



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS – UFT
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO – PPGE
CURSO DE MESTRADO EM EDUCAÇÃO**

ARTHUR BARBOSA DE OLIVEIRA

**REFLEXÕES ACERCA DO ROLEPLAYING GAME (RPG) NA
EDUCAÇÃO: REVISÃO DE LITERATURA E OUTROS
DESDOBRAMENTOS**

PALMAS – TO

2019

ARTHUR BARBOSA DE OLIVEIRA

**REFLEXÕES ACERCA DO ROLEPLAYING GAME (RPG) NA
EDUCAÇÃO: REVISÃO DE LITERATURA E OUTROS
DESDOBRAMENTOS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação, da Universidade Federal do Tocantins, na Linha de Pesquisa Currículo, Formação de Professores e Saberes Docentes, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação.

Orientador: Pós-Dr. Damião Rocha

**PALMAS – TO
2019**

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistemas de Bibliotecas da Universidade Federal do Tocantins**

B238r Barbosa de Oliveira, Arthur.

REFLEXÕES ACERCA DO ROLEPLAYING GAME (RPG) NA
EDUCAÇÃO: REVISÃO DE LITERATURA E OUTROS
DESDOBRAMENTOS / Arthur Barbosa de Oliveira – Palmas, TO, 2019.

91f.

Dissertação (Mestrado Acadêmico) – Universidade Federal do Tocantins –
Campus Universitário de Palmas – Curso de Pós-Graduação (Mestrado) em
Educação, 2019.

Orientador: Damião Rocha

1. Educação. 2. Ensino. 3. Complexidade. 4. Jogos de Interpretação 5. Cognição.

CDD 370

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS – A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio deste documento é autorizado desde que citada a fonte. A violação dos direitos do autor (Lei nº 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal.

Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFT com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

FOLHA DE APROVAÇÃO

ARTHUR BARBOSA DE
OLIVEIRA

POTENCIALIDADES COGNITIVA, RELACIONAL, ESTRUTURAL, DO
CONHECIMENTO E TRANSDISCIPLINAR DO *ROLEPLAYING GAME* (RPG) NA
EDUCAÇÃO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE) da Universidade Federal do Tocantins (UFT), para obtenção do título de Mestre em Educação. Linha de Pesquisa: Currículo, Formação de Professores e Saberes Docentes.

Aprovada em 26/12/2019

Pós-Dr. Damião Rocha (Orientador/Presidente):

Dr. George Brito (PPGMCS/UFT):

Dra. Marluce Zacariotti (PPGE/UFT):

Dra. Jocyléia Santana dos Santos (PPGE/UFT):

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos familiares e amigos que tanto incentivaram a minha jornada do “herói” em busca da continuidade da carreira acadêmica.

Agradeço a minha mãe, Edilma Fiel Barbosa, por impulsionar, de forma ativa, a minha vida acadêmica, e a não acadêmica também.

Agradeço ao meu pai, José Fiel de Oliveira Filho, pelo incondicional apoio em todas as decisões tomadas até hoje.

Agradeço aos colegas e professores que me auxiliaram nessa caminhada intelectual.

Agradeço ao professor Damião Rocha pelo aceite deste trabalho, mesmo sendo um tema considerado “coisa” incomum.

Agradeço a banca de avaliação, pelas contribuições para a versão final desse trabalho.

À UFT, pela oportunidade.

EPÍGRAFE

“É preciso que as pessoas racionais perdoem aquelas que escutam os Demônios do Tinteiro” – Gaston Bachelard

