

LIGA DE ENSINO DO RIO GRANDE DO NORTE.
CENTRO UNIVERSITÁRIO DO RIO GRANDE DO NORTE.

CURSO DE PSICOLOGIA.

TURNO NOTURNO.

OITAVO PERÍODO.

TURMA 2020.1.

DOCENTE: KARINA CARVALHO VERAS DE SOUZA.

DISCENTE: FREDERICO DANTAS RAMALHO CAVALCANTI.

POSSIBILIDADES DO USO DO RPG (ROLE PLAYING GAME) NA PRÁTICA DA
GESTALT-TERAPIA.

RESUMO.

Com a valorização da fantasia em sentido lato e o pesquisar do termo “fantasia”, no sentido dado por Fritz Perls, segue-se uma jornada para tentar criar e encontrar uma possibilidade de instrumentação e compatibilidade do uso do RPG (Role Playing Game) como forma de experimento na prática da Gestalt-Terapia, perpassando os conceitos de multiplicidade de realidades, imersão, transe lúdico, campo, espaço vital, permeabilidade existencial, projeção e vida, de uma maneira propedêutica, com a problematização sutil do que seja a relação entre o viver e o fantasiar, do que seja a liberdade para crescer e como utilizar o RPG como auxílio a uma existência mais plena de potenciais e vivacidade.

1.0. Introdução.

John Ronald Reul Tolkien, o escritor de O Senhor dos Anéis, em uma de suas cartas, assim escreveu:

A Fantasia é escapista, e essa é a sua glória. Se um soldado é aprisionado pelo inimigo, não consideramos que é seu dever escapar?... Se valorizamos a liberdade da mente e da alma, se somos partidários da liberdade, então é nosso óbvio dever escapar, e levar conosco tantas pessoas quanto conseguirmos! (TOLKIEN).¹

Sarah Lynne Bowmann, por sua vez, vem a dizer:

Seres humanos precisam de fantasia para a saúde psíquica e social. Independentemente do tempo, do espaço ou da cultura de origem, as amarras do cotidiano da sociedade oferecem papéis limitados para as pessoas habitarem. Cada um de nós, pressupõe-se deva preencher deveres sem reclamar ou fazer oposição. Nós experimentamos estes grilhões psíquicos de performances de identidades socialmente impostas que, invariavelmente, estão aquém de quem pensamos nos poderíamos tornar, originalmente. Crianças, frequentemente, anunciam sonhos para um future, já em tenra idade: o desejo de serem um bombeiro, um cantor famoso, um cowboy etc. Se tivermos sorte, a vida de adulto espelhará os sonhos infantis de algum modo satisfatório. Mais comumente do que deveria ser, entretanto, vemo-nos comprometidos a adaptar o reino da fantasia típico de nossos sonhos de outrora a uma realidade de consciência social adulta. Certas expressões culturais levam a uma amenização deste papéis sociais, liberando a pessoa das expectativas do mundo ao redor. A pressão da conformidade de papéis pode se diluir diante do experimentar de algumas formas culturais como artes visuais, romances, teatro, filmes, música, vídeo games etc. Muitas dessas formas cabem em uma ideia de jornada de um personagem através de uma aventura em um mundo ficcional criado por algum autor. A arte proporciona às pessoas um espaço onde elas podem suspender temporariamente a identificação egóica, vendo-se em um modo de expressão culturalmente aceito ou até amado. Algumas afirmam que as formas de arte são libertadoras dos grilhões e das normas de uma certa restritividade consciencial cultural típica da mente humana. Outros acreditam que estas escapadas da realidade são potencialmente perigosas para o ego e para o tecido social. E outros ainda se preocupam que entrega excessiva à fantasia findará por cegar as pessoas aos problemas reais, do mundo cotidiano, problemas aos quais se deveria estar focalizado, imediatamente. Independentemente da perspectiva defendida, a fantasia permanece como forte elemento da cultura, válido ao estudo e ao entendimento de como as pessoas processam suas experimentações da realidade. (BOWMAN, p. 81-92).² [tradução livre]

¹ <https://www.pensador.com/frase/MjEyNDc1OA/> (acesso em: 07/12/2023).

