

Dossiê

Metodologias para
análise de narrativas
midiáticas

tríade
comunicação, cultura e mídia

Imaginação Ativa, individualização e narrativas de role-playing

Sarah Lynne Bowman

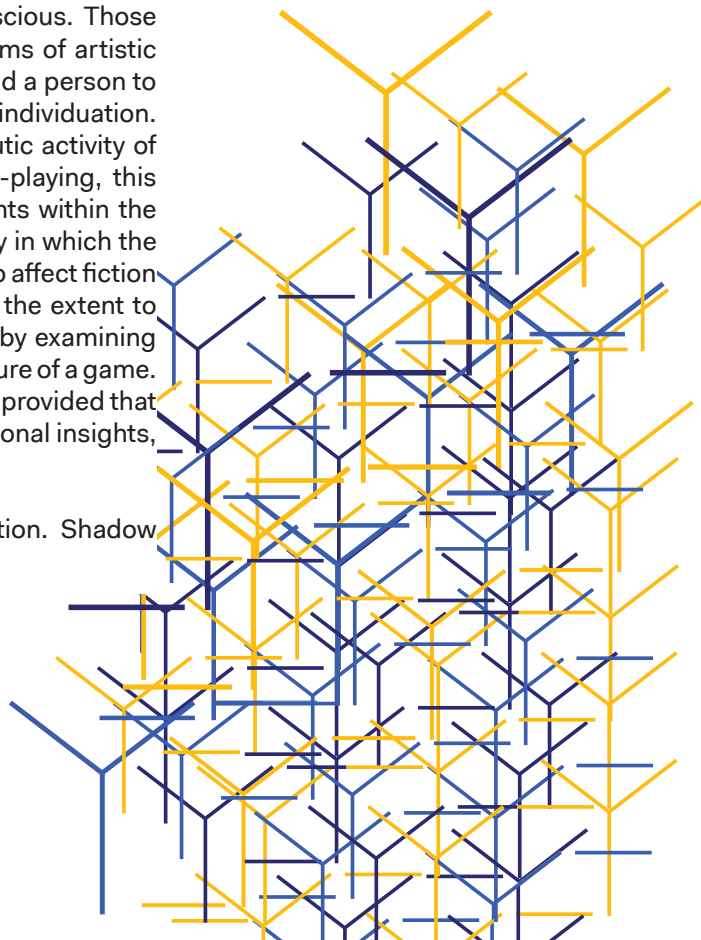
Doutora em Artes e Humanidades pela University of Texas at Dallas. Professora adjunta do Austin Community College. Contato com a autora: singingyoutoshipwreck@hotmail.com

Resumo: Este artigo examina os processos psicanalíticos de imaginação ativa e individuação, de Carl Jung, a partir das perspectivas interdisciplinares dos estudos de role-playing, da psicologia junguiana e terapia do drama. Para Jung, a imaginação ativa é um processo pelo qual a pessoa engaja-se em uma exploração despertadora, criativa de sua própria psique por meio do jogo livre de fantasia, da narrativa, e do diálogo com diferentes "personagens", que representam arquétipos do inconsciente coletivo. Estas fantasias são frequentemente registradas como palavras, imagens, ou outras formas de expressão artística. Este confronto com o inconsciente pode levar uma pessoa a tornar-se um Eu mais equilibrado e unificado, um processo conhecido como individuação. Conquanto observe as diferenças entre a atividade solitária, terapêutica da imaginação ativa e a atividade social e de diversão do role-playing, este artigo postula que o processo de Jung revela importantes percepções dentro da natureza da criatividade. Um jogo de role-playing é uma atividade interativa em que os jogadores representam personagens em uma narrativa, tendo liberdade para afetar a ficção de acordo com sua criatividade e escolhas. Este artigo explora até que ponto a imaginação ativa correlaciona-se com a atuação no role-playing, examinando o potencial para trabalho de sombra e individuação dentro da estrutura de um jogo. A individuação é possível após o engajamento em um jogo criativo, desde que os participantes julguem o processo valioso e ganhem percepções pessoais por meio de posterior reflexão.

Palavras-chave: Role-playing. Jung. Imaginação ativa. Individuação. Trabalho de sombra.

Abstract: Active Imagination, individuation, and Role-playing narratives. This article examines Carl Jung's psychoanalytic processes of imagination and individuation, from interdisciplinary perspectives of role-playing, of Jung's psychology and drama therapy. For Jung, active imagination is a process by which the person engages in an awakening, creative exploration of his own psyche through free play of fantasy, narrative, and dialogue with different "characters" representing archetypes of the collective unconscious. Those fantasies are usually registered as words, images, or other forms of artistic expression. Such confrontation with one's unconscious may lead a person to become a more balanced and unified Self; a process known as individuation. Though observing the differences between the lonely therapeutic activity of active imagination and the social entertaining activity of role-playing, this article postulates that Jung's process reveals important insights within the nature of creativity. A role-playing game is an interactive activity in which the players represent characters in a narrative, having the freedom to affect fiction according to their creativity and choices. This article explores the extent to which active imagination correlates with acting in role-playing by examining the potential for shadow work and individuation within the structure of a game. Individuation is possible after the engagement in a creative play, provided that the participants judge it a valuable process, and gain some personal insights, by means of further reflection.

Keywords: Role-playing. Jung. Active imagination. Individuation. Shadow work.



1 Introdução

Enquanto que a prática do *role-playing* é examinável de muitas perspectivas disciplinares, algumas das abordagens mais intrigantes surgem das teorias de Carl Jung (1875-1961). A psicologia junguiana examina a relação entre os aspectos conscientes e inconscientes da mente, enfatizando os sonhos, as fantasias e os símbolos. Em particular, Jung era fascinado pelo modo como as pessoas encontram significado por meio da interação com os símbolos, quer estas imagens guardem significado pessoal, quer conectem-se a um grande sistema de significado, tal como a mitologia. Evocando o conceito de Platão sobre as formas ideais, Jung acreditava que certos símbolos guardavam significado universal através do tempo e do espaço e eram herdados pela evolução. Ele se referia a estes “remanescentes arcaicos” como arquétipos.

