

VINICIUS C. MAURICIO

R.P.G. ROLE PLAYING GAME:  
JOGO COMO FERRAMENTA TERAPÊUTICA GRUPAL.

OSASCO  
2014

VINICIUS C. MAURICIO

R.P.G. ROLE PLAYING GAME:  
JOGO COMO FERRAMENTA TERAPÊUTICA GRUPAL.

Trabalho de pesquisa em Psicologia.

OSASCO  
2014



Dedico este trabalho aos meus amigos, familiares e principalmente à minha noiva Daiane, por sua ajuda, paciência e amor, por todo apoio que me foi concedido nas horas mais difíceis, e a todos que de uma forma indireta sempre estiveram me apoiando, e torcendo por meu sucesso.

## **AGRADECIMENTOS**

Gostaria de agradecer em primeiro lugar a Deus, por ter me dando saúde e perseverança para conseguir chegar ate aqui. À minha família, que sempre esteve ao meu lado me incentivando a prosseguir.

E por ultimo as minhas Professoras Orientadoras Jurema e Brígida, pela extrema paciência e dedicação de ambas. Com certeza sem eles não teria conseguido chegar ate aqui.

**EPIGRAFE****Aquarela**

Numa folha qualquer  
Eu desenho um sol amarelo  
E com cinco ou seis retas  
É fácil fazer um castelo...

Corro o lápis em torno  
Da mão e me dou uma luva  
E se faço chover  
Com dois riscos  
Tenho um guarda-chuva...

Se um pinguinho de tinta  
Cai num pedacinho  
Azul do papel  
Num instante imagino  
Uma linda gaivota  
A voar no céu...

Vai voando  
Contornando a imensa  
Curva Norte e Sul  
Vou com ela  
Viajando Havaí  
Pequim ou Istambul  
Pinto um barco a vela  
Brando navegando  
É tanto céu e mar  
Num beijo azul...

(Toquinho / Vinicius de Moraes / G. Morra / M.Fabrizio)

## RESUMO

MAURICIO, Vinicius Couto. **R.P.G. Role Playing Game: Jogo ou Ferramenta Terapêutica Grupal?** 2010. 35f. Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) – Curso de Psicologia, Universidade Bandeirante de São Paulo, São Paulo, 2010.

O RPG (Role Playing Game) ou Jogo de Representação de personagens, é um jogo grupal em que as pessoas que jogam “brincam” de faz de conta. O “mestre” é quem narra a historia aos demais membros do grupo, que irão interagir entre si e passarão a ser personagens da mesma, eles serão conduzidos pelo mestre a diversos mundos.

O objetivo desta pesquisa é apresentar o RPG como uma possível técnica terapêutica grupal, analisada a partir das teorias de “Persona e Projeção de Jung”, vistas de uma forma mais abrangente ao longo desta para explicar o processo de identificação dos jogadores com seus personagens; e através dessa identificação poder analisar as características latentes do jogador que forem projetadas no personagem, visto que a escolha do personagem nada mais é que um reflexo dos aspectos latentes do indivíduo no grupo, projetando suas características mais íntimas sem medo de repressões, pois na mente do individuo as ações em jogo serão cometidas pelo personagem, e não por si próprio, ou seja, quem anda, fala ou comete erros não passa de um personagem.

Podemos definir Persona, neste caso, como sendo o personagem criado pelo individuo, o qual inconscientemente recebera características de seu criador, ato que podemos chamar de projeção, uma vez que a projeção nada mais é que trazer à tona características que o individuo desconhecia de si próprio; estas características surgem de uma maneira natural, isto por que o individuo projeta suas características de forma espontânea no personagem, e estas podem ser trabalhadas em grupo.

**Palavras-chave: Jogo, RPG, Técnica Terapêutica.**

## ABSTRACT

MAURICIO, Vinicius Couto. **R.P.G. Role Playing Game: As a technique of Group Therapy?** 2010. 35f. Completion of course work (TCC) - Psychology Course, Bandeirante University of São Paulo, São Paulo, 2010.

RPG (Role Playing Game) or Game of representation of characters, is a group game in which people who play do it as a make-believe. The "master" is who narrates the story to the other group members, who will interact with each other and will be the characters of the same story, they will be driven by the master to many worlds.

The objective of this research is to present the RPG as a possible therapeutic technique group, analyzed from the theories of "Persona Projection and Jung", viewed from a more comprehensive way along this to explain the process of identifying players with their characters; and through this identification to analyze the latent characteristics of the player are designed in character, since the choice of the character is nothing more than a reflection of the latent aspects of the individual in the group, projecting its most intimate without fear of repression, because the mind individual's actions in game will be committed by the character, not by yourself, so who walks, talks or makes mistakes is just a character.

We can define Persona, in this case, as the character created by the individual, who unwittingly received characteristics of its creator, an act that we call projection, since the projection is nothing more than to bring out features that the individual unaware of each other own, these traits come in a natural way, so the individual design characteristics spontaneously in the character, and these may be working in groups.

**Keywords: RPG, Game, Therapy and Technique.**



## LISTA DE FIGURAS

|   |    |
|---|----|
| Figura 1 – Imagem de uma partida de RPG ..... | 13 |
| Figura 2 – D4 ou dado de quatro lados .....   | 20 |
| Figura 3 – D6 ou dado de seis lados .....     | 21 |
| Figura 4 – D8 ou dado de oito lados .....     | 21 |
| Figura 5 – D10 ou dado de dez lados .....     | 21 |
| Figura 6 – D12 ou dado de doze lados .....    | 22 |
| Figura 7 – D20 ou dado de vinte lados .....   | 22 |
| Figura 8 – D100 ou dado de cem lados .....    | 22 |
| Figura 9 – Conjunto de dados .....            | 23 |

**LISTA DE ABREVIATURAS**

|      |                         |
|------|-------------------------|
| D4   | Dado de quatro lados    |
| D6   | Dado de seis lados      |
| D8   | Dado de oito lados      |
| D10  | Dado de dez lados       |
| D12  | Dado de doze lados      |
| D20  | Dado de vinte lados     |
| D100 | Dado de cem lados       |
| NPC  | Non - Player Characters |
| PC   | Player Characters       |
| RPG  | Role Playing Game       |

## SUMÁRIO

|      |                                    |    |
|------|------------------------------------|----|
| 1.   | <b>INTRODUÇÃO</b> .....            | 11 |
| 2.   | <b>RPG</b> .....                   | 13 |
| 2.1. | O QUE É RPG? .....                 | 14 |
| 2.2. | A HISTÓRIA DO RPG .....            | 14 |
| 2.3. | O JOGO .....                       | 15 |
| 2.4. | DESENVOLVIMENTO DO RPG .....       | 17 |
| 2.5. | TIPOS DE RPG (SISTEMAS) .....      | 19 |
| 2.6. | TIPOS DE DADOS .....               | 20 |
| 3.   | <b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> ..... | 24 |
| 3.1. | TEORIA JUNGUIANA .....             | 24 |
| 3.2. | PROJEÇÃO E PERSONA .....           | 25 |
| 4.   | <b>METODOLOGIA</b> .....           | 28 |
| 5.   | <b>DISCUSSÃO</b> .....             | 29 |
| 6.   | <b>CONCLUSÃO</b> .....             | 32 |

