

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE LETRAS
CURSO DE BACHARELADO EM LINGUÍSTICA**

**RPG DE MESA COMO FERRAMENTA EDUCATIVA E OBJETO DE ESTUDO
LINGUÍSTICO**

Johann Mattias Faigle do Nascimento

**São Carlos
2023**

JOHANN MATTIAS FAIGLE DO NASCIMENTO

RPG DE MESA COMO FERRAMENTA EDUCATIVA E OBJETO DE ESTUDO
LINGUÍSTICO

Trabalho de conclusão de curso apresentado como
requisito parcial para a obtenção do título de
Bacharel em Linguística pela Universidade Federal
de São Carlos.

Orientador: Pedro Henrique Varoni de Carvalho.

São Carlos

2023

RPG DE MESA COMO FERRAMENTA EDUCATIVA E OBJETO DE ESTUDO
LINGUÍSTICO

JOHANN MATTIAS FAIGLE DO NASCIMENTTO

Trabalho de conclusão de curso apresentado como
requisito parcial para a obtenção do título de
Bacharel em Linguística pela Universidade Federal
de São Carlos.

Orientador: Pedro Henrique Varoni de Carvalho.

Aprovado em: ____ / ____ / ____

BANCA EXAMINADORA

Orientador

Prof. Dr. Pedro Henrique Varoni de Carvalho

Membro da Banca

Me. Andréi Krasnoschecoff

AGRADECIMENTOS

Ao meu pai por me apresentar o jogo que me traria incontáveis horas de boas memórias e eventualmente um direcionamento para a conclusão de minha formação acadêmica, além de me criar com amor e paciência, se manifestando como um modelo do que acredito que um bom homem seja.

À minha mãe, que sempre incentivou minha criatividade e curiosidade acadêmica, que desde sempre me tratou com carinho sem deixar de exercer a coragem de permitir que eu tomasse meu próprio caminho.

Aos senhores da República Malibu de São Carlos, tanto aqueles que me acolheram quando cheguei na cidade quanto aqueles que tive a honra de acolher, por serem uma segunda família. E à nossa matriarca da República, Neuza Ramos, por seu carinho com seus filhos postiços.

Aos outros amigos próximos que criei em São Carlos, por fazer a experiência universitária muito mais rica.

Ao professor Pedro Henrique Varoni de Carvalho, por se dispor a me orientar em um tema incomum, permitindo que pudéssemos aprender juntos e explorar novos horizontes.

À minha amada consorte Isa Milene por estar sempre ao meu lado e por acreditar em mim mesmo quando eu não conseguia fazê-lo.

RESUMO

Neste trabalho de conclusão de curso, buscamos explorar o valor dos RPGs (Role Playing Game) de mesa, exibindo seu potencial como objeto de estudo para o campo da linguística, bem como sua possibilidade como ferramenta para a educação. Para fazê-lo, começamos por dividir o assunto em seus dois principais componentes: Storytelling e Jogo. Discutimos sua importância e seu impacto na sociedade e na cognição humana. Em ambos os tópicos, investigamos a literatura disponível que permite uma compreensão abrangente de sua importância. Depois de analisar as partes componentes, chegamos ao assunto dos RPGs em si com uma percepção aprimorada de seu valor intrínseco. A mecânica do jogo é explicada de forma breve e fácil de entender, seguida por exemplos de estudos, primeiro em campos fora da linguística, com foco na psicologia, segundo na própria linguística, e terceiro, uma breve visão geral de quais disciplinas linguísticas poderiam investigar cada aspecto dos RPGs. Por fim, o trabalho esclarecerá como eles podem ser utilizados para fins educacionais.

Palavras-chave: RPG, educação, storytelling, linguística.

ABSTRACT

In this final term paper, we seek to explore the value of Tabletop Roleplaying Games, displaying their potential as a study object for the field of linguistics, as well as its potential as tool for education. In order to accomplish this, we begin by breaking it apart into its two main component elements: Storytelling and Game. We first delve into the importance of stories and storytelling and their impact on society and human cognition. We then move to exploring games and play in the same fashion. In both topics, we investigate the available literature that allows for a comprehensive understanding of their importance. Thereafter, having analyzed the component parts, we reach the topic of RPGs per se with an improved perception of its intrinsic value. The mechanics of the tabletop game are laid out in a brief and easy to understand way, followed by examples of studies first in fields outside of linguistics, with a focus on psychology, second in linguistics itself and third a brief overview of which linguistic disciplines could investigate each aspect of RPGs. Finally, this paper will elucidate how they could be used for educational purposes.

Keywords: RPG, education, storytelling, linguistics.

SUMÁRIO

1	Introdução	7
2	Storytelling	8
3.	Jogos	14
4.	<i>O que são RPGs</i>	16
4.1	<i>Estudos com foco em psicologia</i>	20
4.2	<i>Da linguística</i>	21
5	RPG na educação	26
5.1	<i>Wizdom</i>	32
5.2	<i>Game Based Learning e Gamificação</i>	34
6.	Criação de personagens em RPG	36
6.1	<i>Criação de NPCs: Uma visão geral do processo e uma conexão com SPAs em jogos educativos</i>	41
6.2	Exemplo de aplicação	45
7.	Conclusão	49

1. Introdução

O propósito deste trabalho é apresentar os RPGs(Role Playing Games) de mesa como uma fonte rica de estudo para a linguística. Para tal, começaremos discutindo sobre histórias e o ato de contá-las, passaremos então por jogos e brincadeiras para chegarmos afinal no RPG. Sendo esse um jogo que tem como seu pilar mais importante o Storytelling e a construção de histórias, espero justificar o prolongado texto que precede o tópico central. Ao abordarmos a importância de histórias e jogos, torna-se ainda mais fácil demonstrar a união dos dois elementos em uma única atividade multifacetada. Ademais, ao começar quebrando o RPG em dois componentes fundamentais, por mais que indivisíveis na análise final de seu funcionamento, pretendemos demonstrar que tudo que o compõe e gerou sua criação também tem valor por si só.

Serão apresentados, inicialmente, estudos sobre RPGs que não são do campo linguístico, para então focarmos nos estudos linguísticos. Também será levantado um panorama geral de sugestões e provocações sobre quais áreas da linguística poderiam fornecer elementos conceituais para o estudo de aspectos específicos do RPG de mesa. Pretendemos portanto, indicar, de maneira panorâmica, possíveis diálogos teóricos entre aspectos linguísticos e o estudo do RPG. Ao descrever a dinâmica, pretendemos demonstrar como o componente linguístico permeia diversos aspectos do funcionamento do jogo.

Em seguida, falaremos sobre educação. O potencial de histórias e jogos na educação será retomado e culminará na argumentação e demonstração dos seus benefícios. Para isso, utilizarei de estudos já realizados sobre o tópico e da minha experiência pessoal na aplicação da ideia, contribuindo para o crescente corpo de conhecimento e comparando a aplicação que experimentei - embora esteja em andamento e seja limitada - com o consenso existente sobre o assunto.

Ainda no tópico de educação, tratarei de SPAs(Situated Psychological Agents), uma metodologia para jogos educacionais, mostrando o paralelo da criação de personagens em RPGs e como funciona em perfeita harmonia com o conceito proposto. Esta parte do trabalho se ocupará em explicar: O que são os SPAs; Como NPCs e PCs são criados nos RPGs de mesa; Qual o papel da linguagem na criação de um personagem crível, psicologicamente plausível e com emoções reais.

Para completar e exemplificar a aplicação do RPG de maneira educativa, criei uma estrutura de aventura de RPG curta, conhecida como one shot. Formatos maiores são mais eficientes principalmente quando se trata do desenvolvimento sócio emocional dos jogadores, mas para não nos estendermos demais, visto que uma aventura escrita e pronta para ser jogada pode ter até 40 páginas para menos de 10 sessões de jogo, nos limitamos apenas ao necessário para demonstrar aplicação.

O objetivo geral do trabalho é apresentar o RPG de mesa, chamando atenção para as possibilidades de diálogo e pesquisa com conceitos linguísticos, bem como sua aplicação como elemento de difusão do conhecimento linguístico.

2. Storytelling

O ato de contar histórias, ou storytelling, é um aspecto fundamental da cultura humana, presente desde o início da civilização. De pinturas em cavernas a jogos eletrônicos, a prática é usada para passar informações importantes, entreter e transmitir valores e tradições. Assim, serviu e serve um papel crucial em moldar a história humana, seja para documentar eventos históricos, educação ou apenas como uma forma de comunicação.

Quando pensamos no exemplo de transmitir valores e tradições, podemos nos valer de fábulas clássicas que contêm uma “moral”. De certa maneira, toda história possui algum tipo de moral, mensagem ou intenção, mas as fábulas clássicas as dispõem de forma mais explícita e de fácil entendimento. Mais fácil do que apenas ditar ou ensinar uma moral, é tê-la inscrita em uma narrativa. Isso acontece pois a moral, ou regra, que permeia a história vem acompanhada de ações que nela se baseiam.

O conto *A Lebre e a Tartaruga*, creditado à Esopo (Séc VI A.C) é bastante conhecido. Se trata de uma fábula onde uma lebre e uma tartaruga apostam uma corrida. A lebre assume que não tem como perder, se distraíndo enquanto a tartaruga ganha vantagem. De maneira geral, a vitória da tartaruga na corrida nos ensina a importância de determinação e persistência. Por estar inserida em uma narrativa, somos capazes de compreender melhor a importância da mensagem, ao invés de tentarmos nos convencer, sem experiência no real, da ideia isolada. E usando da perspectiva que vemos o mundo através de uma história, podemos inferir que estas são tão reais quanto a experiência concreta da realidade.

Esta perspectiva já foi explorada por diversos estudiosos nos campos da psicologia, filosofia e linguística. Um primeiro exemplo seria BRUNER, J.(1986), que propõe o “modo narrativo de pensamento” em seu livro “*Actual Minds, Possible Worlds*”. Bruner argumenta que o pensamento humano é inerentemente narrativo, e usamos histórias para construir significado e entender o mundo. Assim, as histórias fornecem uma estrutura para organizar e elucidar nossas experiências.

Outra fonte é o filósofo e cientista cognitivo DENNETT, D. (1992), no artigo *Self as Centre of Narrative Gravity*, publicado na revista *Consciousness and Cognition*. Neste artigo, Dennett propõe a ideia de que o eu não é uma entidade fixa, mas sim um "centro da gravidade narrativa". Isso significa que o eu é criado e mantido através das narrativas que contamos a nós mesmos e aos outros sobre nossas experiências e história pessoal. Dennett argumenta que o eu é uma construção que emerge de nossa consciência e é mantido através das histórias que contamos. Ele sugere que o eu é uma entidade em constante evolução, moldada pelas narrativas que criamos e re-criamos ao longo do tempo. Em geral, o artigo fornece uma perspectiva filosófica sobre a natureza do eu e o papel que as narrativas desempenham na construção e manutenção do eu.

Na linguística, estudiosos como Walter Fisher(1980) e seu paradigma narrativo, estudaram a função do Storytelling em moldar e entender o mundo argumentando que as pessoas usam de histórias para trazer sentido às experiências e comunicar sentido à outrem. O paradigma narrativo também sugere que uma boa história pode ser mais convincente do que um bom argumento. Isso ocorre porque as histórias são capazes de criar uma conexão emocional com o público, o que pode levar a mudanças mais profundas e duradouras em suas crenças e comportamentos.

Por exemplo, imagine que você está tentando persuadir alguém a apoiar uma causa ambiental. Você poderia apresentar argumentos lógicos e fatos sobre a importância da causa, mas isso pode não ser suficiente para convencer a pessoa. Em vez disso, você poderia contar uma história sobre as consequências reais do aquecimento global ou a poluição em uma comunidade específica. Essa história pode ser mais eficaz em persuadir a pessoa a apoiar a causa porque ela é capaz de criar uma conexão emocional e pessoal com o problema.

Dessa maneira, a narrativa dispensa a princípio da necessidade da apresentação de dados ou estudos concretos e meticulosos sobre um problema que necessitaria de uma análise

multivariada e meticulosa. Em muitos casos, isso pode gerar uma distorção da realidade em favor da narrativa atraente de determinada situação. Assim, não sejamos ingênuos em pensar que a força narrativa pode apenas ser usada para o bem.

É fácil também, articular o pensamento do poder de persuasão de histórias ao pensarmos naquelas que moldaram nossa sociedade. As histórias religiosas, que serão mencionadas novamente no texto, carregam em seus mitos abstrações de verdades fundamentais ou valores capazes de moldar sociedades. A noção judaico-cristã da soberania do indivíduo, por exemplo, é um dos alicerces fundamentais para a sociedade ocidental que temos hoje. Duas mensagens importantes dentro dessas mitologias seriam a de que somos criados na imagem do divino e de que a fala é o instrumento da consciência para organizar o potencial do mundo. (A idéia de deus ser o verbo, ou a fala como apontam traduções mais recentes). Assim, têm-se que o indivíduo tem valor intrínseco e a capacidade de, ao interagir com outros indivíduos, chegar a acordos mediados por interações voluntárias predicadas nessa noção de valor comum entre todos (todos sendo iguais perante ao divino) e organizar o caos disforme da realidade em algo ordenado e concreto. Vale pontuar que não alego que este conceito ou ideal foi descoberto ou proposto inicialmente por esses mitos.