Embasando-se em trabalhos anteriores (BOWMAN, 2012), este artigo examinará os processos da psicologia analítica de Jung quanto à imaginação ativa e à individuação, a partir das perspectivas disciplinares de estudos de *role-playing*, à psicologia do inconsciente e à terapia do drama. Para Jung, a imaginação ativa é um processo em que a pessoa se engaja em uma exploração despertadora e criativa de sua própria psique por meio da fantasia e da narrativa, dialogando com diferentes “personagens” que representam arquétipos do inconsciente coletivo (SHAMDASANI, 2009, p. 209). Estas fantasias frequentemente são registradas como palavras, imagens ou outras formas de expressão artística. De acordo com Jung, este confronto com o inconsciente pode levar a pessoa a tornar-se um *self* mais equilibrado e unificado, um processo conhecido como individuação. O objetivo deste artigo é determinar até que ponto a imaginação ativa correlaciona-se à participação em *role-playing* games (RPG) de diversão, bem como examinar o potencial à individuação dentro do esquema de um jogo. Um RPG é um processo interativo em que os jogadores representam personagens em uma narrativa, tendo um grau de atividade que afeta a ficção de acordo com sua criatividade e escolhas (MONTOLA, 2008, p. 23).

De início, surgem algumas diferenças significativas entre a imaginação ativa e o *role-playing*. A imaginação ativa geralmente é um processo solitário e interno; enquanto que o *role-playing* tecnicamente ocorre dentro de uma diegese subjetiva da própria consciência do jogador-personagem (POHJOLA, 2004); a natureza social da atividade a distingue de outros empreendimentos criativos tais como a escrita literária e a dramaturgia, pois geralmente ocorre entre dois ou mais jogadores. Além disso, na imaginação ativa de Jung, a pessoa que participa do diálogo é a primeira identidade individual do participante, não um personagem imaginado. Portanto, o diálogo que ocorre em imaginação ativa, enquanto ainda tecnicamente “imaginário”, ocorre entre a própria pessoa e estes personagens arquetípicos, o que significa que existe menos distância entre o participante e a ficção.

Assim, a imaginação ativa pode ser uma prática mais de confronto do que o *role-playing* por diversão, pois que oferece menos que um esquema de “jogo” por meio do qual interpretar estas interações narrativas. As intenções por trás das duas atividades também são diferentes,

pois o processo de Jung é especificamente direcionado a propósitos terapêuticos, enquanto que o *role-playing* foca na diversão; qualquer impacto terapêutico constitui-se em objetivo subjacente ou não é considerado importante por muitos jogadores, o que limita o potencial para individuação, como resultado destas explorações narrativas.

A despeito destas distinções, sugiro que o processo de Jung revele uma importante percepção à natureza da criatividade, particularmente por engajar-se ao arquétipo e por criar novos personagens que oferecem percepções surpreendentes, que de outra forma, haveriam permanecido ocultas aos participantes. Muitos jogadores de *role-playing* discutem o potencial desta mídia em termos terapêuticos (BURNS, 2014), educacionais (BOWMAN, 2010, 2014a; ANDRESEN, 2012; LOS ANGELES, 2016), ou qualquer outro impacto transformativo (BOWMAN, 2010). Jogadores frequentemente relatam haver aprendido novas habilidades ou novas percepções de seus personagens ou por meio da participação no mundo ficcional (BOWMAN, 2010; BELTRÁN, 2012; LOS ANGELES, 2016). O jogo é frequentemente reputado como um excelente modo das pessoas aprenderem experimentalmente de uma perspectiva da psicologia educacional (PIAGET; VYGOTSKY). Uma visão da psicologia analítica acrescenta percepções aos benefícios do *role-playing* da perspectiva de equilibrar os diferentes aspectos da psique, trabalhando por meio de conteúdo que seria desconfortável sem a separação da ficção, e tornando conscientes, elementos do inconsciente que de outra forma permaneceriam reprimidos. Assim, o *role-playing* é entendível como uma variante da imaginação ativa que ocorre dentro de um esquema ficcional em um grupo cujo propósito é a diversão (BOWMAN, 2012; BELTRÁN, 2012; BURNS, 2014). Sob essas condições a individuação é possível, desde que os participantes julguem o processo valioso e desejem obter percepções pessoais de seu engajamento em jogo criativo por meio da reflexão após o jogo.

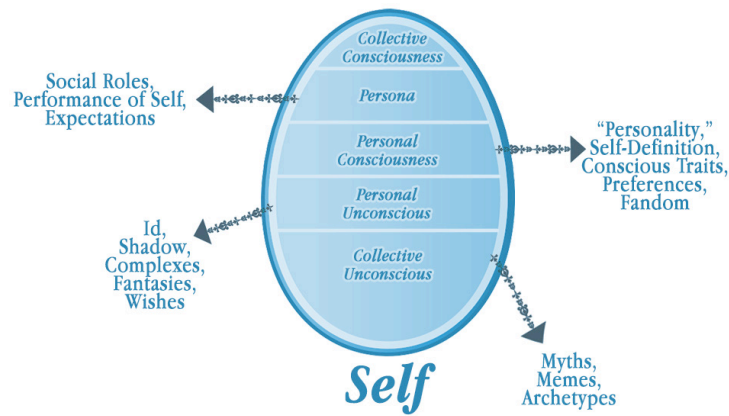
2 Uma visão panorâmica da Teoria Jungiana

Semelhantemente a outros psicanalistas, Jung acreditava que a consciência existe em camadas no interior da mente. A camada mais consciente envolve o ego, ou o “Eu”, a que as pessoas se referem quando consideram sua própria identidade. Além disso, Jung refere-se à persona, um aspecto semiconsciente da psique que representa a face externa que a pessoa representa – um papel frequentemente requerido pelas demandas da sociedade, tal como uma profissão ou uma obrigação familiar. A segunda camada constitui-se do inconsciente pessoal, que contém fragmentos da personalidade, que são específicos ao indivíduo, mas não são totalmente conscientes. Os aspectos dentro deste inconsciente pessoal podem incluir os sonhos e as recordações, mas também os complexos, que são emoções, recordações, e percepções autônomas, organizadas em torno de um tema comum. Para Jung, estes complexos formam-se cedo na vida e contém modos imprescindíveis de entender a realidade. Outro elemento inerente ao inconsciente pessoal é o que Jung chama de sombra, que contém aspectos da personalidade que a mente consciente mantém reprimidos de si, com medo de examinar. Enquanto que a

sombra pode incluir quaisquer elementos reprimidos, ela frequentemente contém faces que a mente consciente julga repugnantes, tais como os instintos considerados tabu ou outros traços antissociais.