**REFERÊNCIAS**

**BIBLIOGRAFIA**

**APÊNDICE**

## 1. INTRODUÇÃO

Há cerca de nove anos, me foi apresentado um “jogo”, através do Projeto “Amigos da Escola” que na época tinha como intuito trazer os jovens para dentro da escola a fim de ajudá-los de varias formas, (com aulas de reforço, cursos diversos, na socialização e no desenvolvimento pessoal) mas seu objetivo principal era o de incentivar os jovens a pratica da leitura, da escrita e da realização de operações matemáticas, fazer com que o jovem realmente gostasse e quisesse estar ali, que ele preservasse aquele “espaço”, não por obrigação, mas por zelo a uma coisa que lhe é querida. Minhas idas ao colégio para participar das sessões (nome que denomina um encontro para uma partida do jogo) se tornaram mais constantes, deixaram de ser por mera curiosidade, e passaram a ser pelo prazer de estar lá jogando com os meus novos amigos e aprendendo coisas novas. Dentro de pouco tempo, notavam se varias mudanças em meu comportamento, me tornei uma pessoa mais comunicativa e menos introvertida, mais atenciosa para com as pessoas a minha volta e mais interessada em ajudar. Com este intuito decidi ingressar na faculdade de psicologia, acabei me tornando um voluntario “Amigo da Escola” e passei a ajudar outros jovens que assim como eu chegaram ali através da divulgação da escola, de amigos, e da própria curiosidade que os impulsionava a descobrir mais a respeito do “jogo RPG”.

Com os anos adquiri conhecimento, tanto na psicologia como no RPG, passei a analisar mais profundamente os conceitos de ambos, e percebi que o RPG pode ser uma ferramenta importante dentro da psicologia, uma vez que ele é capaz de proporcionar a um individuo maior conhecimento sobre si mesmo.

E é com este pensamento que dou inicio as pesquisas deste trabalho, com a intenção de averiguar se o RPG - Role Playing Game, pode ser utilizado como uma técnica de terapia em grupo; Mas o que é terapia? Para a psicóloga e psicoterapeuta Olga Inês Tessari (CRP06/19571-6) terapia significa “o tratamento da mente” através do trabalho de autoconhecimento (TESSARI, 2010), onde o objetivo é a cura através de tratamento terapeutico, ou seja, o tratamento de uma determinada doença psiquica através de terapias complementares ou alternativas.

Assim como uma sessão de terapia em grupo objetiva o autoconhecimento através do ato de contar aos outros sua própria historia, no RPG os participantes irão expor de maneira natural seus sentimentos, angústias, sonhos e problemas

personais, pois o farão através de um personagem em um ambiente seguro, conduzidos por um narrador denominado de “mestre” (será explicado o que é o mestre no capítulo um), que conta uma história enquanto as pessoas através de seus personagens interagem com a mesma, de maneira individual ou coletiva dando continuidade a história iniciada pelo mestre.

O ambiente adequado para uma sessão de terapia em grupo tem de ser acolhedor, assim como o ambiente que o RPG é capaz de proporcionar, uma vez que ele é um jogo de cooperação, e não de competição, não haverá ganhadores ou perdedores, já que o intuito do jogo é unir os participantes em nome de um objetivo em comum, seus adversários não serão eles próprios, mas sim personagens criados e controlados pelo mestre, denominados de “NPCS” (Non-Player Characters, que em português significa Personagens que não são jogadores). Estes personagens são criados pelo mestre para enriquecer a história, tendo como objetivo fornecer informações úteis ou não, ajudar ou dificultar os jogadores denominados “PCS” (Player Characters, que em português significa Personagens jogadores).

O objetivo maior deste é analisar a viabilidade dos sistemas de RPG dentro da psicologia, fazendo com que suas regras e seu ambiente favoráveis ajudem a entender melhor a dinâmica psíquica do ser humano, principalmente dos adolescentes.

De uma forma mais resumida e abrangente, buscarei ao final deste avaliar se o RPG pode ser utilizado como uma técnica de terapia em grupo, através dos conceitos teóricos Junguianos de Projeção e Persona que serão as bases teóricas que vão sustentar este trabalho.

O trabalho se dividirá em seis capítulos. O primeiro capítulo irá conter uma breve introdução sobre os assuntos relacionados ao RPG, bem como meus fatores de motivação e justificativas, a colocação do problema e as possíveis hipóteses para a resolução do mesmo, os objetivos e as teorias que serão utilizadas como base deste. O segundo capítulo apresentará uma pesquisa realizada sobre o tema escolhido: RPG. O terceiro capítulo abordará a fundamentação teórica que servirá de base para o desenvolvimento de todo o trabalho. O quarto capítulo irá expor a metodologia, contendo a técnica de pesquisa utilizada no trabalho. O quinto capítulo irá propor uma discussão dos capítulos dois e três. O sexto e último capítulo apresentarão a conclusão de todo o trabalho apresentado.

## 2. R.P.G.

As pesquisas iniciais deste trabalho terão o intuito de apresentar de uma forma clara e objetiva os conceitos do RPG. A figura abaixo mostra uma cena que é muito familiar para os adeptos desse jogo: uma mesa bagunçada repleta de papéis e de pessoas, todos em volta dela jogando dados, escrevendo e conversando.



Figura 01: Imagem de uma partida de RPG.

**Fonte:** Franco, 2006 Disponível em <http://www.overmundo.com.br/overblog/rpg-exercitando-a-criatividade>

Muito diferente dos outros jogos, o R.P.G. é um jogo de contar histórias. Uma história inventada coletivamente, onde a criatividade é o aspecto mais importante. Criar novas histórias, novos personagens, desenvolver as características desses personagens e interpretá-los não é uma tarefa fácil, embora seja bastante divertida. Nesse sentido, o RPG é bastante semelhante a um exercício de improvisação no teatro. Os jogadores devem aprender a lidar com as mais variadas situações, não agindo como eles mesmos agiriam, mas como personagens criados por eles. Para que as aventuras fiquem mais interessantes, conta muito as experiências do grupo em literatura, cinema e artes em geral. Geralmente, os jogadores de RPG gostam muito de ler e procuram sempre histórias interessantes para incrementar as aventuras e os personagens construídos nas histórias. A cada aventura, uma nova história é contada. Qualquer tipo de aventura pode ser utilizada em mesas de RPG,

desde a já tradicional fantasia medieval até uma investigação policial, terror, ou até mesmo fatos históricos. Sim, é possível aprender história a partir do jogo. Há muitas iniciativas sérias sobre a inclusão do RPG no processo de educação.