Comparativamente, as noções científicas e estruturadas que possuímos sobre a importância do indivíduo são recentes. "O processo de individuação é um processo que se estende por toda a vida. É a realização gradual e contínua da nossa personalidade única, através da qual somos transformados de um estado de dependência coletiva em um estado de autonomia individual". (JUNG, 1959, p. 106).

Segundo Jung, o processo de individuação é uma jornada pessoal que envolve a descoberta e a integração de aspectos internos e externos do indivíduo. Isso inclui a aceitação e a compreensão dos aspectos sombrios da personalidade, bem como o desenvolvimento de habilidades e talentos únicos. Quanto à aceitação dos aspectos sombrios, da idéia de voluntariamente enfrentar a escuridão, são também ideias expostas em mitos religiosos. Existem ainda outros exemplos que não serão expandidos no interesse de foco e tempo, como Kant, I. (1785), Fromm, E. (1941), Mill, J.S. (1859) que discutem a noção de soberania do indivíduo.

Temos, portanto, uma multitude de estudos e ensaios na psicologia e na filosofia, certamente muito mais do que poderei citar aqui, sobre este tópico em específico. Independente de juízo de valor ou questionamento sobre como e até que ponto esta ideia foi interpretada do corpus

religioso, a história dos mitos foi capaz, neste em muitos outros pontos, de moldar sociedades sem a necessidade de um meticuloso estudo e articulação de argumentos. Isso é uma das situações que demonstra o poder da narrativa.

De maneira geral, é uma visão comum de estudiosos em diversos campos que a percepção e entendimento do mundo está profundamente conectada à histórias que contamos e a forma que as contamos tanto para nós mesmos quanto para os outros, como será apontado no decorrer do trabalho.

Mas o que significa, em poucas palavras, algo ser profundo ou raso? De maneira geral, algo é profundo ou raso a depender de seu lugar na estrutura axiomática de um pensamento proposicional. Ou seja, algo é profundo se muitas outras coisas que pensamos dependem disso. É raso se pode ser dispensada sem afetar muito sua arquitetura cognitiva subjacente. Mesmo que nem toda história seja profunda, tanto por essa definição quanto por qualquer intuição subjetiva, o ato de contar histórias, tão intrinsecamente necessário na história humana, certamente o é.

Voltemos brevemente aos mitos e religiões para demonstrar essa perspectiva de como usamos histórias para representar a realidade. E.g. 1: O mito cristão da história de Abraão, que é chamado para realizar o maior sacrifício possível para alcançar o maior objetivo possível. Se aproximar do divino, potencialmente entendido como aquilo de significado mais profundo. Neste caso, uma análise reconhecidamente redutiva seria algo como: o valor de um objetivo é diretamente proporcional à magnitude do sacrifício necessário para alcançá-lo. Adicionalmente, olhando para mitos politeístas, é simples ver como cada um dos deuses representava aspectos diferentes das virtudes humanas, mas ainda se mantinham com as mesmas falhas. Seriam então, possivelmente, uma abstração da realidade que esses povos viviam. Percebemos isso também nas diferenças de valores gerais nas religiões. Por mais que todas tenham um deus da guerra por exemplo, os nórdicos extrapolavam a necessidade e a glória da batalha em seus mitos, dado que seu povo dependia dessas ações para prosperar, portanto as praticavam com frequência, o que se traduziria em suas dramatizações e abstrações da realidade em seus mitos.

Vale mencionar a força do Storytelling no marketing atual. Se faz uma poderosa ferramenta que permite que as marcas se conectem em nível emocional com sua audiência. Podendo ser usado para a marca em si, para o produto, para o consumidor ou até mesmo através de conteúdo visual.

Para finalizar e completar esta seção, usaremos da referência do livro *Maps Of Meaning: The architecture of belief*, de Jordan Peterson (1996) para recapitular e complementar o que foi disposto até agora. Resumimos o argumento da importância das histórias no livro mencionado em 5 pontos:

1. Histórias são fundamentais para a cognição humana:

Peterson (1999, p. 36) argumenta que "a narrativa fornece a arquitetura mais profunda possível para nosso pensamento. É a maneira como apreendemos o mundo". Peterson considera que usamos histórias para organizar nossas experiências em padrões significativos, que ajudam a organizar percepção, motivação e ação. O autor também apresenta o ponto de que o mundo é, em primeira instância, muito complexo para ser imediatamente compreendido em termos de realidade literal, e as histórias agem como uma simplificação dessa realidade.

2. Histórias nos ajudam a navegar a incerteza

"A estrutura fundamental da narrativa é a representação da maneira como um indivíduo passa de um ponto de sua vida para outro." (p. 37). O autor argumenta que as histórias nos libertam das limitações do presente, transformam nossa percepção em conhecimento acionável e nos mostram como agir. Se valendo das mitologias, também argumenta que as histórias são fundamentais para a regulação e organização de nossas emoções. Ao contar histórias, somos capazes de simbolizar e compreender nossas emoções complexas e muitas vezes difíceis de articular. Essas histórias podem ajudar a criar um senso de ordem e significado em nossas vidas, permitindo que nos adaptemos melhor aos desafios e incertezas da vida. Por exemplo, as histórias religiosas frequentemente apresentam arquétipos que representam diferentes aspectos da condição humana e ajudam as pessoas a lidar com questões existenciais, como a morte, a perda e a busca por um propósito na vida. Em suma, as histórias podem ser um meio poderoso de estruturar e regular nossas emoções, permitindo-nos entender melhor a nós mesmos e ao mundo ao nosso redor.

3. As histórias moldam nossas crenças e valores

"As histórias são uma ferramenta primordial para a geração e transmissão de conhecimento moral e ético." (p. 35). Por meio das histórias, definimos e transmitimos, como já apontamos nesse texto, o que é bom ou ruim, admirável ou desprezível.

4. As histórias podem ser perigosas

"As histórias podem ser armas, assim como ferramentas." (p. 59). O modo mais rápido de explicar isso seria, acredito, com os exemplos dos regimes totalitários do século XX. Tanto o nazismo quanto o comunismo soviético traziam em seu início mensagens de compaixão. Porém, ambas geraram muito mais terror e destruição do que se prometia em suas narrativas iniciais. (Vide "Arquipélago Gulag"(Vol. 1 -3) do autor Aleksandr Solzhenitsyn(1973), "Propaganda: The Formation of Men's Attitudes" de Jacques Ellul(1973) ou "Ordinary Men" de Christopher Browning(1992))

5. Histórias nos fornecem uma estrutura cultural compartilhada

"As histórias nos permitem colocar nossas vidas individuais em um contexto social e histórico mais amplo." (p. 141). Podemos pensar nessa idéia como uma junção de todas as outras. A criação e distribuição de histórias une e cria uma cultura baseada em crenças e valores compartilhados.

A seguir, trataremos, de uma maneira parecida, mas bem mais resumida, de como fizemos o storytelling, sobre jogos. Isso será feito pois o tema central do trabalho é o RPG, algo que une os dois aspectos.

3. Jogos

Com base em diversos estudos e pesquisas, jogos e brincadeiras têm sido reconhecidos como uma importante fonte de desenvolvimento e bem-estar humano. Devemos Mencionar que não há uma definição universalmente aceita sobre o que é um jogo. Podemos ver um exemplo disso na diferença da definição proposta por Johan Huizinga (1939) e por Roger Caillois (1961). Enquanto Huizinga definiu o jogo como uma atividade livre, separada da vida cotidiana, que segue regras estabelecidas e é fundamental para a cultura humana, Caillois o definiu de forma mais ampla, incluindo outras formas de competição. Essa falta de consenso torna difícil definir com precisão o que é um jogo e identificar suas características essenciais. Não pretendemos portanto tomar para este trabalho a tarefa de definição de jogo.

Olhemos primeiramente para Roger Callois, mencionado acima, que introduziu o conceito de *ludus* e *paidia* para descrever formas diferentes de brincadeiras em seu livro "Man, Play, and Games". Callois argumenta que essas formas de brincadeiras são fundamentais para o comportamento humano e desenvolvem habilidades importantes, como a criatividade, a resolução de problemas e a regulação emocional.

Ludus é o termo utilizado para se referir a jogos que seguem regras claramente definidas e que possuem um objetivo específico a ser alcançado. São jogos competitivos, que geralmente envolvem uma disputa entre dois ou mais jogadores. Exemplos de jogos que se enquadram nesta categoria incluem jogos de tabuleiro, esportes competitivos e jogos de estratégia. Por outro lado, *paidia* é o termo utilizado para se referir a jogos que não seguem regras claramente definidas e que não possuem um objetivo específico a ser alcançado. São jogos mais livres e espontâneos, que geralmente envolvem a imaginação e a criatividade dos jogadores. Exemplos de jogos que se enquadram nesta categoria incluem jogos infantis, jogos de improvisação e jogos de imaginação.

Outra fonte importante é o psicólogo Stuart Brown(2010), que em seu livro "Play: How it Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul", argumenta que as brincadeiras são um aspecto fundamental do comportamento humano e são essenciais para o desenvolvimento da criatividade, habilidade de resolução de problemas e regulação emocional. Brown destaca que as brincadeiras não são apenas uma atividade recreativa, mas sim uma necessidade humana fundamental, essencial para o desenvolvimento humano saudável.

Além disso, jogos em particular têm sido reconhecidos como uma importante forma de brincadeira, especialmente no contexto educacional. Jesper Juul(2009), em seu livro "A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players", destaca a importância dos jogos como uma ferramenta para a educação e aprendizado. Juul argumenta que os jogos permitem aos jogadores experimentar e aprender por meio de erros, o que é essencial para o desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas e pensamento crítico.

Os jogos e brincadeiras também desempenham um papel crucial no desenvolvimento infantil. Eles oferecem uma forma natural de explorar o mundo ao redor e de desenvolver habilidades cognitivas, físicas e emocionais. De acordo com a teoria de jogos, proposta por Jean Piaget (1945), as brincadeiras infantis são uma forma importante de aprender e experimentar o mundo,

permitindo que as crianças desenvolvam habilidades importantes, como a imaginação, a criatividade e a resolução de problemas.

Para Piaget, as brincadeiras infantis são uma forma importante de aprendizagem, porque permitem que as crianças experimentem e testem suas ideias em um ambiente seguro. As brincadeiras são um processo ativo, que envolve a exploração do mundo e a construção de conhecimento por meio da experiência. Piaget acreditava que, por meio das brincadeiras, as crianças desenvolvem habilidades importantes, como a imaginação, a criatividade e a resolução de problemas.

Além disso, Piaget enfatizou a importância do jogo simbólico no processo de desenvolvimento cognitivo. O jogo simbólico envolve a criação de cenários imaginários, nos quais as crianças assumem diferentes papéis e exploram diferentes perspectivas. Piaget acreditava que o jogo simbólico é importante porque permite que as crianças desenvolvam a capacidade de representação, o que é essencial para a compreensão de conceitos abstratos e para a resolução de problemas complexos.

Outro importante teórico da aprendizagem infantil é Lev Vygotsky(1978). Ele propôs a teoria sociocultural do desenvolvimento, que destaca o papel do ambiente social na aprendizagem e no desenvolvimento humano. Vygotsky acreditava que o aprendizado ocorre por meio da interação social e que a linguagem é um componente fundamental desse processo.

Vygotsky enfatizou a importância do brincar na aprendizagem infantil, argumentando que a brincadeira é uma forma de atividade social que permite que as crianças internalizem conceitos e desenvolvam habilidades importantes. Ele propôs que a brincadeira é um contexto ideal para a aprendizagem, porque permite que as crianças trabalhem em conjunto para resolver problemas e alcançar objetivos comuns. Vygotsky acreditava que a linguagem desempenha um papel importante na mediação do pensamento e da atividade mental. Ele argumentava que a fala e a linguagem interna (ou seja, a capacidade de pensar em palavras) permitem que os indivíduos controlem e regulem seus próprios pensamentos e ações, o que é essencial para o desenvolvimento da auto-regulação e da auto-organização. Em seguida neste trabalho, trataremos finalmente da questão central, os RPGs de mesa. Um jogo inteiramente baseado na linguagem, onde certamente as noções de Vygotsky sobre jogos e sobre linguagem se encontram, bem como o jogo simbólico de Jean Piaget.