Finalmente, a terceira camada contém o que Jung chamava o inconsciente coletivo, que contém os arquétipos universais à consciência humana. Na psicologia Jungiana, a psique recorrerá a estes arquétipos a fim de criar sistemas básicos de interpretação da realidade, incorporando-os no inconsciente pessoal, entrelaçando-os aos complexos. Por exemplo, uma pessoa pode recorrer ao arquétipo da Grande Mãe incorporado ao inconsciente coletivo, mas arquétipos são altamente complexos e frequentemente evidenciam aspectos opostos inerentes que são paradoxais e difíceis para a mente reconciliar. Portanto, somente uma pequena parte daquele arquétipo encontrará seu caminho ao inconsciente pessoal, frequentemente ligado a um complexo em torno daquele conceito particular: neste caso, a maternidade. Nesse respeito, a relação da pessoa com sua primeira cuidadora feminina, no início da vida, estará propensa a impactar o modo como ela irá compreender como as relações em geral funcionam, um instinto desenvolvido em teorias psicanalíticas posteriores de apego (BOWLBY, 1999). Por exemplo, uma figura maternal amável, mas que frequentemente se ausenta poderia desenvolver um forte complexo idealista em torno da maternidade e criar imagens na vida adulta; um complexo que pode manifestar-se no modo como o indivíduo vê parceiras românticas e outras mulheres em sua vida. Tal complexo poderia também desenvolver-se como um interesse em torno de imagens simbólicas da mulher idealizada, tais como a Virgem Maria ou Sofia, personagens do Cristianismo tradicional e da mitologia Gnóstica, respectivamente. Em contrapartida, tal complexo poderia resultar em um sistema consciente de valores no ego, baseado em certa definição de feminilidade “aceitável”, tal como uma ideologia de como é uma “boa mãe”, que serve como modelo pelo qual todas as mulheres são avaliadas. De modo semelhante, este complexo pode informar o modo como a pessoa apresenta-se ao mundo exterior, tal como uma mulher tentando representar uma versão idealizada de feminilidade baseada em sua internalização desta faceta do arquétipo. Os assim chamados elementos negativos da maternidade, tais como os aspectos de controle, manipulação, ou negligência, poderiam então ser reprimidos na sombra da pessoa, manifestando-se por meio de sonhos, fantasias, ou comportamento neurótico. O inconsciente coletivo é distinto da, mas complementar à consciência coletiva de Durkheim (2014), que constitui as crenças sociais, as convenções morais, e compartilha os valores do grupo (ver Figura 1).

Figura 1: Visualização das camadas da consciência de Jung de uma perspectiva moderna, integrando o consciente coletivo de Durkheim como a camada superior.



Fonte: Desenvolvido por Sarah Lynne Bowman. Arte de Mat Walker (2014).

Assim, para Jung, as camadas da consciência estão interconectadas e em contato umas com as outras, a despeito do grau de consciência da pessoa acerca desta interação. Na verdade, para Jung, o objetivo do processo terapêutico é as pessoas criarem um equilíbrio maior entre o seu consciente e o inconsciente. Semelhantemente a outros psicanalistas, parte desta prática inclui trazer elementos inconscientes – tais como os complexos e aspectos sombrios – à consciência por meio de análise.

Entretanto, Jung também reconheceu o alto valor da produção criativa como um método de entender melhor as operações interiores do inconsciente, particularmente um processo que ele denominou de imaginação ativa. Na imaginação ativa, a pessoa alcança um estado de criatividade relaxada em que ela começa a acessar elementos do inconsciente coletivo, tais como os arquétipos. Estes elementos podem existir na imaginação, como no caso de muitas representações artísticas ou símbolos mitológicos (VON FRANZ, 1964), mas Jung julgava-os especialmente valiosos quando eles se tornavam personagens pessoais com os quais a pessoa podia dialogar. Tais personificações arquetípicas podem assumir muitas formas. Nos próprios experimentos de Jung com a imaginação ativa, realizados de 1913 a 1916 e registrados em um tomo de inspiração medieval chamado o *Liber Novus* (o Livro Novo) – também conhecido como o Livro Vermelho (2009) – elas (as personificações) manifestam-se nas seguintes figuras: uma alma feminina ou anima, que falava com ele como um pássaro, uma humana em forma de Salomé, e uma serpente; a figura de um Velho Sábio-, personificada como Filemon, um intelectual, ou o profeta Elias etc. Estas figuras representam várias figuras arquetípicas, bem como tanto consciência quanto inconsciência em graus variantes.

Para Jung, o objetivo da imaginação ativa é colocar estas facetas da consciência em equilíbrio entre si por meio de contato. Interagir com arquétipos em particular era um método por

meio do qual os humanos podiam trazer sentido às suas vidas, o que Jung julgava especialmente importante em uma época em que a ênfase na ciência estava tomando precedência ideológica sobre os sistemas religiosos de compreensão. Conquanto Jung não se posicionasse em defesa de qualquer sistema religioso em particular, à semelhança de muitos de seus sucessores, tais como Joseph Campbell e Steven Larsen, Jung acreditava que a criação de uma mitologia pessoal era importante a que os humanos atribuíssem significado à vida. Enquanto que os arquétipos propriamente ditos tendem a ocorrer de modo intercultural em vários sistemas mitológicos, Jung defendia fortemente que as pessoas construíssem uma relação pessoal com tais símbolos. Por meio desta relação, Jung acreditava que as pessoas poderiam experimentar a individuação – um processo pelo qual a pessoa torna-se mais autointegrada, o que significa que estas camadas de consciência estão mais unificadas e equilibradas. Conquanto Jung não cresse na individuação de todas as pessoas, ele promovia esta forma de engajamento no imaginário ativo com arquétipos a fim de criar um mito pessoal e melhor se conectar com símbolos que poderiam provar-se instrutivos no transcurso da vida.

Estes mitos pessoais às vezes assumem um caráter de narrativa, tal como a própria jornada de Jung em *Liber Novus*. Ele desce ao seu próprio inconsciente, que primeiro aparece como um deserto abandonado, pois ficou em desuso devido à sua ênfase na razão consciente. Na conclusão do tomo, Jung aprendeu não apenas como cultivar frutas no deserto, mas há desenvolvido uma mitologia pessoal e um mapa do cosmos baseado amplamente em textos Gnósticos, os quais ele julga significativos e esclarecedores. Entretanto, o caminho a esta criação requer de Jung que se confronte com muitos aspectos de seu próprio inconsciente por meio da narrativa, incluindo encarar sua sombra e sombra coletiva de humanidade, bem como construir uma relação com sua “alma”, a qual posteriormente ele denomina “anima”. Assim, para Jung, o processo de individuação requeria intensa dedicação à investigação pessoal – não somente de aspectos arquetípicos que se possam julgar instrutivos, tal como uma figura endeusada, mas também de aspectos não apelativos, tal como as características negativas de determinada personalidade sombria.