## 2.1. O QUE É RPG?

RPG é a sigla em inglês para Role Playing Game, que pode ser traduzido como jogo de interpretação ou de representação de personagens. Onde o intuito é a diversão através da imaginação. Este é um jogo com regras próprias, mas que o “Mestre” (quem cria, narra, dita as regras e cria a história) tem a liberdade de alterar, retirar ou adicionar regras de acordo com a história narrada ou sistema usado. O mestre é como um narrador ele comanda o jogo, o mestre pode ser comparado a um coordenador.

RPG é um jogo coletivo e cooperativo, uma mesa de RPG pode ser composta de 3 a 10 jogadores, a quantidade de jogadores pode variar de acordo com a vontade do mestre. O mestre é quem vai determinar o número máximo de pessoas que irão compor a mesa, número este baseado na segurança e tranquilidade que o mesmo sentir para conduzir o jogo sem perder o controle da mesa.

Uma aventura de RPG pode durar o tempo de uma sessão de jogo (algumas horas ou mesmo uma tarde inteira) ou mais de uma sessão de jogo. Uma série de aventuras de RPG interligadas, jogadas com os mesmos personagens, é chamada de campanha. Diferente de outros jogos, uma campanha de RPG pode durar muito tempo, até alguns anos, dependendo apenas da vontade e disponibilidade do mestre e dos jogadores de continuar jogando a mesma campanha com os mesmos personagens.

## 2.2. A HISTÓRIA DO RPG

O RPG teve sua origem em 1974, com o lançamento da primeira edição do mais antigo RPG do mundo, o “Dungeons & Dragons”, criado por Gary Gygax e Dave Arneson, jogadores de jogos estratégicos de tabuleiros (como WAR), começaram com a ideia de, ao invés de comandar um exército (que é uma das

principais características do WAR), cada jogador seria representado por um único personagem, que teriam objetivos em comum, e não concorrentes.

Os participantes terão objetivos a cumprir e, portanto, fazia-se necessária a presença de um arbitro (que mais a diante é denominado como Mestre). E os mesmos personagens eram protagonistas de várias histórias interligadas. O cenário deixava de ser exclusivamente o tabuleiro e o campo de batalha, e passavam à ser cidades fantásticas, florestas sombrias e até mesmo viagens espaciais, o que dava grande liberdade para as ações dos personagens, eles podem viajar por outros mundos e dimensões.

Dave Arneson, depois de ser arbitro (mestre) de muitos desses jogos começa a criar seu próprio cenário medieval fantástico baseando-se nas histórias de J.R.R.Tolkien (criador da saga de livros “O Senhor dos Anéis”), Arneson cria seu mundo chamado de “Blackmoor” para onde os personagens dos jogadores eram arrastados por uma distorção temporal.

Arneson introduz no jogo a idéia de evolução dos personagens. Com o passar do tempo os jogadores começam a exigir maior consistência das regras utilizadas por Arneson, pois as mesmas mudavam muito de uma sessão a outra.

Arneson apresenta o material criado por ele para Gary Gygax, e com sua experiência em criar regras, (Gygax era co-autor de um jogo de miniaturas chamado Chainmail), ele começa a desenvolver e criar as regras para simular batalhas medievais com elementos fantásticos inspirados nas obras de Robert E. Howard (criador do Conan) e J.R.R Tolkien, com as ideias e a criação de Arneson, Gygax começa a escrever regras para um jogo que permitisse aos participantes interpretar personagens e decidir o rumo da história narrada coletivamente.

### 2.3. O JOGO

Uma história de RPG pode ser considerada uma ‘saga’, com diversos objetivos em prol de um objetivo final, esta é denominada de campanha. Não existe um período de tempo pré - definido para a duração de uma campanha, uma vez que tudo vai depender do desenrolar da história e da disponibilidade de tempo do grupo de jogadores. RPG em sua simplicidade: O roleplay, ou o ato de interpretação é uma parte importante em nosso dia-a-dia, as crianças pequenas fazem isso quando



brincam de polícia e ladrão ou de índios e cowboys, atores fazem isso quando estão atuando. A maioria dos adultos faz isso de uma maneira ou outra durante o seu dia de trabalho (a maioria das pessoas se comporta diferente no trabalho ou quando estão ao telefone do que elas realmente são, isto é uma forma de interpretação). Psicólogos também usam a interpretação como uma ajuda a em sua profissão. Deixando todas as definições de lado, os roleplaying games podem ser mais bem descritos como "jogos de interpretação com regras". Alguns podem ter mais regras, uns podem ser mais "interpretativos", mas a grande maioria tem em seu comum contexto: "interpretação com regras". O RPG como todos os jogos é regido por regras próprias que são maleáveis a vontade do Mestre, sendo algumas flexíveis quanto a sua aplicação e existência, podendo as mesmas sofrer alterações segundo a vontade do mestre. Regras básicas não podem ser excluídas ou modificadas, uma vez que as mesmas caracterizam o sistema de jogo do RPG.

Como os RPGs funcionam: Quando as crianças pequenas jogam polícia e ladrão, um aponta o dedo para o outro e diz "Bang! Te acertei!". A este ponto a resposta mais comum é "Não, não! Você errou!". Por ser uma interpretação, não há regras para se determinar se a bala acertou ou não o alvo. No entanto, nos RPGs existem regras para garantir que tais argumentos não existam (apesar de às vezes surgirem do mesmo jeito), na maioria dos casos, existem números que representam as chances para esta "bala imaginária" atingir seu alvo. Dados são rolados (existem exceções, alguns jogos não utilizam dados) em relação a um número para determinar o resultado final, se a bala acertou ou não seu alvo. Uma vez que esta determinação é feita, o outro jogador pode dizer, dependendo do resultado, "Você errou! HAHAHA!" ou "ARGH! Você me acertou!". E é lógico, ninguém é baleado de verdade, os role playing games se tornam realidade inteiramente na imaginação das pessoas que estão jogando, a final de contas nas palavras do escritor Marcelo Del Debbio "interpretar um papel é bem mais do que mudar o tom de voz, e ficar repetindo frase de efeito, como *"Hasta La Vista baby"* ou *"Para o Alto e Avante"* (DEBBIO, 2003). Ou seja, quando jogamos RPG, é como se entrássemos no "corpo" de outra pessoa, iremos pensar e agir da forma que personagem pensaria e agiria, e não mais como nos pensaríamos e agiríamos. Os jogadores, por exemplo, se imaginam na pele de um explorador espacial, eles irão imaginar como é explorar a floresta alienígena de outro planeta. Eles imaginam todos os elementos que fazem

parte do jogo, mesmo que eles mesmos inventem ou que se tenha dito a eles o que já existe ao seu redor.

