

CENTRO UNIVERSITÁRIO DO SUL DE MINAS-UNIS/MG
COMUNICAÇÃO SOCIAL COM HABILITAÇÃO EM JORNALISMO
HIGOR ALEKSANDER ALMEIDA FAVETT

RPG: o jogo e sua contribuição no desenvolvimento da comunicação em Boa Esperança

Varginha
2018

HIGOR ALEKSANDER ALMEIDA FAVETT

RPG: o jogo e sua contribuição no desenvolvimento da comunicação em Boa Esperança

Monografia apresentada ao curso de Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo do Centro Universitário do Sul de Minas – UNIS/MG como pré-requisito para obtenção do grau de bacharel, sob orientação do Prof. José Joel Corsini da Silva Júnior.

**Varginha
2018**

HIGOR ALEKSANDER ALMEIDA FAVETT

RPG: o jogo e sua contribuição no desenvolvimento da comunicação em Boa Esperança

Monografia apresentada ao curso de Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo do Centro Universitário do Sul de Minas – UNIS/MG como pré-requisito para obtenção do grau de bacharel, sob orientação do Prof. José Joel Corsini da Silva Júnior.

Aprovado em / /

Prof. Esp. José Joel Corsini da Silva Júnior

Prof. Me. Gisele Cristina Nishiyama

Prof. Dra. Terezinha Richartz Santana

Obs.:

Dedico este trabalho a todos(as) aqueles(as) que contribuíram de maneira direta ou indiretamente para que sua realização fosse possível.

AGRADECIMENTOS

À minha família e à minha companheira pelo incentivo e respeito. Obrigado a todos, em especial aos que contribuíram com minha pesquisa, que acreditaram no meu trabalho e confiaram em meu profissionalismo.

"Não existe triunfo sem perda, não há vitória sem sofrimento, não há liberdade sem sacrifício."

J. R. R. Tolkien

RESUMO

Os jogos sempre fizeram parte do cotidiano das sociedades. Desde a pré-história, os seres humanos já gastavam parte de seu tempo jogando. Os jogos coletivos proporcionam um melhor relacionamento e comunicação entre seus participantes, visto que em alguns deles se faz necessário tanto a narração de suas jogadas, como também o trabalho em equipe. Com os jogos de RPG (jogo de interpretação de papéis) esse cenário não é diferente, visto que o diálogo nesse estilo de jogo é essencial. Este trabalho objetiva descrever os benefícios desses jogos de RPG no desenvolvimento da habilidade de se comunicar de seus praticantes em Boa Esperança, Minas Gerais, analisando algumas de suas contribuições. Para que isso fosse possível, foi realizado um estudo de caso, com pesquisa bibliográfica e entrevista entre jogadores ativos, visando saber se esses jogos influenciaram ou não a comunicação entre eles. Com o estudo, foi constatado que os RPGs têm uma influência positiva no desenvolvimento comunicacional, ao passo que incentiva a resolução de problemas, estimula a criatividade, prioriza o trabalho em equipe e, principalmente, a oralidade, pois tanto jogadores quanto o mestre precisam descrever oralmente sua próxima jogada para que todos do grupo entendam com clareza.

Palavras-chave: RPG. Comunicação. Jogos.

ABSTRACT

Games have always been part of daily in societies. Since prehistory, human beings already spent part of their time playing. The collective games provide a better relationship and communication among their players, since in some of them it is necessary both the narration of their plays and also the team work. With RPGs (role-playing games), this scenario is no different, since dialogue in this style of play is essential. This work aims to describe the benefits of these RPG games in the development of the ability to communicate of their practitioners in Boa Esperança, Minas Gerais, analyzing some of their contributions. For this to be possible, a case study was carried out, with bibliographical research and interview among active players, in order to know if these games influenced or not the communication between them. With the study, it was found that RPGs have a positive influence on communication development, while encouraging problem solving, stimulating creativity, prioritizing teamwork, and especially orality, as both players and the master need to describe orally your next move so that everyone in the group can clearly understand.

Keywords: *RPG. Communication. Games.*

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01 - Um dos primeiros títulos lançados por Gygax.....	18
Figura 02 – Notícia divulgada no jornal A Tribuna.....	23
Figura 03 – Nota divulgada no jornal A Tribuna.....	24

LISTA DE ABREVIACOES

RPG – *Role-playing game* (jogo de interpretao de papeis)

D&D – *Dungeons & Dragons*

MMORPG - *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (jogo de interpretao de papeis online para multijogadores)

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	12
2 OS JOGOS DE RPG E O DESENVOLVIMENTO COMUNICACIONAL.....	15
2.1 Da Terra-Média ao RPG.....	16
2.2 Heróis de papel e caneta.....	18
2.3 Masmorras e Dragões.....	21
2.4 A distorção de informações e a mistificação do jogo.....	25
2.5 Os Jogos de RPG no Brasil.....	27
2.6 O RPG e o desenvolvimento da comunicação.....	28
3 MATERIAIS E MÉTODOS.....	33
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	35
5 CONCLUSÃO.....	37
REFERÊNCIAS	39
ANEXOS	41

1 INTRODUÇÃO

O ser humano sempre encontrou nos jogos uma maneira de diversão e uma ferramenta de socialização eficaz, possibilitando criar e fortalecer vínculos sociais. Esse cenário não é diferente com os RPGs.

Os jogos de RPG (*role-playing game* ou Jogo de Interpretação de Papéis na tradução) são jogos onde um grupo, geralmente de quatro a seis pessoas, mas não se restringindo a apenas este número, que se reúnem para construir uma história. O Mestre, que é quem cria a base da história do jogo, o mundo, os monstros, apresenta conflitos e problemas, dita as regras aos jogadores, que criam personagens de acordo com suas preferências.

Os jogos de RPG não são jogos prontos de tabuleiro, com manuais, mas sim um jogo escrito com base nas escolhas feitas pelos jogadores, podendo ser jogado em uma partida rápida de cerca de duas horas ou campanhas que duram meses, só depende de quanto os jogadores irão querer aprofundar na história.

Surgiu nos Estados Unidos no início dos anos 70, projetado e lançado por Gary Gygax e Dave Arneson, com a primeira publicação de *The Fantasy Game*, que posteriormente, em 1974, foi rebatizado como *Dungeons & Dragons*, sendo influenciado pelas obras de J. R. R. Tolkien, o principal expoente e grande influenciador de autores de ficção fantástica, criador de *O Hobbit*, *O Senhor dos Anéis*, *O Silmarillion*, onde ocorreu a grande popularização do game. No Brasil, o RPG chegou na década de 80, e se tornou bastante popular entre estudantes universitários.

Dungeons & Dragons e os outros sistemas de RPG que surgiram posteriormente, inspirados ou não em seus mecanismos, assim como o mundo criado por J. R. R. Tolkien, influenciou muitos outros escritores, cineasta, atores e diversas pessoas. Sua influência se faz presente em livros, séries televisivas, filmes, desenhos, e várias outras obras, sendo seu surgimento um marco para a ficção fantástica.

O RPG é usado em muitos locais como ferramenta de ensino e comunicacional, contribuindo para desenvolvimento pessoal dos seus jogadores, pois nele você precisa dialogar, solucionar problemas, intermediar conflitos, fazer decisões, dentre outros. Muitos enxergam esses jogos de maneira distorcida, devido à ampla veiculação de notícias falsas sobre o assunto, o que faz com que quem joga seja, muitas vezes, alvo de preconceito.

Entretanto, na atualidade, esses jogos ainda oferecem uma forma de diversão única, pois no jogo, se tem infinitas possibilidades e ações para se fazer, cujas consequências podem, assim como na vida real, refletir em problemas ou benefícios futuros.

Para que esse estudo fosse possível, foi realizada uma busca em livros, artigos e outros materiais já publicados sobre o assunto, além de uma pesquisa qualitativa, onde foram entrevistados cinco jogadores ativos em Boa Esperança, Minas Gerais, visando analisar as influências dos RPGs para o desenvolvimento de sua comunicação.

No início do desenvolvimento, intitulado “Os jogos de RPG e o desenvolvimento comunicacional”, é contextualizada a presença dos jogos no cotidiano da humanidade, comentando o papel dos jogos em seus primórdios, após isso, é feito um breve resumo do que é e de como se joga o RPG.

No segundo capítulo, intitulado “Da Terra Média ao RPG” é feita uma curta biografia sobre John Ronald Reuel Tolkien, autor considerado por muitos como o pai da literatura de ficção fantástica, autor de obras como *O Hobbit*, *O Senhor dos Anéis* e *O Silmarillion*, que serviu de inspiração para diversos autores e foi fundamental para a criação dos primeiros sistemas de RPG.

É no terceiro capítulo, “Heróis de papel e caneta”, que se é aprofundado no assunto do RPG, nele é explicado as ferramentas básicas para um jogo acontecer, a mecânica de jogo presente nos sistemas mais populares, como *Dungeons & Dragons*, é mostrado também as variadas possibilidades que o participante tem de criar um personagem, tomar decisões, criar uma campanha ou, até mesmo, um mundo inteiro. Também se discorre sobre as regras e a liberdade do Mestre do jogo em criar seu próprio sistema de regras, também é explicado quem é esse “mestre”.

No quarto capítulo, chamado “Masmorras e Dragões”, título traduzido do inglês do nome do primeiro RPG lançado e o mais popular desde sua criação, o *Dungeons & Dragons*, é o foco deste tópico. É mostrado um resumo sobre seu surgimento e seus criadores, cita-se nomes de outros *Roleplays* famosos, que foram inspirados direta ou indiretamente pelo surgimento do D&D, sobre famosos que afirmaram ter jogado o *game*. Também é comentado sobre a maneira de jogar de uma forma mais detalhada, além de começar a introduzir a ideia central do trabalho, que é mostrar as influências dos RPGs na comunicação.

No quinto capítulo, aborda-se o tema de informações incorretas divulgadas pela mídia. Intitulado “A distorção de informações e a mistificação do jogo”, este capítulo traz relatos de associações errôneas dos RPGs, como seitas satânicas e rituais macabros, mostrando que, desde seu surgimento, foi alvo de inúmeras críticas e seus jogadores, vítimas de preconceito, sendo taxados até como criminosos.

No sexto, “Os jogos de RPG no Brasil”, como o título sugere, é comentado sobre a história dos jogos de *roleplay* no Brasil, sua aparição, popularização e alguns sistemas criados por brasileiros.

No sétimo capítulo, com o título “O RPG e o desenvolvimento da comunicação”, é aprofundado o estudo sobre as contribuições dos jogos *roleplay* para seus jogadores, mostrando que o RPG foi ou ainda é um fator determinante para que haja um desenvolvimento comunicacional para quem joga, sendo uma ferramenta eficaz de socialização e fortalecimento e criação de laços de amizade. Também é feito um breve comentário acerca da necessidade do homem de se comunicar, visto que não há como falar de comunicação sem antes definir a necessidade dela. Associamos também, baseado em estudos anteriores de outros pesquisadores, a figura do Mestre do jogo com a do contador de histórias, é mostrado também que o RPG, além de beneficiar a comunicação, também contribui para um desenvolvimento da capacidade criativa, de resolução de problemas, trabalho em equipe e outras. Neste capítulo, tem-se o foco do trabalho.

No tópico que é retratado acerca dos materiais e métodos utilizados, mostra-se quais tipos de pesquisa foram utilizados e para qual finalidade foram utilizadas no trabalho, citadas acima.