3 Mitologia Pessoal e *Role-playing Games*

As investigações de Jung sobre a imaginação ativa realizaram-se no início do século vinte, em um amplo contexto de pioneirismo em psicologia, arte moderna, religião comparativa, filosofia e ocultismo. Sonu Shamdasani (2009) demonstrou que estas correntes de investigação aparentemente não relacionadas estavam em diálogo entre si durante este período, à medida que estes círculos sociais sobrepunham-se na Europa (194-224). Por exemplo, os primeiros movimentos Surrealistas e Dadaístas foram inspirados pelo valor que os psicanalistas davam aos sonhos; semelhantemente, Jung experimentou com a escrita automática popular naquela cena, que envolvia a produção de escrita a partir de uma fonte inconsciente ou supostamente sobrenatural. A dissertação de Jung examinou o fenômeno da mediunidade de uma perspectiva

psicológica e muito de sua ruptura com Freud centrou-se em argumentos quanto a se estes fenômenos espirituais têm ou não mérito psicológico (CAMPBELL, 1973). Durante a produção do *Liber Novus* entre 1913 e 1930, Jung ficou fascinado com a religião comparativa e com o Gnosticismo. O próprio livro é fortemente influenciado pelo “Assim Falou Zaratustra”, de Nietzsche; pelo “Fausto”, de Goethe; e pela “Divina Comédia”, de Dante, no tema e no conteúdo (SHAMDASANI, 2009). Jung também ficou fascinado pelo estudo do mito, uma tendência que já se fazia presente nas obras antropológicas à época, em figuras como Claude Levi-Strauss, Emile Durkheim, e James Frazer. Por exemplo, embora nem todas essas figuras concordassem quanto à natureza do mito, tanto Levi-Strauss quanto Jung enfatizaram a importância do princípio dos opostos na compreensão da mitologia, em que pelo exame de elementos paradoxais e contraditórios incorporados dentro do mesmo símbolo poderia esclarecer um significado mais profundo (GRAS, 1981).

Assim, o desenvolvimento de Jung das teorias da imaginação ativa e da individuação ocorreu dentro de um contexto específico em que uma multiplicidade de tendências convergiu em uma explosão novos pensamentos, criatividade e análises. Esta explosão foi causada, em parte, pelas mudanças ocorridas no avanço das ciências, na industrialização, e pelo aumento da secularização do mundo ocidental, bem como pela traumática influência da Primeira Guerra Mundial. Para Jung, tornou-se imperativo que as pessoas redescobrissem o significado e o propósito em uma época em que suas vidas poderiam muito bem depender disso. Entretanto, Jung também se preocupava com a influência do pensamento coletivista, como evidenciado pelo surgimento do nacionalismo beligerante. Ele sentia que a individuação era crucial, em que quanto mais os indivíduos experimentassem um entendimento pessoal de si mesmos por meio de análise profunda e engajamento com o inconsciente, menos eles sentiriam a necessidade de projetar os aspectos sombrios de seu inconsciente em relação a outros como “inimigos”. Em *Liber Novus*, por exemplo, o próprio Jung experimenta uma narrativa em que ele deve matar uma figura de herói, apenas para perceber que todos os soldados acreditam que eles são os heróis de suas próprias histórias, e que matar o herói em outra pessoa é matá-lo no *Self*. Assim, nesta parte da narrativa, Jung deve receber a sombra de toda a humanidade dentro de si, incluindo seu beligerante impulso de projetar seus medos em outros e erradicá-los. Jung concorda com o fato de que todos estes elementos existem dentro do coletivo e precisem tornar-se conscientes a fim de que se estabeleça o equilíbrio.

Desta perspectiva, as condições sociais que impulsionaram o desenvolvimento dos *role-playing games* existem dentro de boa parte do mesmo contexto que as teorias de Jung, ainda que hajam sido desenvolvidas décadas mais tarde. A ausência de uma estrutura mitológica e uma prática ritual unificada ainda permanece uma preocupação; boa parte da obra de Joseph Campbell tentou reestabelecer os significados universais que embasam os sistemas mitológicos e contextualizá-los à moderna audiência. Seu aluno, Steven Larsen (1990), levou esta ideia mais à frente, sugerindo que o engajamento pessoal em mitos e temas antigos em nossas vidas pode revigorar nosso senso de encantamento. Tanto para Campbell quanto para Larsen, a cultura

popular tornou-se um dos principais veículos para as pessoas narrativamente explorarem os ideais míticos. O “Herói com Mil Faces” de Campbell (1973) foi uma grande influência para o filme *Star Wars*, de George Lucas; que se desenvolveu em um potente universo mitológico em seu próprio direito por múltiplas gerações de audiências (CAMPBELL, 1988). Por investir os principais personagens de *Star Wars* com os princípios narrativos do “monomito”, ou jornada do herói, estes personagens modernos seguem o mesmo percurso temático de heróis de inúmeras histórias do passado, enquanto ressoando às modernas audiências por meio da mistura de ficção científica popular e temas de fantasia. Semelhantemente, Larsen louva o RPG *Dungeons & Dragons* por proporcionar aos jogadores a oportunidade de engajar-se narrativamente com criaturas mitológicas, mesmo que os jogadores propriamente não acreditem nessas coisas, que incluem “ciclopes, demônios, conjuradores de magia, padres, alquimistas, bruxas, metamorfos, e os inevitáveis dragões” (LARSEN, 1990, p. 288). Este paradoxo leva-o à revelação que “a imaginação mítica está viva e bem nos berçários de uma sociedade desmitificada” (LARSEN, 1990, p. 289). Os teóricos do *role-play* posteriormente enfatizaram os modos como esta prática pode satisfazer a necessidade do mito na sociedade moderna. Whitney “Strix” Beltrán (2012), uma psicóloga junguiana e acadêmica em *role-play*, explica que o *role-playing* ao vivo (*live action role-playing – larp*) combina uma forma de imaginação ativa, atuação do personagem e liminaridade no sentido de que é inacessível por meio de formas mais tradicionais de mídia (BELTRÁN, 2012, p. 94). Beltrán continua,

Larp é a solução Ocidental para tratar da necessidade de explorar e conectar-se com outros papéis e estados do ser físico e emocional – essencialmente, ‘viver’ o mito. Se por uma hora, uma noite, ou anos do ciclo de uma história, o larp dá poder aos jogadores para que busquem experiências que eles jamais teriam no dia-a-dia da vida (BELTRÁN, 2012, p. 95).