#### 2.4. DESENVOLVIMENTO DO RPG

O Mestre do Jogo: diferente das regras de esportes ou jogos de tabuleiros, as regras de RPGs podem variar muito. Diferentes interpretações destas regras são utilizadas pela grande maioria dos jogadores de RPG (geralmente pendendo a favor dos jogadores). Para manter o jogo mais organizado, para que ele não se torne uma livre interpretação que pode ser prejudicial ao jogo, a maioria dos jogos necessita de um juiz. Esta pessoa pode ter diferentes nomes - no Dungeons and Dragons, jogo da TSR, o termo utilizado é "Dungeon Master", ou "DM"; em Call of Cthulhu, da Chaosium, a palavra utilizada é "Keeper" (Guardião) - mas um termo genérico é "Game Master" (Mestre do Jogo) ou "GM". Outro termo utilizado, talvez pelo peso de se usar a palavra "mestre" é "Dice Monitor" (Monitor dos Dados) (o que volta ao "DM"). Mas é preferível utilizar o termo "Mestre do Jogo", ou só Mestre, (mais genérico) o termo separa esta pessoa dos demais jogadores, que apenas irão interpretar em cima do que o Mestre lhes disser. É responsabilidade do Mestre, saber as regras de um RPG em particular, ou o que será utilizado durante o jogo, para que ele ou ela possa resolver qualquer dúvida que apareça. Desta maneira, quando um jogador rola os dados para determinar se a bala acertou seu alvo, o Mestre está lá para garantir que nenhum argumento irá alterar o resultado, e para que os jogadores não criem "atrito" entre si por causa do resultado. O "trabalho de Mestre" requer uma pessoa madura, consciente e experiente.

Conseqüentemente, isto significa que ser o Mestre vai além de apenas ser o mais velho, ou o que conhece mais as regras. É por isso que não é incomum encontrar alguém de 15, 16 anos mestrando para jogadores de 11 a 17 anos de idade, ou até mais velhos. Geralmente os grupos de RPG se concentram por idade, formando grupos de 11 a 17 anos, e grupos de à partir de 18 anos. Mas isso tende a variar muito.

Interpretação Coletiva: em qualquer RPG, é trabalho do Mestre criar um ambiente em que todos irão participar. A decisão sobre o tipo de ambiente (ou gênero) e qual aventura irá se desenrolar, geralmente é feita com a opinião de todos

os jogadores. Mas todo o resto do trabalho geralmente cabe ao Mestre decidi-las, lugares, pessoas e eventos com os quais os jogadores deverão interagir.

O que o jogador faz: parece que há bastante trabalho envolvido quando se fala no Mestre, mas é justamente por causa disso que ele é o Mestre! Ele deve colocar as regras, facilitar o andamento do jogo, mediar os argumentos e discussões, criar ganchos para a aventura e um enredo que irá ser interessante, ou seja, ele deve criar “todo o ambiente do jogo”. É por isso que a pessoa que assume este papel precisa ser madura, sensata e experiente. Se o Mestre não estiver gostando de assumir o papel de Mestre, isso irá ficar claro e desagradará a todos os jogadores. Mas não pense que os jogadores não fazem nada enquanto o Mestre faz todo o trabalho pesado. Longe disso. Os jogadores precisam ter um conhecimento do sistema de jogo, suas regras e as variações que serão utilizadas pelo Mestre. É também dever dos jogadores se comportarem de uma maneira madura e responsável, e não como uma criança que insiste em dizer "Não! Você errou! Eu ganhei!" (No RPG, isto é equivalente ao Mestre tomar uma decisão que é contrária aos desejos do jogador). E enquanto o Mestre está criando os NPCs, lugares e eventos da ambientação proposta, os jogadores precisam criar o personagem fictício com quem eles irão jogar. Em sua grande maioria, todos os RPG têm regras diferentes para a criação destes personagens, os chamados Players Characters ou “PCs”. Em alguns jogos é preciso rolar os dados para determinar a personalidade e as habilidades deste personagem, enquanto que em outros o jogador precisa gastar um número pré-determinado de "pontos" para "comprar" habilidades e características que farão este personagem melhor do que o normal. Alguns jogos combinam as duas técnicas, e outros requerem que o personagem seja baseado em outros pré-criados, com mínimas modificações para torná-lo diferente dos outros personagens baseados neste mesmo exemplo. Entretanto, uma coisa que a maioria destes métodos tem em comum é o “ato” dos jogadores de definir seu personagem, sua história e personalidade, ato este conhecido no RPG como “background” que em português significaria “descrever o passado do personagem”.

Colocando tudo isso junto: o Mestre tendo criado o ambiente e o cenário em que tudo se desenvolverá, as situações e o gancho para uma aventura, e os jogadores terem decidido seus personagens, está tudo pronto para começar o jogo.

Com o jogo iniciado, o Mestre atua como um diretor, direcionando as ações que acontecerão sobre a aventura criada por ele, e cada jogador atua como diretor

do seu próprio personagem, determinando suas ações e reações baseadas na personalidade e na história agregada ao seu personagem, qual serão suas atitudes quando confrontado com as situações criadas pelo Mestre. A junção dos jogadores atuando como diretores de seus personagens, e o mestre atuando como mediador contador de histórias, ator e diretor, é que forma todo o Role Play. Uma vez que o jogo inicia, todo o jogo atual se forma na imaginação dos jogadores e do Mestre (Ninguém realmente age físico ou psicologicamente durante o jogo, a não ser em exceções que podem ocorrer durante momentos empolgantes do jogo). O Mestre narra à aventura e assume o papel dos personagens que foram criados por ele, os chamados "NON-Player Characters" ou "NPCs", estes irão aparecer ao longo da história. E o jogador, por sua vez, reage com o que o Mestre descreveu.

## 2.5. TIPOS DE RPG (SISTEMAS)

Existem diversos tipos (ou gêneros) de RPG hoje em dia. Mas a maioria deles pertence a um dos tipos abaixo, ou à combinação de algum deles. O RPG Shadowrun, por exemplo, é uma combinação de Fantasia e Cyberpunk:

- **Fantasia** - Ambientação num mundo imaginário que geralmente é parecido com a Terra, na época medieval, utilizando frequentemente elementos da mitologia Grega e Romana. Os personagens são geralmente homens de espada, magos e elfos, sempre encarregados de encontrar algum tesouro ou resgatar alguém de alguma criatura do mal.
- **Horror** - Ambientação num mundo imaginário recheado de terríveis criaturas, que parecem ter saído dos filmes de horror. Os personagens são geralmente pessoas comuns tentando impedir que um reinado de horror domine o mundo. Geralmente ambientado num período de tempo entre 1890 e os dias atuais.
- **Supers** - A ambientação gira em torno de tudo aquilo que você encontra em gibis, com super-heróis e seus inúmeros super poderes. Geralmente utiliza a época atual como cenário. Os personagens são super-heróis que precisam impedir que o mal vença e conquiste o mundo.