Na próxima parte, tem-se os resultados e discussões que vieram com a pesquisa. Nele, está presente dados coletados nas entrevistas, trechos das falas dos entrevistados foram colocados e também, logo após cada trecho, uma referência teórica que defenda a fala do personagem, reforçando a ideia, também foi aplicada.

2 OS JOGOS DE RPG E O DESENVOLVIMENTO COMUNICACIONAL

Os jogos fazem parte do cotidiano da humanidade desde seus primórdios, visto que tal forma de entretenimento pode, dentre outras coisas, criar vínculos sociais entre seus jogadores. Além de alguns deles serem excelentes instrumentos para desenvolver raciocínio lógico, capacidade de improvisação, também são ótimas formas de lazer e de socialização. Características intrínsecas entre os jogos de RPG (*role-playing games*).

Mas não é possível falar do sucesso dos RPGs sem antes comentar sobre o papel dos jogos no desenvolvimento da humanidade, Huizinga (1950) apud Limberger e Silva (2013) comenta que muitos passatempos modernos têm raízes que datam até milhares de anos atrás, como o xadrez, os jogos de cartas e esportes.

De acordo com Machado et al (2004) os jogos podem consolidar conhecimentos previamente adquiridos e colaborar para o equilíbrio emocional, pois gera um sentimento prazeroso pela ação lúdica e pelo domínio sobre as ações.

O ato de jogar é um comportamento que pode ser identificado tanto em animais como em seres humanos. estudar o tema, Vieira e Sartório (2002) concluíram que os jogos podem ser entendidos como um meio para a compreensão do desenvolvimento comportamental e social. A sociabilidade em torno de jogos decorre do fato de que muitos destes requerem vários participantes, muitas vezes organizados em grupos ou equipes. Apesar de existirem vários exemplos de jogos para apenas um participante, o jogo como um conceito geral tem um forte aspecto de comunidade. (LIMBERGER; SILVA, 2013, p. 194)

Limberger e Silva (2013) também relatam que “um dos aspectos mais fascinantes dos jogos é a sua capacidade de ajudar as pessoas a se conectarem umas às outras”.

Siitonen (2007) apud Limberger e Silva (2013) comenta que “jogos orientados para o desenvolvimento social possuem elementos muito fortes de comunidade, que tendem a explorar de maneira mais profunda as relações que ali transcorrem”.

Essa compreensão do desenvolvimento comportamental e social também está presente no RPG, ao passo que para uma sessão acontecer, é fundamental o diálogo entre seus jogadores que, na maioria das vezes são grupos entre três a seis participantes – claro, não se restringindo a esta cota, podendo também contar com mais ou menos jogadores -, também dialogam com o Mestre do jogo. Tudo isso contribui para o desenvolvimento desse aspecto de comunidade.

No RPG tradicional os participantes se reúnem ao redor de uma mesa e, além de usar a própria imaginação, também fazem uso de livros nos quais se baseiam para criar suas histórias e personagens, lápis e papéis para anotações e, eventualmente, poliedros multifacetados de faces numeradas (comumente chamados de dados), que são usados para se sortear uma dentre as várias possibilidades de certas situações de jogo que requerem imparcialidade. (CUNHA; CALEIRO, 2012, p. 5)

Ainda de acordo com Cunha e Caleiro (2012), é certo considerar que, em uma situação real, raramente isso ocorre de maneira tão perfeita, pois quase sempre há a possibilidade de falhas na comunicação e ruídos entre os jogadores e o mestre, que afetam a qualidade do jogo e de toda a trama.

Apesar dessas possibilidades de falhas, esses jogos têm atraído um número cada vez maior de interessados. O que muitos nem imaginam é que o jogo tem características benéficas que contribuem para o desenvolvimento de seus jogadores e mestres. Uma dessas características é uma melhor comunicação, além de contribuir para a perda da timidez. O carro chefe dos jogos de interpretação de papéis foi o americano *Dungeons & Dragons* (na tradução Masmorras e Dragões) e até hoje, em sua quinta edição, continua atraindo cada vez mais público.

A atividade do jogador não é isolada, mas coordenada com a de outros jogadores ou personagens presentes no jogo. Além disso, a ação se desenrola em um ambiente, o que dá um contexto às atividades e às informações que são passadas ao jogador e aos conhecimentos que são construídos por este. Em tais jogos, os participantes são personagens de uma história que se desenrola, e suas ações vão modificá-la à medida que ela acontece. Os participantes vêm-se frente a situações que exigem criatividade, pesquisa e conhecimento da estrutura do mundo (cenários, objetos e personagens) no qual a história se desenrola, buscando superar situações de conflito, solucionar problemas, assimilando desta forma novos conhecimentos (ANDRADE, 1997 apud MACHADO et al, 2004, p. 2).

O RPG tem como base a criatividade, pois, tanto o mestre quanto os jogadores são dependentes dela. O mestre pode tanto se basear em aventuras prontas ou criar suas próprias, usando sua imaginação e o conteúdo sorvido de pesquisas, filmes, livros, dentre outros. Os jogadores criam seus personagens de acordo com regras relacionadas ao tipo de aventura que será ambientado o jogo, é por meio dessas regras que ele baseia suas ações. Tamanha flexibilidade faz com que a história tenha possibilidades infinitas. (MACHADO et al, 2004)

2.1 Da Terra-Média ao RPG

Antes de se falar de RPG, é inevitável citar o autor que é considerado por muitos escritores de fantasia e de sistemas populares de RPG, como o pai da literatura fantástica, John Ronald Reuel Tolkien, White (2016), em sua obra “J.R. R. Tolkien: o senhor da fantasia”, comenta sobre as criações do escritor:

Todo fã da obra de J. R. R. Tolkien sabe que o ciclo de livros que narram as relações da Terra Média é único. A segunda metade do século passado viu a publicação de milhares de fantasias que devem muito a Tolkien, mas nenhuma delas ofereceu ao leitor o senso de plenitude e integridade que vem de O Hobbit, O Senhor dos Anéis,

O Silmarillion e Contos Inacabados. E há uma razão muito boa para essa singularidade. Ao contrário de qualquer outro autor nos tempos modernos, quando não estava se reunindo com seus companheiros acadêmicos, Tolkien dedicava quase toda a sua vida adulta, cerca de sessenta anos, a esta criação única. Em alguns aspectos, seu mundo interno, este da Terra Média, tornou-se mais real pra ele do que sua própria vida. (WHITE, 2016, p. 81)

White (2016) define que Tolkien, assim como a maioria das crianças, fantasiava monstros e feras terríveis que vagavam pela terra em suas brincadeiras. Entretanto, com o passar do tempo, tais imagens ficaram cada vez mais claras na mente do escritor, pois, quando começou a escrever, foi atraído por tal paisagem imaginária e distante.

O motivo do autor ser considerado por muitos como pai da ficção fantástica, dá-se pelo fato da complexidade de sua obra. Tolkien criou um mundo inteiro, com sua própria história e acontecimentos, raças, geografia, clima, mitologia e tudo que se tem direito. O escritor desejava produzir uma mitologia, como iremos ver abaixo no trecho de White:

E o desejo de produzir uma mitologia está no cerne da criação da Terra Média de Tolkien. Ele começou a trabalhar no primeiro material, que mais tarde tornou-se parte desta grande saga, durante os anos finais da Primeira Guerra Mundial e queria escrever o que definiu como uma “mitologia para a Inglaterra”. A partir dos estudos de línguas e culturas antigas que usavam estas línguas, ele chegou a conclusão de que, ao contrário da Islândia, da Escandinávia e da Europa Central, a Inglaterra não tinha um conjunto significativo de lendas escritas que formassem uma mitologia completa. A literatura inglesa antiga poderia oferecer somente fragmentos, ecos dos contos do rei Artur e vislumbres de um tempo há muito perdido. (2016, p. 82)

E todo esse mundo serviu de inspiração para inúmeros outros, tornando-se também, de acordo com White (2016), inspiração para um crescente de livros que retratam sua criação e comentam sobre as nuances de sua escrita. E não para por aí, dissertações e teses de doutorado têm sido feitas sobre a Terra Média e cursos universitários adotaram disciplinas sobre O Senhor dos Anéis. Começando de maneira modesta, estima-se que tenham sido vendidos mais de 100 milhões de exemplares de O Senhor dos Anéis e cerca de 80 milhões de O Hobbit em todo o mundo, esse número cresce em média, juntando os dois títulos, cerca de 3 milhões ao ano. A obra do autor foi traduzida para cerca de 30 línguas.

E a influência de Tolkien espalhou-se para além da fantasia convencional. Não é difícil ver o espírito de Tolkien nos livros de Harry Potter, mesmo se o cenário e as tramas estão bem distantes das aventuras em Hogwarts. No cinema e na TV, a influência de Tolkien pode ser vista em Guerra nas Estrelas (1977), Star Trek (1966), e Babylon 5 (1994). De fato, Guerra nas Estrelas é de muitas maneiras “O Senhor dos Anéis no espaço”, com Gandalf substituído por Obi-Wan Kenobi, Frodo interpretado por Luke Skywalker, o chefe de Nazgûl substituído por Darth Vader e Sauron representado pelo Imperador do Mal. (WHITE, 2016, p. 221)

Nota-se que Tolkien foi determinante na construção de diversas outras obras de ficção e fantasia, como citado acima. Atualmente, a obra do autor está sendo continuada por seu filho, Christopher Tolkien, que assumiu a missão de organizar, de maneira coesa, as anotações deixadas por seu pai. Recentemente, Christopher conseguiu reunir e publicar a obra *A Queda de Gondolin*, também parte do universo criado por J. R. R. Tolkien.

Hoje, o gênero fantástico talvez seja o que mais vende e o mais amplamente lido de todos os tipos de literatura, e a maioria dos autores de fantasia admitiria ter um grande débito com Tolkien por reabilitá-lo completamente. Além disso, o mundo da Terra-Média tem servido de inspiração para muitos games modernos e toda a indústria que cresceu em torno de *Dungeons and Dragons* tem sua origem no universo mítico de Tolkien. Para muitos jovens, dedicar-se ao RPG e aos games é uma maneira de ampliar seu envolvimento com a Terra-Média depois de terem lido e relido o livro. (WHITE, 2016, p. 221)

2.2 Heróis de papel e caneta

Como visto anteriormente, o RPG é um jogo de interpretação de papéis, onde o jogador assume ou cria um personagem, com sua própria personalidade e história, e participa de aventuras em uma terra fantasiosa ou mais próxima da realidade com um grupo de outros jogadores, tendo suas ações avaliadas por um Mestre do jogo, que é o responsável pela criação e manutenção desse mundo fictício e pelos desafios que dele virão. Para jogar o RPG, você precisa, basicamente – além de seus companheiros de jogo – de um sistema de regras, que pode ser um sistema existente, como *Dungeons & Dragons*, *Pathfinder*, *Tormenta* e uma infinidade de outros sistemas, ou, ainda, algo novo criado pelo Mestre, em alguns casos um conjunto de dados multifacetados, papel e caneta para anotar seus dados, criando uma ficha com as características de seu personagem.