Craig Page (2014) amplia a base tanto de Beltrán quanto de Larsen por sugerir que os adeptos do *larp* engajam-se ao mito em três níveis distintos. Em *World Myth*, o mundo ficcional é colocado em um contexto específico com sua própria mitologia histórica, mesmo que esta mitologia seja altamente discutida entre facções no jogo (PAGE, 2014, p. 61). Ele usa o exemplo do *larp Dystopia Rising* (2008), cuja temática envolve um cenário pós-apocalíptico relacionado a zumbis, descrevendo tanto as circunstâncias imediatas, em que os personagens são sobreviventes tentando lutar contra um *Gravemind* misterioso que incessantemente produz hordas de zumbis quanto toda a mitologia em torno do que causou o apocalipse em primeiro lugar – como um resultado de um acidente nuclear.

A seguir Page descreve o “Mito Heroico”, explicando que sejam os personagens heróis ou não no sentido de Campbell, os jogadores unem-se aos personagens em uma jornada pessoal de transformação, seja “na forma de uma verdadeira busca ou na forma de uma descoberta pessoal” (PAGE, 2014, p. 63). Nesse respeito, os personagens são frequentemente considerados “heróis em suas próprias histórias” em RPGs e podem até mesmo tornarem-se lendários entre o grupo de jogo ao longo do tempo, pois as histórias em que atuam tornam-se parte da narrativa

total do jogo. Estas narrativas são frequentemente comunicadas pelos jogadores após o jogo naquilo que Page chama de “Mito do Jogador” (PAGE, 2014, p. 65). Por transmitir histórias dessa forma, os jogadores conferem status uns aos outros, louvando os feitos do caráter de cada um e as habilidades no *role-playing*. Ele afirma: “Estes jogadores, quer eles percebam ou não, têm surtido um efeito transformador sobre outros jogadores ao seu redor, não diferente das figuras arquetípicas que entram em contato com o protagonista em sua própria jornada [ficcional]” (PAGE, 2014, p. 65).

Assim, tanto para Page quanto para Beltrán, enquanto os jogadores em si mesmo não são arquetípicos, seus personagens frequentemente incorporam arquétipos, os quais, por meio do processo de imaginação ativa, podem levar à criação coletiva de mitose ao potencial de transformação pessoal por meio da individuação. Em meu ver, o grau de individuação depende fortemente do grau de reflexão entre os participantes e do grau de valor que eles atribuem às suas experiências de *role-play*, conforme explorado na seção seguinte.

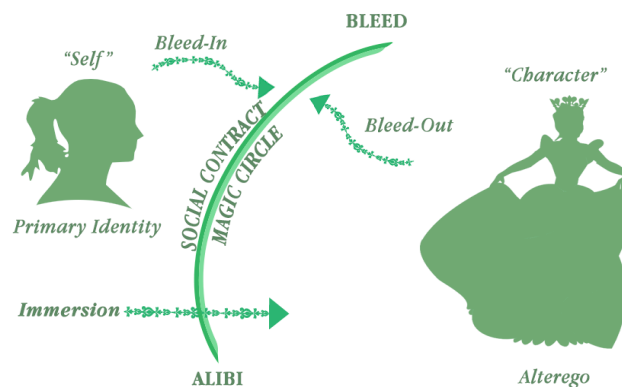
4 *Role-playing* e Reflexão

Mesmo quando colocados dentro de um quadro de diversão, os RPG – assim como o psicodrama, Drama em Educação, e outras formas de incorporação narrativa interativa – proporcionam uma oportunidade à reflexão. Devido à audiência de primeira pessoa, os jogadores não são meros espectadores ou leitores de um texto, tampouco eles se apresentam a uma plateia externa (MONTOLA; HOLOPAINEN, 2012; BOWMAN, 2015b). Em vez disso, eles incorporam seus personagens na maioria das vezes em seu próprio benefício e para engajamento com seus parceiros de jogo. Além disso, a atuação de um personagem separado do eu proporciona aquilo que o teatro educacional chama de duplicação estética, que é uma experiência de consciência fragmentada em que o jogador experimenta, ao mesmo tempo, tanto a sua própria subjetividade quanto a de seu personagem (ØSTERN; HEIKKINEN, 2001). Os jogadores também experimentam uma imersão em um círculo mágico de jogo, em que os jogadores temporariamente fingem acreditar nas regras de uma realidade ficcional, abandonando aquelas do mundo ordinário (SALEN; ZIMMERMAN, 2004).

Fingindo acreditar, os jogadores ainda reconhecem que a sociedade mundana existe, mas preferem manter seus personagens no mundo ficcional por um período de tempo estabelecido (POHJOLA, 2004). Dentro deste círculo mágico, os jogadores experimentam alguma forma de narrativa ficcional que se desdobra assim como seu personagem, quer seja ele baseado em realismo social, ou alguma forma de alta fantasia, tais como os participantes de Larsen (1990). O ato de assumir uma identidade de personagem propicia ao jogador uma sensação de alibi, o que significa que ele não seja totalmente responsável pelas ações que seu personagem pratica. Entretanto, às vezes os jogadores experimentam *Bleed*, quando as emoções, pensamentos, relações, e estados físicos passam do jogador ao personagem e vice-versa, a despeito do alibi (MONTOLA, 2010; BOWMAN, 2013, 2015a) ver Figura 1.

Finalmente, porque este círculo mágico limita-se por certa estrutura de tempo e um contrato social, os jogadores tanto entram no espaço do jogo quanto fora dele, retornando às suas identidades e vidas mundanas (BOWMAN, 2010, 2015a). Este ato ritualizado (VAN GENNEP, 1960; TURNER, 1995) de entrar e sair do círculo mágico oferece uma transição entre o liminar e o mundano, que proporciona oportunidades adicionais à reflexão, particularmente quando em conjunto com atividades tais *comoworkshoping*, *journaling*, *debriefing*, e socialização com outros jogadores (BOWMAN, 2013, 2014). Entretanto, muitos jogos não evidenciam estes elementos ritualísticos de entrada e saída do círculo mágico. Mesmo que alguns jogos sejam mais estruturados para inspirar conversas reflexivas do que outros, em geral, a estrutura do *role-play* oferece a todos os jogadores oportunidade ao surgimento de reflexão pessoal e percepções, como resultado do jogo.