Em resumo, jogos e brincadeiras são uma importante fonte de desenvolvimento humano e bem-estar. Eles são essenciais para o desenvolvimento da criatividade, habilidade de resolução de problemas e regulação emocional. Além disso, jogos em particular têm sido reconhecidos como uma ferramenta valiosa para a educação e aprendizado. Portanto, os jogos e brincadeiras desempenham um papel crucial no desenvolvimento humano e devem ser valorizados como tal.

Jogos e brincadeiras também podem ser um meio de explorar a identidade do indivíduo e de expressão. É aqui que storytelling se combina com os jogos por meio de jogos de interpretação de papéis (RPG)

4. O que são RPGs

Tanto os jogos quanto o storytelling foram usados para entretenimento, educação e preservação de cultura. O encontro entre os dois se dá a partir de RPGs (Role Playing Game) de mesa, que nasceram em meados de 1970, com a criação do sistema Dungeons and Dragons (D&D). Os jogadores assumem controle de personagens em um mundo fictício, participando de um storytelling coletivo, uma co-criação narrativa guiada pelo mestre do jogo.

Os jogos de RPG de mesa têm suas raízes nos jogos de tabuleiro e jogos de guerra, e o primeiro sistema¹ de RPG é conhecido como "Dungeons & Dragons" (D&D), lançado pela empresa TSR (Tactical Studies Rules) em 1974 e desenvolvido por Gary Gygax em conjunto com Dave Arneson. A popularidade do jogo cresceu rapidamente, e logo outros jogos de RPG foram criados, com sistemas de regras mais simples ou mecânicas mais complexas. À medida que a tecnologia avançava, os jogos de RPG de mesa foram acompanhados por jogos de RPG eletrônicos, que permitiam a jogabilidade on-line e gráficos avançados.

No final dos anos 1970 e início dos anos 1980, ocorreu o que ficou conhecido como o "Satanic Panic", quando grupos conservadores e religiosos começaram a fazer alegações de que os jogos de RPG de mesa, incluindo D&D, estavam ligados ao satanismo e a práticas ocultas perigosas. Embora essas alegações nunca tenham sido comprovadas, elas causaram preocupação pública e resultaram em boicotes a jogos de RPG de mesa e campanhas para proibi-los.

¹ Nome dado ao conjunto de regras

No entanto, a indústria de RPG de mesa continuou a prosperar e evoluir, e em recentes anos, RPG tem experimentado um renascimento de popularidade o que se dá parcialmente graças a jogos como "Critical Role"², uma mesa transmitida ao vivo jogada por um grupo de amigos dubladores. A transmissão conquistou fãs ao redor do mundo, se tornando um fenômeno cultural de proporções inesperadas.

O RPG evoluiu para alcançar uma infinita variedade de temas e sistemas, mas seu conceito central se mantém o mesmo.

Seu funcionamento, a princípio, é bastante simples: precisa-se de um sistema, um cenário, um mestre de jogo, chamado de GM(Game Master) ou DM(Dungeon Master, termo usado mais especificamente para D&D), de jogadores e de um conjunto de dados. É possível jogar uma campanha de RPG com apenas um jogador, mas idealmente o número é de quatro a seis jogadores. Por mais que não exista um limite, dado o funcionamento do jogo, um número muito alto de jogadores, como nove ou dez, pode causar problemas para o decorrer da história, deixar diversos momentos arrastados e monótonos demais e o GM terá dificuldade em dar espaço para que todos os jogadores desenvolvam seus personagens e contribuam adequadamente para o jogo.

Os dados são o elemento que vai, na maior parte das vezes, definir o sucesso ou falha de ações no jogo. Quando o jogador decide que seu personagem vai tentar fazer algo que envolve uma habilidade prevista nas regras, o GM pode pedir que um dado seja rolado para determinar o quão bem sucedida foi essa ação. Os dados usados variam de dados de 4 lados até os de 20, com alguns sistemas precisando de apenas alguns da distribuição.

O que determina se uma rolagem atingiu o número necessário depende da situação. Geralmente, o GM decide um “nível de dificuldade” para uma determinada ação, podendo ou não dizer aos jogadores qual resultado mínimo precisam alcançar nas rolagens. O mesmo vale para os jogadores, que possuem, no D&D por exemplo, classe de armadura, que é o número mínimo necessário em uma rolagem de ataque para acertá-los. Porém, nesse caso, o GM sempre sabe os resultados necessários.

Vejamos um exemplo prático dessa dinâmica: E.g Zacarias está jogando uma aventura de RPG no sistema D&D, e seu grupo se encontra em uma situação onde precisam alcançar o topo de

² twitch.tv/criticalrole ; <https://www.youtube.com/@criticalrole> ; <https://critrole.com>

uma estrutura para prosseguir com seu objetivo. Zacarias, falando no lugar de seu personagem, diz “Vou tentar escalar as paredes, sendo o mais discreto possível”. O GM então pede para que Zacarias faça um teste de Atletismo e um de Furtividade, habilidades presentes na ficha técnica do personagem, que determinam respectivamente habilidades atléticas envolvendo força e capacidade de discrição física. Zacarias rola um dado de 20 lados para cada teste e soma ao resultado o bônus que possui para cada uma das habilidades. Esses bônus serão determinados pela forma que Zacarias escolheu montar seu personagem. Os atributos básicos de um personagem, independente do sistema usado, costumam ser divididos em mentais, sociais e físicos de alguma maneira, representados por números que geram bônus nas rolagens de dados de alguma habilidade correspondente. Dessa maneira, um personagem se especializa em alguma área, mas tem a capacidade de tentar realizar feitos em outras, com menor chance de sucesso. Ainda que em sua especialização, é possível ocorrer falha inesperada, o que gera situações imprevistas. Note que o exemplo foi criado de forma a propositalmente destacar que o jogador diz “EU” farei isso, enquanto se referindo ao personagem.

Os conjuntos de regras, que chamamos de sistemas, variam em complexidade, liberdade de criação da parte técnica dos personagens, adaptabilidade para outros cenários, entre outras coisas. É fácil identificar três tipos gerais de sistema: Narrativista, Gamista e Simulacionista. As categorizações são dadas devido ao foco do conjunto de regras, e foram propostas por Ron Edwards e Chris Lehrich, autores e designers de jogos de RPG. São conhecidos por seus trabalhos na teoria e design de jogos de RPG e têm contribuído significativamente para o desenvolvimento do campo. Em 2001, publicaram um artigo intitulado "GNS and Other Matters of Role-playing Theory" ("GNS e outras questões da teoria de jogos de RPG"), em um fórum on-line chamado "The Forge". Esse artigo apresentou a teoria GNS (Gamism, Narrativism, Simulationism) e discutiu as diferentes abordagens para os jogos de RPG que cada um desses três estilos de jogo representava.

Segue abaixo uma explicação de cada categoria:

Narrativista: Estes sistemas priorizam a narrativa e a história, e as ações dos personagens são guiadas pelo desenvolvimento da trama e pelo envolvimento emocional dos jogadores. O objetivo é criar uma história coletiva interessante e significativa, com os jogadores trabalhando juntos para moldar a trama e os personagens.

Gamista: Estes sistemas enfatizam a competição e a vitória dos jogadores, e as regras são projetadas para incentivar ações estratégicas e a obtenção de recursos. O objetivo é vencer o jogo, seja através da conquista de objetivos específicos ou pela comparação com os outros jogadores.

Simulacionista: Estes sistemas buscam representar o mundo fictício de forma realista e precisa, e as ações dos personagens são governadas por regras rigorosas e sistemas de dados. O objetivo principal é criar uma experiência de jogo realista, onde a mecânica do jogo imita com precisão as consequências das ações dos personagens no mundo fictício.

É importante notar que apesar do foco de por exemplo um sistema gamista ser a parte do jogo, nada impede que uma aventura mestrada neste sistema seja mais voltada para interpretação. Até mesmo porque, uma boa campanha satisfaz todos os *arquétipos de jogadores*.

O Game Master funciona como os cinco sentidos dos jogadores. É o narrador da história, mas jamais impõe decisões ou impede que um personagem a tome (a não ser, é claro, que o personagem não seja capaz). É quem cria e interpreta os NPCs (Do inglês *Non Player Characters*, ou seja, todo personagem que não é controlado por jogadores) que os jogadores encontram, quem cria o cenário que está sendo apresentado, é responsável por criar uma sensação de imersão em um mundo vivo por mais que fictício, gerar motivações que se alinhem com as dos personagens, entre outras coisas.

É importante destacar que as interações dentro do jogo são quase inteiramente baseadas em improvisos. Isso acontece pois diferente de um jogo eletrônico por exemplo, os jogadores não têm suas opções de interação limitadas. Os jogadores não sabem o que será dito pelo NPC sendo interpretado pelo Mestre de Jogo (GM), que por sua vez também não pode prever com exatidão como será a reação dos jogadores à suas interpretações, descrições e história.

Essa flexibilidade e liberdade é o que faz de um RPG de mesa um espaço de co-criação narrativa. Apesar do GM criar os NPCs, o cenário, propor objetivos por meio da narrativa, os jogadores tem o papel fundamental de, com a liberdade concedida pela forma como o jogo corre, alterar o curso da história sendo contada.

A história que o GM pretende apresentar precisa ser maleável, para se adaptar às escolhas improváveis dos jogadores enquanto exploram o mundo. No que se trata dessa maleabilidade, existem duas formas de criar e mestrear uma aventura, e é um consenso geral na comunidade

que toda campanha necessita de ao menos alguns aspectos das duas. São chamadas *Railroad* e *Sandbox*³. Os nomes, vindo do inglês, seriam traduzidos como Trilhos de Trem e Caixa de Areia. O formato de cada opção, explicada a seguir, deixa claro o motivo do nome.

Uma campanha ou aventura Railroad contempla menos exploração de um mundo aberto, poucos ou nenhum objetivo secundário e costuma ser menos capaz de dar atenção ao desenvolvimento da história de cada personagem, tampouco de sua *backstory*, e exige menos da improvisação do mestre.

Por outro lado, uma Sandbox deixa os jogadores mais livres para explorar. Por mais que exista um enredo abrangente, aventuras sandbox costumam oferecer oportunidade de missões, interações e descobertas em uma multitude de lugares. Enquanto uma aventura railroad poderia se passar em uma única cidade do início ao fim, as sandbox tendem a permitir a exploração de um cenário mais amplo. Abrem mais espaço para que o mestre integre na aventura a história dos personagens dos jogadores, exigem muito mais do improviso do mestre e costumam ser mais longas.

De maneira geral, nenhuma aventura Sandbox é um caos completo, e é uma prática comum o mestre criar ganchos narrativos para sutilmente guiar os jogadores de voltar para a história principal. Da mesma forma, a imprevisibilidade e criatividade dos jogadores pode exigir que um mestre altere drasticamente uma aventura Railroad.

Os RPGs oferecem aos jogadores a oportunidade de viver um personagem e estarem imersos em um mundo fictício. Isso pode gerar um profundo impacto no jogador, tanto em desenvolvimento pessoal quanto em sua competência linguística. Podem também ser uma ótima ferramenta educativa. Tratemos primeiro, brevemente, da parte que não concerne diretamente a linguística

4.1 Estudos com foco em psicologia.

O ato de interpretar personagens em RPGs pode ter impactos positivos em diversas áreas, incluindo a capacidade de praticar a empatia e entender perspectivas diferentes. Neergaard et al. (2016) realizou um estudo que descobriu que interpretar personagens com perspectivas diferentes levou a um aumento na empatia e uma diminuição no preconceito. Isso ocorre

³ Os termos "railroad" e "sandbox" têm origens difíceis de rastrear, pois são expressões informais que se tornaram comuns na comunidade de jogos de RPG

porque, ao interpretarmos, nos forçamos a nos colocar no lugar de outra pessoa e considerar suas experiências, crenças e motivações.

Além disso, a interpretação de personagens também pode ter efeitos na auto-percepção dos jogadores. Galinsky et al. (2005) conduziram um estudo que descobriu que interpretar personagens com grande poder levou a um aumento nos sentimentos de poder e uma diminuição na sensação de vulnerabilidade no falante. Isso sugere que a interpretação de personagens pode ter um impacto positivo na autoestima e confiança dos jogadores.

Os RPGs de mesa têm sido objeto de estudo na psicologia, especialmente na área da psicologia social e da psicoterapia. Um dos estudos mais importantes nessa área foi realizado por Sherry e seus colegas (2006), que investigaram o uso de RPGs de mesa em terapia de grupo. Os resultados indicaram que o uso de RPGs de mesa pode ser uma ferramenta útil para melhorar a autoestima, a empatia, a comunicação e as habilidades sociais em adolescentes com problemas comportamentais.