André Simões *in memoriam*

RESUMO NA LÍNGUA VERNÁCULA

RESUMO: Os *games* são artísticos, estéticos, interdisciplinares, um campo híbrido, poli e metamórfico que envolvem programação roteiro de navegabilidade, *design* de interface, técnicas de animação, usabilidade. Este é um trabalho de pesquisa realizado no Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE/UFT). O **objetivo** foi entender o papel que os jogos de RPG desempenham no ciber mundo contemporâneo, assim como sua produção acadêmica no Brasil. Atualmente os *games* são caracterizados pela sua intermedialidade, ou seja, a conversação dos *games* com outras mídias, a exemplo de filmes. A partir desse pressuposto, realizamos uma **Pesquisa Bibliográfica** para revisão teórica, apresentando aspectos importantes da história do RPG no Brasil e no mundo. Outra etapa foi relacionar o RPG à educação. Nosso **problema de pesquisa** se delimitou no entorno da questão: quais as pesquisas desenvolvidas no Brasil? Qual discussão podemos levar a partir da observação inicial dos dados de pesquisa? O referencial teórico se baseou nos aportes da **Linguística Cognitiva** (JOHNSON, 1987; CREPALDE, 2014) e no **Pensamento Complexo** (EDGAR MORIN, 1995, 2007), e em trabalhos sobre **RPG e Games** (SARAH BOWMAN, 2017), (EDSON CUPERTINO, 2008), (WAGNER SCHIMIT, 2008), (JOSÉ P. ZAGAL; SEBASTIAN DETERDING, 2018), (LÚCIA SANTAELLA, 2007). Nossos **resultados** sinalizam que sem uma observação dos parâmetros que compõem, ou melhor, dos mecanismos do RPG e o estudo aprofundado do mesmo pode levar a configurar o RPG como falsa novidade, apesar de suas linguagens líquidas. Por fim refletimos rapidamente acerca do que chamamos de potencialidades do RPG que determinam caminhos básicos da discussão epistemológica do presente objeto de pesquisa.

Palavras-chave: RPG. Cognição. Complexidade. Educação.

ABSTRACT

The games are artistic, aesthetic, interdisciplinary, a hybrid, poly and metamorphic field that involve scriptable navigability programming, interface design, animation techniques, usability. This is a research work carried out in the Post Graduate Program in Education (PPGE / UFT). The objective was to understand the role that RPG games play in the contemporary cyber world, as well as their academic production in Brazil. Currently, games are characterized by their intermediary nature, that is, the conversation of games with other media, such as films. Based on this assumption, we conducted a Bibliographical Research for theoretical review, presenting important aspects of the history of RPG in Brazil and in the world. Another step was to relate RPG to education. Our research problem was delimited around the question: what research has been developed in Brazil? What discussion can we take from the initial observation of the research data? The theoretical framework was based on contributions from Cognitive Linguistics (JOHNSON, 1987; CREPALDE, 2014) and Complex Thinking (EDGAR MORIN, 1995, 2007), and on works on RPG and Games (SARAH BOWMAN, 2017), (EDSON CUPERTINO, 2008), (WAGNER SCHIMIT, 2008), (JOSÉ P. ZAGAL; SEBASTIAN DETERDING, 2018), (LÚCIA SANTAELLA, 2007). Our results indicate that without an observation of the parameters that make up, or rather, the mechanisms of RPG and its in-depth study can lead to configuring RPG as a false novelty, despite its liquid languages. Finally, we reflect briefly on what we call the potentialities of RPG that determine basic paths for the epistemological discussion of the present research object.

Keywords: RPG. Cognition and complexity. Education.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

USA	United States of America
UFT	Universidade Federal do Tocantins
RPG	Role-Playing Game
TRPG	Tabletop Role-Playing Game

Lista de Imagens e Tabelas

- Figura 01. Quadro identificador dos trabalhos coletados.
- Figura 02. Gráfico dos trabalhos acadêmicos por instituição.
- Figura 03. Trabalhos acadêmicos por tipo.
- Figura 04. Trabalhos por ano.
- Figura 05. Representações dos fenômenos iniciais do RPG
- Figura 06. Representação das formas do RPG
- Figura 07. Representação total das interfaces do RPG
- Figura 08. Representação da mediação dentro e fora de jogo
- Figura 09. Representação do processo de bleed por Bowman 2017

ANEXOS

Anexo A – Quadro de coleta da bibliografia utilizada.

Anexo B – Análise utilizando linguística da Corpus.

Anexo C – Gráfico que representa o número de trabalhos acadêmicos por área.