Figura 2: Diagrama da terminologia de estudos de *role-playing*.



Fonte: Desenvolvido por Sarah Lynne Bowman. Arte de Mat Walker.

Para um exemplo de como este processo de *role-playing* pode provocar reflexão, Larsen estudou um grupo chamado *Live Adventure Quest*, uma comunidade *boffer larp* de fantasia, com duração de um final de semana, em que os jogadores representam seus personagens fisicamente, incluindo usar espadas de espuma para combate. O propositos do jogo, Billy Joe Thorpe, levou a sério o potencial psicológico da experiência com o *larp*. Ele explica a Larsen sua crença de que o jogo possa exercer efeito terapêutico.

Montamos o cenário para um psicodrama mágico com um elenco completo de criaturas míticas: heróis, vilões, guerreiros, curandeiros, dragões, demônios, magos, deuses, deusas, espíritos e fadas. Quando um personagem recebe orientações de, digamos, um deus da floresta particularmente impressionante e inspirado, o resultado pode levar a grande percepção e crescimento pessoais (THORPE In: LARSEN, 1990, p. 291).

Este exemplo é remissivo dos exercícios de imaginação ativa de Jung, em que ele dialogaria com figuras arquetípicas imaginárias, incluindo seres com poderes de deuses, e obteria

percepções dessas interações. Posteriormente Larsen explora as ramificações psicanalíticas de representar um personagem no que alude à oposição entre a mente consciente e a inconsciente que tanto preocupou Jung no caso de estar fora de equilíbrio. Ele afirma:

Se Jung e Heráclito estiverem certos, pareceria fácil demais cair no “par de opostos” interior. Haja ideal de ego em demasia, e invocaremos a sombra. Haja crueldade em demasia, e ficaremos face a face com a necessidade de ética. O interessante sobre um jogo de fantasia é que ele dá às pessoas a oportunidade de explorar seu caráter íntimo em um lúdico modo “como-se”, em vez de na vida real, na verdade, pode culminar em seu detrimento. (Esquecemo-nos, às vezes, que, com o olhar frio da eternidade sobre nós, toda a vida é “como-se” e ser apanhado em alguns de nossos ordinários papéis muito seriamente?) (LARSEN, 1990, p. 298).

Nesta passagem, Larsen toca em algumas observações importantes. A primeira é que, enquanto se está representando um personagem, podem-se explorar os limites da personalidade, do personagem intensamente heroico fortemente direcionado à virtude, ao personagem egoísta que enfatiza o vício e cede ao lado sombrio. Em ambos os casos, um personagem está propenso a experimentar uma eventual mudança em que a parte inconsciente contrária da psique torna-se expressa, por exemplo, o herói que fica com raiva quando seus feitos não são louvados e recusa-se a embarcar em novas buscas ou o tirano maligno que mostra compaixão a uma criança necessitada em uma hora surpreendente. Este conceito é especialmente interessante em relação ao desenvolvimento de um personagem em longo prazo em jogos de campanha ou em eventos de muitos dias, em que o jogador é imerso na narrativa de um personagem por períodos de tempo extensos, embora tal arco do personagem possa ocorrer também em um jogo mais curto.

Conquanto alguns personagens nunca experimentem uma mudança tão dramática, a ênfase no personagem como uma personalidade distinta é notável aqui, como é a observação de que estamos “jogando” em nossas vidas e recebemos papéis sociais de forma que podemos não perceber. Em relação a isso, o processo de incorporação de um personagem e desempenho de uma narrativa ficcional pode revelar o grau em que se dão todas as interações sociais, um grau socialmente construído. Assim, muitos teóricos do *role-play* enfatizam o trabalho de Erving Goffman, que discute os modos como representamos papéis em vários estágios sociais em correspondência às expectativas do consciente coletivo (GOFFMAN, 1959, 1974; BOWMAN, 2010, 2012). Este conceito que também ressoa a noção de Jung sobre a persona: uma personalidade projetada em conformidade com um papel social atribuído.

Os jogadores de *role-play* não são capazes somente de representar novos tipos de pessoas, tais como líderes, médicos, ou outros papéis sociais, mas também explorar mais elementos tabus da personalidade humana. Larsen trata da noção que personagens podem incorporar elementos da sombra, pois o *álibi* proporciona aos jogadores a habilidade para obviar a responsabilidade pelas ações que praticam no jogo. Nos RPGs tradicionais, a ameaça externa de monstros – particularmente dragões – representa a luta interna com o lado sombrio, assim como nosso conflito com o monstruoso representa o confronto com o inconsciente na jornada do herói.

Entretanto, como explica o psicanalista Kevin Burns (2014), na maioria das vezes, a jornada do herói é apropriada na adolescência, quando os jovens estão aprendendo a tornarem-se indivíduos de suas famílias. Burns enfatiza a asserção de Jung de que, na maior parte das vezes, a individuação é um processo adequado à vida média (BURNS, 2014, p. 27), em que os adultos não suficientemente estabelecido seu lugar na sociedade externa e agora devem confrontar-se os aspectos próprios de si que eles não reprimido por experimentarem uma jornada interna. Assim, a morte do dragão e a incorporação heroica de muitos RPGs podem focar nos aspectos externos, em vez de na reflexão enfrentada mais internamente necessitada pela individuação (BURNS, 2014, p. 36 e 37). Por outras palavras, se os jogadores não reconhecem isso, em algum nível, eles mantêm o monstro dentro de si – isto é, a sombra – e estão perdendo um passo vital da individuação, mesmo quando engajam-se aos arquétipos na narrativa ficcional.

Em contrapartida, Beltrán (2013) expressa interesse nos jogos que superestimam o jogo da sombra, especialmente durante longos períodos de tempo. Para Beltrán, personagens que incorporam complexos sombrios evidenciam:

Inveja, manipulação, ganância, e atributos semelhantes que a sociedade desaprova. Por adotar mantos arquetípicos como o de anti-herói, vilão, ou sedutor quando representa um personagem, é como se o jogador de larp fosse encarar algum aspecto de sua própria sombra dentro do personagem que ele representa. Por experimentar diretamente um modo arquetípico de ser, há uma oportunidade de aprender com isso e integrá-lo a um entendimento melhor do Self, mas essa não é necessariamente uma oportunidade que o jogador objetiva ter (BELTRÁN, 2013, p. 98).