² Human beings need fantasy for healthy psychic and social life. Regardless of time, space, or cultural background, the constraints of everyday day society offer limited roles for people to inhabit. Each of us is expected to fulfill our assigned duties without complaint or conflict. We experience the psychic strain of trying to portray these socially-imposed identity roles, which invariably fall short of who we originally thought we would become. Children often state their dreams for the future at a young age: their desire to become a fireman, a famous singer, a cowboy, etc. If we become lucky, our adult lives will mirror our childhood dreams in some fulfilling way. More often than not, however, we find ourselves forced to make certain compromises as we shift from the fantasy realm of our childhood dreams to the reality of the cultural consciousness to which we all must adapt. Certain cultural expressions give rise to a relaxation of these social roles, providing a needed release from the expectations of the outside world. The pressure of role conformity can diffuse when experiencing cultural forms, such as visual art, novels, theatre, film, music, video games, etc. Many of these art forms feature the journey of characters as they adventure through the fictional world expressed by the author. Art provides people with a space where they can temporarily suspend their ego-identification in a culturally-tolerated - if not always fully embraced - mode of expression. Some cultural critics proclaim art forms as liberating to the constrained consciousness of the human mind. Others find such "escapes" from reality potentially dangerous to the ego and threatening to the fabric of society. Still others

Este trabalho cuida da possibilidade de instrumentalização do RPG (Role Playing Game) para que a imaginação e ludicidade se encontrem o mais intimamente possível com os princípios e a epistemologia da Gestalt-Terapia.

Serão abordados construtos como os campos e os espaços vitais (Teoria de(o) Campo de Kurt Lewin), a fenomenologia, a sociologia do conhecimento (Peter L. Berger e Thomas Luckmann), e o RPG na Psicologia (Connell e Bowmann).

Toda a investigação se inicia com o olhar à luz de um pequeno candeeiro, até que se possa permitir ao sol nascer sobre a paisagem, outrora oculta pelo não saber, então revelada pela busca...

2.0. Desenvolvimento.

2.1. Consciência de Várias Realidades.

Note-se o que Peter L. Berger e Thomas Luckmann têm a dizer acerca deste tema específico:

A consciência é sempre intencional: sempre tende para ou é dirigida para objetos. Nunca podemos apreender um suposto substrato de consciência enquanto tal, mas somente a consciência de tal ou qual coisa. Isto assim é, pouco importando que o objeto da experiência seja experimentado como pertencendo a um mundo físico externo ou apreendido como elemento de uma realidade subjetiva interior. Quer eu (...) esteja contemplando o panorama da cidade de Nova York ou tenha consciência de uma ansiedade interior, os processos de consciência implicados são intencionais em ambos os casos. Não é preciso discutir a questão de que a consciência do Empire State Building é diferente da consciência da ansiedade. Uma análise fenomenológica detalhada descobriria as várias camadas da experiência e as diferentes estruturas de significação implicadas, digamos, no fato de ser mordido por um cachorro, lembrar de ter sido mordido por um cachorro, ter fobia por todos os cachorros, e assim por diante. O que nos interessa aqui é o caráter intencional comum de toda a consciência. (BERGER & LUCKMANN, 2014, p. 37).

Na Gestalt-Terapia não se entende haver uma dicotomia entre ser humano e ambiente. Neste sentido não haveria um mundo interno e outro externo, embora existam os termos, tomados por uma função didática. O ser humano é uma relação: um organismo-meio (PERLS, HEFFERLINE & GOODMAN, 1997, p 42), de modo que a consciência existe em fusão necessária, em uma integração obrigatória entre a própria existência e os objetos que com ela se co-fundem: são uma única existência, na verdade, forjadas em uma singular espécimen pela experiência,

worry that excessive indulgence in fantasy tasy will blind people from the problems of the everyday world, problems which should be immediately addressed. Regardless of one's perspective, fantasy remains a strong element in culture, one worthy of study and important for understanding the way people process their experience of reality. (Sarah Lynne Bowman. The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity (Locais do Kindle 89-92). Edição do Kindle.)

pelas marteladas, pelo fogo, e na bigorna, existências aqui metafóricas para explicar que quaisquer que sejam os acontecimentos, estão integrados pelo experimentar em si, uma fusão inevitável entre visão e paisagem, ser cognoscente e objeto cognoscível:

Em toda e qualquer investigação biológica, psicológica ou sociológica temos de partir da interação entre o organismo e seu ambiente. Não tem sentido falar, por exemplo, de um animal que respira sem considerar o ar e o oxigênio como parte da definição deste, ou falar de comer sem mencionar a comida, ou de enxergar sem luz, ou de locomoção sem gravidade e um chão para apoio, ou da fala sem comunicadores. Não há uma única função, de animal algum, que se complete sem objetos e ambiente, quer se pense em funções vegetativas como alimentação e sexualidade, quer em funções perceptivas, motoras, sentimento ou raciocínio. (PERLS, HEFFERLINE & GOODMAN, 1997, p 42).