Para Cook, Tweet e Williams (2004), autores da terceira edição do jogo *Dungeons & Dragons*, os personagens criados pelos jogadores são os atores principais das aventuras de um RPG, assim como os protagonistas de filmes e heróis de livros. Você pode ser desde um bárbaro selvagem, um ladino inteligente e com uma lâmina veloz. Você pode também se tornar um arqueiro experiente em sobrevivência em locais selvagens ou um mago capaz de controlar as artes arcanas. Conforme o personagem participa das sessões de jogo, ele vai ganhando experiência e avançando de nível e se tornando cada vez mais forte.

Seu personagem é um aventureiro, um herói que se envolveu numa missão épica em busca de fortuna e glória. Outros personagens se unirão a ele, em um grupo de aventureiros, para explorar masmorras e combater monstros, como os terríveis dragões ou os trolls carnívoros. Estas buscas se transformarão em histórias, determinadas pelas ações que o seu personagem executa e pelas situações que o mestre apresenta. (COOK; TWEET; WILLIAMS, 2004, p.4)

O interessante dos jogos de RPG é a possibilidade de ser quem o jogador quiser, o sistema oferece uma forma de diversão original, onde você assume o papel e toma decisões representando as vontades de seu personagem. O jogo te possibilita a viver uma vida diferente enquanto se está jogando, assim como o personagem evolui de nível, o jogador também, a cada nova decisão tomada dentro do jogo, é necessário que ele reflita e decida o que será melhor para o grupo.

Um jogo de RPG apresenta-se, invariavelmente, através de um livro que traz todas as informações necessárias para dar início a uma partida. Isto parece não dizer muito, afinal, qualquer jogo comumente apresenta um manual que norteia os jogadores. O diferencial dos livros de RPG se mostra, a princípio – tendo em mente as características físicas do material – pelo volume de informações trazidas por eles. O RPG Dungeons & Dragons, por exemplo, apresenta três livros básicos necessários para se começar a jogar. Cada um deles contém mais de trezentas páginas. Assim, já está claro que não se trata de um mero “manual” de regras, porém, a característica distintiva mais importante vai além deste volume de informações, considerando-se que estas não são despropositadas mas reúnem, de certa forma, um compacto de todo um universo ficcional, com tudo o que lhe é devido, desde a sua geografia, história, economia e religião, até a descrição de seus habitantes, com características bastante detalhadas. (VASQUES, 2008, p.12)

Pereira (2003) apud Vasques (2008) comenta que entre os livros de RPG, existem os “módulos básicos” e os “complementos”, onde os livros do primeiro grupo trazem as informações e regras necessárias pra se jogar, são livros primários e básicos, como sugere o nome. Eles trazem dicas para os Mestres criarem suas histórias e narrarem, explicam a interatividade e comenta sobre as ambientações e regras. Já os livros considerados como “complementos” ou “suplementos”, são aqueles que fornecem novas possibilidades ao jogo, como novas ambientações e novas regras. O autor também discorre sobre o termo “edição”, que são novos jogos, versões recriadas, melhoradas, com novas regras, novos ambientes, novas formas de jogar, novos monstros, dentre outros, criados a partir da edição anterior. Certos sistemas oferecem a possibilidade de se utilizar miniaturas e mapas, facilitando a visualização das ações dos personagens.

Juntamente com os detalhes da ambientação, um livro de RPG apresenta um sistema de regras que define a criação de personagens dentro do universo ficcional escolhido, delimita suas características e determina os resultados de suas ações, a quantidade de dano causado por uma queda ou um soco, por exemplo. Essas informações devem ser coerentes para formarem um sistema de regras, que representa a característica quantitativa do RPG. (VASQUES, 2008, p.13)

Mas, apesar das regras dos livros de sistemas já existentes, o Mestre do jogo pode se sentir livre para criar seu próprio sistema, seu próprio conjunto de regras e modificar totalmente

a mecânica do jogo, tornando-o mais agradável ao seu gosto e aos jogadores, desde que seja coerente. Vasques (2008) ainda comenta que tanto faz se a aventura é mais próxima da realidade ou se apresenta um cenário totalmente fantástico, o que importa é que os dados apresentados sejam verossímeis, que ofereça a oportunidade de se criar possibilidades condizentes com o mundo ficcional.

Cook, Tweet e Williams (2004), em sua obra “Dungeons & Dragons: Livro do Mestre”, definem que o Mestre é quem coordena o andamento do jogo. Para eles, um bom mestre é aquele que apresenta uma aventura divertida. O controle da aventura está nas mãos dele, os encontros, os cenários, a atmosfera e tudo mais que o jogo engloba. Ainda de acordo com os autores, apesar de divertido, é uma responsabilidade grande.

Cook, Tweet e Williams (2004) comentam que “se você é o tipo de pessoa que gosta de entreter seus amigos ou de pensar em ideias novas, é um excelente candidato a Mestre”.

O Mestre é o principal responsável pelo sucesso do jogo, se a aventura que ele escreveu for consistente, irá gerar comentários pós-jogo positivos, que incentivará outras partidas e, conseqüentemente, um maior diálogo, porém se o Mestre não saber comandar e explicar o jogo, o que demanda uma comunicação e incentiva uma melhora na habilidade oratória, o jogo será um fracasso. Dialogar e expor as ideias é fundamental para o Mestre e também para os jogadores. Essa ideia é defendida por Cook, Tweet e Williams (2004), que comentam que “atuar como Mestre de D&D envolve escrever, ensinar, interpretar, estabelecer regras, resolver disputas e facilitar a interação.”

De acordo com Vasques (2008) a história do jogo nunca está pronta, ela se transforma de acordo com as ações realizadas pelos personagens no decorrer das partidas. O jogador tem liberdade para escolher o que acha ser o melhor para seu personagem, o que acarretará conseqüências e transformará a história.

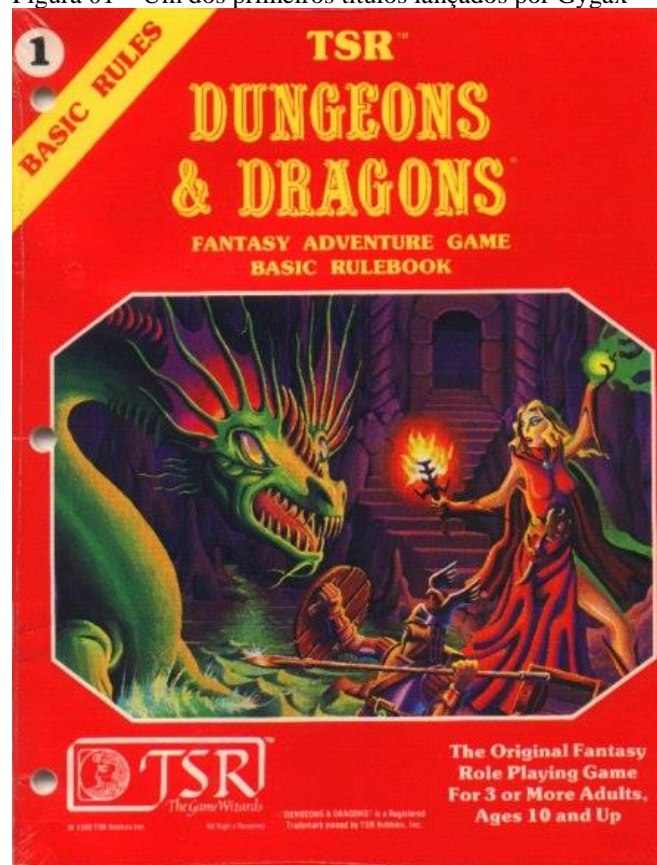
O trabalho em grupo é fundamental para que a história seja escrita, a interação entre os jogadores, os diálogos com o Mestre, a descrição dos cenários e dos desafios a serem enfrentados deve ser clara, o jogador, por sua vez, deve escolher sua ação e descrever ao mestre e aos demais jogadores. As conseqüências, assim como na vida real, podem ser imediatas ou vir com o tempo, mas a certeza é que afetarão positiva ou negativamente a história e o andamento do jogo.

O RPG diferencia-se do videogame pela interatividade, visto que a história não contém limitações apresentadas pela máquina. Um jogo de videogame sempre estará limitado pelas opções pré-estabelecidas por seus criadores. O mapa sempre terá suas limitações, as reações dos personagens seguirão sempre uma lógica pré-estabelecida, etc. Já no RPG, a narrativa a ser contada não deve seguir, necessariamente, a linearidade pré-estabelecida pelo narrador. (VASQUES, 2008, p.17)

2.3 Masmorras e Dragões

Em 1974, o sapateiro de uma pequena cidade em Wisconsin esbarrou em uma ideia que mudaria para sempre a cultura pop: role-playing game. O sapateiro era Gary Gygax e o jogo era Dungeons & Dragons (D&D). Em poucos anos, esse jogo da contracultura geek se tornou um fenômeno mundial, mas foi sufocado por assustadoras acusações de causar danos psicológicos, supostos pactos satânicos, processos caros, sociedades desfeitas e decisões comerciais suspeitas, exilando-o das fronteiras das tendências da época. Mas talvez esse jogo, que com tanta frequência é subestimado e deixado de lado, tenha causado um impacto maior do que lhe foi creditado. (WITWER, 2016, p. 15)

Figura 01 – Um dos primeiros títulos lançados por Gygax



Fonte: (LINDKE, 2012)

Dungeons & Dragons, *Pathfinder*, *Tormenta*, *Vampiro: A Máscara*, *Os Reinos de Ferro*, *Grups*, *Old Dragon*, são aclamados exemplos de *role-playing games*. O principal expoente desses jogos é o D&D (sigla para *Dungeons & Dragons*), que desde seu surgimento na década de 70, tem atraído cada vez mais novos adeptos, além de inspirar diversos filmes, séries de TV, livros e jogos.

D&D efetivamente criou a indústria do RPG, então não é exagero concluir que todos os RPGs, não só os derivados dele, são fruto do trabalho de Gary. *Tunnels & Trolls* (*Flying Buffalo*, 1975), *Traveller* (GDW, 1977), *Call of Cthulhu* (*Chaosium*, 1981),

Paranoia (*West End Games*, 1984), *DC Heroes* (*Mayfair Games*, 1985), *Warhammer Fantasy Roleplay* (*Games Workshop*, 1986), *Star Wars* (*West End Games*, 1987), *Amber* (*Phage Press*, 1991), *Vampire the Masquerade* (*White Wolf Publishing*, 1991), *Deadlands* (*Pinnacle Entertainment Group*, 1996), *HackMaster* (*Kenzer & Company*, 2001), *Castle & Crusades* (*Troll Lord Games*, 2004), *Pathfinder* (*Paizo Publishing*, 2009), *Dungeons & Dragons 5th Edition* (*Wizards of the Coast*, 2014) e muitos outros foram inspirados, direta ou indiretamente, pelo surgimento de D&D. (Witwer, 2016, p. 242)

Ewalt (2016) faz um breve resumo sobre *Dungeons & Dragons*, este se passando em um mundo inventado por seus jogadores repleto de fantasia, que foi inspirado em diversas narrativas e obras da literatura. Obras do universo do escritor J. R. R. Tolkien, como *O senhor dos anéis* ajudaram a moldar o tema, onde cavaleiros e magos combatem as forças do mal. Em uma sessão típica, um grupo de aventureiros (jogadores) luta contra monstros ou sai em busca de tesouros em um complexo de cavernas.