Outro estudo relevante foi realizado por Bowman e seus colegas (2010), que examinaram o uso de RPGs de mesa em um programa de aconselhamento para estudantes universitários com ansiedade social. Os resultados indicaram que o uso de RPGs de mesa pode ser uma intervenção eficaz para melhorar a ansiedade social e as habilidades sociais dos estudantes.

Além disso, um estudo recente de LaRose e seus colegas (2020) investigou o uso de RPGs de mesa em um contexto educacional para melhorar a autoeficácia em habilidades de comunicação em alunos do ensino médio. Os resultados indicaram que os alunos que jogaram RPGs de mesa tiveram melhorias significativas na autoeficácia em habilidades de comunicação, em comparação com um grupo de controle.

Outro estudo importante na área de RPGs de mesa e psicologia foi realizado por Zak et al. (2011), que investigaram o efeito da ocitocina (um hormônio que desempenha um papel importante na vinculação social) durante jogos de RPGs de mesa. Os resultados indicaram que os jogadores que receberam ocitocina apresentaram maior cooperação e confiança em relação aos outros jogadores, em comparação com os jogadores que receberam placebo.

Por fim, um estudo de Yee e Bailenson (2007) examinou o efeito da imersão em ambientes virtuais em jogos de RPGs de mesa. Os resultados indicaram que a imersão em ambientes virtuais pode ter efeitos significativos na cognição social e na autoeficácia.

Esses estudos indicam que os RPGs de mesa têm o potencial de serem uma ferramenta útil em psicoterapia, educação e em intervenções sociais, além de contribuir para a compreensão da cognição social e emocional

Mostram também que a interpretação de personagens em RPGs pode ter efeitos positivos na empatia, auto-percepção e autoconfiança dos jogadores. Esses benefícios podem ser especialmente importantes para aqueles que enfrentam dificuldades em se colocar no lugar dos outros ou em construir uma auto-imagem positiva

4.2 Da linguística.

Camadas de interação:

O artigo "Dialogue and Interaction in Role-Playing Games: Playful Communication as Ludic Culture" de Susana Morris (2010), propõe uma análise dos modos como os jogadores interagem em RPGs. A pesquisa defende que os RPGs oferecem uma oportunidade única para que os jogadores se engajem em uma "comunicação lúdica", entendida como uma comunicação que é simultaneamente divertida e com conteúdo relevante

O artigo destaca a importância dos "níveis de interação" no contexto dos RPGs. O estudo argumenta que existem três níveis distintos de interação que ocorrem nos jogos:

1. O nível fictício: Este nível trata das interações que ocorrem dentro do mundo do jogo. Os jogadores dialogam e realizam ações apropriadas ao papel de seus personagens e ao cenário do jogo. Seriam as conversas entre personagens, as ações dos personagens no mundo, a descrição por parte do mestre.
2. O nível lúdico: Este nível refere-se às interações que ocorrem entre os jogadores à medida que estes se engajam nas mecânicas do jogo. Por exemplo, os jogadores podem negociar regras e planejar estratégias. Isso se dá, parcialmente, entre jogador e jogador, podendo ou não utilizar o personagem como condutor dessas interações. Em jogos que incentivam mais fortemente a interação, e que os arquétipos de jogadores se encaixam na proposta de um jogo mais interpretativo, muitas vezes as discussões de estratégia serão feitas na voz dos personagens. Porém, no momento de negociar regras, a interação ocorre entre jogador e GM.

3. O nível social: Este nível diz respeito às interações que ocorrem entre os jogadores fora do mundo do jogo. Os jogadores podem estabelecer laços sociais, trocar informações ou negociar papéis e hierarquias sociais.

Os autores argumentam que cada um desses níveis é importante para compreender como os jogadores interagem nos RPGs. Eles sugerem que o nível fictício é onde os jogadores se engajam em interpretações imersivas e exploram o mundo do jogo, enquanto o nível lúdico é onde os jogadores se envolvem na jogabilidade e desafiam uns aos outros. O nível social, por sua vez, é onde os jogadores constroem conexões sociais e negociam normas e expectativas sociais.

Em resumo, o artigo sugere que os diferentes níveis de interação nos RPGs estão inter-relacionados e influenciam uns aos outros. Compreender como os jogadores interagem em cada nível pode proporcionar insights sobre como os RPGs promovem a comunicação lúdica⁴ e facilitam a cultura lúdica.

Interfaces entre linguística e RPG:

A dinâmica envolvida na prática do RPG de mesa demanda diferentes habilidades linguísticas, tornando o jogo um interessante objeto de desenvolvimento de pesquisas, que serão apenas apontadas aqui como possibilidades de desdobramentos futuros. Ao invés de uma aplicação da teoria em aspectos específicos do RPG, optamos por indicar, de forma panorâmica, as várias interfaces da linguística com o jogo:

1. Estudos sobre a linguagem da narração do GM: A Pragmática pode analisar como o GM utiliza a linguagem em um contexto específico de interação com os jogadores. A Sociolinguística pode explorar como as escolhas linguísticas do GM refletem sua posição de autoridade e como isso afeta a interação com os jogadores. A Linguística Textual pode analisar como o GM constrói a narrativa através da linguagem. A

⁴ A comunicação lúdica é um tipo de comunicação que usa elementos de jogos e brincadeiras para transmitir uma mensagem ou atingir um objetivo específico. É uma forma de comunicação que envolve interação, engajamento e participação ativa do receptor.

Na comunicação lúdica, a mensagem ou informação é transmitida de forma mais leve, descontraída e divertida, o que ajuda a captar a atenção do público e a tornar a mensagem mais memorável. Essa forma de comunicação pode ser usada em diversos contextos, como campanhas publicitárias, educação, treinamentos corporativos, entre outros.

Linguística Cognitiva pode examinar como a linguagem do GM é processada pelos jogadores.

2. Estudos sobre a linguagem dos jogadores: A Linguística Textual pode analisar como os jogadores usam a linguagem para construir a narrativa em conjunto. A Sociolinguística pode explorar como os jogadores usam a linguagem para negociar o significado em um contexto social. A Linguística Aplicada pode examinar como a linguagem do jogo pode ser usada para ensinar habilidades comunicativas. A Psicolinguística pode investigar como a linguagem do jogo é processada pelos jogadores em termos de compreensão e produção.
3. Estudos sobre a relação entre linguagem e pensamento: A Linguística Cognitiva pode explorar como a linguagem do jogo é processada pelos jogadores e como isso afeta o pensamento e as emoções. A Psicolinguística pode investigar como a linguagem do jogo afeta a cognição e a emoção dos jogadores. A Semiótica pode analisar como a linguagem do jogo influencia a interpretação do significado. A Neurolinguística pode examinar como a linguagem do jogo é processada no cérebro dos jogadores.
4. Estudos sobre a construção de identidade: A Sociolinguística pode analisar como a linguagem do jogo é usada pelos jogadores para construir suas identidades dentro e fora do jogo. A Linguística Antropológica pode explorar como a linguagem do jogo reflete as normas e valores culturais dos jogadores. A Linguística Textual pode examinar como a linguagem do jogo é usada para construir a narrativa e a identidade dos personagens. A Linguística Aplicada pode investigar como a linguagem do jogo pode ser usada para desenvolver habilidades comunicativas e a construção de identidade em um contexto pedagógico.

Aprendizado de língua estrangeira

Nilsen et al. (2017) descobriram que interpretar durante os RPGs melhora a proficiência na língua, aumentando o uso de coloquialismos e expressões idiomáticas. Isso ocorre porque, durante o improviso, é preciso falar de forma mais natural, o que ajuda a desenvolver a fluência na língua que se está aprendendo. Além disso, os RPGs podem ajudar a desenvolver várias competências linguísticas, como vocabulário, gramática, fala, audição, leitura, escrita e conhecimento cultural, permitindo o aprendizado de expressões específicas e o entendimento da cultura.

Isso pode também funcionar de forma passiva, como uma prática de conversação, até mesmo sendo mais eficiente e viável do que usar do RPG para ensinar uma língua do zero.

Neurolinguística

A Neurolinguística pode ser aplicada para investigar como a linguagem utilizada pelos jogadores e GM é processada no cérebro. Por exemplo, estudos podem ser realizados para entender como os jogadores processam as descrições de ambientes e personagens, como entendem as ações de outros jogadores e como tomam decisões no jogo.

Além disso, a Neurolinguística pode ser usada para investigar como a linguagem utilizada no RPG de mesa afeta as emoções e a motivação dos jogadores. Estudos sugerem que a linguagem pode influenciar o humor e as emoções dos indivíduos e, portanto, a escolha das palavras e expressões utilizadas pelos jogadores e GM podem afetar a experiência emocional do jogo.

De maneira geral, estudos em Neurolinguística podem ajudar a entender como o cérebro humano processa a linguagem no contexto do RPG de mesa e como isso afeta a experiência do jogador. Essas pesquisas podem fornecer insights valiosos sobre como a linguagem pode ser usada para melhorar a comunicação e a interação no jogo, bem como ajudar a desenvolver novas abordagens pedagógicas para ensinar habilidades de comunicação em contextos de jogo. Este será um ponto importante para um tópico mais a frente, quando trataremos de maneira mais focada do potencial pedagógico do RPG.

Pragmática

A pragmática é uma área da linguística que se concentra no estudo da linguagem em uso, ou seja, como as pessoas usam a linguagem para se comunicar em contextos sociais. Nesse sentido, os jogos de RPG de mesa podem ser uma excelente ferramenta para estudar a pragmática, uma vez que permitem observar como a linguagem é usada para atingir objetivos específicos nas interações sociais.

Segundo Van der Meer (2017), os RPGs de mesa são uma excelente fonte de dados para estudos pragmáticos, pois as interações que ocorrem durante o jogo são altamente complexas e requerem uma comunicação clara e eficaz entre os jogadores e o GM (Game Master). O autor argumenta que a linguagem usada pelos jogadores e pelo GM é crucial para a criação de um mundo de jogo crível e envolvente, bem como para a transmissão de significados e intenções.

Outro aspecto válido para a pragmática do RPG de mesa é a negociação que ocorre durante o jogo, que pode envolver desde a decisão de qual caminho seguir até a resolução de conflitos entre os personagens. Segundo Malmgren and Engebretson (2015), a linguagem desempenha um papel fundamental nesse processo de negociação, pois os jogadores precisam usar a linguagem para expressar seus desejos e necessidades e para persuadir os outros jogadores a apoiá-los.

Além disso, o uso de personagens fictícios pode permitir a exploração de questões sociais e culturais de maneiras que seriam difíceis ou impossíveis de realizar em um contexto real.

Autor e Herói de Mikhail Bakhtin

O conceito de Autor e Herói de Mikhail Bakhtin se refere ao relacionamento entre o criador de um texto (o autor) e o protagonista desse texto (Herói). Bakhtin (1979) acredita que o herói não é apenas um receptáculo passivo para as idéias do autor, mas sim ativamente engajado na moldagem do texto e seu significado.

Isso pode ser aplicado ao RPG das seguintes maneiras: Primeiramente, o jogador é o análogo do autor nessa situação, com o personagem sendo o herói. O jogador cria e decide a história anterior, personalidade e motivações de seu personagem. Porém, diferente de um autor, o jogador não controla todos os aspectos da história ou resultados do jogo. Isso pode, reciprocamente, ser dito sobre o GM em relação aos NPCs que cria, desde o transeunte aleatório sendo improvisado durante uma exploração de uma nova vila até os NPCs recorrentes, importantes e tão desenvolvidos quanto os personagens dos jogadores, sejam eles antagonistas ou apenas figuras de importância na narrativa. Os NPCs poderiam estar mais próximos do herói de Bakhtin, por serem criados pelo GM, que costuma também criar o mundo onde esses personagens habitam e saber qual o seu propósito e objetivo na narrativa.

O personagem jogado pelo jogador não é simplesmente um peão controlado pelo jogador, mas um participante ativo na história, por motivos já dispostos no decorrer deste trabalho. Suas ações e decisões moldam os eventos e resultados da história.

5. O RPG na educação:

Discutiremos este tópico de maneira mais breve do que os anteriores, visto que muito do que será dito nele usará referências do próprio texto que o precede. Pretendemos evitar repetições desnecessárias.

O RPG pode ser utilizado como uma poderosa ferramenta educacional, tanto em seu formato não adulterado quanto de maneira intencional, visando um foco em matérias escolares, por exemplo.

Vamos começar com o RPG que não é intencionalmente focado no educativo: Uma sessão de RPG, independentemente do sistema escolhido, contém diversas interações e desafios que promovem o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, raciocínio lógico, entre outras competências.

Um jogo quase sempre pensado para ser jogado de maneira cooperativa e em grupo implica em uma necessidade de um bom trabalho em equipe. A divisão clara de funções definida tanto pelo sistema quanto por como cada jogador monta seu personagem geram a necessidade de reconhecer o valor do próximo em esforços conjuntos, entender suas próprias habilidades, função e lugar no grupo.