SUMÁRIO

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS	9
ANEXOS	11
MEMORIAL DESCRITIVO	13
CONSIDERAÇÕES INICIAIS.....	23
SEÇÃO I: OS CAMINHOS DO RPG	27
CONCEITUANDO	28
Recorte histórico: RPG.....	28
RPG: Brasil e Mundo	31
RPG e a Educação	33
SEÇÃO II: RPG NA PERSPECTIVA DA EDUCAÇÃO	45
O RPG COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA	46
EMARANHADO COMPLEXO: O que é a complexidade?	46
RPG complexidade e interfaces	47
AS POTENCIALIDADES	52
Potencialidade Cognitiva.....	53
Potencialidade Relacional.....	55
Potencialidade Estrutural.....	56
Potencialidade do Conhecimento.....	57
Potencialidade da Transdisciplinaridade	58
Potencialidade das Identidades e Personagens	59
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	61
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	63
Anexo A – Quadro de coleta da bibliografia utilizada.....	73
Anexo B – Análise utilizando linguística da Corpus.	90
Anexo C – Gráfico que representa o número de trabalhos acadêmicos por área de estudo.	91

MEMORIAL DESCRITIVO

O presente memorial busca descrever minha trajetória acadêmica, assim como os entrelaçamentos entre os limiares teóricos e as percepções dos mesmos no decorrer da minha vida e as transições em espaços escolares.

Ao observar minha trajetória de vida, percebo que, ao que tudo indica, sempre fui destinado a ser professor, ou melhor, acredito que, de certa forma, todos somos destinados a isso. Lembro-me inicialmente da infância caseira e escolar e das percepções sobre o trabalho docente na rede privada de educação. A escola a que me refiro era confessional, entretanto, apenas na adolescência percebi que não é porque a escola tem uma doutrina, que os professores a reproduzirão; eles eram profissionais, docentes. Aos meus olhos infantis, esses professores não tinham vida, pois estavam sempre tensos no e com o trabalho e em casa, com exceção da professora de educação artística, a qual, aparentemente, residia na universidade/escola.

Não sabíamos quem eram os professores, nem de onde vinham, só que eles tinham que “dar”¹ aulas. Na mesma época, comecei a observar minha própria família e percebi que o ambiente de trabalho da maioria eram as escolas da região. Tias merendeiras e inspetoras, professoras e professores de áreas exatas e humanas, biológicas e afins, enfim, eu provinha de uma família de educadores. Lembro-me também de quando me dei conta da minha afinidade por línguas estrangeiras, sendo que, na época, eu desconhecia por completo o processo de aprender uma língua.

Como a maioria dos jovens metropolitanos, busquei uma escola de idiomas, e quando me dei conta estava aprendendo três idiomas novos durante a semana, o que me gerava prazer, contudo, esse prazer não se repetia na sala de aula da escola regular privada, ou seja, os professores pareciam não estar ali para ensinar, e sim para “dar” aula. Penso hoje como essa profissão é complexa em todos os seus detalhes.

Anos se passaram e conheci uma professora que está vinculada ao meu presente, necessariamente à minha formação acadêmica. A docente possuía uma escola particular de *British English*, vinculada à universidade de Cambridge, e era fenomenal, pois em um bimestre, ela conseguiu, de certa forma, fazer com que todos os alunos pudessem partilhar seus conhecimentos em sala de aula. Essa professora me apresentou ao mundo dos professores de língua inglesa, a APLITINS (Associação dos Professores de Língua Inglesa

¹ Dar aulas no sentido de apenas transmitir o conteúdo de forma simplista e não empática.

do Tocantins).

Tudo mudou quando um amigo professor me perguntou uma coisa que mudou meus paradigmas: “Arthur, você é ótimo em língua inglesa, já pensou em ser professor?”. Não, nunca tinha sequer cogitado em ser professor, até o momento da pergunta. “Todos” da minha família são professores, e nossa vida é levemente sofrida, refletindo o caminho do professorado em nosso país. No entanto, a pergunta ficou em minha mente, até o Exame Nacional do Ensino Médio (2012) - ENEM, momento da escolha do curso superior a ser cursado, e, mesmo hesitando, acabei por escolher Letras.

Eu havia aceitado as minhas próprias proficiências, tinha aptidão para a área, mas não gostava nem um pouco da ideia de ser professor; me era estranho ter que ensinar algo para as pessoas e ganhar por isso, até porque, na época eu achava que o professor é aquele que ensina algo a alguém, que não está de todo errado, muito menos de todo certo.