Mesmo que nunca tenha jogado D&D, você provavelmente já ouviu falar nele, e quando admiti que era um jogador, seu inconsciente provavelmente me arquivou na pasta ‘Nerd, perdido para a humanidade’ – a menos que você seja um de nós. *Role-playing games* não possuem uma boa reputação. Nos filmes e nas séries de TV, D&D serve para exemplificar o status de um renegado. É como você reconhece alguém como geek: um livro de regras e um bocado de dados de formatos estranhos estão para os nerds assim como o chapéu preto está para o bandido de um filme de banguê-bangue. (EWALT, 2016, p. 12)

Witwer (2016) comenta que, de acordo com ele, se você já assistiu a série televisiva e literária *Game of Thrones*, jogou um videogame de tiro em primeira pessoa como *Call of Duty*, ou se aventurou pelos *MMORPGs* (abreviatura para “*massively multiplayer online role-playing game*”, na tradução livre jogo de interpretação de papéis online para multijogadores) como *World of Warcraft* ou outro sucesso dos consoles e computadores, como *Final Fantasy*, ou se conectou a um mundo virtual e online como *Second Life*, você já teve contato, mesmo que de forma indireta, com o mundo criado por Gary Gigax e Dave Arneson. Em suma, pode-se dizer que *Dungeons & Dragons* desencadeou fenômenos multimilionários da cultura pop.

Segundo Witwer (2016), George R. R. Martin, Mike Myers, Richard Garriot, Vin Diesel, Tim Duncan, Anderson Cooper, David X. Cohen, John Carmack, Tim Harford, Moby e Robin Williams, jogavam RPG durante a juventude. O autor diz que a lista com os nomes de quem inclui *Dungeons & Dragons* em seu cotidiano é impressionante e extensa. Witwer (2016) ainda defende que alguns acreditam que o jogo tenha inspirado os nomes acima.

Após aprofundar nos conteúdos sobre o assunto, nota-se que *Dungeons & Dragons*, assim como outros sistemas de RPG, influenciaram e continuam influenciando novas obras, assim como Tolkien foi fundamental para alguns escritores, a criação de Gary Gygax e Dave Arneson também se tornou um pilar determinante da produção de conteúdos de fantasia nos

dias atuais. Boa parte da população em geral já teve algum tipo de contato, mesmo que indiretamente, com o RPG, seja por meio de uma série, jogo de computador ou livro.

Cook, Tweet e Williams, autores da edição 3.5 de *Dungeons & Dragons*, definem o jogo como:

O D&D é um jogo de imaginação, onde você participa de aventuras fabulosas e missões arriscadas assumindo o papel de um herói – um personagem criado por você. Seu personagem pode ser um guerreiro musculoso ou um ladino perspicaz, um clérigo dedicado ou um mago poderosíssimo. Ao lado de alguns amigos de confiança, ele irá explorar ruínas e masmorras repletas de monstros em busca de riquezas e glória. O sistema oferece uma infinidade de possibilidades e escolhas quase infinitas – mais variadas e abrangentes que as possibilidades dos mais sofisticados jogos de computador – uma vez que o seu personagem poderá fazer qualquer coisa que você conseguir imaginar. (2004, p.4)

Ainda de acordo com as ideias defendidas por Cook, Tweet e Williams (2004), *Dungeons & Dragons* utiliza a imaginação, em partes envolve a interpretação e em outras ele é uma brincadeira narrativa, mas, além disso, ele também engloba a interação social, tendo também certos aspectos presentes em jogos de estratégia e jogadas de dados. O grupo de jogadores cria personagens que irão evoluir no decorrer de cada aventura finalizada. Um desses jogadores atuará como o Mestre do jogo, que é quem irá criar e controlar monstros e antagonistas, apresentará o ambiente, irá arbitrar as ações dos outros jogadores de acordo com as regras e irá criar as aventuras. O jogo só é possível com a junção de Mestre e jogadores, eles que são responsáveis pelo seu andamento.

Com base nas menções de Cook, Tweet e Williams (2004), observadas acima, *Dungeons & Dragons* é muito mais que um simples jogo, ele engloba elementos de muitos outros, como os tradicionais jogos de estratégia e de rolagem de dados, ele transcende o limite de uma partida tradicional, podendo se estender por muito tempo, até meses. Além de contribuir para um desenvolvimento criativo e uma melhor interpretação, também contribui para a interação social entre seus participantes. Em suma, D&D possui diversos fatores positivos que atraem cada vez mais novos jogadores.

Segundo Ewalt (2016) *Dungeons & Dragons* não é o típico jogo com tabuleiro pronto e jogadas ao acaso, pelo contrário, cada partida é preparada antecipadamente por um dos participantes (mestre) e, depois, explorada ativamente pelos outros (jogadores).

Para um jogo acontecer, faz-se necessário dois fatores. O primeiro dele cabe ao mestre, que precisa elaborar um ou vários cenários, em algumas vezes até mundos inteiros, com sua própria cultura, geografia, dentre outras características, preparar desafios, que vão desde combater monstros até usar diplomacia para evitar guerras ou de estratégias militares para vencê-las. O segundo cabe aos jogadores que, após criarem seu personagem e transcreverem

em uma ficha, onde contará com todas as características físicas e mentais, nome e tendências, deverá assumir o papel daquele personagem, como se fosse um ator atuando em um filme, e buscando, de acordo com as habilidades marcadas na ficha, resolver o que é proposto pelo mestre.

O sucesso de um grupo nas missões é definido a partir da diversidade de seus personagens, por exemplo, um mago que cure os guerreiros, paladinos que distraiam os monstros e guerreiros que defendam os magos (LIMBERGER; SILVA, 2013).

Sendo assim, para que o jogo seja bem-sucedido, a cooperação entre os jogadores deve ser bem explorada. Essa cooperação favorece a comunicação direta e, de certa forma, estimula uma melhor tomada de decisões. Tudo isso pode ser considerado benéfico também para a comunicação fora das sessões de jogo, pois o participante já estará preparado para reagir frente a problemas e situações de escolha.

Voltando para as ideias de Ewalt (2016) A maioria dos jogadores não participa apenas de uma única sessão, como nos jogos de tabuleiro. Ao contrário disso, elas se reúnem periodicamente, participando de uma “campanha”, continuando de onde pararam nas sessões anteriores, usando os mesmos personagens e no mesmo mundo. Tudo que acontece e acontecerá no jogo é moldado de acordo com as escolhas dos jogadores.

Também, de acordo com Cook, Tweet e Williams (2004), certas aventuras podem ser concluídas em apenas uma partida e outras se estenderem por diversas. A duração da aventura depende de quanto tempo o grupo pretende jogar, podendo ser um curto período, como algumas horas, ou se estender pelo dia todo. Nada impede que se interrompa o jogo para se iniciar novamente em uma outra sessão quando todos os jogadores puderem se reunir outra vez.

Cada aventura é diferente da outra. Cada missão é única. Seu personagem pode explorar ruínas antigas, protegidas por armadilhas letais, ou investigar a tumba de um mago antigo, esquecido pelo tempo. Ele poderia se esgueirar até um castelo para espionar o inimigo ou enfrentar o toque dilacerador de almas de um morto-vivo terrível. Tudo é possível num jogo de Dungeons & Dragons e o seu personagem pode fazer qualquer coisa que você imaginar. (COOK; TWEET; WILLIAMS, 2004, p.4)

É no decorrer de cada aventura que os laços entre os jogadores ficam mais evidentes, é notável o aumento na habilidade criativa e comunicacional proporcionado pelos jogos de RPG, como defendido por diversos autores. Ou seja, os *role-playng games* estimulam uma interação social muito importante para os jogadores. Fortalecem vínculos de amizade, perda da timidez, pois os participantes precisam expor suas ideias com os outros e muitos outros benefícios.

Ewalt (2016) defende que o sistema de *Dungeons & Dragons* oferece uma forma de entretenimento original, uma construção de uma narrativa coletiva mais interativa que

videogames, melhor que TV, cinema ou livros. Ainda ressalta que é difícil se afastar por muito tempo após experimentar o jogo.

É por essa razão que o RPG, em especial D&D, não fica “ultrapassado” atraindo cada vez mais pessoas para as sessões, inspirando cada vez mais novos Mestres a desenvolverem seus mundos e auxiliando pessoas a perderem sua timidez e melhorarem sua comunicação e relações sociais.

2.4 A distorção de informações e a mistificação do jogo

“Jogar D&D pode ser recompensador, mas nem sempre é fácil. RPGs carregam uma bagagem grande de preconceito e seus devotos correm o risco de serem rotulados de nerds e esquisitos – ou até mesmo de criminosos.” (EWALT, 2016)

Ao interpretar determinada informação proveniente da televisão, deve-se ser cauteloso. Enquanto, de certo modo, ela pode ser sensacionalista, corruptora e com conteúdos fracos, ela também tem grande força de persuasão (COSTA et al, 2007 p. 772)

Desde sua criação, o RPG foi alvo de falsas associações pejorativas nas mídias, colaborando para que seus jogadores sejam vítimas de preconceito e para uma mistificação do jogo. A falta de conhecimento sobre o tema, aliada a uma ideia pré-concebidas de sociedades majoritariamente cristãs, os jogos foram vistos como rituais ditos satânicos, ocultistas e pagãos, por abordarem, mesmo que de maneira fictícia, temas como magia e outros deuses.

Alguns casos de suicídio, assassinatos e outros crimes foram associados aos jogos de RPG, nos primeiros anos do *game*, devido ao desconhecimento do que era e do tempo das partidas, pais começaram a se preocupar com os filhos e começaram a atribuir os problemas deles ao jogo. Ainda hoje, há quem duvide que os *role-playing games* são apenas jogos.

Na década de 1980 o D&D se viu no centro de uma histeria em massa. O jogo foi vinculado a assassinatos, rituais satânicos e suicídio de adolescentes. Escolas baniram o jogo; igrejas o demonizaram; tribunais o criminalizaram. Oficiais da lei costumavam relatar que um suspeito “era conhecido por jogar D&D” da mesma maneira que poderiam revelar que era um torturador de animais ou viciado em drogas. (EWALT, 2016, p. 36)

Em 2013, o jornal “A Tribuna” do Espírito Santo, publicou uma matéria definindo o RPG como um “ritual macabro”, juntamente com o próprio satanismo e a religião Wicca. O objetivo do jornal foi de informar o suicídio de um jovem de 16 anos, que, de acordo com o jornal, havia se suicidado por seguir uma seita satânica, alertando os pais para os perigos de tais rituais macabros.

Figura 02 – Notícia divulgada no jornal A Tribuna

SAIBA MAIS **ARKADE**

Rituais macabros em algumas seitas

Satanismo

O QUE É

- > O SATANISMO é composto por várias vertentes e seitas que simpatizam ou até veneram Satanás e figuras rebeldes similares.
- > EXISTEM, hoje, várias vertentes, sejam elas filosóficas ou religiosas.
- > ALGUMAS seitas religiosas chegam a ter igrejas e mandamentos satânicos.
- > APESAR DE NÃO ser o fundamento para satanistas tradicionais, em muitos casos, adolescentes e jovens passam a adorar ao diabo, participando de rituais macabros, para invocação da vida, da morte ou de outras entidades.



PENTAGRAMA invertido

SINAIS

- > PAIS DEVEM estar atentos às músicas de rock, com letras que fazem apologia ao diabo. Como a maioria é em inglês, vale procurar a tradução para entender o que o filho está ouvindo.
- > IMAGENS como a cruz ao contrário, o número 666 e pentagrama invertido são alguns dos símbolos usados.
- > MUDANÇA na maneira de se vestir (muitos usam roupas escuras) podem ser sinais de quem o filho pode estar envolvido com alguma seita.