Uma das competências mais desenvolvidas no RPG é a criatividade. Sendo um jogo de co-criação narrativa, onde se dá ampla liberdade para as ações, falas e soluções dos jogadores e do mestre, o RPG se manifesta como um espaço que incentiva e recompensa a imaginação e criatividade.

"Os jogos de RPG fornecem oportunidades para os alunos praticarem habilidades de solução de problemas e tomada de decisões em um ambiente divertido e seguro, além de incentivar a criatividade, a imaginação e a comunicação" - Jane McGonigal(2011)

"Os jogos de RPG podem ser uma ferramenta poderosa para engajar os alunos em tópicos difíceis, aumentar a motivação e aprofundar a compreensão" - Richard Van Eck (2013)

Como já mencionado anteriormente, os RPGs se baseiam fortemente em um alto grau de improviso quando se trata de diálogo interpretado entre personagens no mundo de jogo. Assim, outro destacado desenvolvimento, principalmente quando as aventuras se debruçam sobre interações sociais e discussões, é a retórica. Os jogadores (e o mestre) precisam muitas vezes articular da melhor forma possível suas intenções e falas durante as interações no mundo do jogo. Assim, o desenvolvimento da expressão tanto verbal quanto corporal é abundante. No caso, a corporal é menos evidente, mas ocorre durante a interpretação dos personagens, a forma como se portam fisicamente é algo que altera muito como os outros reagem à ele e a impressão que passa.

Existem outras habilidades socioemocionais desenvolvidas pelo RPG, chamadas Soft Skills⁵, que não serão elaboradas aqui, mas entre elas estão: Empatia, respeito, autonomia, liderança, entre outras.

"O RPG pode ajudar a desenvolver habilidades interpessoais, como empatia, escuta ativa, cooperação e liderança, que são essenciais para o sucesso em qualquer campo de trabalho" - Stephen Slota(2013).

É importante notar que o GM também trabalha diversas habilidades durante o jogo, algumas que coincidem com a dos jogadores e outras exclusivas à sua função. Enquanto os jogadores reagem ao desconhecido apresentado pelo mestre, este precisa reagir às reações inesperadas e decisões muitas vezes imprevisíveis dos jogadores enquanto tenta manter a história e o mundo que criou razoavelmente intactos e coerentes..

Não podemos deixar de pontuar sobre o trabalho criativo envolvido na construção de um mundo fictício no contexto do RPG. Embora seja possível jogar com módulos de aventuras prontos ou baseando-se em mundos já criados, como Forgotten Realms, em todos os casos, ainda é necessário um certo grau de adaptação. A criação prévia ao início do jogo ou entre as sessões pode variar amplamente entre diferentes GMs e de acordo com a duração da campanha proposta. Há aqueles que preferem se dedicar a preparar cada mínimo detalhe da cidade em que os jogadores começarão sua aventura, enquanto outros preferem criar um esqueleto do mundo sem detalhar excessivamente cada ambiente individual. Além da construção do mundo, enredo e arquitetura dos locais, o GM também precisa criar personagens não-jogáveis (NPCs) envolventes, o que torna o processo de desenvolvimento de uma campanha de RPG multifacetado e complexo.

O detalhe descritivo também cabe ao mestre. Sua função de ser os cinco sentidos dos jogadores é importantíssima, o forçando a trabalhar seu vocabulário, entonação, entre outras coisas para entregar uma experiência imersiva para todos.

Ademais, o GM precisa saber adaptar sua história para satisfazer os diferentes arquétipos de jogadores. Chamamos assim os diferentes estilos de jogo ou motivos que um jogador pode

⁵ O termo "soft skills" surgiu no mundo empresarial e de negócios na década de 1970, em contraste com o termo "hard skills", que se refere às habilidades técnicas e específicas necessárias para realizar uma tarefa ou trabalho. O conceito de soft skills é usado para descrever as habilidades interpessoais, sociais e emocionais que são necessárias para o sucesso no trabalho e na vida em geral.

carregar para participar da história⁶. Os nomes podem variar, mas eis alguns exemplos: *Storyteller* O storyteller é o tipo de jogador que se engaja ao saber mais da história do mundo criado, se esforça para criar uma história e motivação interessante para seu personagem e aprecia acima de todos os outros aspectos o momento de “juntar os pontos” ou quando vê suas ações claramente refletidas no enredo.; *Ator* Este é o jogador que encontra maior satisfação no jogo nos momentos de interpretação e conversa. Entende e dispõe muito bem e com nuance os trejeitos e ideais de seu personagem, sempre busca iniciar conversas com NPCs ou com os outros PCs.; *Buttkicker*: O jogador que se engaja melhor com os momentos de combate do jogo. Preza por um jogo com a clássica fantasia do herói lutador.

Existem muitos outros arquétipos ou estilos de jogo, mas, novamente no interesse de tempo, não serão expostos aqui. Em uma mesa de jogo seria praticamente impossível encontrar uma unanimidade de arquétipos entre os jogadores. Por mais que um jogador costume se enquadrar em mais de um, uma função importante do mestre é reconhecer quais momentos do jogo engaja cada jogador em sua mesa e adaptar sua história se necessário, para garantir que todos estejam engajados. Isso se torna especialmente importante quando aplicamos o RPG na educação.

É importante mencionar a relação criada pelo jogador com seu personagem, que pode ser demonstrada, entre outras formas, com a mobilidade do sujeito no discurso tanto quando se descrevem as ações no jogo quanto quando se fala do personagem de maneira externa. Como demonstrado anteriormente no trabalho, quando exemplificamos uma situação de jogo, é a prática comum que os jogadores se refiram ao seus personagens em primeira pessoa. Também, quando falando dos outros jogadores e interagindo no mundo do jogo, se referem à eles pelo nome de seus personagens, mesmo quando descrevendo uma ação, os reconhecendo como entidades completas, separadas de seu jogador.

Isso também acontece fora do jogo. Quase todas as vezes que se conversa sobre RPG, quando um jogador reconta o que aconteceu na história, se refere ao seu personagem na primeira pessoa. Digamos por exemplo que Victor joga uma mesa de RPG e tem um personagem chamado Radrak, e Victor está conversando com um amigo que também participa da mesa sobre a história até agora (note que o outro participar é irrelevante). Victor poderia dizer algo como “Lembra daquela vez que eu encontrei uma carta criptografada no corpo de um cara que a gente

⁶ Essas definições vêm da teoria do Big Model, desenvolvida por Robin Laws em seu livro "Robin's Laws of Good Game Mastering". O Big Model é uma estrutura conceitual para entender os diferentes aspectos do jogo de RPG, incluindo os tipos de jogadores e suas motivações.

achou que não tinha nada a ver com a história, e aí a gente foi descobrir que...?”, mas muito raramente formularia uma frase do tipo “Lembra daquela vez que o Radrak...”.

Mencionamos anteriormente no trabalho o surgimento do fenômeno cultural Critical Role, uma transmissão ao vivo de RPG com um grupo de amigos que são dubladores americanos. Apesar de ser um jogo composto por atores, funciona exatamente como qualquer outro, sem roteiro, direção ou algo parecido. Porém, é evidente que é muito mais natural para indivíduos que trabalham com atuação conseguirem interpretar seus personagens e entendê-los de maneira mais profunda.

Além das sessões de jogo, o grupo também transmite um programa de conversa, que mudou de nome durante o curso das 3 campanhas que foram jogadas. Hoje tem o nome de “4-sided dive”, onde alguns jogadores conversam sobre a história até agora e respondem perguntas da comunidade. O episódio “4-Sided Dive | Episode 11: Discussing Up To C3E52” conta com a participação de 4 dos 7 jogadores: Liam O’Brien, Marisha Ray, Taliesin Jaffe e Ashley Johnson. Em dado momento, a pergunta que lhes é feita é o que descobriram sobre seus personagens conforme o jogo progrediu. Além dessa pergunta implicar no fenômeno interessante do descobrimento aprofundado de quem é seu personagem através de interpretação e interações no jogo, parte da resposta muito nos interessa, para demonstrar o quanto é possível que o jogo afete o jogador:

LIAM: "Eu acho que é sobre o quanto eu penso na backstory do Orym. Eu sou realmente levado por todas as coisas que vocês não veem, e em dias em que estamos apenas seguindo em frente, Orym e eu pensamos muito em Will e Derrig, e em toda a família(...) E como era Zephrah, e crescer lá(...) E sabe, eu meio que me apaixonei por Zephrah depois da campanha um e eu quero viver lá e eu vou lá no meu palácio mental bastante."

ASHLEY (perguntando a Taliesin): "Você tem um palácio mental de um lugar em Exandria?"

TALIESIN: "Whitestone é o meu palácio mental, e especificamente três ou quatro lugares dentro de Whitestone são tipo, Meus. Então eu conheço cada centímetro da biblioteca no castelo, eu conheço o jardim(...) Eu conheço a torre do relógio detalhadamente, e eu conheço as ruínas a leste muito muito bem. E eu posso caminhar lá, e posso voltar e caminhar por eles, às cegas."

LIAM: "Eu tenho memórias sintéticas de Derrig ensinando Orym quando ele era criança, e me apaixonando por Will, e eu tenho memórias sintéticas de Will parecendo lindo, treinando nas colinas daquele lugar, com pétalas de cerejeira caindo por toda parte. Eu tenho memórias sintéticas da mãe de Orym, hum... sim, é tudo meu." ⁷

Algumas contextualizações: 1. O “Palácio Mental” se refere ao Método de loci, algo que é a princípio uma estratégia para aprimoramento da memória, que utiliza visualizações de ambientes espaciais familiares para aprimorar a lembrança de informações. O método de loci também é conhecido como jornada da memória, palácio da memória, método da jornada, espaços da memória ou técnica do palácio mental. Esse método é um dispositivo mnemônico adotado em tratados retóricos antigos romanos e gregos (no *Rhetorica ad Herennium*, autor desconhecido. Em CICERO, M.T (1905), “*De oratore*”). Muitos campeões de concursos de memória relatam usar essa técnica para lembrar rostos, dígitos e listas de palavras. No caso do excerto apresentado, poderíamos dizer que se referem à ideia da visualização mental do espaço, sem buscar necessariamente o aprimoramento da memória.

2. Orym é o personagem atual de Liam O’Brien, na terceira campanha que estão transmitindo, Zephrah sendo o nome da cidade onde este personagem teria crescido. Nenhum dos momentos descritos como memórias por ele aconteceu durante o jogo. 3. Quando Taliesin Jaffe fala de Whitestone, está se referindo à uma cidade, na qual seu personagem da primeira campanha, Percival Fredrickstein von Musel Klossowski de Rolo III viveu. Mesmo que a primeira campanha transmitida tenha chegado ao fim a muitos anos, as memórias permanecem vívidas

Transcrição no inglês original:

⁷ LIAM: “I think it’s about how much I think about Orym’s backstory. I’m really taken by all the things you guys don’t see, and on days where we’re just chugging along Orym and I am thinking about Will a lot and Derrig a lot, and all of the rest of the family(...) And what Zephra was like, and growing up there(...) And you know, I kinda fell in love with Zephrah after campaign one and I wanna live there and I go there a in my mind palace a lot”

ASHLEY(perguntando à Taliesin): Do you have a mind palace from a place in Exandria?

TALIESIN: “Whitestone is my fucking mind palace, and specifically three or four places within Whitestone are like mine. So I know every single inch of the library in the castle, I know the garden (...) I know the clock tower intricately, and I know the ruins to the east very very well. And I can walk there, and I can walk back and walk through them, blind.

LIAM: I have synthetic memories of Derrig teaching Orym when he was a kid, and falling in love with Will, and I have synthetic memories of Will looking beautiful, training in the hills of that place, with cherry blossom petals falling everywhere. I have synthetic memories of Orym’s mother, um.. Yeah, it’s all mine.

no jogador. Não obstante, novamente temos um caso onde o jogador se conecta tão profundamente com seu personagem que suas lembranças de um lugar fictício não dependem apenas da descrição do mestre. Como ele mesmo diz, para ele aquela cidade é dele, estando tão intrinsecamente ligadas à história de seu personagem.

4. Exandria é o mundo fictício onde ocorre o jogo.

Esse excerto apresentado agora serve como um ótimo exemplo do quão profundamente o RPG pode afetar seus jogadores. Não alego aqui, de forma alguma, que a experiência sintética expressada por Liam ou a facilidade em visualizar o mundo de Taliesin seja algo que ocorre com todos os jogadores no nível de intensidade em que foi descrito. Porém, argumento que o processo de identificação com o personagem e/ou imersão no mundo do jogo é sim universal por mais que em níveis variados para todos que se engajam com o jogo, o que, entre muitas outras coisas, é uma conexão que contribui para a viabilidade do processo educativo usando o RPG. Ao se sentirem conectados com a história e com seu personagem, os jogadores estarão mais motivados a aprender sobre o mundo e contribuir na co-criação narrativa. Isso também acontece quando o GM insere na narrativa elementos ou desenvolvimentos de arcos de enredo que envolvem direta ou indiretamente a *backstory* do personagem, algo feito mais facilmente, como já pontuado no trabalho, em campanhas mais extensas e *Sandbox*.