- **Space** - Ambientação num futuro muito, muito distante. Os personagens são humanos, aliens ou robôs que geralmente estão "explorando novos mundos". Ou eles são heróis combatendo o império do mal.
- **Cyberpunk** - Ambientação num futuro próximo, onde enormes corporações dominam os governos e todo o dinheiro são créditos. Os personagens são humanos, geralmente melhorados pela adição de implantes cibernéticos. Alguns personagens vivem para tornar o mundo um pouco melhor, o que lhes põe em confronto com as grandes corporações. Outros apenas lutam para sobreviver.
- **Steampunk** - A ficção steampunk se foca mais sobre a tecnologia real, teórica ou cinemática da era vitoriana (1837-1901), inclusive motores a vapor, aparelhos mecânicos, e a Máquina diferencial. Apesar de muitas obras steampunk serem ambientadas em cenários vitorianos, o gênero tem se expandido até para cenários medievais e geralmente passeia pelos domínios do terror e da fantasia. Várias sociedades secretas e teorias conspiratórias são geralmente apresentadas, e alguns steampunks incluem elementos significativos de fantasia. Além disso, há frequentemente influências lovecraftianas, ocultistas e góticas.
- **Velho Oeste** - Ambientação no histórico mundo de cowboys e índios. Os personagens geralmente são delegados perseguindo foras da lei ou vice-versa.
- **Militar** - Ambientado em uma das muitas guerras de nosso mundo, geralmente nas mais atuais, como a 2ª Guerra do Mundo, Coréia ou Vietnã, mas podem ser outras. Os personagens são soldados tentando cumprir suas missões em busca da derrota do inimigo.
- **Pós-Holocausto** - Uma ambientação não muito comum, num mundo destruído por guerras nucleares. Os personagens podem ser humanos, mutantes, ciborgues ou robôs, geralmente encarregados de explorar as ruínas de antigas cidades.

## 2.6. TIPOS DE DADOS

Para definir quem errou e quem acertou (como mencionado anteriormente) é utilizada uma ficha onde se tem anotado os Atributos, as Habilidades, as Perícias e

as Magias, ou seja, tudo a respeito do que o personagem pode ou não fazer e isso, é definido através dos dados. Existem sete tipos de dados:



Figura 02: D4 ou dado de quatro lados.  
**Fonte:** Acervo Pessoal. (ano desconhecido).



Figura 03: D6 ou dado de seis lados.  
**Fonte:** Acervo Pessoal. (ano desconhecido).



Figura 04: D8 ou dado de oito lados.

**Fonte:** Acervo Pessoal. (ano desconhecido).



Figura 05: D10 ou dado de dez lados.

**Fonte:** Acervo Pessoal. (ano desconhecido).

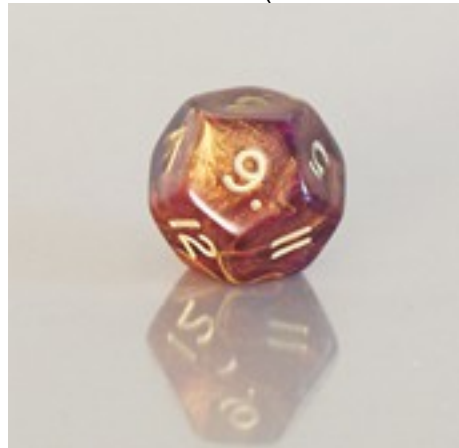


Figura 06: D12 ou dado de doze lados.

**Fonte:** Acervo Pessoal. (ano desconhecido).

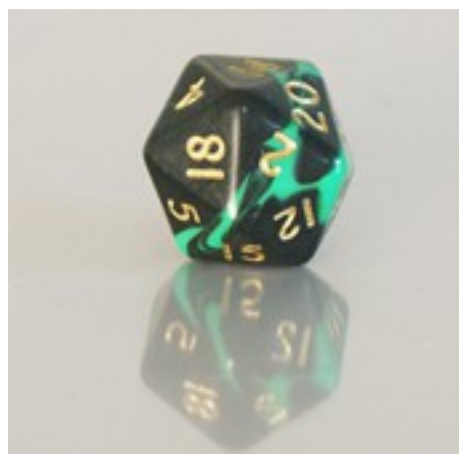


Figura 07: D20 ou dado de vinte lados.

**Fonte:** Acervo Pessoal. (ano desconhecido).



Figura 08: D100 ou dado de cem lados.  
**Fonte:** Acervo Pessoal. (ano desconhecido).



Figura 09: Conjunto de dados.  
**Fonte:** Acervo Pessoal. (ano desconhecido).

Com este conjunto de dados o mestre e os personagens podem ver quem acertou ou errou de acordo com os resultados dos dados, dependendo do sistema e da dificuldade do teste determinada pelo mestre, e também determinar as habilidades dos personagens, o D100 não é tão usado pelos jogadores de RPG, ele é considerado inviável pelo alto nível de dificuldade na sua interpretação.

Agora que conhecemos um pouco melhor o RPG e suas características, podemos prosseguir com este trabalho, explanando a respeito da teoria Junguiana, que será abordada no próximo capítulo através dos conceitos de Projeção e Persona.



### 3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Agora que conhecemos um pouco mais a respeito do RPG, é chegada à hora de explorarmos o “mundo da Psicologia”. Baseado nas informações obtidas até aqui, pude verificar que dentre todas as teorias que conheço a que melhor se encaixa no contexto deste trabalho é teoria de pesquisa Junguiana, através dos conceitos de Projeção e Persona.

#### 3.1. TEORIA JINGUIANA

Para Jung apud Whitmont (2006), as pessoas se classificam em dois tipos, as extrovertidas e as introvertidas, ou seja, cada indivíduo pode ser caracterizado como sendo orientado para seu mundo exterior ou interior. O introvertido tem sua energia de vida naturalmente direcionada para seu mundo interno, em quanto o extrovertido tem sua energia direcionada e focalizada no mundo externo. Dentro deste contexto Jung fala sobre o inconsciente coletivo, para Jung (1973), o inconsciente coletivo é como o ar, que é o mesmo em todo lugar, é respirado por todo o mundo e não pertence a ninguém. Seus conteúdos, chamados Arquétipos, são condições ou modelos prévios da formação psíquica em geral.

Os Arquétipos são estruturas psíquicas, porções da própria vida, imagem integrada e ligada ao indivíduo através de uma ponte de emoções. As principais estruturas da personalidade são arquétipos, o Ego, a Persona, a Sombra, a Anima (nos homens), o Animus (nas mulheres) e o Self.

Para Jung o Self tem dois significados, primeiramente ele nos fala que Self é a totalidade da psique, depois que o Self é como um centro organizador do Ego. O Ego e a consciência são distintos, mas um depende do outro, para Jung diferentemente de Freud, Ego é um “complexo” composto de elementos mentais que se apoia nos cinco sentidos, uma síntese das várias ‘consciências do sentido’, na qual a independência de cada consciência separada está submersa na unidade de

Ego dominante, por isso o termo usado por Jung de um “ego-consciência”. O ego não é representante exclusivo do ser humano.

