitos	Habilidades sociais e comunicação
VASQUES, 2008	Potencial educativo do RPG	Estimulou cognição e sociabilidade	Criatividade e trabalho em equipe
GOMES; ANDRADE, 2009	RPG e arquétipos junguianos	Favoreceu vivência simbólica	Auxílio no processo de individuação
SOUZA; ALMEIDA, 2025	RPG e construção da Persona	Permitiu experimentar papéis sociais	Identidade e empatia

Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

CONSIDERAÇÕES FINAIS/CONCLUSÕES

O presente estudo teve como objetivo analisar o papel do RPG no processo de individuação na adolescência, articulando conceitos da psicologia junguiana com relatos de pesquisas já realizadas. Essas, sendo imperativas para o entendimento e reflexão do conteúdo deste artigo, pois, todas apontam para o papel do RPG como ferramenta de expressão simbólica, desenvolvimento social e construção identitária, discorrendo-se na teoria de Jung, da junção dos extremos (consciente e inconsciente). Além de que, a necessidade dos arquétipos é inexorável nesse contexto, pois ao estabelecer ativos, como os personagens ou as narrativas, se torna inevitável que os símbolos coletivos apareçam, mesmo que de forma suave.

Todavia, a sombra ainda se mostra um intenso empecilho na construção do self. Por outro lado, com a utilização do RPG, as partes intrínsecas da mente podem ser adentradas e lidadas. Isto acontece porque, ao criar e se colocar no papel do personagem, o adolescente pode inevitavelmente colocar nesse aspectos dele mesmo, inclusive traços que normalmente não expressaria no cotidiano. Exemplos práticos disso, são o RPG e sua ajuda no desenvolvimento de habilidades sociais (Henning, 2024), ou essa ferramenta permitindo experimentar papéis simbólicos seguros (Souza & Almeida, 2025). Fora que esse jogo se difere dos demais, por conta de apresentar uma narrativa colaborativa, interpretação de papéis, liberdade criativa e um alto potencial simbólico. Dessa forma, além de confirmar o potencial dessa atividade como uma ferramenta simbólica de desenvolvimento, abre-se espaço para estudos que analisem metodologias, contextos e variáveis que possam maximizar seus efeitos no processo de individuação juvenil.

REFERÊNCIAS

ARIÈS, Philippe. História social da criança e da família. Tradução de Dora Flaksman. Rio de Janeiro: LTC, 2006.

BRIGOLA, H. F. O RPG como metodologia ativa no ensino de geografia. Boletim de Conjuntura (BOCA), Boa Vista, v. 23, n. 67, p. 23–54, 2025. DOI: 10.5281/zenodo.15770155. Disponível em: <https://revista.ioles.com.br/boca/index.php/revista/article/view/7358>. Acesso em: 9 ago. 2025.

FERREIRA, Tereza Evany de Lima Renor. Role playing game (RPG): ensino dos elementos da matemática em um curso de administração com base nos princípios da teoria da flexibilidade cognitiva. 2023. 270 f. Tese (Doutorado em Ensino das Ciências) – Programa de Pós-Graduação em Ensino das Ciências, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2023.

GOMES, Vinícius Romagnolli Rodrigues; ANDRADE, Solange Ramos de. Mitos, símbolos e o arquétipo do herói. Iniciação Científica Cesumar, v. 11, n. 2, p. 139-147, jul./dez. 2009.

HENNING, G. et al. Social skills training with a tabletop role-playing game, before and during the pandemic of 2020: in-person and online group sessions. *Frontiers in Psychiatry*, v. 14, n. 1276757, 5 jan. 2024.

JACKSON, Steve. GURPS: Basic Set. 4. ed. Austin, TX: Steve Jackson Games, 2004.

JUNG, Carl G. O homem e seus símbolos. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: HarperCollins Brasil, 2016.

NETTO, M. F. V. et al. Adolescência e juventude: significados e sentidos etários. Observatório de la Economía Latinoamericana, [S. l.], v. 23, n. 7, p. e10821, 2025. DOI: 10.55905/oelv23n7-165. Disponível em: <https://ojs.observatoriolatinoamericano.com/ojs/index.php/olel/article/view/10821>. Acesso em: 9 ago. 2025.

SALES, Matheus. RPG (Role-Playing Game). Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm>. Acesso em: 9 ago. 2025.

SAVARIS, Luciana Elisabete. Mitos e arquétipos. Trabalho apresentado no curso de Especialização em Psicologia Analítica, Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, jul. 1999. 3 p.

SERBENA, C. A. O mito do herói nos jogos de representação (RPG). 2006. 437 f. Tese (Doutorado Interdisciplinar em Ciências Humanas) – Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2006.

SOUZA, Guilherme Lopes Matos de; ALMEIDA, Jeferson Felipe de. A transformação alquímica das personas em volto ao RPG. Revista Científica Eletrônica de Ciências Aplicadas da FAIT, Itapeva, v. 8, n. 1, maio 2025.

VASQUES, Rafael Carneiro. A potencialidade dos RPG (Role Playing Game) na educação escolar. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar) – Departamento de Didática, Programa de Pós-Graduação em Educação Escolar, Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista (UNESP), Araraquara, 2008.

WIZARDS OF THE COAST. Player's Handbook: Dungeons & Dragons. 5. ed. Renton, WA: Wizards of the Coast, 2014.