RPG

O QUE É

- > O ROLE PLAYING GAME define um estilo de jogo em que as pessoas interpretam seus personagens, criando narrativas, histórias e um enredo guiado por uma delas, que geralmente leva o nome de mestre do jogo.

SINAIS

- > OS PAIS DEVEM SER VIGILANTES e observar até que ponto esse jogo significa uma simples brincadeira ou tornou-se uma obsessão.
- > O SINAL VERMELHO acende se o jogador apresentar mudança de comportamento, principalmente com sinais de agressividade e perda da vontade de fazer outras atividades, como ir à escola.
- > ESSE JOGO não é recomendado para



SÍMBOLO da Wicca: ritual de magia

quem tem problemas emocionais, já que tem dificuldade de diferenciar a fantasia da realidade. Há casos até de assassinatos incentivados por esse jogo, associado a rituais satânicos.

Bruxaria (Wicca)

O QUE É

- > CRENÇA QUE afirma a existência do poder sobrenatural, que cultua mais de um deus. Seus seguidores são conhecidos como wiccanos ou bruxos. Assim como o satanismo, tem vertentes diferentes.
- > A WICCA também envolve a prática de ritual de magia, que entre os instrumentos mágicos estão a vassoura, o caldeirão, o pentagrama e a varinha.

SINAIS

- > APESAR da Wicca não pregar o mal a outras pessoas, alguns jovens fazem rituais de magia para prejudicar outras pessoas que acreditam que não fizeram o bem.

Fonte: (ZIMMERMANN, 2013).

Após mobilização na internet e repúdio de jogadores, onde páginas famosas sobre o assunto, jogadores e grupos de cultura *geek* manifestarem repúdio acerca da informação publicada, o mesmo jornal publicou uma outra nota afirmando que o RPG não possuía ligações com o satanismo. Na nota, até um trecho com a opinião de uma psicóloga, dizendo que o RPG beneficia a criatividade e outros fatores positivos, também foi publicado.

Figura 03 – Nota divulgada no jornal A Tribuna.

RPG não tem relação com satanismo

Após a publicação da reportagem especial publicada ontem em **A Tribuna**, internautas se mobilizaram nas redes sociais para esclarecer que o jogo Role Playing Game, mais conhecido como RPG, não tem relação com o satanismo, nem incita o suicídio.

No perfil de **A Tribuna** no Facebook, Emily Caetano disse que joga RPG há bastante tempo e fez uma comparação do jogo a brincadeiras infantis. "Uma criança, ao brincar de casinha ou super herói, desenvolve uma história e se coloca nela, isso estimula sua imaginação, e a sociedade não condena.

Mas, assim como quando era criança não sentia vontade de pular do telhado quando brincava de Mulher Maravilha, não saio por aí matando as pessoas quando jogo RPG", escreveu.

O engenheiro Victor Beligote tem 26 anos e joga RPG desde os 13. Para ele, o jogo é um hobby saudável que só trouxe coisas positivas. "O RPG fez com que eu passasse a ler muito mais e pesquisasse sobre história para entender melhor o plano de fundo dos jogos", conta.

A psicóloga Patricia Rocco concorda com Victor. Segundo ela, o RPG é um jogo que estimula a criatividade a formação de estratégias, além disso, é comum que ele gere identificação dos jogadores com os personagens, o que pode ser positivo.

"As vezes os jogadores veem nos personagens características que eles têm, outra vez, características que eles gostariam de ter, o que os estimula a desenvolver essas características também", explica.

Victor conhece um exemplo assim. "Jogo com um rapaz que era muito tímido e gago. Ele buscou melhorar isso para jogar melhor RPG e hoje parece um grande orador", conta.

Fonte: (THEREZA, 2013)

Voltando para as ideias de Costa et al (2007) “Não se pode menosprezar a força que a mídia exerce sobre a sociedade contemporânea, ela dita modas, opiniões e votos.”. A mídia pode exercer poder sobre o receptor, ao mesmo tempo em que ela pode transmitir uma mensagem informativa, de utilidade, ela pode também ser manipulatória, sensacionalista e divulgadora de notícias inverídicas.

2.5 Os Jogos de RPG no Brasil

No Brasil, O RPG deu seus primeiros passos em meados da década de 80, porém, com a dificuldade para se conseguir livros, que precisavam ser importados, a maioria dos materiais eram obtidos por fotocópias (xerox), visto o público crescente de apreciadores desses jogos, as editoras começaram a traduzir e publicar alguns títulos.

Segundo Cunha e Caleiro (2012) os títulos comerciais de RPG distribuídos no Brasil, em sua maioria, são estrangeiros e, desde que surgiram, são os que têm maior facilidade de circulação, enquanto obras nacionais são pouco conhecidas. Tendo em vista isso, esses jogos estrangeiros desde sua criação são muito populares por todo o mundo. No Brasil o cenário não é diferente, apesar de existirem ótimos sistemas nacionais, o público prefere os importados pela facilidade de acesso e constante atualização, fator esse que não está tão presente na maioria das obras brasileiras.

No Brasil, além desses já citados, alguns outros jogos são bastante conhecidos e utilizados pelos jogadores entre eles, jogos criados por brasileiros. Andrade, Klimick e Ricón (1992) fizeram o primeiro RPG brasileiro sendo um dos mais utilizados pelos professores de história, que descreve o Brasil no Período Colonial; Andrade e Godoy (2004) desenvolveram o primeiro sistema genérico brasileiro; Botrel e Del Debbio (1999) fizeram um sistema com ambientação atual e de terror e, Cassaro (2003) criou um sistema de regras e ambientação simples, próprio para os iniciantes no jogo. (COSTA et al, 2007, p. 768)

Entretanto, uma das grandes vantagens dos jogos de RPG é que você não precisa ficar restrito a um sistema pré-moldado, você pode criar o seu próprio sistema e conduzir uma partida de acordo com suas regras, contribuindo para o seu desenvolvimento criativo.

Nas cidades do interior, o RPG também se tornou popular, sendo divulgado por estudantes e grupos de amigos, que se reúnem periodicamente para partidas, também conhecidas como “mesas” ou “sessões”.

2.3 O RPG e o desenvolvimento da comunicação

Entretanto, se você acredita que Dungeons & Dragons e os outros sistemas de RPG são apenas jogos, que não oferecem vantagens significativas para o desenvolvimento de seus jogadores, Witwer (2016) defende o contrário, para ele não foram os indivíduos populares, definidos pelo autor como reis e rainhas do baile, que criaram infraestrutura social e de negócios no século XXI, foram, na verdade, os *geeks* e os nerds que jogavam em seus computadores às sextas feiras e aos sábados jogando D&D com os amigos. Sendo assim, nota-se que o jogo foi, para aqueles que não conseguiam se misturar, um preenchedor de lacunas sociais.

Tornar possível a aproximação entre essas pessoas pelo D&D e os RPGs que dele vieram deve ser, na verdade, o maior legado de Gygax. “Era uma maneira de pessoas tímidas se socializarem”, disse Tim Kask, ex-empregado da TSR e editor da *Dragon*. É possível um presente maior que o dom da amizade? Para muitos, socializar é algo natural, mas para incontáveis outros, não. Para esses, Gary deu companheiros – não apenas amigos, mas companheiros de aventura, que compartilhavam jornadas perigosas e missões exóticas. (WITWER, 2016, p. 239)

Como você irá ver nas próximas páginas, o RPG para alguns foi ou ainda é um fator determinante para um desenvolvimento comunicacional, sendo uma eficaz ferramenta de socialização e fortalecimento de amizades.

Entretanto, para analisar as contribuições dos RPGs para o desenvolvimento comunicacional dos seus jogadores, é necessário antes entender a necessidade do homem em se comunicar.

A palavra comunicação pode levar a caminhos infinitos de significados. Ela alcança uma multiplicidade de sentidos. As tentativas de defini-la ocuparam diferentes dimensões no mundo do saber, há quem arrisque dizer que tudo é comunicação. Nesse estudo, o interesse está, precisamente, nas contribuições teóricas que vêm refletindo sobre a comunicação entre as pessoas e seus meios, na sua dimensão interpessoal e coletiva. Comunicação esta que, através do uso da palavra, estruturadora da linguagem, por sua vez concretizadora do discurso, funcionou como um fio condutor para a afirmação da humanidade como um grupo de animais que sente, pensa, intercambia subjetividades, age e reage na relação com o outro e com a natureza, formando uma teia de pensamentos e acontecimentos construída entre consensos e conflitos. O seu desenvolvimento, da oralidade a instrumentalização técnica, confunde-se com a luta da humanidade para sobreviver, dominar a natureza, construir conhecimentos e por expandir-se. (GOMES, 2007, p. 25)

Os *role-playing games* contribuem para o desenvolvimento dessa comunicação, visto que, de acordo com Costa et al (2007), a narração de uma partida de RPG ocorre da seguinte forma “o narrador expõe a situação e diz aos jogadores o que eles vêem, ouvem e percebem; os jogadores, por sua vez, relatam qual ação seus personagens irão realizar frente à situação

descrita pelo narrador”. Isso estimula não só a comunicação do grupo, como também a criatividade e capacidade de solucionar problemas e tomar decisões.

De acordo com Cunha e Caleiro (2012), os participantes podem utilizar alguns gestos significativos para auxiliar no sentido da comunicação, eles “se dão por meio da fala, da linguagem corporal (tanto a real como a descrita em a narrativa) e, algumas vezes, da escrita. Esses gestos afetam duplamente emissor e receptor”.

O interessante aqui é que esses sujeitos, Jogador e personagem, podem ou não ter personalidades completamente diferentes, porém de forma alguma são distintos. O que lhes confere unidade é a capacidade reflexiva do indivíduo. Ao se deparar com situações simuladas, o indivíduo pode se ver questionando suas próprias atitudes através das atitudes de sua personagem dentro do contexto da narrativa. Isso acontece pois o sujeito, levando em consideração que se trata apenas de um “faz-de-conta”, é capaz de arriscar ações que dificilmente faria na vida real. Todavia, ao sofrer, no campo ficcional, as consequências de tais atos, é possível que aprenda com a situação, como se tivesse vivido uma experiência real. O que implica que o participante de um jogo de RPG, além de influir na narrativa, alterá-la, torná-la outra, também pode se tornar uma pessoa diferente depois que passa pelas experiências imaginárias que ela pode lhe conceder. (CUNHA; CALEIRO, 2012, p. 9)

E o RPG não se utiliza somente da fala e linguagens corporais, também é necessário utilizar a linguagem escrita, pois quando um jogador deixa de somente falar sua ação, passando também a anotá-la, isso contribuirá para que ele tenha um embasamento para futuras decisões dentro e fora do jogo.

De acordo com Giovannini (1987), o processo de passagem da comunicação oral para a escrita carrega uma mudança significativa no tipo de mensagem transmitida, que deixa de depender de quem envia e da descrição do receptor, ficando à disposição de qualquer um que deseje lê-la, podendo, ainda, ser relida, refletida e analisada, adquirindo durabilidade, profundidade e clareza.

Lombardi (1987) definiu que “a evolução da sociedade e a difusão de conhecimentos mais profundos tinham, por sua vez, gerado novas necessidades de saber mesmo em campos e setores de características diversas”.