Antes de adentrar a classe de Letras pela primeira vez, li sobre linguística e línguas vernáculas, e me apaixonei pelo assunto, até que, de uma hora para a outra, fui convocado para a matrícula na universidade: “o que fazer?” – pensei. Novamente, cheguei a uma cidade desconhecida e estava por conta própria, precisava conhecer pessoas e lugares, e vivenciar uma profissão, com a qual não me identificava de verdade. Lembro bem o dia que me identifiquei; foi o dia que defendi o professorado, o dia em que vesti a camisa de professor. Uma prima me questionou certa vez: “Letras? Arthur, você não vê? Todas as suas tias que são professoras, estão doentes, estão com dívidas, é assim que você quer viver?”, e pela primeira vez pensei nisso, em como seria minha vida, o meu futuro, e respondi: “Bom, prima, eu prefiro acordar todo dia e entrar em uma sala de aula enfurecida para fazer algo que eu amo, do que trabalhar ganhando todo o dinheiro do mundo para ser gasto em uma vida sem sentido. Sabe como eu me vejo, prima? Vejo-me usando as roupas de meu pai daqui a 10 anos, e fazendo o que ele fazia. Ele não ‘dava’ aulas, ele mudava o mundo”. Romantismos a parte, esse ano, quando chegou o frio, eu usei as roupas de meu pai, e mudei o mundo pela primeira vez. Isso me fez muito bem.

Tornei-me acadêmico do curso de Letras, e logo no início da trajetória acadêmica, ocorreram-me ideias de diversas propostas de abordagem utilizando o RPG como objeto de pesquisa, com o objetivo de verificar suas utilizações na educação. Várias perguntas começaram a surgir, tais como estas, por exemplo: “seria o RPG uma literatura?” e “RPG é uma ferramenta útil para ensino de línguas ou literaturas?”. A caminhada acadêmica abriu diversos questionamentos que venho tentando responder com o passar do tempo, alguns mais simples, comprovados por meio de experiências empíricas, como projetos de ensino e

extensão, ou até de pesquisa, outros dependentes de um acalorado debate teórico, que por ora não podemos nos ater.

Após me formar, o universo mudou de forma, a minha perspectiva ampliou-se. A pesquisa contaminou meus pensamentos diários e por assim dizer, a ciência tornou-se profissão. Ser docente no Brasil pode não ser das tarefas mais aprazíveis, todavia, pode ser gratificante. Minha temática de pesquisa foi o jogo RPG, e a história com esse jogo de interpretação de personagens se iniciou quando criança, observando com curiosidade um grupo de amigos em uma brincadeira de imaginar vampiros; tratava-se de *Vampiro: A Máscara* (1993), cujo tema era simultaneamente sombrio e misterioso, um jogo que usava a narrativa para simular situações virtuais, ou melhor, situações fictícias.

Posso dizer que, hoje, o RPG faz parte de estudos teóricos que eu nunca poderia imaginar fora de um ambiente acadêmico. Através de leituras, podemos observar ver as congruências e afastamentos dos pensares no globo. Perguntas como: “o RPG pode ser um aliado à Educação?”, “Como um jogo poderia auxiliar no processo de ensino-aprendizagem?”, me suscitaram reflexões, por meio de projetos de extensão no município de Dourados-MS, em que pude refletir mais profundamente sobre o assunto, culminando em alguns apontamentos que me possibilitaram responder certas perguntas com alguma propriedade.

Em meio a essas reflexões, entrei em contato com a Linguística Cognitiva e percebi a possibilidade de investigar o processo de construção de sentido que ocorre nos jogos, pois a criação de narrativas depende da capacidade dos jogadores em construir relações coerentes. Para tanto, foi realizada a análise do RPG “Mago: A Ascensão” (2000).

Mago: a Ascensão (2000) é um jogo de RPG apresentado em 1993 pela ascendente empresa White Wolf, cujo foco é um tema complexo: o conflito essencial do ser humano, a Verdade. A luta pela Verdade Absoluta é, aparentemente, a mais devastadora que acontece em nosso mundo hodierno. É impressionante como um grupo com verdades contundentes, em determinado momento histórico, pode exercer o poder em relação a outros grupos. A análise da construção de sentido pode ajudar na reflexão de como essas verdades são construídas, dentro de um contexto, de um conjunto de condições de verdades.