Ainda nesta trilha, de modo complementar, pode-se afirmar:

Objetos diferentes apresentam-se à consciência como constituintes de diferentes esferas de realidade. Reconheço meus semelhantes com os quais tenho que tratar no curso da vida diária como pertencendo a uma realidade inteiramente diferente da que têm as figuras desencarnadas que aparecem em meus sonhos. Os dois conjuntos de objetos introduzem tensões inteiramente diferentes em minha consciência e minha atenção com referência a eles é de natureza completamente diversa. Minha consciência, por conseguinte, é capaz de mover-se através de diferentes esferas da realidade. Dito de outro modo, tenho consciência do que o mundo consiste em múltiplas realidades. Quando passo de uma realidade a outra experimento a transição como uma espécie de choque. Este choque deve ser entendido como causado pelo deslocamento da atenção acarretado pela transição. A mais simples ilustração deste deslocamento é o ato de acordar de um sonho. (BERGER & LUCKMANN, 2014, p. 37-38).

Não é que a realidade tenha que ser de fato fragmentária, mas a percepção, mesmo de uma universalidade, dá-se de maneira tal que seria imponderável afirmar que a totalidade mais ampla poderia ter sido abarcada pela consciência de uma só vez. A consciência se integra, de fato, diante de uma multiplicidade de esferas de realidade, porque não pode compreender, senão, uma, ou alguma, parte do todo, por vez, com a criação de uma sensação de um viver psicológico de uma diversidade de mundos distintos, ainda que interligados, tão mais estes mundos lhe pareçam ou se lhe apresentem tomados de sentidos, significações (que são psicológicas), de qualidades diferentes entre si: o discernimento rígido que a sociedade exige que se possua entre “o sonho em contraposição à realidade” é um exemplo efetivo de como a fragmentariedade experiencial entre as várias formas e configurações do universo se coaduna com um “demandável” senso de funcionalidade e normalidade psicológica. São chamados de adoecidos e psicóticos, aqueles cujo discernimento entre “realidade” e “sonho” não se demonstra formal e “indubitavelmente” bem delineado. Embora não seja escopo deste trabalho, valeria trazer o adendo de que a realidade consensual é um

construto de pouca estabilidade conceitual, e que, quando mal entendido, pode gerar psicofobia: como se tenta ilustrar, as várias esferas de realidade representam uma sutil dinâmica de apresentação de uma universalidade, esta, à qual se pressupõe existir abstratamente, que não se permite ser apreendida, não por completo e de uma única vez, pela consciência no experimentar da própria existência que possui integrada com tudo ao que ela se debruça, inclusive quanto a si mesma.

2.2. E a Realidade? O Cotidiano e o Transe Lúdico...

Aqui se cuidará de um postulado, embora também um fenômeno estudado pela Sociologia do Conhecimento: o cotidiano, ou realidade cotidiana:

A vida cotidiana apresenta-se como uma realidade interpretada pelos homens e subjetivamente dotada de sentido para eles na medida em que forma um mundo coerente. (...) é possível tomar esta realidade como dada, tomar como dados os fenômenos particulares que surgem dentro dela. Sem maiores indagações sobre os fundamentos dessa realidade, tarefa já de ordem filosófica. (...). O mundo da vida cotidiana não somente é tomado como uma realidade certa pelos membros ordinários da sociedade na conduta subjetivamente dotada de sentido que imprimem a suas vidas, mas é um mundo que se origina no pensamento e na ação dos homens comuns, sendo afirmado como real por eles. (...).

Entre as múltiplas realidades há uma que se apresenta como sendo a realidade por excelência. É a realidade da vida cotidiana. Sua posição privilegiada autoriza a dar-lhe a designação de realidade predominante. (BERGER & LUCKMANN, 2014, p. 36-37).