Assim, enquanto os jogadores podem aprender bastante sobre si mesmos por meio da atuação de sua sombra, Beltrán enfatiza a necessidade de reflexão e reintegração de aspectos da sombra no *Self* por meio do processo de individuação. Devido ao alibi, este processo pode continuar bem difícil a alguns jogadores, que confiam na estrutura protetora do “jogo” para distanciá-los de suas sombras. Na verdade, discutir sua exibição de tais características negativas pode produzir uma sensação de dissonância cognitiva em jogadores que não relatam tais características à sua principal identidade de ego.

Contudo, Beltrán (2012) acredita que estas experiências de personagens realmente impactam os jogadores. Ela oferece o termo ego *bleed* para discutir o fenômeno das características de personalidade que passam da identidade do jogador ao personagem e vice-versa. Beltrán distingue ego *bleed* do *bleed* regular em que aquele se refere às facetas da personalidade em vez das emoções, tal como um aumento na liderança ou uma capacidade mais sofisticada de manipulação. O processo pode ser em grande medida inconsciente, por isso a reflexão é um componente necessário para maximizar o potencial de individuação a partir do *role-playing*. Por exemplo, em alguns exercícios de *debrief*, pede-se aos jogadores que “saiam do papel”, por meio do compartilhamento de um aspecto de seu personagem que eles gostariam de assumir e uma característica que eles preferem abandonar. Esta prática oferece dois benefícios: o jogador pode fazer a transição do estado liminar mais efetivamente e também obter o grau de ego

bleed que eles preferem experimentar. Conquanto os jogadores não possam sempre controlar estes processos psicológicos, eles podem tornar-se mais atentos e determinados quanto ao seu próprio desenvolvimento. O psicólogo educacional Gabriel de Los Angeles (2016) sugeriu que o *bleed* pode ser um importante fator no processo de transferência de aprendizado no caso do *role-playing* educacional, não obstante este fenômeno igualmente aplique-se também aos contextos de diversão (LOS ANGELES, 2016, p. 21).

Burns (2014) discute um processo semelhante em sua prática terapêutica, o qual aplica a relacionada teoria da psicossíntese. Desenvolvida por Roberto Assagioli, a psicossíntese pressupõe que a mente humana é composta de várias subpersonalidades muitas das quais têm um caráter arquetípico – em vez de um *Self* unificado. A psicossíntese envolve identificar estas subpersonalidades e encorajá-las a dialogar. Nesse respeito, os experimentos sobre imaginação ativa de Jung são interpretáveis como uma forma de psicossíntese pessoal tendo a si mesmo como terapeuta, embora ele informalmente consultasse outros psicólogos no que se refere aos conteúdos do *Liber Novus* (SHAMDASANI, 2009). Burns (2014) discute um exemplo em que um de seus pacientes tinha duas personalidades distintas: A Boa Sally, ou a Motorista Escrava, e a Má Sally, ou A Pequena Sally Brincalhona. Burns pediu ao paciente que incorporasse cada uma dessas subpersonalidades enquanto estava sentada na cadeira, dirigindo-se à outra na cadeira vazia defronte a ela. Por meio deste processo, Burns explica como a Boa Sally expressou como ela precisava que a Má Sally prestasse bastante atenção e parasse de sabotar seus planos, enquanto que a Má Sally compartilhava sua preferência pela diversão e o relaxamento (BURNS, 2014, p. 31). Em relação a isso, estes dois elementos do paciente igualmente representam o ego virtuoso contra seu lado sombrio. Burns (2014, p. 31) sugere, “Uma vez que as subpersonalidades sejam trazidas à consciência e começam a conversar uma com a outra, o indivíduo pode encontrar um modo mais harmonioso e menos contraditório de viver”.

Conquanto este exemplo surja a partir de um processo terapêutico, Burns acredita que o *role-playing* também proporcione tais benefícios, desde que o jogador respeite a potência dos arquétipos representados no processo (BURNS, 2014, p. 37). Ele sugere o termo “invocação” quando discute atuação arquetípica, e então afirma:

Entretanto, mesmo a invocação talvez seja a abordagem errada: deuses e demônios nem sempre fazem o que nós pedimos. Em vez disso, pode ser melhor, conforme entramos no reino liminar do larp, notar que arquétipo está chamando a atenção para si no modo como nos encontramos jogando. Minhas mais fortes experiências com larp envolveram este tipo de ocorrência. Por exemplo, jogando o larp Nórdico Kind and Coffee, “noite de inauguração em seu clube local BDSM”, eu me tornei o Sádico, que encontra prazer em causar prejuízo. Representando uma criatura cega em evolução no larp não-verbal Beginning, eu me tornei consciente de mim mesmo como o Inocente esperando para nascer. Quando me dei conta de que eu estava a conhecer um mundo que destrói a inocência, eu chorei por aproximadamente dez minutos – uma experiência de cura catártica. Cada um destes arquétipos, acerca dos quais eu estou mais consciente desde estes larps, tem um presente a me oferecer (BURNS, 2014, p. 37).

5 Considerações finais

A teoria Jungiana tem muito a contribuir com os estudos sobre o *role-playing* em relação à compreensão dos processos de criação de personagens, atuação, e o potencial de transformação destas experiências. Conquanto a imaginação ativa, conforme explorado por meio do método de Jung seja um processo individual com um objetivo terapêutico, ela guarda fortes semelhanças com a atividade grupal do *role-playing*. Os especialistas Jungianos de *role-play* sugerem fortemente uma correlação entre os dois processos, particularmente devido à encenação de arquétipos, as manifestações de qualidades da personalidade sombra, e o diálogo da narrativa envolvido na interação entre os personagens. Assim, se os jogadores de *role-play* levam a sério o potencial de sua atividade, eles podem não somente aprender traços de seu caráter por meio do processo de ego *bleed*, mas também podem tornar-se mais equilibrados psicologicamente. O *role-playing* proporciona aos jogadores a oportunidade de trazer à consciência aspectos reprimidos tanto do inconsciente pessoal quanto do coletivo por meio da atividade do jogo, que, com reflexão apropriada, poderia levar a percepções e melhor entendimento acerca do *Self*.