Esse RPG é representado em um universo fantástico, um lugar onde vivem basicamente três tipos de sujeitos: o Comum, o Mago e o Tecnocrata, que serão apresentados em seguida, por ordem de relevância dentro desta plataforma. O sujeito Comum está presente na realidade apenas como pessoa vivente no espaço-tempo, não participa da construção da mesma realidade, diretamente, sendo plenamente manipulado

por alguma força universal, seja ela qual for. O Mago é um sujeito agente no contexto do jogo que possui uma ancestralidade específica, e que deseja, no seu âmago, transcender a realidade como ele conhece. Por último, mas não menos importante, vemos o Tecocrata enquanto agente antagônico ao Mago, cuja função é descaracterizar a importância da ancestralidade e criar uma realidade segura para todos.

Após o ciclo da graduação, os pensamentos relacionando o lúdico e as literaturas deram espaço ao pensar em prol do pedagógico. O incômodo mental da pesquisa ainda continuava, e continua. Penso que o fazer científico não se termina em seus produtos finais, carecendo de experiências diversas para se concretizar. Ao adentrar os portais da Universidade Federal do Tocantins, demorei a “perceber” o local em que me encontrava.

Os primeiros contatos com profissionais do programa forneceram um panorama geral do que estaria por vir. Nesse momento, pensava eu que já possuía pensamentos desenvolvidos acerca da Educação e todos os seus pormenores. Ao permear as leituras teóricas, o pós-graduando inicia seu contato real com as teorias, as quais, até o dia anterior, pareciam tão distantes.

Como poderia se desdobrar um programa tão diverso? Quais são as perguntas? Quais são as respostas? Os professores não têm respostas, não dão respostas. Essas perguntas e respostas estão presentes no dia-a-dia da pós-graduação. Tive pouco tempo para perceber que lugar é esse, e o que precisamos pensar.

Nesse instante, além das experiências com textos de diversas posições políticas/históricas, a mente borbulhava com as possibilidades do complexo. Os fazeres da Universidade não eram capazes de suprir as necessidades do pensamento. Faltavam situações, faltavam vivências.

Então, iniciaram-se, as discussões sobre Teorias da Educação. *A priori*, parecia uma aula convencional de História da Educação, porém, a cada encontro, as opiniões mudavam e, em alguns momentos, os diálogos geravam debates. Como poderiam pensamentos tão longínquos no tempo afetar o pensar contemporâneo? Como refletir o presente sem o passado? Era a pergunta inicial. É necessário o traçar de uma linha histórica que resgate as principais ideias, os principais fenômenos da Educação, para que sejam verificáveis as influências e características dos movimentos.

Todo esse pensamento, esse labor intelectual me surgiu como um esforço para “colocar” a mente no eixo da história com a finalidade de encontrar os laços do contemporâneo com o passado. Ao mesmo tempo, evidenciado pela fala do professor – que afirmava que ‘o que você fará com esse conhecimento é problema seu’, esse pensar

direciona ao posicionamento do sujeito em relação a seu próprio fazer docente. Olhar a história da Educação é recorrer às bases do que é ensinar, de maneira subjetiva, e depois dessa viagem histórica, o conhecimento o sujeito pode voltar e refletir sua prática.

Ao perceber a trajetória do mundo, a práxis pode se modificar. À luz das reflexões nos direciono a duas ideias distintas; uma no âmbito da pesquisa, outra no âmbito da docência. A primeira reflexão pauta-se sobre o primeiro ano de docência, anterior às percepções na pós-graduação. Ao se reconhecer como professor do ensino público, o docente passa a assumir diversas responsabilidades, profissionais e sociais. Na universidade, o alunado modifica sua antiga visão de estudante e passa a se ver como professor. Tudo é novidade, são outros óculos sociais. Essa estranheza é assustadora e nos faz buscar nosso lugar no espaço escolar e, pouco a pouco, o novo professor se adequa a seu espaço de trabalho.

Entretanto algo é incômodo. Quem é esse professor? É uma entidade ou uma pessoa? A relação professor-aluno é estritamente profissional? Quem mede? É possível ser professor sem se envolver nos problemas dos alunos e da escola? Antes das percepções históricas da profissão, essas colocações são estritamente profissionais; após, observamos não mais a resposta, mas *o porquê* da pergunta. A história não nos auxilia a mediar os problemas do dia-a-dia em sala de aula, ela não nos mostra novas técnicas; todavia essa mesma história representa a essência do ser docente, parte importante da percepção do sujeito docente.