Ainda acerca da realidade cotidiana, trazem a lume os mesmos autores:

A tensão da consciência chega ao máximo na vida cotidiana, isto é, esta última impõe-se à consciência de maneira mais maciça, urgente e intensa. É impossível ignorar e mesmo é difícil diminuir sua presença imperiosa. Consequentemente, força-me a ser atento a ela de maneira mais completa. Experimento a vida cotidiana em estado de total vigília. Este estado de total vigília de existir na realidade da vida cotidiana e de apreendê-la é considerado por mim normal e evidente, isto é, constitui minha atitude natural. (BERGER & LUCKMANN, 2014, p. 38).

A realidade cotidiana seria um fruto de uma naturalização unificatória do mundo e da vida. Uma espécie de realidade representada como um conceito reduzido, uma definição de aspectos que são, em parte, coligados com uma norma de que deva, ou deveria ser, a rotina aceitável, ainda que singular, deste ou daquele ser humano, desta ou daquela comunidade, sendo um mundo em que predominaria um dos mais fortes fenômenos a partir do qual se impõe um senso de utilidade formal à vida: o trabalho. Neste cotidiano, pulsa a intersubjetividade, inclusive, sendo primordial a

normatividade que permite a um indivíduo ser aceito em um grupo, ou, pelo menos, não ser rechaçado entre aqueles que deveriam ser seus pares.

Não é à toa que a vida cotidiana é cheia de tensão: trata-se, justamente, da tensão de pertencer a uma normalidade, ou de possuir uma identidade social que se relacione com a intersubjetividade imperativa da condição de predominância da vida cotidiana, em cujo respaldo, é pulsante a presença do trabalho ou da necessidade de trabalhar para “sobreviver”, ou, até, ter a chance de “viver”.

Para lidar com esta tensão, surgem as criações de outras esferas, outras configurações por meio das quais se torna possível experimentar a vida. Enquanto em um cenário de vivência religiosa é factível que se possa experimentar um transe espiritual, xamânico, uma epifania religiosa; na fantasia do jogar, na criação de uma realidade lúdica, pode haver uma imersão tal dentro da brincadeira que surge o Transe Lúdico.

É de percepção notória como o brincar se reveste de tanta naturalidade e alegria, quando crianças se dispõem a brincar de polícia e ladrão, por exemplo.

Ali, dentro de um círculo mágico, elas não são mais quem são, tampouco vivem em um mundo da tensão cotidiana. Ela estão no mundo excepcional da fantasia: um é polícia, o outro é ladrão, e, é evidente, o correr entre os obstáculos do ambiente, a fim de que um alcance e o outro nunca seja pego, este mundo é o mundo delas, por um tempo indefinido, até que ao longe, os gritos dos adultos os chamem à tensão da realidade cotidiana, porque um vaso foi quebrado, ou é hora do almoço, ou qualquer coisa aconteça que pareça legitimar o rompimento do transe lúdico e o retorno para a tensão cotidiana, onde existe pouco espaço para os vôos de uma vivência onde se pode ser muito mais do que os outros dizem que se é. Há que se notar que os adultos precisam, normalmente, insistir com afinco pela atenção das crianças, tamanhas são a concentração e a imersão que lhes fizeram presentes, sendo difícil sair do transe.

2.3. O Experimento...

O que seria o RPG (Role Playing Game), senão um jogo de interpretação de papéis, pelo qual os indivíduos se imbuem de um personagem e são colocados em um mundo de realidade virtual (realidade simulada), a fim de imaginarem e, portanto,

vivenciarem experiências através dos personagens que eles mesmos criaram, a partir de situações e escopos dos mais diversos e (por que não?) fantasiosos.

É tudo uma brincadeira muito séria.

Selma Ciornai escrevera que a própria relação terapêutica, a relação entre o Terapeuta e o Utente (em outros cantos chamado de cliente: aqui: Utente), significa o grande experimento em si, na clínica da Gestalt-Terapia. (CIORNAI, 2004, *passim*).

O Gestalt-Terapeuta e Autor: Hugo Elídio Rodrigues, quando escreve sobre campo e experimento, enquanto comenta citação de Fritz Perls, faz uma tessitura em conectar o conceito de fantasia de Perls e a concepção de experimento no ambiente terapêutico, assim vindo a pontuar:

(...) quando o ser humano pensa ele está: “(...) agindo em imagem. Está fazendo simbolicamente o que poderia fazer fisicamente” [PERLS]. Ele pondera que “pensamento” pode ser substituído por um termo mais amplo, que englobe as várias atividades mentais do ser humano, como imaginar, sonhar etc., e propõe usar o termo “fantasia” para isso. Daí, quando fantasiarmos, estamos agindo simbolicamente, com menos gasto de energia do que quando agimos fisicamente. Podemos então ir de um nível (fantasia) para outro (ação) e vice-versa, dependendo da intensidade energética que empregamos.