O mestre do jogo, que, como dito, é quem cria a história do mundo e as aventuras, pode ser associado com a figura do contador de histórias, que, de acordo com Silva, a contação de histórias se define como:

A contação de histórias começa com nossos ancestrais, posicionados em torno de uma fogueira, dispostos a ouvir e a contar histórias, a compartilhar seus feitos, aventuras, desventuras, a explicar sobre o surgimento do mundo como nos mitos e lendas, a se ilustrar um preceito como nas fábulas ou a se transmitir histórias que perpassam o profano e o sagrado que explicitam o duelo entre o bem e o mal como nos contos de fada ou contos maravilhosos. Essas histórias ficariam gravadas nas profundezas da

memória de quem as ouvia e, sendo essas histórias atemporais, a cada estágio da vida, renovam-se e nos trazem a luz, trazem-nos novas perspectivas de mundo. (2011, p. 9)

Ainda de acordo com Silva (2011), desde seus primórdios, o ser humano sempre necessitou se comunicar e expressar, encontrando, no decorrer do tempo, diversas maneiras de conseguir fazer isso, tornando a comunicação cada vez mais eficiente. Isso pode ser associado ao mestre ao passo que ele precisa contar histórias do mundo criado para seu jogo, norteando os demais jogadores na história do jogo. Indo mais fundo na figura do mestre como contador de histórias, aprofundando mais um pouco nas ideias de Silva:

Atualmente, o que encontramos é um contador de histórias que não só testemunha essas transformações na sociedade, pelo mundo afora, mas que também permite uma autotransformação, que traz consigo elementos indissociáveis dos tradicionais, mas com um olhar atento a seu tempo, um tempo de novas tecnologias de informação e comunicação. Tempo esse que faz com que o contador encontre novos caminhos a se aventurar e, na medida em que julgar necessário, fazer uso de recursos externos que possam colaborar com seu ofício. Sejam eles: figurinos, fantoches, objetos variados, painéis, instrumentos musicais, entre outros. Entretanto, o mais relevante, certamente, são os recursos internos, que se encontram impressos no corpo do contador de histórias, em sua voz, seus gestos e em seu olhar, que aproxima, seduz, envolve, na maneira que interage com os seus ouvintes, no contato que estabelece com o outro e principalmente consigo. Também, a história escolhida deverá ser significativa para o contador, antes de qualquer pessoa. Inicialmente, a história diz algo ao contador, algo de sua própria história (do contador); quando ele conta aquela história, é parte de sua própria história que será compartilhada. (2011, p. 9)

Grande parte do que a autora comenta como características para o contador de histórias pode ser aplicado ao mestre do jogo. O RPG gera no indivíduo a necessidade de conhecer mais sobre a história daquele mundo em que seu personagem está vivendo, levando ele a buscar informações, estimulando a leitura, referentes ao jogo.

De acordo com Machado et al (2004) “o RPG desperta o interesse pela leitura e pesquisa. Após participar de algumas aventuras, a maioria dos jogadores sente o desejo de criar suas próprias histórias, ocupando o papel de mestre do jogo.”

Além de beneficiar a comunicação entre seus participantes, o interesse pela leitura, dentre outros fatores, o RPG também contribui para o desenvolvimento de um raciocínio matemático para a resolução de situações durante o jogo que pode ser aplicado nas relações sociais. Isso é evidenciado por Vasques, que defende que:

Não estamos mais diante de uma narrativa tradicional, pois o RPG, por ter sido criado em uma sociedade moderna industrializada, científica e desencantada, apresenta a quantificação como traço diferencial, já existente nos war games. A necessidade de calcular as informações dos personagens, criaturas, objetos, etc., faz com que haja uma sistematização dos dados, lógica em si e compreensível e acessível para todos os integrantes da história. A regra deve ser inteligível por todos os participantes, do narrador aos jogadores. Esta é uma das principais premissas do RPG: a regra adotada

pelo grupo deve ser seguida. E as regras, para atingir a imparcialidade, assumem uma forma matemática. Logo, o RPG exige que os participantes utilizem a matemática como mediação para a resolução de situações, ou seja, a pessoa deve deter conhecimentos matemáticos (básicos ou avançados, dependendo das exigências do sistema) ou deve aprendê-los para continuar a jogar. (2008, p.18)

Diferente da maioria dos jogos, o RPG não é competitivo, mas cooperativo, que exige que o jogador dialogue com os demais colegas, visto que é necessário se comunicar para entrar em consenso e saber solucionar os desafios propostos pelo mestre. Machado et al faz um breve comentário acerca disso.

O RPG não é competitivo. A diversão não está em vencer ou derrotar os outros jogadores, mas em utilizar a inteligência e a imaginação para, em cooperação com os demais participantes, buscar alternativas que permitam encontrar as melhores respostas para as situações propostas pela aventura. É um exercício de diálogo, de decisão em grupo, de consenso. (2004, p. 3)

Um dos principais problemas que afetam a comunicação entre as pessoas: a timidez. Os Role Playing Games também podem ser aliados significativos para a perda da inibição. De acordo com estudo conduzido por Costa et al (2007), com determinado grupo de alunos, utilizando a prática do RPG como ferramenta principal, a timidez foi uma das principais barreiras para os participantes se integrarem. Em alguns casos, o nível de timidez era tão grande que chegava a impedir o andamento das interpretações. Após várias sessões, com algumas desistências de alunos, os que permaneceram, no final, encontravam-se comunicativos e participantes, o que contribuiu para novas configurações na dinâmica do grupo.

Oliveira (2001) apud Costa et al (2007) utilizam o pensamento do teórico Vygotsky, nos campos da psicologia e da pedagogia, para Vygotsky, o RPG seria uma ferramenta para auxílio de algo que ele denomina “zona de desenvolvimento potencial”, que é quando a pessoa está desenvolvendo funções ainda em amadurecimento, levando até uma “zona de desenvolvimento real”, onde esse indivíduo já consegue realizar tarefas de maneira independente. O teórico ainda ressalta que uma ajuda externa que não interfira na ação individual também é importante.

O RPG pedagógico é uma ferramenta para a criação de simulações práticas, vivenciais em sala de aula, incentivando a criatividade, a participação, a leitura e a pesquisa. Ele é adaptável a qualquer matéria ou conteúdos didáticos, para crianças, adolescentes ou adultos (ZUCHI, 2000 apud MACHADO et al, 2004, p. 4).

Esse interesse pela leitura é importante para, também, contribuir para a criatividade do praticante de RPG. Ao ler determinado livro, como as obras de J. R. R. Tolkien, o leitor pode se sentir inspirado e, assim como Frodo Bolseiro, querer participar de uma aventura para

destruir o Um Anel no fogo da Montanha da Perdição e, assim, libertar o mundo das forças do mal. O RPG torna isso possível.

Nota-se que esses jogos oferecem ferramentas eficazes para o desenvolvimento dos seus praticantes. São diversas capacidades que podem ser melhoradas no decorrer do tempo. Percebe-se também que, quanto mais analisado, maior é a quantidade de benefícios que a prática dos jogos de RPG pode oferecer aos participantes. Porém tudo isso só é possível com a comunicação. Uma comunicação eficaz é o que vai tornar as ações claras e coesas. A primeira capacidade a ser trabalhada em uma partida de RPG é a capacidade comunicacional dos envolvidos, pois, de nada adianta uma enorme capacidade criativa – o fator fundamental do RPG – quando você não consegue expor isso ao restante dos jogadores.

Ewalt (2016) comenta que os jogadores de D&D dos anos 1980 reconheceram o quanto o RPG moldou suas vidas. Ele defende que *Dungeons & Dragons* é, acima de tudo, um jogo social, uma ferramenta que permite o surgimento de amizades que podem durar a vida toda.

Após ficar cerca de dez anos sem jogar, Ewalt (2016), ao ver um anúncio procurando jogadores para determinada campanha, pensa logo em fazer uma matéria, na época ele trabalhava como editor da Forbes. Ele não esperava que o jogo mudasse sua vida, não imaginando que conheceria novos amigos e que enxergaria as pessoas de modo diferente. Segundo ele “Retornar ao D&D me forçou a redefinir minha imagem, examinar minha infância e mudar a maneira de encarar o mundo.”

Visto isso, são diversas capacidades que podem ser melhoradas no decorrer do tempo. Dessa forma, o RPG é uma ferramenta eficaz para que seu praticante aperfeiçoe ou adquira novas habilidades. Tudo isso faz com seja necessário analisar a importância de se estudar o jogo e suas diversas contribuições no desenvolvimento da comunicação.

3 MATERIAIS E MÉTODOS

Para que o trabalho fosse possível, houve a necessidade de se fazer um estudo de caso sobre o assunto. O estudo de caso é um delineamento de pesquisa que, de acordo com Gil (2009), “é caracterizado pelo estudo profundo e exaustivo de um ou poucos objetos, de maneira a permitir o seu conhecimento amplo e detalhado”.

Para este estudo de caso, foi utilizada uma pesquisa de nível descritiva que, de acordo com Gil (2009), são aquelas que “vão além da simples identificação da existência de relações entre variáveis, pretendendo determinar a natureza dessa relação. Nesse caso tem-se uma pesquisa descritiva que se aproxima da explicativa”. Ainda nas ideias de Gil:

As pesquisas deste tipo têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis. São inúmeros os estudos que podem ser classificados sob este título e uma de suas características mais significativas está na utilização de técnicas padronizadas de coletas de dados. (2009, p.27)

A pesquisa foi realizada com base em materiais já publicados sobre o assunto, como artigos e livros e de entrevistas com cinco jogadores ativos em Boa Esperança, Minas Gerais, que pode ser definida também como uma pesquisa qualitativa, visto que, de acordo com Silveira e Cordova:

A pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc. [...] Os pesquisadores que utilizam os métodos qualitativos buscam explicar o porquê das coisas, exprimindo o que convém ser feito, mas não quantificam os valores e as trocas simbólicas nem se submetem à prova de fatos, pois os dados analisados são não-métricos (suscitados e de interação) e se valem de diferentes abordagens. (2009, p. 31)

O objetivo da pesquisa com os jogadores ativos é de mostrar se os *role playing games* contribuíram ou não para sua comunicação e se contribuíram, em quais aspectos. Em suma, foi utilizado como base o jogo mais popular da categoria RPG, o *Dungeons & Dragons*, que, desde seu surgimento no início dos anos 70, tem atraído cada vez mais fãs e jogadores.

Para a obtenção de dados foi elaborado um roteiro de perguntas para os jogadores, todos eles responderam perguntas mais básicas, como: escolaridade, se trabalha, quais os sistemas de RPG que já jogou e que conhece. Após essas perguntas, foi colocado algumas mais aprofundadas acerca do tema, como se o jogador acredita que o RPG é uma ferramenta estimulante para a criatividade, resolução de problemas, comunicação, dentre outros; como os desafios propostos pelo mestre colaboram para o desenvolvimento da comunicação; como o

uso da imaginação (para criar cenários, campanhas e personagens) pode auxiliar no desenvolvimento de sua criatividade e te auxiliar na tomada de decisões; se considera que o RPG pode ser uma ferramenta capaz de fortalecer laços de amizade existentes e/ou criar novos laços; como o RPG contribui para a perda da inibição (timidez); como o jogo contribui para uma melhor habilidade de oratória.