A seguir, descreverei minha experiência em participar de um processo que aplicou e aplica o RPG voltado para o setor educativo.

5.1 Wizdom

A Wizdom é uma MEI que recentemente começou a ofertar o RPG para alunos do oitavo ano do ensino fundamental até o terceiro do ensino médio, e logo o fará também para o público universitário.

A empresa nasceu de um apreço compartilhado entre os membros por RPG. Ao notarmos o quanto esse hobby tinha nos beneficiado em diversos aspectos da vida, ponderamos o quão viável seria oferecê-lo como atividade complementar nas escolas. O que se seguiu foi uma extensa pesquisa para criação de um forte alicerce teórico e pedagógico, que nos permitiu entender o que precisaria ser adaptado para que alcançássemos o objetivo.

Para nossa surpresa, a literatura científica sobre RPG era muito mais extensa do que pensávamos. Foram encontrados diversos estudos, principalmente na área de psicologia e

desenvolvimento socioemocional, com estudos de caso até mesmo para o trabalho de habilidades sociais em pessoas com graus de autismo. Além disso, já existiam estudos demonstrando o potencial do RPG na educação, e muitos outros que diziam o mesmo sobre jogos ou histórias, sem relacionar necessariamente os dois e convergir em RPG.

Desta maneira, pudemos confirmar com mais propriedade aquilo que era apenas uma hipótese baseada na evidência anedótica de nossa experiência pessoal: O RPG é uma excelente ferramenta para o desenvolvimento de *Soft Skills*. Porém, com essa descoberta, surgiu uma sobrecarga de opções. Sabíamos que poderia servir ao público adulto ou adolescente, que existia a possibilidade de adaptar as aventuras para conhecimentos ou habilidades específicas, uma aventura que envolve questões legais para desenvolver a habilidade de fala pública de advogados que sofrem de “medo do palco” por exemplo, poderíamos também focar em aquisição de linguagem, usando o RPG como uma prática de conversação.

Depois de cuidadosa análise, nossa equipe optou por construir narrativas voltadas para alunos do oitavo ano do ensino fundamental até o terceiro do médio. Durante as sessões de jogo, inserimos no enredo, em momentos pontuais ou em ambos, desafios programáticos que envolvam disciplinas escolares, a fim de demonstrar aplicabilidade em um contexto engajante. É de indispensável necessidade que esses desafios programáticos não se dêem, porém, de forma a quebrar a imersão. Não queremos que o aluno/jogador sinta que está parando de se divertir para realizar um exercício de lista matemática, por exemplo. Assim, buscamos primeiramente focar no desenvolvimento socioemocional dos alunos e de maneira secundária, criar desafios que sejam, sempre que possível, interdisciplinares e imersos na narrativa, o que por vezes nos direciona a reduzir um teorema matemático ao seu conceito ou explicação, no lugar de mais uma equação para ser aplicado.

O processo de inserção dos desafios na narrativa é delicado e um estudo em desenvolvimento. Com *feedbacks* coletados dos alunos, a Wizdom entende cada vez melhor como fazê-lo. Segue agora um excerto do Projeto Político Pedagógico da empresa:

“(...)Nossa estrutura de ensino se baseia na experiência em que os alunos entram em um mundo imaginado coletivamente vivendo personagens criados por eles mesmos e ajudando a protagonizar as aventuras narradas, em um ambiente que incentiva tomadas de decisão, de tal modo que os estudantes possam se tornar agentes ativos do próprio conhecimento. Sempre com a mediação de um docente que se aproxima muito dos integrantes durante o processo narrativo,

já que o mesmo coordena a trama, trabalha para ambientar os personagens no local em que se encontram, apresenta os desafios pedagógicos e interpreta os outros personagens notáveis, importantes para o desenrolar da aventura. Esse docente - chamado por nós de Mestre - apresenta também desafios aos jogadores sendo que alguns destes desafios são práticos e dependem de habilidades dos personagens, em que eles podem - ou não - ter sucesso através de um sistema de dados, e outros desafios pedagógicos, em que eles precisam utilizar de Habilidades dos Jogadores e conhecimentos prévios de conteúdos programáticos de sua respectiva série para obter sucesso, coisa que os faz exercitar e reter os conteúdos de maneira divertida e muito mais agradável.

Os desafios são inseridos em narrativas, fantásticas ou não, que são apresentadas pelo mestre e criadas pela nossa equipe multidisciplinar utilizando da Base Nacional Comum Curricular, de elementos da cultura pop, do cronograma de conteúdos a serem estudados, além de diversos contextos históricos e personagens importantes para a história mundial (não necessariamente todos são trabalhados ao mesmo tempo). Juntos, esses elementos farão parte de uma ambientação em diversos contextos que proporcionará uma vivência interpretativa que, através, dos personagens e da ambientação atuação e descrição do mestre.(...)”

Até o presente momento, a Wizdom não possui uma vasta amostragem de alunos ou, conseqüentemente, *feedbacks*. Porém, observamos uma crescente tendência de recepção positiva em nossa aplicação.

A idéia de usar de jogos para educação não é nova, mas existem forma diferentes de usá-los para esse propósito. Fazemos portanto uma pequena pausa no fluxo do trabalho para diferenciar os dois métodos mais conhecidos que usam de jogos de alguma forma para educar.

5.2 Game Based Learning e Gamificação

Façamos agora, antes de continuar, uma distinção importante entre Game Based Learning e Gamificação, duas abordagens distintas para o uso de jogos na educação. Antes, eis algumas referências para os tópicos: DETERDING, S., et al (2011) em Gamificação; NAGARJUNA, (2016) em GBL.

Game Based Learning (GBL) refere-se à utilização de jogos educacionais como um meio de ensinar conteúdo específico. Os jogos são projetados para envolver os jogadores em tarefas e

desafios que requerem a aplicação de conceitos e habilidades específicas relacionados ao tema da aprendizagem. O foco principal do GBL é na aprendizagem em si, com o jogo sendo um meio para esse fim. Alguns exemplos incluem: Minecraft Educação: é uma versão educacional do popular jogo Minecraft, que permite aos alunos aprenderem e praticarem habilidades em diversas áreas, como matemática, ciências, história e arte; CodeCombat: um jogo educacional de codificação que ensina os fundamentos da programação, com jogadores escrevendo código para controlar personagens em um mundo de fantasia; Civilization: um jogo de estratégia que ensina história e política mundial, onde os jogadores devem construir e gerenciar suas próprias civilizações ao longo do tempo.

Por outro lado, a Gamificação é o uso de elementos de jogos em contextos não-jogáveis, como educação ou ambiente de trabalho, com o objetivo de motivar e engajar as pessoas. Isso pode incluir o uso de sistemas de recompensa, como pontos e níveis, para incentivar as pessoas a completarem tarefas e alcançarem objetivos. Alguns exemplos incluem: Aplicativos de exercícios físicos que usam sistemas de pontos e níveis para incentivar os usuários a se exercitarem regularmente e a atingirem metas de condicionamento físico; Programas de fidelidade de companhias aéreas e hotéis, que oferecem recompensas como milhas e pontos para incentivar a lealdade dos clientes; Aplicativos de aprendizagem de idiomas que oferecem desafios diários e sistemas de recompensas para incentivar os usuários a aprenderem vocabulário e gramática.

Assim sendo, o GBL parte de um jogo que já tem como proposta a educação, enquanto a gamificação apenas aplica conceitos de jogos em cima de algum objetivo.

O GBL é baseado em jogos educativos projetados especificamente para ensinar conteúdo, enquanto a gamificação é uma estratégia mais ampla que pode ser aplicada a uma variedade de contextos, incluindo educação, negócios e saúde, para tornar as atividades mais engajadoras e motivadoras, usando elementos de jogos como recompensas, pontos e níveis.

Em outras palavras, o GBL é mais focado em objetivos de aprendizagem específicos e usa jogos como uma ferramenta para alcançá-los, enquanto a gamificação pode ser aplicada a uma ampla variedade de objetivos e utiliza elementos de jogos para tornar esses objetivos mais atraentes e motivadores.

Quanto ao RPG educativo, ele é mais próximo do GBL pois é um tipo de jogo projetado especificamente para a aprendizagem, em que o enredo, personagens e cenário são usados para

ensinar conteúdo. No RPG educativo, o foco principal é a aprendizagem e a narrativa é usada para engajar os alunos no processo de aprendizagem. Em outras palavras, a narrativa e os elementos de jogo são projetados para atender a objetivos de aprendizagem específicos, o que é semelhante à abordagem do GBL.

Além disso, mesmo em um RPG “comum”, que não é focado na parte educacional, ainda temos o desenvolvimento de habilidades sociais, raciocínio lógico e resolução de problemas, como mencionado anteriormente no trabalho.

6. Criação de personagens em RPGs.

Agora, trataremos da criação de personagens em RPGs, tanto por parte do GM quanto dos jogadores. Começaremos descrevendo o geral de como um personagem é feito através do sistema de jogo e em seguida discutiremos o que aqui será chamado de construção continuada, que ocorre com base no desenvolvimento do jogo. O texto será primeiramente focado na parte que concerne os jogadores, visto que é mais simples do que a que ocorre por parte do GM.

Como já mencionado anteriormente, a variedade de sistemas de RPG é enorme. Porém, todos possuem um processo geral de criação de personagem, que consiste, em nenhuma ordem específica, em: Criar o conceito do personagem, que inclui escolher sua classe (como mago, guerreiro, paladino, etc), raça (como elfo, humano, orc, etc), profissão, *backstory* e uma idéia geral de quem ele é. Conceitos como raça e classe podem ter nomes diferentes a depender do sistema.

Distribuição de pontos em atributos: Os sistemas podem variar em quais atributos principais estão disponíveis para os personagens, mas costumam ser divisíveis em físicos (como força, constituição e destreza), mentais (sabedoria e inteligência) e sociais (carisma), e as habilidades ou perícias baseadas nestes atributos são divididas da mesma forma.

Escolha de habilidades: O jogador deve escolher as habilidades que o personagem possui. Essas habilidades podem ser adquiridas através de treinamento, experiência ou talento natural. Muitas vezes a escolha é guiada pela classe.;

História do personagem: O jogador deve criar uma história para o personagem, explicando seu passado e como ele chegou até onde está agora.

Nome, aparência, personalidade: Autoexplicativo.

Para evitar que mantenhamos tudo apenas na explicação abstrata, vejamos a primeira página da ficha de personagem da quinta edição do D&D.

Fonte: WIZARDS OF THE COAST LLC. "Player's Handbook". 5ª edição. Renton, WA: Wizards of the Coast, 2014.

Pode-se observar na imagem que existe uma parte dedicada aos traços de personalidade, falhas, laços e ideais do personagem. É uma forma de resumir, mas de forma alguma limitar, a personalidade do personagem criado pelo jogador, que ajuda a guiar suas ações. Temos também a seção “alinhamento”. Este espaço é preenchido por uma combinação que representa o eixo moral e ético do personagem. No eixo moral, temos Bom, Neutro ou Mau, enquanto no ético temos Caótico, Neutro e Leal, e a combinação de um termo de cada eixo forma o compasso moral do personagem (e.g: Caótico Bom seria alguém que busca fazer o bem mas não costuma respeitar normas ou está disposto a quebrá-las para fazê-lo). Porém, este aspecto é comumente ignorado, à pedido do GM, visto que muitas vezes os jogadores ossificam as ações e interpretações de seus personagens tentando manter o que acreditam que o alinhamento dita

Vampiro: A Máscara é um jogo de terror pessoal e político, que tem um foco pesado na interpretação. O próprio sistema é extremamente simples, e muitas vezes uma sessão pode ocorrer sem que um único dado seja rolado. Na ficha deste sistema, destaco a existência das sessões “Princípios da Crônica”(Chronicle Tenents) e “Pilares e Convicções” (Touchstones and Convictions). O primeiro trata de uma série de mandamentos ou um compasso moral mutuamente concordado entre os jogadores antes do início da crônica (a palavra que o sistema usa para campanha). Isso acontece pois, neste RPG, os jogadores jogam como vampiros, e estão em constante batalha interna para manter sua humanidade e não permitir que a besta vença. Assim, são definidas quais coisas são monstruosas ou erradas demais e fariam um jogador perder pontos de humanidade. Na segunda seção, Convicções é autoexplicativo, enquanto Pilares costumam se referir àquilo que o personagem se apega no mundo dos vivos para ajudar a manter sua humanidade, podendo ser, por exemplo, um parceiro romântico ou filho.