Dessa maneira, Perls valida a inclusão, durante o encontro terapêutico, não apenas do que a pessoa pensa ou fala, mas também do que e como ela faz. Entre o fantasiar e o agir ele dirá que existe uma zona intermediária – o “fazer de conta na terapia” (PERLS, 1981, p. 30) *sic* – que, por meio do experimento vivido na situação presente do atendimento, colaborará para o próprio indivíduo, compreendendo-se melhor. A pessoa poderá experimentar, na segurança do ambiente terapêutico, aquilo que suas fantasias ou ações não se arriscam a experimentar e, uma vez fazendo-o, conhecerá mais profundamente a si mesma por intermédio daquilo que viveu. Esses argumentos fundamentam o uso do experimento como técnica terapêutica na Gestalt-Terapia. (RODRIGUES, 2013, p.114-115).

Destarte, se o momento da terapia consiste em um espaço-tempo de permissão (e) de inovação para Utente e Terapeuta, o uso do RPG intensificaria esta condição imersiva e de não cotidianidade, trazendo a possibilidade de um aprofundamento, uma segunda ordem de configuração para um cenário de possibilidades para a expressão mais livre possível das “fantasias” do Utente.

O jogo RPG, além de uma ludicidade que, por si só, já seria amigável a uma possibilidade de imersão, sendo um chamamento para tanto através da potencialidade trazida pelo transe lúdico, enfim, estaria o jogo associado a uma tradição já abalizada de utilização do Role Play, intimamente já posto nas práticas da Gestalt-Terapia, concorde com a epistemologia da Gestalt-Terapia e compatível

no aspecto adicional de estar sendo apresentado sob a égide de existir como um “jogo”.

2.4. O Campo, e Permeabilidade Existencial e o Jogo.

Na Teoria de Kurt Lewin, o campo é uma expressão, uma representação imagética de teor não físico-material, da movimentação e da condição psicológicas do ser humano.

Mais uma vez, têm-se a visão de Hugo Elídio Rodrigues:

A Teoria de Campo de Kurt Lewin se propõe a fundamentar nossa compreensão sobre como o sentido das ações de uma pessoa é algo que se coaduna à relação dela com seu meio. Segundo essa teoria, “meio” ou “campo” referem-se a “quando” e “onde” algo pode produzir uma diferença na percepção da pessoa. Além disso, a noção de *tempo* se apresenta como uma unidade situacional, com foco no presente, que se articula com os dados a ele anteriores e aponta para possibilidades futuras.

(...).

Lewin buscou um método mais próximo da descrição dos fatos do que um que se baseasse em hipóteses prévias sobre eles, tendo como foco de seu trabalho o campo psicológico e a totalidade de forças que podem interferir no comportamento de uma pessoa ou de várias pessoas em determinado tempo e lugar. (RODRIGUES, 2013, p. 115-116, 120).

Dentro da noção de campo, Lewin construiu a noção de Espaço Vital, ou Espaço de Vida, de cada um: constitui a “totalidade de eventos possíveis” (LEWIN, 1973, p. 31), para cada pessoa, sendo uma configuração psicológica representada como um espaço psicológico, um espaço não físico-material, dentro do qual o indivíduo se vê em suas ações e reações, em suas possibilidades do que lhe seja possível ou impossível fazer em sua própria vida. Cada situação psicológica reside no justo sentido de que surgem (im)possibilidades que outrora não existiam. Então, Lewin assim exemplifica:

Por exemplo, quando um empregado de uma companhia é despedido, a mudança importante para ele é que não pode continuar dando ordem aos seus subordinados no escritório, deixa de poder fazer compras para a firma e todas as outras possibilidades de ação de que desfrutava como membro da firma foram-lhe arrebatadas. Isso pode incluir o privilégio de usar uma certa porta de entrada para o escritório, assim como qualquer espécie de comportamento em relação a outras pessoas a que o prestígio da firma lhe dava direito. Por outra parte, pode agora fazer muitas coisas que não eram antes possíveis. Pode mandar às favas o seu ex-patrão, pode ler livros porque tem tempo de sobra, pode dormir até mais tarde todas as manhãs etc.