O complexo de Ego exerce sua própria influência energética, e muitas vezes sem considerar o equilíbrio psíquico total, ele tende a se comportar como se fosse a única estrutura psíquica central.

Com tudo Jung apud Whitmont (2006, p.208):

“... visto que o Ego é apenas o centro do meu campo de consciência, ele não é idêntico a totalidade da minha psique, é apenas um complexo entre outros complexos. Por isso que discrimino entre Ego e Self: o Ego é o sujeito da minha consciência, enquanto o Self é o sujeito da minha totalidade; conseqüentemente, ele também inclui o inconsciente...”. “O Ego é o único conteúdo do Self que de fato conhecemos. O Ego individual sente a si mesmo como o objeto de um sujeito desconhecido e super. ordenado.”

### 3.2. PERSONA E PROJEÇÃO

**PERSONA:** Persona é um termo latino, que se refere a uma “mascara” utilizada por atores em rituais solenes na antiguidade. O uso deste termo é empregado para caracterizar as expressões do impulso arquetípico para uma adaptação a realidade exterior e a coletividade. (WHITMONT, 2006).

Por tanto a Persona nada mais é do que a máscara que utilizamos no palco da vida. A Persona representa o arquetípico da adaptação, uma vez que, quando crianças, nosso papel social é determinado pelas expectativas das nossas figuras paternas. Uma criança tende a se comportar de modo que receba a aprovação dos pais e dos avós. Este é o primeiro passo para a formação do Ego.

A Persona começa a se formar a partir dos julgamentos de valor, código moral e do comportamento cultural e coletivo, do modo que são expressos e transmitidos pelos nossos pais, ou seja, na infância as exigências dos nossos pais e as exigências da sociedade são idênticas, ou seja, nosso Ego e nossa Persona são parecidos, e de acordo com que se dá o desenvolvimento psicológico adequado, é necessário que ocorra a diferenciação do Ego e a Persona, isso significa que temos que nos tornar indivíduos conscientes de nós mesmos, enquanto indivíduos separados das exigências externas feitas em relação a nós. Temos que desenvolver um senso de responsabilidade, de capacidade, de julgamento, não necessariamente idênticas ao padrão exigido pela sociedade, mas mantendo estas características culturais (tem de ser dada sua devida importância), mas com um toque de

individualidade, pois “estas máscaras” são como roupas que podemos tirar e trocar, se esta máscara “grudar” (se sua Persona for mais forte, te dominar, e você deixar de lado sua individualidade) em nós é bem provável que estamos doentes.

Temos que nos adaptar com as exigências culturais e coletivas em conformidade com nosso papel social, e ainda ter nossa individualidade, ou seja, sermos nós mesmos. Temos que ter um equilíbrio entre nosso Ego e nossa Persona, pois se este equilíbrio for quebrado, e nós nos deixamos levar pelas exigências culturais e coletivas, criaremos um “Pseudo-Ego”, ou seja, uma falsa personalidade que se baseia na imitação estereotipada, além de ser rígido e frágil. Este Pseudo-Ego pela falta de energia psíquica para mantê-lo firme, e como ele se encontra totalmente separado das intenções do Self, ele está sujeito a pressões que vêm de dentro (do mundo interno), pois não consegue ajustar-se ao equilíbrio interno, e quase sempre estará beirando a psicose.

A Persona tem seu equilíbrio com a Sombra (são opostos), eles se complementam; quanto mais clara a Persona mais escura a Sombra, quanto mais a pessoa estiver identificada com seu grande e heroico papel social, e quanto menos este for representado e reconhecido como um papel, mais escura e negativa será a individualidade genuína da pessoa, por outro lado preocupações excessivas com a Sombra (com o lado “mau”), podem acarretar uma Persona negativa e infeliz, essa Persona negativa será montada de forma inflexível e no comportamento primitivo e compulsivo.

A Sombra é o arquétipo do inconsciente pessoal, e é a parte da personalidade que foi rejeitada ou reprimida em benefício do ideal de Ego. Como tudo no inconsciente é projetado, encontramos a Sombra na Projeção, esta é a nossa visão de outra pessoa, é comum a Sombra aparecer como uma personalidade inferior, mas sempre que houver uma Sombra positiva, esta surge quando apresentamos a tendência a nos identificarmos com as nossas “qualidades negativas” e reprimir as positivas.

**PROJEÇÃO:** Jung coloca a projeção em uma concepção própria no inconsciente, diferentemente do termo de projeção utilizado por Sigmund Freud. Para Jung a Projeção é uma transferência inconsciente, (imperceptível e involuntária) de um fato psíquico e subjetivo (não material), para um objeto exterior (material).

Jung apud Franz (1997, p.10;11 ):

“... há um gancho no objeto no qual o individuo pendura a sua projeção, como um casaco em um cabide. Dificilmente uma pessoa atrela a imagem de um objeto com outro que não tenha nada familiar ou parecido com um conteúdo a ser projetado.”

Ou seja, a projeção esta ligada a imagem que se tem de alguma coisa, pessoas ou objetos ligados a sentimentos, que podem ser negativos ou positivos, sendo que as projeções positivas elevam a super valorização do objeto ou da pessoa que recebe a projeção, diferentemente das negativas.

Quando um conteúdo inconsciente é visto como parte do sujeito, e não mais como parte do objeto sobre o qual estava projetando, o seu aspecto ainda desconhecido aparece novamente projetada, após um período de latência no inconsciente, sobre outro objeto, isso é denominado como deslocamento de projeção.

A Projeção pode ser dividida em Ativa e Passiva. A Projeção Passiva é a empatia inconsciente (faz parte do principio de Eros), e forma a base de todos os relacionamentos sociais, e a Projeção Ativa é o contrario (faz parte da esfera de Logos), pois esta ligada ao conhecimento ou ao juízo, através do qual nós nos distinguimos dos outros, na prática os dois princípios podem se interpenetrar facilmente.

O próximo capítulo aborda a metodologia de pesquisa, considerada ideal para o desenvolvimento deste trabalho.

#### **4. METODOLOGIA**

Para a elaboração deste trabalho foi realizada uma pesquisa do tipo bibliográfica, em publicações pertinentes ao tema proposto; foram utilizadas diversas fontes de pesquisa, como por exemplo, livros de autores conceituados, artigos publicados na internet, materiais de acervo pessoal, entre outros.

Baseados nesses estudos comecei a realizar testes em jogadores reais jovem de 09 a 22 anos, com RPG de sistema supers, adicionando conteúdos reais de fichar e interpretações.

## 5. DISCUSSÃO

Este capítulo terá o intuito de confrontar de forma clara e objetiva os conceitos básicos de RPG e também os conceitos teóricos Junguianos de Persona e Projeção que foram as bases teóricas de sustentação deste trabalho, a fim de analisar a viabilidade da aplicação do RPG em sessões de terapia grupal.