Assim, as fichas variam em quais partes do personagem são mais centrais ou incentivadas a serem desenvolvidas, a depender do propósito do sistema.

Vamos recordar um tópico anterior, onde exibi um excerto de uma conversa entre jogadores, que estavam discutindo sobre o que descobriram sobre seus personagens durante o jogo. Como pontudo neste momento do texto, é um fenômeno interessante a ser explorado e acredito que um dos aspectos mais claros que mostram a diferença entre um personagem de RPG e o de um romance, por exemplo. Creio ter deixado claro a imprevisibilidade presente no funcionamento do jogo, um dos pilares para que esta construção continuada da personagem possa ocorrer. Além disso, como dito anteriormente, o jogador dificilmente começa um jogo com entendimento completo de seu personagem, se dispondo a descobrir mais sobre ele ao entender como reage a determinadas situações, como se relaciona com o grupo e o mundo fictício e à história sendo contada. Como o RPG, embora abrangente e complexo, ainda se trata na maior parte das vezes de um jogo entre amigos, o rigor interpretativo e narrativo é consideravelmente diminuído, fazendo com que o processo de realização do personagem possa se estender por diversas sessões de jogo, conforme o investimento cresce.

Podemos aqui retomar brevemente o tópico da teoria de Bakhtin, para pontuar as diferenças da criação do personagem, já que a teoria do Autor e Herói se dá na perspectiva do romance. No RPG, como um gênero de narrativa contemporânea, existe essa ideia de personagem continuado, em constante construção e que ocorre de forma coletiva.

Olhemos agora para a construção dos personagens por parte do mestre.

6.1 Criação de NPCs: Uma visão geral do processo e uma conexão com SPAs em jogos educativos

Quando construindo um NPC para sua campanha, a pergunta principal que um GM deve fazer é por que? Pergunta-se primeiro de tudo, o porquê da existência daquele NPC na sua história. É uma personagem trivial, que não aparecerá com frequência? Uma importante peça na sua trama política? Ou um meio termo, como o dono de uma taverna que o grupo costuma visitar?

Vamos começar pelo NPC mais trivial: Usaremos o exemplo de um guarda da cidade de Bruma. Os jogadores, ao explorar a cidade, pedem informação à um dos guardas. Este guarda não precisa ter uma enorme história de vida, pronta para ser compartilhada com os jogadores. Até mesmo o nome, raça e aparência, vão ser muito provavelmente improvisados pelo mestre na hora. Pois bem, mas como nosso guarda, que chamaremos de Marquinhos, se encaixa na pergunta da razão de sua existência? Ora, Marquinhos é um guarda da cidade de Bruma. O que sabemos sobre guardas no mundo de sua aventura? São atenciosos e de fato buscam proteger o povo? Ou não levam seu trabalho a sério, seja por um pagamento injusto ou por uma corrupção maior? Como a razão de existência de Marquinhos é Guarda de Cidade basta atribuir a ele o estereótipo do guarda, fazendo mudanças caso a localização necessite. Essa personalidade pode valer para todos os guardas da cidade. Assim, um NPC trivial é aquele que se encaixa no estereótipo de sua função e tem suas características definidas por ela, visto que não é necessário que possua grande complexidade.

Olhemos agora para o outro extremo: O NPC importante. Um NPC não necessariamente é importante apenas por ser recorrente. Quando falamos de importância, nos referimos à influência na narrativa. Mesmo que seja uma personagem que demore a aparecer na história, suas ações podem gerar efeitos por toda a campanha. E para entendermos melhor essas ações, precisamos entender o que motiva essa personagem. Assim podemos também tornar mais consistentes suas decisões. Estes NPCs costumam ser bem mais complexos do que simplesmente se encaixar em suas funções. Podem muitas vezes por exemplo, ter sua moralidade invertida em relação ao esperado. É importante pensar na história desses NPCs, suas relações e afiliações, seus medos e desejos, sua moralidade, tudo que puder torna-lo mais vivo. Uma dica para personagens mais complexos é torna-los cinzas (Entender que nada é preto ou branco, bom ou mal, que extremos inflexíveis não são realistas) No mundo real, vivemos em constante mudança como indivíduos. Por mais que acreditemos fielmente em nossas

crenças, ninguém é capaz de ser cem por cento fiel à seu caminho, e momentos de pressão colocam nossas inseguranças e dúvidas à prova. Assim, é importante manter os NPCs flexíveis, mas claro, com moderação e na hora certa.

Razão de Existência e Mundo Vivo: Esta é uma regra geral, para todo tipo de NPC, que pode até mesmo ser levado para outros elementos da narrativa. De certa forma, voltamos à pergunta anterior: Por que? Para criar a sensação de um mundo vivo, é necessário ter em mente que as pessoas, estabelecimentos, criaturas, tramas políticas, tudo neste mundo estava lá antes dos jogadores e continuará lá muito depois de seu tempo.

A história que gira em torno do grupo de jogadores não é a única deste mundo e mesmo que pareça a mais importante ou grandiosa, os plantadores de batatas estão mais interessados e a eles importa mais se sua próxima colheita será boa do que se os jogadores vão conseguir derrotar um dragão. Mostrar que o mundo funciona sem eles, mas claro, não de forma a dar a impressão que suas ações não importam, dá a sensação de um mundo vivo e em movimento, que contribui fortemente para a verossimilidade da narrativa. É importante que o mestre deixe que seus jogadores tenham seus momentos, que se sintam grandiosos em suas aventuras épicas, mas que os lembre de vez em quando que o mundo que os cerca permanece em movimento.

O GM precisa, portanto, ter em mente no que cabe aos personagens que cria, como fazer com que ao mesmo tempo contribuam para o andamento da história sendo contada e também se manifestem como pessoas reais, com uma psicologia plausível, emoções críveis, motivações reais, etc. Além disso, um dos aspectos mais importantes para gerar essa sensação de uma pessoa real é o momento da conversa.

Existem diversas técnicas para aprimorar a interpretação e caracterização dos personagens, que valem tanto para o mestre quanto para os jogadores. Em módulos prontos de aventuras de RPG, muitas vezes os NPCs possuem falas prontas para serem lidas pelo mestre. Porém, com exceção talvez de um monólogo que não pode ser interrompido ou outra circunstância onde os jogadores não estão diretamente interagindo com o falante, a leitura de uma fala pronta, despojada das idiosincrasias presentes na fala espontânea pode produzir nos jogadores uma quebra na imersão, bem como na suspensão de descrença depositada na verossimilidade daquele personagem fictício.

O alcance do vocabulário exibido por um personagem é também um aspecto marcante que tem a capacidade de solidificar ainda mais sua caracterização. Quando interpretando uma figura

aristocrática, por exemplo, o GM poderia optar por uma escolha lexical mais rebuscada, possivelmente usada até mesmo de forma condescendente, como se o personagem a fizesse para demonstrar superioridade.

Ademais, vícios de linguagem também podem marcar o personagem como único, independentemente da posição ou função que ocupa. A entonação também presta um importantíssimo papel nesse processo, muitas vezes combinada com ou até mesmo oriunda da linguagem corporal. Pequenas alterações na cadência de suas palavras também tornam o personagem ainda mais único e marcante. Finalmente, é interessante e comum que o GM busque marcar seus personagens por meio de modulação de voz e sotaques, por mais que em análise final seja o menos importante, visto que, por mais que tenham sotaques ou afinações diferentes, de nada adianta se todos possuem a mesma personalidade.

Desta forma, o GM possui à sua disposição uma vasta gama de ferramentas para diferenciar seus personagens no momento da interpretação, ferramentas essas que são em grande parte mediadas pela linguagem ou ela em si.

Devo ressaltar, retomando uma ideia anterior, que os NPCs também passam pelo processo de construção continuada, principalmente aqueles que aparecem na história de forma recorrente e interagem frequentemente com os jogadores.

Como estamos ainda no tópico de educação, ao invés de nos prolongarmos na discussão de técnicas interpretativas, façamos um breve paralelo entre esta criação de NPCs pelo GM e os SPAs(Situated Psychological Agents) em jogos educativos.

O artigo "Situated Psychological Agents: A Methodology for Educational Games"(2014) apresenta uma metodologia para o desenvolvimento de jogos educacionais que utilizam agentes psicológicos situados para melhorar a aprendizagem dos jogadores. Os agentes psicológicos situados são personagens virtuais que são projetados para interagir com os jogadores de maneira personalizada e fornecer feedbacks em tempo real com base no desempenho dos jogadores.

Os SPAs são criados usando uma combinação de técnicas de design de personagens, modelagem de comportamento humano e programação de computadores. Primeiramente, o designer de jogos educacionais deve definir o papel que o SPA irá desempenhar no jogo, bem como as características que o tornarão um personagem crível e envolvente para os jogadores. Isso pode envolver a criação de uma *backstory*, personalidade e aparência física do personagem.

Em seguida, o comportamento humano do personagem é modelado. Isso envolve a definição de como o personagem irá interagir com os jogadores, incluindo suas respostas a ações do jogador e como ele fornece feedbacks para melhorar a aprendizagem do jogador. A modelagem do comportamento humano geralmente é baseada em teorias psicológicas ou educacionais relevantes para o jogo. Por fim, o personagem é programado usando linguagens de programação e ferramentas de desenvolvimento de jogos.

De acordo com o artigo, existem quatro aspectos principais que contribuem para tornar os SPAs (Situating Psychological Agents) mais realistas e parecidos com pessoas reais:

Comportamento não-verbal: os SPAs devem ser capazes de expressar emoções e sentimentos por meio de sua linguagem corporal e expressões faciais. Isso inclui gestos, postura, expressões faciais e movimentos dos olhos.

Personalidade e características individuais: cada SPA deve ter uma personalidade e características únicas que os diferenciem dos outros personagens virtuais. Essas características podem ser expressas por meio de suas ações, diálogos e comportamento em geral.

Interação social: os SPAs devem ser capazes de interagir com os jogadores de maneira natural e socialmente adequada. Isso pode incluir saudações, conversas casuais, perguntas, respostas a perguntas do jogador e feedbacks construtivos.

Respostas adaptativas: os SPAs devem ser capazes de adaptar seu comportamento e feedbacks com base no desempenho e comportamento do jogador. Isso significa que os personagens virtuais devem ser programados para avaliar e responder aos jogadores de maneira personalizada e adaptativa.

O artigo argumenta que ao criar uma espécie de mentor para os jogadores e torná-lo crível e realista, uma conexão emocional pode ser mais facilmente estabelecida com o jogo, graças à mediação deste agente psicológico situado.

A descrição do que é um SPA, bem como a forma como deve ser construído, se assemelha muito com a de um NPC no RPG de mesa, principalmente quando o artigo sugere que estes agentes precisam possuir uma psicologia plausível, emoções críveis, etc. Temos portanto, que a metodologia pode ser e até mesmo já é aplicada no RPG tradicional, salvo a parte de ser voltado para a educação e do feedback em tempo real. Porém, o objetivo de traçar este paralelo

no presente trabalho é o de demonstrar ainda mais a viabilidade da convergência do RPG com educação.

6.2 Exemplo de aplicação

Para demonstrar aplicabilidade do RPG na educação, criei um exemplo de uma aventura que envolve uma teoria linguística diretamente. Vale lembrar que, como já exposto no decorrer do trabalho, o RPG trabalha passivamente diversas competências linguísticas, dada a natureza de seu funcionamento.

Ademais, devo prefaciar a “aventura” advertindo que essa não será feita como qualquer outro módulo de RPG. O conteúdo que será desenvolvido no texto que se segue se trata de uma espécie de sugestão prolongada, mais do que uma aventura em si. Opto por fazê-lo desta maneira visto que, para criar uma aventura em sua integridade, seria necessário primeiro direcioná-la para um sistema específico. Se assumiria então que o leitor possui um considerável grau de conhecimento deste sistema, visto que as aventuras são escritas para serem ministradas por um GM.

A aventura pode conter também, detalhadas descrições de ambientes, deve conter NPCs ao menos parcialmente desenvolvidos, fichas destes mesmos personagens ou criaturas, entre outras coisas. Além disso, mesmo uma *one-shot* pode conter várias páginas. Portanto, não tendo neste trabalho explicado tudo que é necessário para que o leitor compreenda todos os aspectos de uma aventura pronta em seu formato ideal, bem como no interesse de sermos sucintos, apresentarei apenas um esqueleto narrativo, salvo alguns ossos, de uma aventura de RPG. Esta aventura é pensada para poder ser encaixada em qualquer campanha ou ser ministrada sozinha. Possui também uma linguagem direcionada ao GM em certos momentos.

Segue o texto da aventura:

Os PCs são contratados por um colecionador de artefatos raros. O indivíduo é uma influente figura política, mas também um excêntrico raramente visto em público. Independente da motivação específica dos personagens ou grupo de seus jogadores, ganhar as boas graças de um indivíduo poderoso é sempre positivo.