Referências

- ANDRESEN, Martin Eckhoff. **Playing the Learning Game: A Practical Introduction to Educational Roleplaying**. Oslo, Norway: Fantasiforbundet, 2012.
- BELTRÁN, Whitney “Strix”. Yearning for the Hero Within: Live Action Role-Playing as Engagement with Mythical Archetypes. In: VANEK, Aaron; BOWMAN, Sarah Lynne. **Wyrd Con Companion 2012**. Los Angeles, CA: Wyrd Con, 2012, p. 91-98.
- BELTRÁN, Whitney “Strix”. Shadow Work: A Jungian Perspective on the Underside of Live Action Role-Play in the United States. In: VANEK, Aaron; BOWMAN, Sarah Lynne. **Wyrd Con Companion 2013**. Los Angeles, CA: Wyrd Con, 2013, p. 94-101.
- BOWLBY, John. **Attachment**. Attachment and Loss – Vol. 1. 2. ed. New York: Basic Books, 1999.
- BOWMAN, Sarah Lynne. **The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems, and Explore Identity**. Jefferson, NC: McFarland & Company, 2010.
- BOWMAN, Sarah Lynne. Jungian Theory and Immersion in Role-Playing Games. In: TORNER, Evan; WHITE, William J. **Immersive Gameplay**. Jefferson, NC: McFarland, 2012, p. 31-51.
- BOWMAN, Sarah Lynne. Social Conflict in Role-Playing Communities: An Exploratory Qualitative Study. **International Journal of Role-Playing**, 4 (4): 4–25, 2013.
- BOWMAN, Sarah Lynne. Educational Live Action Role-playing Games: A Secondary Literature Review. In: BOWMAN, Sarah Lynne. **The Wyrd Con Companion Book 2014**. Los Angeles, CA: Wyrd Con, 2014a, p. 112-131.

BOWMAN, Sarah Lynne. **Returning to the Real World**: Debriefing After Role-playing Games. 2014b. Available in: <<http://nordiclarp.org/2014/12/08/debrief-returning-to-the-real-world>>. Access in: 8 dec. 2014.

BOWMAN, Sarah Lynne. **Bleed: The Spillover Between Player and Character**. 2015a. Available in: <<http://nordiclarp.org/2015/03/02/bleed-the-spillover-between-player-and-character>>. Access in: 2 mar. 2015.

BOWMAN, Sarah Lynne. **Connecting Role-Playing, Stage Acting, and Improvisation**. **Analog Game Studies**, 2 (4), 2015b. Available in: <<http://analoggamestudies.org/2015/05/connecting-role-playing-stage-acting-and-improvisation>>. Access in: 3 sep. 2015.

BURNS, Kevin. **The Therapy Game: Nordic Larp, Psychotherapy, and Player Safety**. In: BOWMAN, Sarah Lynne. **The Wyrd Con Companion Book 2014**. Los Angeles, CA: Wyrd Con, 2014, p. 28-41.

CAMPBELL, Joseph. **The Hero with a Thousand Faces**. Princeton, NJ: Princeton University Press, 1973.

CAMPBELL, Joseph; LUCAS, George; MOYERS, Bill. **Joseph Campbell and the Power of Myth with Bill Moyers**. 1988. DVD.

DURKHEIM, Emile. **The Elementary Forms of Religious Life**. Oxford, UK: Oxford University Press, 2001.

DURKHEIM, Emile. **The Division of Labor in Society**. New York: Free Press, 2014.

GOFFMAN, Erving. **The Presentation of Self in Everyday Life**. New York: Anchor Books, 1959.

GOFFMAN, Erving. **Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1974.

GRAS, Vernon. **Myth and the Reconciliation of Opposites: Jung and Levi-Strauss**. **Journal of the History of Ideas**, 42.3 (July – Sept): 471-488, 1981.

JUNG, Carl G. **The Portable Jung**. New York: Penguin Books, 1976.

JUNG, Carl G. **Liber Novus: The Red Book**. New York: W. W. Norton and Co, 2009.

LARSEN, Stephen. **Mythic Imagination: The Quest for Meaning Through Personal Mythology**. New York: Bantam Books, 1990.

LEVI-STRAUSS, Claude. **Structural Anthropology**. Garden City, NY: Anchor Books, 1967.

LOS ANGELES, Gabriel de. **Scaffolding Role-playing: An Analysis of Interactions with Non Role-players of All Ages**. **International Journal of Role-playing**, 6: 20-26, 2016.

MERILÄINEN, Mikko. **The Self-Perceived Effects of the Role-playing Hobby on Personal**

- Development – A Survey Report. **International Journal of Role-Playing**, 3: 49-68, 2012.
- MONTOLA, Markus. The Invisible Rules of Role-Playing: The Social Framework of Role-Playing Process. **International Journal of Role-playing**, 1: 22-36, 2008.
- MONTOLA, Markus. **The Positive Negative Experience in Extreme Role-playing**. Proceedings of DiGRA Nordic 2010: Experiencing Games: Games, Play, and Players. 2010. Available in: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/10343.56524.pdf>>.
- MONTOLA, Markus; HOLOPAINEN, Jussi. First Person Audience and Painful Role-playing. In: TORNER, Evan; WHITE, William J. **Immersive Gameplay**. Jefferson, NC: McFarland, 2012, p. 13-30.
- ØSTERN, Anna-Lena; HEIKKINEN, Hannu. The Aesthetic Doubling: A Central Concept for the Theory of Drama Education? In: KJØLNER, Torunn; RASMUSSEN, Viveka; HEIKKINEN, Hannu. **Nordic Voices in Drama Theatre and Education**. Bergen, Norway: IDEA Publications, 2001, p. 110-123.
- PAGE, Craig. Playing with Myth: Applying Mythic Imagination to Live Action Role-play. In: BOWMAN, Sarah Lynne. **The Wyrd Con Companion Book 2014**. Los Angeles, CA: Wyrd Con, 2014, p. 61-67.
- POHJOLA, Mike. Autonomous Identities: Immersion as a Tool for Exploring, Empowering, and Emancipating Identities. In: MONTOLA, Markus; STENROS, Jaakko. **Beyond Role and Play**. Helsinki, Finland: Ropecon ry, 2004, p. 84-85.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.
- SHAMDASANI, Sonu. **Liber Novus: The Red Book by C.G. Jung**. New York: W. W. Norton and Co, 2009.
- TURNER, Victor. **The Ritual Process: Structure and Anti-Structure**. New York: Aldine De Gruyter, 1995.
- VAN GENNEP, Arnold. **The Rites of Passage**. Chicago, IL: University of Chicago Press, 1960.
- VON FRANZ, Marie-Louise. **The Process of Individuation**. London, UK: Dell Publishing, 1964.