(...).

De um modo análogo, a diferença entre o rico e o pobre, entre o jovem, o adulto e o homem (...) é fundamentalmente determinada, em cada passo, por uma gama de possibilidades. O mesmo é válido para a diferença entre o homem saudável e o doente, entre as pessoas de diferentes níveis de educação e as pessoas em diferentes situações políticas. Uma psicologia dinâmica tem que representar a

personalidade e o estado de uma pessoa como a totalidade de condições possíveis e não possíveis de comportamento. (LEWIN, 1973, p. 31-32).

Ora, dentro da noção fenomenológica, o Terapeuta só pode agir e lidar com algo que seja trazido como fenômeno, direta ou indiretamente, provindo do Utente, suscitado pelo Utente.

A narração do jogo, portanto, terá que ser transposta de um Mestre do Jogo, aquele cuja tradição se remete à disposição dos acontecimentos de base do jogo, para o próprio jogador que interpreta o personagem.

É primordial que o Utente, que será o jogador, ele mesmo construa o personagem da maneira mais livre possível, pois o personagem, devido a isto mesmo, será mais facilmente um meio de projeção para o Utente (o personagem, de um modo ou de outro, é fruto do Utente e com ele se liga).

Desse modo, surgem além do Espaço Vital clássico preconizado por Lewin, deve-se postular o surgimento de um outro Espaço Vital, na interação do Utente-Jogador, com o personagem que ele construiu.

Explicando melhor: há um duplo Espaço Vital, pois soma-se ao corriqueiro, aquele diretamente associado ao personagem.

Se o momento terapêutico traz a possibilidade de um Espaço Vital diferente, mais liberto, com maiores possibilidades de expressões das “fantasias” (PERLS, 1981, p. 26-30) do Utente, a imersão e o transe lúdico podem permitir uma postulação de um segundo Espaço Vital, uma duplicidade de Espaços Vitais, um Espaço Vital coligado à existência do personagem criado e pulsante na aventura, dentro do momento de jogo, com a manutenção de um Espaço Vital do próprio Utente, no momento terapêutico.

Esta condição “sui generis” de Espaços Vitais se coaduna, justamente, com o fenômeno da Permeabilidade “Emocional” (aqui denominada de *Permeabilidade Existencial*, já que não são exclusivamente emoções que se movimentam).

Eis que o personagem é em parte um outro, mas não deixa de ser um Eu (Selfing).

As visões de mundo e o estado emocional e existencial do Utente-Jogador pode invadir o jogo, interferindo no personagem (Bleed-In, Sangria para dentro), ou algo

que está acontecendo com o personagem pode interferir com o Utente-Jogador, sendo gatilho para algo mais íntimo e até visceral (Bleed-Out, Sangria para fora).

Esta é a Permeabilidade Existencial ínsita ao jogar RPG: há uma fronteira permeável de contato entre o Utente-Jogador-Meio e o Personagem-Mundo, a relação organismo-meio se repete em uma profundidade tal que:

Através do Role-Playing as pessoas são apresentadas a uma oportunidade de serem um outro ser que elas gostariam de ser, em um lugar seguro, sem consequências típicas do mundo real. (BLACKSTOCK, 2016; BOWMAN, 2010; DANIAU, 2016; *apud* CONNELL, 2023, p. 47).³ [tradução livre].

Neste sentido, é premente que o Mestre do Jogo apenas dê uma pequena faísca, uma situação mais neutra possível e pergunte algo mais ou menos assim para o Utente-Jogador: “o que está acontecendo, então? O que você faz? E aí?”. Ou, a depender da relação, o Mestre pode simplesmente dizer: “você está neste mundo, livre... o que se passa em você? Você pode ir ou estar em qualquer lugar... Onde gostaria de estar, ou para onde gostaria de ir? Descreva... se quiser... (...), então narre para mim o quê e como você fez...”.

O Mestre pode até dar um local específico, mas deve ceder ao Utente-Jogador a narração de sua própria história, na manifestação de suas próprias situações e demandas e queixas, a fim de que o princípio fenomenológico seja respeitado, para depois o que aconteceu no jogo possa ser conversado, especificamente, dentro da sessão terapêutica em um momento adequado, de acordo com a disponibilidade do Utente.