Após os questionários serem aplicados, o conteúdo foi transcrito para o computador para facilitar seu armazenamento.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Cinco jogadores ativos foram entrevistados, a fim de discorrerem sobre as influências dos jogos de RPG em seu processo comunicacional, os jogadores são entrevistado A (sexo feminino, 23 anos), entrevistado B (sexo feminino, 18 anos), entrevistado C (sexo masculino, 18 anos), entrevistado D (sexo masculino, 17 anos) e entrevistado E (sexo masculino, 15 anos), todos os cinco moram em Boa Esperança, cidade com cerca de 40 mil habitantes, localizada na região sul de Minas Gerais. Todos eles conhecem *Dungeons & Dragons* e no mínimo mais outro sistema de RPG, eles jogam juntos algumas vezes ao mês e comentam que o cooperativismo entre os personagens e, conseqüentemente, jogadores é essencial. O entrevistado A fala que a comunicação com o restante dos jogadores é inevitável. Uma vez que a pessoa seja tímida, aqui ela pode falar através do seu personagem, trabalhando essa questão da timidez. A jogadora também diz que a criatividade é fundamental, de acordo com ela, é provável que uma melhora na capacidade criativa seja gerada, quando usada maneira dinâmica.

Esse uso dinâmico da criatividade é enfatizado por Jackson (1994) apud Machado et al (2004), quando comenta que o RPG proporciona ao participante a possibilidade de representar o papel tanto de um samurai japonês, quanto de um garoto de rua viajando clandestinamente pelo espaço, como de qualquer outro personagem. O objetivo é que, em determinada situação, esse personagem reaja de maneira diferente.

O entrevistado D afirmou em sua entrevista que a comunicação é uma coisa essencial para o jogo, favorecendo também que os jogadores criem grandes vínculos que transcendem a mesa do jogo. Como exemplo, ele cita que ele e os outros membros do jogo aprofundaram muito os laços da amizade após o início da jogatina, que, de acordo com ele, já dura alguns meses e ainda não tem previsão para terminar.

Essa afirmação também é defendida por Ewalt (2016), que define que como as campanhas de *Dungeons & Dragons* podem durar meses, anos ou décadas, os personagens não são os únicos a mudar, os jogadores vêm e vão de acordo com o tempo livre de cada um.

Na pesquisa com os jogadores ativos, podem-se perceber os fatores positivos que o RPG oferece para o desenvolvimento comunicacional deles, todos disseram que os jogos contribuíram para que ampliassem suas habilidades criativas, de resolução de problemas e provocaram uma melhora na oratória. O entrevistado C diz que para um RPG ser bom, ele deve conter detalhes que incentivem a imaginação, e esses detalhes, por conta de serem descritos pelo mestre e pelos jogadores de maneira oral, fazem com que a melhora na oratória seja perceptível.

Essa característica é comentada por Costa et al (2007), que resumem a narração de uma partida de RPG da seguinte forma “o narrador expõe a situação e diz aos jogadores o que eles veem, ouvem e percebem; os jogadores, por sua vez, relatam qual ação seus personagens irão realizar frente à situação descrita pelo narrador.” O entrevistado E comenta que é preciso se ter cuidado ao realizar as ações, pois, assim como fora do jogo, existem diferentes formas de se resolver a situação. Decisões criativas e detalhadas são mais interessantes, entretanto é preciso escolher com cuidado. Caso contrário, sua decisão pode atrapalhar o andamento da partida e mudar totalmente o desfecho da história.

Marcato (1996), Riyis (2004), Pavão (2006) apud Costa et al (2007), defendem que o RPG contribui para a perda de inibição, desenvolvimento da criatividade, raciocínio, espontaneidade, além da cooperação em grupo, ao passo que o jogador é levado a descrever as ações de seu personagem de maneira clara e dramatizada.

A entrevistada B diz em seu depoimento que, no decorrer das situações problemas que os jogadores enfrentam, são obrigados a pensar formas de lidar com problemas, apaziguar situações, convencer outros personagens, criar discursos motivacionais. A partir dessas situações, é possível criar variações de resoluções de problemas de formas diplomáticas, intimidatórias, persuasivas ou amistosas, contribuindo para uma melhora na oratória. No jogo você se comunica através de seu personagem, interpretando um papel, e como você mesmo, conversando com outros jogadores para ver o que será melhor para seus personagens.

Essa informação pode ser reforçada por Cunha e Caleiro (2012) que afirmam que, durante uma sessão de jogo, o processo comunicativo pode ser dividido em dois níveis, diretamente, entre os participantes, e indiretamente, entre os personagens. Com base nisso, o indivíduo forma relações múltiplas: com outros participantes; com os personagens; e consigo mesmo.

Tendo em vista os trechos citados e as afirmações dadas pelos entrevistados, nota-se que os atos tomados no jogo contribuem diretamente para a modelagem da personalidade do indivíduo, ao passo que ele toma decisões muitas vezes baseadas em seus sentimentos enquanto pessoa. Isso também é visto no processo comunicacional e nas relações com outros jogadores, podendo ficar mais frias ou mais quentes fora do jogo por decorrência das ações dentro dele.

5 CONCLUSÃO

Após esse estudo, pode-se concluir que os jogos de RPG, tanto Dungeons & Dragons, quanto tantos outros existentes, contribuem de maneira positiva para o desenvolvimento da comunicação entre seus jogadores em Boa Esperança.

Desde seu surgimento, em meados da década de 70, criados por Gary Gygax e Dave Arneson, com fortes influências em jogos de estratégia e, principalmente nas obras de J. R. R. Tolkien, mesmo apesar de ser um alvo frequente de falsas acusações, esses jogos ofereceram e oferecem uma forma de entretenimento que não fica ultrapassada, devido à liberdade que dá aos praticantes para modelarem completamente os sistemas e, até mesmo, criarem seus próprios. Tais jogos oferecem inúmeras possibilidades, sendo mais abrangente que os jogos de videogame, oferecendo uma forma de diversão única e, como definida pelos jogadores, empolgante.

Mas, com o estudo, nota-se que não somente a comunicação é beneficiada com os RPGs, tanto os entrevistados quanto o material estudado relatam as vantagens do jogo para o desenvolvimento da capacidade criativa, ao passo que é fundamental para a criação de mapas, culturas, personagens e até mundos inteiros, com sua própria história, geografia e civilizações, também auxilia na capacidade de interpretação de papéis, pois a medida que você cria ou se apropria de um personagem, você irá dar vida a ele. Fatores como resolução de problemas, raciocínio lógico e matemático, trabalho em equipe e, até mesmo, aumentar o interesse pela leitura, também são traços marcantes nos jogos.

Também se percebe que, por ser uma ferramenta de fácil entendimento e quantidade considerável de benefícios, principalmente no campo comunicacional, ao passo que tudo precisa ser comunicado de maneira clara, o RPG também pode ser utilizado como auxiliar pedagógico, sendo já utilizado em algumas escolas como uma nova ferramenta de ensino, que aumenta o interesse dos alunos, devido ao fato de que eles tem que interagir jogando para aprender.

Tudo isso prova que não se trata de um jogo “macabro”, como pré-julgam algumas pessoas que não possuem conhecimento sobre o assunto e alguns veículos de comunicação divulgam, associando os jogos com práticas definidas por eles como “impróprias”. Entretanto, a mistificação dos jogos de RPG está sendo vencida.

Dungeons & Dragons, o principal expoente desses jogos, conta com milhões de jogadores ao redor do mundo e, hoje na sua 5ª edição, tem atraído cada vez mais novos jogadores, que se encantam com seus mecanismos de jogo e com a possibilidade de criar

personagens únicos, representar papéis, criar aventuras, campanhas e, até mesmo, mundos inteiros.

Todos os entrevistados na pesquisa afirmaram que o jogo influencia sim, de maneira positiva, as suas vidas e que são fundamentais na prática comunicacional, criatividade e manutenção e fortalecimento dos laços de amizade.

REFERÊNCIAS

COOK, Monte; TWEET, Jonathan; WILLIAMS, Skip. **Dungeons & Dragons: Livro do Jogador**. São Paulo: Devir, 2004. 320 p.

_____. **Dungeons & Dragons: Livro do Mestre**. São Paulo: Devir, 2004. 320 p.

COSTA, Rodney Querino Ferreira et al. O uso do RPG na escola como possível auxiliar pedagógico. In: PINHO, Sheila Zambello; SAGLIETTI, José Roberto Corrêa (Org.). **Livro eletrônico dos núcleos de ensino da Unesp**. São Paulo: Cultura Acadêmica Editora, 2007. p 767–776.

CUNHA, Vinícius Rennó Bueno da; CALEIRO, Maurício de Medeiros. RPG e interacionismo simbólico. In: **XVII Congresso de ciências da comunicação na região Sudeste**, Ouro Preto, 2012.

EWALT, David M.. **Dados e homens: a história de Dungeons & Dragons e de seus jogadores**. 1. ed. Rio de Janeiro: Record, 2016. 321 p.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2009. 216 p.

GIOVANNINI, Bárbara. Assim o homem inventou a comunicação. In: GIOVANNINI, Giovanni (Org.). **Evolução na comunicação: do sílex ao silício**. 1. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1987. cap. 1. p. 23-83.

GOMES, Raimunda Aline Lucena. **A comunicação como direito humano: um conceito em construção**. 2007. 208 p. Dissertação (Pós-Graduação em Comunicação)- Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2007.

LIMBERGER, Letícia Staub; SILVA, Jerto Cardoso da. Os role playing games (RPGs) como uma ferramenta em psicoterapia: um estudo de caso. **Boletim de psicologia**, Santa Cruz do Sul, v. 63, n. 139, p. 193-200, 2014.

LINDKE, Christian. **D&D Next: Non-D&D Games that "Are D&D to Me"**. 2012. Disponível em: <<http://www.advanceddungeonsandparenting.com/2012/02/d-next-non-d-games-that-are-d-to-me-1.html>>. Acesso em: 05 nov. 2018.

LOMBARDI, Carlo. Do pombo-correio ao sistema editorial. In: GIOVANNINI, Giovanni (Org.). **Evolução na comunicação: do sílex ao silício**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1987. cap. 2. p. 141-211.

MACHADO, Mário Lúcio Mesquita et al. RPG: uma abordagem empregando sistemas multiagentes. **RENOTE**, [s.l.] v. 2, n. 1, 2004.

SILVA, Rosimeire Cardoso Faria Soares da. **Histórias para ler o mundo**. 2011. 27 p. Artigo Científico (Pós-Graduação em Mídia, Informação e Cultura) - Centro de Estudos Latino-Americanos sobre Cultura e Comunicação, USP, São Paulo, 2011.

SILVEIRA, Denise Tolfo; CÓRDOVA, Fernanda Peixoto. A pesquisa científica. In: GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (Org.). **Métodos de Pesquisa**. Porto Alegre: [s.n.], 2009. cap. 2, p. 31-42.

THEREZA, Luiza. **Rock, RPG e a Defesa do que Gostamos**. 2013. Disponível em: <<https://itsmysmile.wordpress.com/2013/05/02/rock-rpg-e-a-defesa-do-que-gostamos/>>. Acesso em: 05 nov. 2018.

VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG (role playing game) na educação escolar**. 2008. 179 f. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar)- Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista, Araraquara, 2008.

WHITE, Michael. **J. R. R. Tolkien: o senhor da fantasia**. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2016. 280 p.