RPG: Um jogo pouco conhecido (por causa da tecnologia, os vídeo games vêm substituindo cada vez mais os jogos de tabuleiro. Passamos a deixar que estes imaginem por nós, o RPG é uma “tentativa de deixar que a imaginação flua naturalmente sem a influência direta da tecnologia” onde as pessoas têm um “espaço” para se entregar à imaginação sem fronteiras), que pode ser um modo de divertir, ensinar e ajudar as pessoas. Ele é um jogo de interpretação que requer muita imaginação, onde você representa seu personagem e tenta resolver problemas e mistérios propostos pelo mestre.

PERSONA E PROJEÇÃO: Persona: é a nossa máscara de representação social, ou seja, nossa resposta as exigências coletivas e culturais perante a sociedade (como “eu” me mostro à sociedade), são as características mais próximas do ideal de Ego. Projeção: é uma transferência inconsciente, imperceptível e involuntária de um fato psíquico e subjetivo não material, para um objeto exterior material.

Acredito que a primeira fase que dá início a este processo seja o psicodiagnóstico, que deverá ser realizado para verificar se há necessidade do encaminhamento do paciente para a terapia grupal, após esta a segunda fase seria a realização de uma entrevista individual com os pacientes encaminhados, a fim de conhecer melhor os “membros do grupo” e os motivos e/ou queixas que os trouxeram até ali, a terceira e última fase seria o início da aplicação da técnica. Na técnica o psicólogo assume o papel de mestre, ele deverá explicar o jogo e fazer o

enquadre; que neste caso lhe caberá não apenas esclarecer os horários e as regras da terapia, mas também as regras da nova técnica (o jogo) como um todo.

Após a realização do enquadre, irá ocorrer à escolha do enredo da história, o que será feito de maneira conjunta entre o mestre e os membros do grupo (um enredo só é escolhido se houver o consenso de todos do grupo). O enredo poderá ter um cenário diversificado, como por exemplo, medieval, cyber punk, futurista, entre outros, isso por que todo e qualquer contexto pode se tornar enredo de uma história. Com o enredo da história definido, nosso próximo passo será à criação dos personagens, estes irão variar de acordo com o cenário escolhido, uma vez que cada cenário tem um leque de personagens que podem ser criados. Com a ajuda do mestre, cada indivíduo irá anotar informações específicas (atributos físicos e mentais, habilidades, magias, etc.) de seu personagem em uma espécie de formulário, chamado de “ficha de personagem” (apêndice A), quando esta for finalizada, cada membro do grupo irá escrever e contar a história do seu personagem aos demais, explanando a respeito de suas origens e suas características, (o porquê delas) estando elas na ficha ou não. Mas para inventar as características do personagem, o jogador terá de pensar em uma razão, um porque de seu personagem ter tais características. Se o jogador decidir, por exemplo, que seu personagem, tem medo de barcos, ele precisará explicar a razão desta característica, como por exemplo, decidir que o personagem caiu de um barco quando era criança e tem medo de barcos desde então. O Psicólogo poderá interferir na história contada pelo indivíduo, (através de perguntas) se ele julgar necessário, ou se ele notar que o mesmo esqueceu-se de alguma informação que seja julgada importante.

Entretanto, uma coisa muito importante deve ser levada em consideração nesta técnica, cabe a cada jogador definir seu personagem e a personalidade do mesmo. Se ele será um paladino da paz ou um guerreiro brutal, como Conan? Se o personagem é educado ou rude? Limpo ou sujo? Se ele fala normalmente ou não? Nenhum jogador se forçado a assumir um personagem cuja personalidade não foi escolhida por ele (por isso, se o jogador joga com personagens cheios de armas, e que adoram chutar gatos na rua e atirar pedras nos carros é porque o jogador escolheu isso, e não porque as regras do jogo impuseram isso a ele).

No final de cada sessão, o “mestre” abre um espaço para que os membros do

grupo possam discutir e comentar a respeito da sessão, o que acharam a respeito do “jogo”, do desempenho do grupo, do seu próprio desempenho, comentários sobre a história, e também sugestões para melhoria da mesma. É de extrema importância que haja este momento para que os jogadores tenham a liberdade de se expressar, de dar palpites e fazer comentários.

O grupo criará um vínculo entre os membros, que poderá existir dentro e fora da sessão, isso vai depender exclusivamente dos membros do grupo. No início este vínculo será criado de acordo com a história que estará sendo narrada, uma vez que no início do “jogo” cada personagem tem sua própria missão, e ao longo do enredo da história é o que acontece o encontro dos personagens, este é outro fator importante no grupo, a maneira com que os indivíduos irão se relacionar entre si.

O “mestre” nomeará a cada sessão um líder no grupo, este ficará responsável pelas ações do grupo. Poderemos analisar através disso as reações do líder e do grupo sob efeitos de liderança (todos terão uma chance de ao menos uma vez, liderar o grupo). Os desafios são outro ponto importante, pois estes vão ser dados pelo mestre, para verificar o nível de interação do grupo.

Os dados a serem analisados após cada sessão serão: o cenário, as fichas de personagem (identificação da projeção que o indivíduo estabelece para com o personagem, pois cada personagem é um tipo de persona que o paciente assume perante os outros e perante a si mesmo, afirmando ou negando características próprias ao projetando no personagem), a interação dos indivíduos no grupo durante a sessão, como se comunicam e se tratam. Cada um destes dados nos dará características específicas dos indivíduos do grupo, que deverão ser confrontadas com as entrevistas individuais realizadas previamente, com estes dados podemos analisar as personas de cada indivíduo, enxergar qual seu papel social que seu personagem assume no grupo e que o mesmo consegue se desgrudar deste papel ou não, e qual as projeções que ele faz da sua sombra sobre o personagem, esses dados são analisados, e o mestre dá um “feedback” para cada indivíduo. É um “feedback” para o grupo, sobre todas as percepções que o mestre teve do grupo em cada sessão.



## 6. CONCLUSÃO

As minhas hipóteses iniciais se mostraram ao longo do trabalho totalmente satisfatórias, e meus objetivos alcançados, mas meu principal objetivo de apresentar o RPG para que futuramente novas pesquisas possam ser feitas e a melhorias desta nova técnica.

Nos RPG como Supers (do sistema Daemon) pode ser analisado pelas características dos poderes escolhidos como já explicado neste trabalho o cenário de Supers e o senários de heróis com poderes como as histórias em quadrinhos do Superman e Batman, e a escolha dos poderes nos dará traços da personalidade, os poderes são como os símbolos que tem seus significados.

Este trabalho tem seu limite nas questões individuais, ainda seria uma técnica pode ter sua eficiência em um atendimento individual, empregando as ferramentas de modo correto, e adaptar os conceitos para o individuo de como ele age em certas situações através do jogo.