3. Considerações Finais

O caminho demonstra-se poder ser promissor. A Gestalt-Terapia já utilizava o Role-Play, e, com uma punhado de ludicidade a mais, poderá se utilizar do Role Playing Game, o RPG, para que o momento terapêutico e a relação terapêutica se tornem mais dotadas de uma riqueza de experimentações possíveis.

E existência de uma explicação que abarque uma duplicidade de Espaços Vitais vem, nesse mister, como uma abstração dos possíveis encontros e desencontros e da ocorrência de uma aparente colisão entre valores e compreensões que se

³ Through role-playing they are presented with an opportunity to be the person that they wish they could be in a safe setting with no real-world consequences (BLACKSTOCK, 2016; BOWMAN, 2010; DANIAU, 2016; *apud* CONNELL, 2023, p. 47)

deveria à ocasional colocação do personagem de do Utente-Jogador frente à frente, em uma dinâmica de conhecimento diante da permeabilidade existencial reveladora de algo novo, potencialmente consistente ou inconsistente, congruente ou incongruente, provavelmente, ainda por conhecer se dado em uma interação inicial, de modo que a existência do personagem e do mundo fora do cotidiano poderia promover significações e ressignificações, justamente, pela compreensão das relações do Utente-jogador, com as várias esferas de realidade que se lhe estariam a desvelar quem ele é, quem gostaria de ser, como gostaria de viver e experimentar o mundo, tudo de uma maneira fluídica e com o Terapeuta como facilitador e companheiro singular terapêutizante das experiências do Utente-Jogador, presentes no campo, na situação que ali se está em constante movimento e despertar ao mundo, bem como em uma dinâmica de saber promovedor de crescimento e desenvolvimento diante do campo maior, da vida lançado no mundo mais amplo.

A Clínica deve ser, sabidamente, um palco para a experimentação que incrementa o indivíduo para ser e se desenvolver em um ser de acordo com o “fantasiar” que melhor a ele mesmo se lhe revele poder vir ser na infinita gama de possibilidades de sua existência lançada no mundo, como só poderia ser, já que não se tem notícia de uma existência que não esteja, de algum modo, lançada no mundo, em algum mundo, pelo menos.

Evidentemente, mais estudos se fazem necessários, inclusive que não puderam ser tocados por ausência de possibilidades de escopo, pois se está diante de um simples paper.

Recomenda-se fazer um estudo mais amplo que inclua a concepção de awareness, que se poderia denominar um estar acordado, verdadeiramente para o lançar-se no mundo: um “acordamento”.

4. Referências Bibliográficas

BERGER, Peter L. & LUCKMANN, Thomas. A Construção Social da Realidade: tratado de sociologia do conhecimento. 36 ed. Tradução de Floriano de Souza Fernandes. Petrópolis: Editora Vozes, 2014.

BOWMAN, Sarah Lynne. The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity (Locais do Kindle 81-89). Edição do Kindle.

CIORNAI, Selma (Org.). **Percursos em Arteterapia: arteterapia gestáltica, arte em psicoterapia, supervisão em arteterapia**. São Paulo: SUMMUS, 2004 (Coleção novas buscas em psicoterapia; v. 62).

CONNELL, Megan A. **Tabletop Role-Playing Therapy: a guide for the clinician Game Master**. Norton Professional Books, 2023. Ebook.

LEWIN, Kurt. Princípios da Psicologia Topológica. São Paulo: Cultrix, 1973.

<https://www.pensador.com/frase/MjEyNDc1OA/> (acesso em: 07/12/2023).

PERLS, F. S. Abordagem Gestáltica e Testemunha Ocular da Terapia. LTC, Livros Técnicos e Científicos Editora S.A., Rio de Janeiro, 1988.

_____. **Gestalt-terapia explicada**. São Paulo: Editora Summus, 1977.

PERLS, F.; HEFFERLINE, R; GOODMAN, P. Gestalt-Terapia. São Paulo: Summus, 1997.

RODRIGUES, Hugo Elídio. Relações entre a Teoria de Campo de Kurt Lewin e a Gestalt-Terapia. In: Gestalt-Terapia: Fundamentos Epistemológicos e Influências Filosóficas. Lilian Meyer Frazão, Karina Okajima Fukumitsu (Orgs.). São Paulo: Summus, 2013.