WITWER, Michael. **Dungeons and Dragons o império da imaginação: a história de Gary Gygax, o criador do RPG mais famoso do mundo**. São Paulo: LeYa, 2016. 320 p.

ZIMMERMANN, Daniel. **Tribuna Arkade: Jornal brasileiro causa polêmica ao associar RPG com rituais macabros**. 2013. Disponível em: <<https://www.arkade.com.br/tribuna-arkade-jornal-brasileiro-causa-polemica-ao-associar/>>. Acesso em: 05 nov. 2018.

ANEXO A – Entrevista 01

Sexo: Feminino
Idade: 23 anos

Escolaridade: Superior Completo
Profissão: Esteticista

Sistemas Conhecidos: Dungeons & Dragons, Pathfinder, Old Dragon, Guerra dos Tronos

1 - Você acredita que o RPG é uma ferramenta estimulante para sua criatividade, resolução de problemas, comunicação, dentre outros?

R – Sim.

2 – Como os problemas propostos pelo mestre podem auxiliar no desenvolvimento da sua comunicação?

R - A comunicação com o restante dos jogadores é inevitável. Uma vez que a pessoa seja tímida, aqui ela pode falar através do seu personagem, trabalhando essa questão.

3 - Comente como o RPG pode auxiliar no desenvolvimento de sua criatividade e te auxiliar na tomada de decisões.

R - A criatividade começa imaginando um cenário, um personagem, os monstros e até mesmo seus companheiros. Mas vai bem além disso, uma ficha de jogo é bem complexa, você precisa "criar" características pro seu personagens, como cor dor olhos, tamanho dos cabelos, NOME (como é difícil) assim como a história dele. Nome dos pais, pais de origem, gostos e costumes, vai muito além de só vencer desafios. Sobre a tomada de decisões, é necessário pensar jogadas a frente, pesando no que aquela decisão pode ser boa ou prejudicial pra você e pro grupo.

4 - Você acha que o RPG pode ser uma ferramenta capaz de fortalecer laços de amizade existentes e/ou criar novos laços?

R - Acredito que sim, uma vez que se passam horas a fio pra que se termine uma campanha. Além de sempre interagir um com o outro. Uma vez que termina, o diálogo ainda flui, os jogadores SEMPRE trocam ideias e até mesmo tentam descobrir o que acontecerá na próxima missão, fortalecendo laços de uma forma que talvez nem seja percebida.

5 - Ao exigir o diálogo entre os jogadores e o mestre, como você acha que o RPG contribui para a perda da inibição (timidez)?

R - De certa forma ja respondi essa questão, a grande jogada aqui é a possibilidade do jogador falar através do personagem, por se tratar de um mundo todo novo e criado para ser fantasiado, ali não se tem críticas e nem as regras do nosso mundo, talvez até mesmo por isso a fluidez seja simples.

6 - Comente como o jogo contribui para uma melhor habilidade de oratória.

R - Da mesma forma que você precisou criar sua história, você precisa, antes de tudo, apresentar seu personagem, contar todos os detalhes preparados por horas. Com a evolução do jogo, no mínimo, é necessário dizer suas ações, consultar o grupo e/ou o mestre. Indo mais fundo, durante o jogo acontecem diálogos, em grupo ou mesmo entre 2 pessoas, quando percebemos, estamos lutando pra falar antes do outro, mais alto que o outro e a timidez é deixada de lado.

ANEXO B – Entrevista 02

Sexo: Feminino
Idade: 18 anos

Escolaridade: Médio Completo
Profissão: Atendente

Sistemas Conhecidos: Dungeons & Dragons, Guerra dos Tronos

1 - Você acredita que o RPG é uma ferramenta estimulante para sua criatividade, resolução de problemas, comunicação, dentre outros?

R – Sim.

2 – Como os problemas propostos pelo mestre podem auxiliar no desenvolvimento da sua comunicação?

R - Atua no desenvolvimento do trabalho de equipe que é muito importante no mercado de trabalho.

3 - Comente como o RPG pode auxiliar no desenvolvimento de sua criatividade e te auxiliar na tomada de decisões.

R - Imaginar, deixar a mente fluir durante sessões de RPG fazem do jogo algo lúdico e até mesmo artístico. Os jogadores devem pensar em todas as possibilidades para resolver as situações desenvolvidas pelo mestre e o mestre deve pensar em várias possibilidades para tornar a aventura mais interessante, assim, a história se desenvolve como um roteiro criado a partir das ideias de cada integrante da mesa. Assim os jogadores tornam-se preparados para tomar decisões da melhor forma possível, avaliando as possibilidades.

4 - Você acha que o RPG pode ser uma ferramenta capaz de fortalecer laços de amizade existentes e/ou criar novos laços?

R - Sim, em eventos como Varginha Geek, Cosplay Lavras, entre outros, são disponibilizadas mesas de RPG, onde você joga com pessoas muitas vezes desconhecidas e acaba por criar novas amizades. Até mesmo em mesas planejadas, você reúne seus amigos, seja próximo ou até mesmo alguém não tão conhecido, e quando menos percebem estão enfrentando hordas de orcs, goblins e entrando no covil de um dragão.

5 - Ao exigir o diálogo entre os jogadores e o mestre, como você acha que o RPG contribui para a perda da inibição (timidez)?

R - A partir do momento que o RPG exige comunicação entre todos os presentes na mesa, os participantes vão se comunicando e tornando-se mais próximos, destruindo as barreiras da timidez.

6 - Comente como o jogo contribui para uma melhor habilidade de oratória.

R - No decorrer das situações problemas que enfrentamos, somos obrigados a pensar formas de lidar com problemas, apaziguar situações, convencer outros personagens, criar discursos motivacionais. A partir dessas situações conseguimos criar variações de resoluções de problemas de formas diplomáticas, intimidatórias, persuasivas ou amistosas, usando a habilidade oratória, o que conseqüentemente trabalha o seu uso.

ANEXO C - Entrevista 3

Sexo: Masculino
Idade: 18 anos

Escolaridade: Cursando Ensino Superior
Profissão: Estagiário

Sistemas Conhecidos: Dungeons & Dragons, Pathfinder

1 - Você acredita que o RPG é uma ferramenta estimulante para sua criatividade, resolução de problemas, comunicação, dentre outros?

R – Sim.

2 – Como os problemas propostos pelo mestre podem auxiliar no desenvolvimento da sua comunicação?

R - Em um jogo de RPG a tomada de decisões é feita em grupo, ou seja, todos devem opinar, fazendo com que a comunicação com os outros melhore bastante.

3 - Comente como o RPG pode auxiliar no desenvolvimento de sua criatividade e te auxiliar na tomada de decisões.

R - Pelo fato de você ter que imaginar cenários e situações que não seriam reais, a imaginação é muito utilizada e devido a isso a melhora na criatividade, e como um jogo de RPG tem que ser fluido, as tomadas de decisões tem que serem rápidas, fazendo com que você treine tomar a melhor decisão em menos tempo.

4 - Você acha que o RPG pode ser uma ferramenta capaz de fortalecer laços de amizade existentes e/ou criar novos laços?

R - Sim, pois a comunicação é um dos fatores mais importantes do jogo, e manter uma boa relação com o grupo é sempre importante, por exemplo, depois que comecei a jogar RPG com um grupo de amigos, a minha relação com eles melhorou bastante, tanto é que melhoramos muito o nosso convívio do que era antes.

5 - Ao exigir o diálogo entre os jogadores e o mestre, como você acha que o RPG contribui para a perda da inibição (timidez)?

R - Como você está entre amigos enquanto joga a timidez vai reduzindo cada vez mais, com isso no futuro, a timidez não vai ser mais aparente.

6 - Comente como o jogo contribui para uma melhor habilidade de oratória.

R - Para um RPG ser bom ele deve conter detalhes, para que a imaginação funcione, e esses detalhes devem ser contado pelo mestre e pelos jogadores, e pelo fato de ser tudo falado em um RPG a melhora na oratória é bem evidente.

ANEXO D - Entrevista 4

Sexo: Masculino
Idade: 17 anos

Escolaridade: Cursando Ensino Médio
Profissão: -

Sistemas Conhecidos: Dungeons & Dragons, Os Reinos de Ferro

1 - Você acredita que o RPG é uma ferramenta estimulante para sua criatividade, resolução de problemas, comunicação, dentre outros?

R – Sim.

2 – Como os problemas propostos pelo mestre podem auxiliar no desenvolvimento da sua comunicação?

R - Quando o mestre exige que o grupo entre em acordo quanto à ação isso melhora a comunicação devido ao grupo entrar em um consenso entre suas ideias e escolhendo a que melhor couber em cada situação do jogo.

3 - Comente como o RPG pode auxiliar no desenvolvimento de sua criatividade e te auxiliar na tomada de decisões.

R - A criatividade é estimulada de forma semelhante à leitura individual, pois, os jogadores devem imaginar o mundo do jogo, com isso, desenvolve-se a imaginação de cada jogador ou mestre.

4 - Você acha que o RPG pode ser uma ferramenta capaz de fortalecer laços de amizade existentes e/ou criar novos laços?

R - Sim, pois a comunicação é uma coisa essencial para o jogo e assim, os jogadores criam grandes vínculos que transcendem a mesa do jogo. Como exemplo os membros de uma seção que jogo aprofundaram muito os laços da amizade após o início da jogatina.

5 - Ao exigir o diálogo entre os jogadores e o mestre, como você acha que o RPG contribui para a perda da inibição (timidez)?

R - Sim, já que cada jogador deve expor suas ideias para resolver conflitos da melhor maneira possível.

6 - Comente como o jogo contribui para uma melhor habilidade de oratória.

R - Estimula as habilidades de oratória pois na comunicação quanto à história é feita de forma que possibilite um entendimento de todos os outros imaginando, precisando ser claro. Com isso, estimula os jogadores a terem uma boa oratória.

ANEXO E - Entrevista 5

Sexo: Masculino
Idade: 15 anos

Escolaridade: Cursando Ensino Médio
Profissão:

Sistemas Conhecidos: Dungeons & Dragons, Os Reinos de Ferro

1 - Você acredita que o RPG é uma ferramenta estimulante para sua criatividade, resolução de problemas, comunicação, dentre outros?

R – Sim.

2 – Como os problemas propostos pelo mestre podem auxiliar no desenvolvimento da sua comunicação?

R - Através da discussão acerca da melhor forma de se superar o desafio.

3 - Comente como o RPG pode auxiliar no desenvolvimento de sua criatividade e te auxiliar na tomada de decisões.

R - Existem diferentes formas de se resolver a situação. Decisões criativas são mais interessantes e legais, entretanto é preciso escolher com cuidado. Caso contrário a decisão pode atrapalhar muito.

4 - Você acha que o RPG pode ser uma ferramenta capaz de fortalecer laços de amizade existentes e/ou criar novos laços?

R - Com certeza. Os jogadores ao tomarem suas decisões mostram um pouco de sua personalidade, fazendo com que se conheça melhor a pessoa.

5 - Ao exigir o diálogo entre os jogadores e o mestre, como você acha que o RPG contribui para a perda da inibição (timidez)?

R - Através da discussão sobre como prosseguir.

6 - Comente como o jogo contribui para uma melhor habilidade de oratória.

R - O jogo te força a falar. Portanto, a oratória é muito aprimorada haja vista a constante criação de histórias, falas, discursos, ações e discussões.