

A Interpretação de Papéis nos RPGs de Mesa a partir da Gestalt-terapia

Autor: João Lucas Freitas Pimentel

Esta revisão integrativa de literatura visa compreender o jogo de Role-Playing Game (RPG), especificamente na sua modalidade de mesa, sob a lente da Gestalt-terapia. Investigando a dinâmica da interpretação de papéis, e como a imersão na narrativa afeta a experiência vivida dos jogadores e como ocorre o lançamento do sujeito no mundo fantasioso. Esta revisão fundamentou-se na investigação dos momentos noéticos e noemáticos da consciência para mapear a intencionalidade presente na fantasia e na construção narrativa compartilhada entre mestres e jogadores. O objetivo é compreender a experiência de assumir personagens/papéis e com isso permite aos indivíduos suspender temporariamente a realidade concreta para experimentar novos modos de ser-no-mundo, confrontando dilemas, questões pessoais e exercendo liberdade criativa e responsabilidade em um plano simbólico fantasioso. Tem-se a perspectiva fenomenológica-humanista-existencialista da Gestalt-terapia como essencial para o entendimento e afirmação do fenômeno, como uma ferramenta de expressão, reflexão e ampliação das possibilidades da existência humana, ao permitir o ensaio de novas formas de agir e pensar. A revisão foi elaborada a partir da busca de textos nas bases de dados SciELO, e repositórios institucionais da UFRN, USP e UNIMEP, e a revista *Phenomenology, Humanities and Sciences* que abrangessem a temática dos RPGs e a psicologia fenomenológica. A busca foi feita utilizando os descritores “RPG AND psicologia”, “RPG AND Gestalt-terapia”, “RPG AND fenomenologia” e “RPG AND Interpretação-de-papéis” com o operador booleano (AND). Sendo incluídos artigos e teses publicadas de 2002 a 2026, abordando o RPG e a sua relação com a interpretação de papéis, além de incluir artigos adicionais que auxiliaram a aproximar a relação da temática, devido às poucas associações diretas publicadas até então que utilizam os descritores. Para análise do fenômeno, foram levantados um artigo e uma tese embasados na perspectiva fenomenológica-humanista-existencialista da Gestalt-terapia, lente conceitual esta que privilegia a experiência vivida no lugar das explicações naturalistas-causais. Além disso, incluiu-se uma dissertação que trata do RPG e a interpretação de papéis; e uma dissertação abordando o uso dos RPGs de mesa como mobilizadores de processos psicopedagógicos. Sendo excluídos estudos e artigos fora do recorte temporal, de 25 anos; geográfico, trabalhos não-nacionais. Por meio do método da análise temática reflexiva, de Virginia Braun e Victoria Clarke, foram analisados 3 trabalhos, incluindo artigos e trabalhos de conclusão de curso, e categorizou-se os dados em eixos recorrentes. Nestes, três categorias principais emergiram referentes à experiência dos jogadores: Expressão e Experimentação do Self, os jogadores vivenciam uma relação intencional com seus personagens, percebendo a projeção de seus sentimentos, sensações e modos de agir no contexto ficcional; Trânsito entre Fantasia e Realidade, observou-se uma dinâmica dialética entre o vivido no jogo e a vida cotidiana, onde os aprendizados e novas formas de agir experimentadas no plano simbólico são, por vezes, integrados à realidade do sujeito; Ampliação da Expressão Social, o ambiente lúdico e seguro do RPG mostrou-se um facilitador para que os participantes se abrissem socialmente e experimentassem papéis (incluindo papéis de gênero) que talvez não explorassem em outros contextos. Com isso, entendendo que faz parte desse fenômeno a vivência intencional, um modo de agir e as experiências baseadas em sentimentos e sensações, uma ação de dar significado a algo. Sendo relação dos jogadores com seus personagens, intrínseca, ao ponto de perceberem a projeção das suas características pessoais nos seus personagens, ao mesmo tempo, em que trazem aprendizados do jogo para a realidade como trazido em dois dos trabalhos analisados: “Role-Playing Game: Uma Investigação Fenomenológica do Jogo” e “Compreensão fenomenológico-existencial da experiência dos jogadores de role playing games (RPG): Desvelando sentidos”. Assim, o RPGs se encontraria como um instrumento

lúdico do processo psicoterápico, podendo, sim, ser usado não apenas em trabalhos grupais, mas também de maneira adaptada na clínica individual. Por fim, ao privilegiar a experiência vivida e a intencionalidade da consciência, o RPG de mesa oferece um setting privilegiado para o “ensaio” de novas possibilidades existenciais, o confronto com dilemas e o exercício da liberdade e responsabilidade. Concluindo-se que, embora ainda subexplorado na literatura e na prática clínica gestáltica, o RPG de mesa possui um potencial significativo a ser desenvolvido, tanto em contextos grupais quanto no atendimento individual.

Palavras-chave: Gestalt-terapia; Interpretação; Rpgs.