Esta é uma técnica de terapia de grupo que visa à interação dos indivíduos dentro de um grupo sob a ótica de diversas situações, relacionadas as escolhas tomados pelo personagem do individuo, pois as quais estará ligada as suas projeções da persona e da sombra dependendo da intensidade da historia.

Existem várias técnicas de terapia em grupo, contudo há ainda muito a se pesquisar, muitos estudos ainda se fazem necessários em relação à acolhida dada ao individuo, a fim de que este possa se sentir todas às vezes mais à vontade na presença do psicólogo, e o RPG, em minha opinião, pode ser uma destas técnicas, sendo uma ferramenta de terapêutica e uma ferramenta complementar da terapia individual confirmando na convivência com o grupo as vivencias e os comportamentos do individuo fortalecendo ou não o diagnostico da terapia individual.

## REFERÊNCIAS

DAEMON EDITORA. **O que é RPG.** Daemon Editora On-line, 2010. Disponível em <http://www.daemon.com.br/home/index.php/o-que-e-rpg/>

DEBBIO, Marcelo Del. **Supers:** Super-heróis para Role playing game. 02. ed. São Paulo: Daemon, 2003. 110 p.

FADIMAN J, FRAGER R. **Teorias da Personalidade.** São Paulo, Ed. Harbra, 1986. pp. 53-55, 57.

RPG ONLINE. **O que é RPG.** Portal do RPG On-line. Disponível em [http://www.rpgonline.com.br/o\\_que\\_e\\_rpg.asp](http://www.rpgonline.com.br/o_que_e_rpg.asp)

TESSARI OI. **O que é Psicoterapia?** Ajuda Emocional.com. 2010. Disponível em <http://ajudaemocional.tripod.com/rep/index.htm>

VON FRANZ, Marie Louise. **Reflexos da Alma:** Projeção e recolhimento interior na psicologia de C.G. Jung. 12. ed. São Paulo: Cultrix, 1988. 226 p.

WHITMONT, Edward Christopher. **A busca do símbolo:** conceitos básicos de psicologia analítica. 12. ed. São Paulo: Cultrix, 2006. 301 p.

## BIBLIOGRAFIA

- ANDRADE, L. A.; GODOY, R. M. **Opera RPG**. São Paulo: Comic Store, 2004. 208p.
- CASSARO, M. *Manual 3D&T Defensores de Tóquio 3ª Edição Revisado, Ampliado e Turbinado*. São Paulo: Trama, 2003. 144p.
- DEBBIO, Marcelo Del. **Supers**: Super-heróis para Role playing game. 02. ed. São Paulo: Daemon, 2003. 110 p.
- FADIMAN J, FRAGER R. **Teorias da Personalidade**. São Paulo, Ed. Harbra, 1986. pp. 10-12, 19-23, 53-55, 57
- FONSECA ALB, MARIANO MSS. **Desvendando o Mecanismo de Projeção**. Psicologia & m foco, Aracaju, Faculdade Pio Décimo, v. 1, n. 1, jul./dez. 2008. Disponível em [http://linux.alfamaweb.com.br/sgw/downloads/161\\_063102\\_10.pdf](http://linux.alfamaweb.com.br/sgw/downloads/161_063102_10.pdf)
- HEINSOO, Rob; MEARLS, Mike; SCHWALB, Robert. **Dungeons & Dragons: O Livro do Jogador 2**. 4º São Paulo: Devir, 2010. 224 p.
- PAULA WK. **Funções Psíquicas – Mecanismos de Defesa**. 2010. Disponível em <http://uniplac.net/~kraemerp/Mecanismos%20de%20Defesa.ppt>
- SILVA A. **Inteligência Emocional no Trabalho e Mecanismos de Defesa**. QI Escola de Educação Profissional. 2010. Disponível em <http://antigo.qi.com.br/professor/downloads/download8241.doc>
- VOLPI JH. **Mecanismos de Defesa**. Artigo do curso de Especialização em Psicologia Corporal. Curitiba, 2008. Disponível em <http://www.centroreichiano.com.br/intranetcr/especializacao/2009/M1/Aula2/INTRANET/Mecanismos%20de%20Defesa.pdf>
- VON FRANZ, Marie Louise. **Reflexos da Alma**: Projeção e recolhimento interior na psicologia de C.G. Jung. 12. ed. São Paulo: Cultrix, 1988. 226 p.
- WHITMONT, Edward Christopher. **A busca do símbolo**: conceitos básicos de psicologia analítica. 12. ed. São Paulo: Cultrix, 2006. 301 p.

## APÊNDICE A – Ficha de personagem

**SOUL EATER**

|                           |  |                    |               |                |
|---------------------------|--|--------------------|---------------|----------------|
| <b>NOME:</b>              |  | <b>RAÇA:</b>       |               | <b>CLASSE:</b> |
| <b>ARMA:</b>              |  | <b>NÍVEL:</b>      |               | <b>STATUS:</b> |
| <b>GOLD:</b>              |  | <b>EXP:</b>        |               |                |
| <b>HP:</b>                |  |                    | <b>MP:</b>    |                |
| <b>TAMASHY NO KIOMEY:</b> |  |                    | <b>TOTAL:</b> |                |
| <b>DADO DE VIDA:</b>      |  | <b>INICIATIVA:</b> |               |                |

## ATRIBUTOS: COMBATE

|      | VALOR | MOD. | BÔNUS | OUTROS |
|------|-------|------|-------|--------|
| FOR  |       |      |       |        |
| DES  |       |      |       |        |
| CONS |       |      |       |        |
| INT  |       |      |       |        |
| SAB  |       |      |       |        |
| CAR  |       |      |       |        |

## BASE DE ATK:

|           | B. B.    | FOR /       | BÔNUS | TOTAL |
|-----------|----------|-------------|-------|-------|
| CORPO A   |          |             |       |       |
| CORPO     |          |             |       |       |
| DISTÂNCIA |          |             |       |       |
|           | B.B. ATK | FOR/SAB/DES | BÔNUS | TOTAL |
| FORTITUDE |          |             |       |       |
| FÉ        |          |             |       |       |
| EVASÃO    |          |             |       |       |

**HABILIDADES**

| <b><u>HABILIDADES</u></b> |  |  |  |
|---------------------------|--|--|--|
|                           |  |  |  |
|                           |  |  |  |
|                           |  |  |  |
|                           |  |  |  |
|                           |  |  |  |
|                           |  |  |  |
|                           |  |  |  |
|                           |  |  |  |
|                           |  |  |  |
|                           |  |  |  |
|                           |  |  |  |
|                           |  |  |  |
|                           |  |  |  |
|                           |  |  |  |
|                           |  |  |  |
|                           |  |  |  |
|                           |  |  |  |
|                           |  |  |  |
|                           |  |  |  |
|                           |  |  |  |
|                           |  |  |  |

Fonte: Acervo Pessoal (ano desconhecido)