Você pode trocar este NPC por qualquer outro em sua história que acreditar que se encaixa no perfil descrito ou no momento de sua aventura. Pouco importa se os jogadores irão de fato interagir diretamente com esta personagem. No caso de uma aventura curta, o jogo pode até mesmo começar com o grupo já a caminho de seu destino.

O colecionador pede para que os jogadores viagem até uma ilha remota, onde acredita que uma relíquia que busca a muito tempo pode estar escondida. Não sabendo confirmar se ainda existem nativos na ilha, o contratante dá aos jogadores um livreto que explica alguns padrões e regras universais linguísticos, assim como um guia com algumas traduções e regras gramaticais da língua daquele povo, reconstituídas usando destes padrões. O colecionador também indica para os jogadores, ou envia junto à carta, seja qual for seu método escolhido de contratação, que em um mapa rudimentar desenhado à mão existe uma marcação na costa oeste da ilha, lugar onde a relíquia estaria escondida.

Chegando no local marcado, os jogadores encontram uma gruta à beira mar. O terreno é difícil de ser atravessado, com um mar tempestuoso e rochas pontiagudas decorando a passagem até a área mais funda da caverna. Conforme adentram, percebem que as formações rochosas que compõe o espaço que exploram parecem cada vez menos naturais. É possível notar traços de alvenaria de pedra, pouco a pouco destruídos pela erosão nas partes mais externas do lugar, e se tornando mais aparentes e detalhadas quanto mais longe da água e dentro da gruta. Logo, os jogadores percebem uma entrada em formato de arco, que parece levar a um corredor de pedra.

Ao seguir por este corredor, os jogadores rapidamente o vêem se alargando, dando espaço para uma enorme sala de pedra, com pilares rudimentares que parecem estar cedendo so seu peso. O cheiro de algo podre misturado com a maresia permeia todo o espaço, e a única fonte de luz é alguma que os jogadores carreguem

À medida que o grupo avança pela estrutura antiga, se depararam com inscrições e textos que contêm pistas sobre a língua falada pela civilização antiga que construiu a estrutura. Porém, ao consultarem o livreto, percebem que existem muitas alterações inesperadas na lingua. Os padrões parecem não se manter com tanto rigor, e os jogadores tem certa dificuldade em entender perfeitamente o que está escrito ali.

No entanto, à medida que a equipe se aprofunda na estrutura, eles também podem encontrar outros textos e inscrições que parecem confirmar que a língua segue regras e padrões linguísticos universais, como sugerido no livreto.

A arquitetura parece um tanto alienígena para os jogadores, com caminhos estranhos, portas que parecem estar na horizontal e uma verticalidade que dificulta a movimentação de humanoides em geral. Isso é agravado quando os jogadores percebem que, das poucas indicações na entrada de câmaras que sobreviveram à erosão, não são muitas que seu livreto os permite entender.

Nos níveis mais baixos da estrutura, existem vários poços de água profundos espalhados. Sinta-se livre como GM para adicionar encontros de combate com criaturas aquáticas que sejam condizentes com o mundo que criou e com o nível dos jogadores.

Ao explorarem a estrutura, os jogadores eventualmente encontram uma sala alta e comprida, com estruturas entalhadas na pedra que lembram prateleiras. Bancos de pedra adornam em disposições caóticas o chão, paredes e teto do espaço. No chão, mais alguns poços de água menores podem ser vistos. Aqui, a água é consideravelmente mais escura e viscosa. No fim da sala, uma única pilastra de mármore branco parece estar perfeitamente intacta e limpa. Em cima dela, uma grande placa de bronze repousa gentilmente.

Ao se aproximarem da pilastra, os jogadores percebem que a placa parece flutuar a poucos centímetros da pilastra. O objeto de bronze está repleto de inscrições, em letras pequenas, precisas e detalhadas, bem como adornado com afrescos e que remetem o religioso. Novamente, é difícil entender completamente qual a função do objeto, visto que os jogadores não conseguem decifrar a língua completamente. Porém, parecem haver repetições de muitas frases, com pequenas alterações em cada instância, como se o texto houvesse sido registrado em diversos dialetos.

Se os jogadores decidirem pegar a placa de bronze, no momento que a tocam percebem um tremor em toda a caverna. Das poças de água começam a se erguer criaturas que se arrastam em direção aos jogadores (novamente, use o que achar melhor). Toda a estrutura da caverna parece estar ruindo, e enormes pedaços de pedra caem do teto enquanto as paredes dobram em si mesmas. Os jogadores precisam agora conseguir fugir.

Ao retornarem, o colecionador os paga generosamente, e diz que os deve um favor.

Por mais que este exemplo peque em seu rigor narrativo e plenitude de aventura de RPG, meu objetivo foi demonstrar como uma discussão de alguma disciplina pode ser inserida de maneira sutil em uma narrativa de RPG. No caso, existe na história um embate entre funcionalismo e gerativismo. Ao tentar decifrar os escritos na ruína da civilização antiga, os jogadores percebem que, apesar de muito de sua estrutura seguir padrões esperados (gerativismo), a língua foi adaptada em várias instâncias de forma a quebrar essas supostas regras para servir à situações específicas imprevistas por esse método (funcionalismo). Têm-se portanto, uma introdução sutil e simplificada das ideias dessas teorias.

Isso poderia, sem dúvidas, ter sido feito de forma mais direta. Poderiam ser apresentados os conceitos, a aventura inteira poderia girar em torno da discussão explícita em um ambiente mais civilizado, por exemplo. Escolhi porém optar pelo menos óbvio, e introduzir a ideia geral da teoria, deixando que os jogadores tirem suas próprias conclusões e discussões.

Vamos agora, para concluir o tópico, explorar de maneira sucinta outras formas de introduzir linguística no RPG:

1. A aventura poderia focar na parte interpretativa. Isso pode ser facilmente alcançado com um enredo político por exemplo, ou qualquer outro onde os personagens tenham a oportunidade de interagir com diversos NPCs, refinar sua retórica em argumentos para chegar ao seu objetivo, analisar cartas de inimigos políticos, entre outras coisas. Neste caso, nada precisa estar explícito, nem mesmo precisa ser pensado para tratar implicitamente de alguma teoria. Este formato exacerba as competências passivas que mencionei.

2. A aventura possui desafios isolados de linguística. O conhecimento linguístico seria aplicado para solucionar enigmas, decifrar algo, etc, mas em pontos específicos da história. Todo o remanescente da narrativa não precisa envolver nada linguístico.

3. O enredo todo é pensado em cima de algum fenômeno linguístico. Um passo a mais do que foi apresentado no esqueleto de aventura usado de exemplo. Poder-se-ia pensar em um enredo que envolvesse algo como variação e mudança linguística. O mundo fictício poderia estar passando por rápidas transformações culturais e tecnológicas e isso reflete na língua. Porém, está agravado a ponto de dificultar a comunicação entre as áreas do mundo que estão no ápice do avanço e aquelas que mal começaram.

A depender do objetivo e tempo de execução planejado para a campanha de RPG, cada uma dessas opções pode se mostrar como a melhor.

7. Conclusão

Procurei, neste trabalho, apresentar as possibilidades de aplicação do RPG de mesa como ferramenta educacional e também das habilidades linguísticas envolvidas na sua prática.

Assim, ao invés de um estudo de caso específico, buscamos descrever os componentes principais do RPG, demonstrando as habilidades cognitivas, sociais, psicológicas e linguísticas que se dão na dinâmica do jogo.

Dado o funcionamento do jogo, com sua liberdade criativa, o corpus para estudo é virtualmente infinito e facilmente criado. Com o advento de transmissões como Critical Role, que somente em suas duas primeiras campanhas possui mais de 1000 horas de conteúdo, do qual poderiam surgir inúmeros estudos, o corpus se mostra além de extenso, facilmente acessível.

Em relação à linguística, nosso campo de conhecimento, buscamos descrever, de maneira panorâmica, as várias possibilidades de interface e pesquisa a serem feitas, uma vez que a bibliografia sobre esse tema permanece relativamente inexplorada.

Diante do debate sobre a aplicação do RPG de mesa como ferramenta educativa, optei por relatar, de forma breve, uma experiência de prática profissional pessoal incipiente que está sendo desenvolvida em escola de nível médio. O desenvolvimento dessa iniciativa é por si só uma demonstração da aplicação epilinguística de conhecimentos essenciais na nossa formação.

Como exercício de interface entre o RPG e a educação linguística, trabalhei indicativos iniciais do que seria uma campanha que refletiria conceitos linguísticos como funcionalismo, gerativismo, variação linguística, dentre outros, na construção de uma possível aplicação do RPG de mesa.

O trabalho buscou, portanto, despertar a atenção para o potencial de pesquisa sobre esse campo específico da relação entre RPG de mesa educação e linguística, contribuindo com aspectos descritivos e reflexões acerca do tema.

Referências:

- BAKHTIN, M. *Autor e herói na atividade estética*. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- BOWMAN, N. D., LACHANCE, H., ERTL, M. M., & JENSON, J. A. (2010). *Using role-playing games to teach communication and social interaction skills to college students with autism spectrum disorder*. *International Journal of Role-Playing*, 2(1), 17-28.
- BROWN, S. (2010). *Play: How it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul*. Penguin.
- CAILLOIS, R. (2001). *Man, play, and games*. University of Illinois Press.
- CICERO, M. T. "*De Oratore*". Edição crítica de A. S. Wilkins. Oxford: Clarendon Press, 1905.
- DENNETT, D. (1992). *Self as Centre of Narrative Gravity*. *Consciousness and Cognition*, 1(1), 117-128.
- DETERDING, S. et al. (2011). *From game design elements to gamefulness: defining "gamification"*. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9-15).
- ECK, R. VAN. (2013). *Interdisciplinary models and tools for serious games: Emerging concepts and future directions*. IGI Global.
- FISHER, W. (1980). *The narrative paradigm: In the beginning*. *Journal of Communication*, 30(1), 74-89.
- FISHER, W. (1984). *Narration as a human communication paradigm: The case of public moral argument*. *Communication Monographs*, 51(1), 1-22.
- FISHER, W. R. (1987). *Human communication as narration: Toward a philosophy of reason, value, and action*. Columbia: University of South Carolina Press.
- GALINSKY, A. D., et al. (2006). *Power and perspectives not taken*. *Psychological Science*, 16(11), 767-774.
- JUUL, J. (2010). *A casual revolution: Reinventing video games and their players*. MIT Press.
- JUNG, C. G. *A dinâmica do inconsciente*. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1959.
- LAROSE, R. et al. (2020). *Role-playing games and communication skills: An experimental study of school students' perceptions and outcomes*. *Journal of Educational Computing Research*, 57(5), 1121-1136.
- MÄYRÄ, F. (2017). *Dialogue and interaction in role-playing games: Playful communication as Ludic culture*. 10.1075/ds.28.14may.
- MALMGREN, J., & ENGBRETSON, J. (2015). *Role-playing games as a site of language play: How language use contributes to the performance of identities*. *Journal of Language and Social Psychology*, 34(3), 276-300.

- MCGONIGAL, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*.
- MORRIS, S. T. (2010). *Dialogue and interaction in role-playing games: Playful communication as ludic culture*. Routledge.
- NAGARJUNA, G.; JAGADEESH, G. "Game-Based Learning: A Review". In: Proceedings of the 2016 IEEE 6th International Conference on Advanced Computing (IACC). Bhubaneswar, India, 2016. p. 125-130.
- NEERGAARD, et al. The Effect of Role-Playing on Empathic Abilities. *The Journal of Social Psychology*, v. 156, n. 2, p. 204-213, 2016.
- PETERSON, J. B. (1999). *Maps of Meaning: The Architecture of Belief*. Routledge
- PIAGET, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. W. W. Norton & Company.
- PIAGET, Jean. *La formation du symbole chez l'enfant: imitation, jeu et rêve, image et représentation*. Neuchâtel: Delachaux et Niestlé, 1945
- SHERRY, John, et al. *The Effects of the Group Role-Playing Game on Literacy and At-risk African American Middle Schoolers*. *Journal of Educational Psychology*, v. 98, n. 4, p. 725-740, 2006.
- VAN DER MEER, J. (2017). *A pragmatic analysis of role-playing game interaction*. Em Proceedings of the 8th International Conference on Interactive Digital Storytelling (pp. 125-136).
- VAN ECK, R. (2013). *Interdisciplinary models and tools for serious games: Emerging concepts and future directions*. IGI Global.
- VYGOTSKY, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- YEE, N., & BAIENSON, J. (2007). *The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior*. *Human Communication Research*, 33(3), 271–290.
- ZAK, P. J. et al. *Oxytocin increases trust in humans*. *Nature*, v. 435, n. 7042, p. 673–676, jun. 2005. Disponível em: <https://www.nature.com/articles/nature03701>