A segunda reflexão far-se-á com perguntas que envolvem as percepções teóricas que surgem ao pensar no objeto de pesquisa (o binômio RPG e Educação) e os debates ocorridos durante o percurso intelectual do curso. De maneira propedêutica, o *Roleplaying Game* (RPG) não se vincula a Educação. Todavia, mesmo não sendo produzido para tal, é possível constatar, nos últimos anos, as pesquisas acerca do tema e que tem trazido diversas situações. A proposta de um jogo dialógico que produz novos mundos, isto é, um mundo imaginário, parece infantil, mas podemos desenvolver situações complexas com propriedade. Imagine poder vivenciar qualquer cena de drama ou romance, de terror ou heroísmo; isso é o que o RPG permite, mas na limitação da disciplina, da necessidade de medição, essa tarefa não pode ser reduzida ao simples fazer apostilado e prático. Ao dialogar com o texto de Edson Cupertino (2012), refletimos sobre a necessidade de capacitar os professores para usá-lo.

Ora, se é uma ferramenta revolucionária, porque não propagá-lo aos sete ventos? Sabemos que com a política de capacitação de hoje os professores receberiam as apostilas

“com as aulas-aventuras, utilizariam muito mal (porque não sabem, na verdade, como funciona o jogo) e acabou” (CUPERTINO, 2012, p. 63). Como ocorreria a tal capacitação? É a capacitação do pensar que buscamos, isto é, um pensar que possui alguns pré-requisitos, os quais o diferenciam de uma pura simplificação do objeto. A busca, então, é de traçar um caminho intelectual que agregue os saberes dos sujeitos e a vida com o conhecimento desenvolvido pelo homem. É o saber-ser e o saber-fazer.

Essa “capacitação” poderia ser através de uma catarse, que só pode acontecer através do conhecimento. Através do pensamento complexo, podemos perceber como o conhecimento em diversas áreas e a visão sócio-histórica pode promover uma nova oportunidade do pensar docente, munido de ferramentas epistemológicas para enfrentar sua realidade diária. Esse pensar passa por percepções sobre a situação global e se conecta com diversos tópicos essenciais e individuais do pensar docente.

É o perceber as estratégias das entidades envolvidas no processo educativo e se posicionar como docente em uma sociedade que, por conta de fenômenos complexos e forças que se combatem diariamente, está sempre em crise. A todo o momento, os paradigmas sociais se reescrevem, reestabelecem e o docente, como formador do sujeito crítico e agente na sociedade, tem papel essencial como mediador entre conhecimento do mundo e sala de aula.

A profissão docente inclui o questionamento diário, causado pelas perguntas dos alunos ou de suas próprias. A relação entre tradição, religião e autoridade está presente desde o princípio da formação, intrínseco nas diversas áreas. Lembro-me de um dia ser questionado por uma aluna da seguinte forma “Professor, eu sei que você é professor e tudo mais, só que eu não acredito nesse negócio de evolução. Eu aprendi de outra forma, qual está certa? Qual é verdade?” Ora, se ela soubesse que, mesmo com a resposta que eu dei, na realidade, eu desconhecia tanto quanto ela sobre a verdade das coisas ela poderia passar a rejeitar o conhecimento científico. O objetivo da Educação não deveria se tratar de verdades ou mentiras, dicotomias e muitos conhecimentos axiomáticos. É necessário que o pensar docente seja formado por uma epistemologia do conhecimento complexo, variado, que busca a não simplificação das situações sem descaracterizar a ciência cartesiana, disciplinar.

Esse pensar docente através do conhecimento não se desenvolve senão através da política. Há de se desmistificar a política no Brasil; existem ditados que podem apontar essa recusa, praticamente uma cegueira institucionalizada, quanto à própria situação política. O docente, em qualquer nível, tem papel fundamental na formação do sujeito político como

uma de suas características como cidadão. E é na pluralidade de opiniões que se desenvolve o diálogo político, e são nesses ambientes plurais que se desenvolvem os modelos sociais de comportamento.

A sociedade não é um todo homogêneo veiculando modelos de comportamento que trazem a unanimidade de seus membros. A sociedade compreende grupos diferentes, perseguindo suas próprias finalidades, tendo uma organização interna específica, e elaborando modelos particulares de comportamento (grupos religiosos, culturais, sindicais, esportivos, políticos, etc.) (CHARLOT, 2016, p.14-15).

Reconhecer essas diversidades de atividades basilares do fazer docente, pode nos auxiliar a perceber a realidade dos sujeitos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem, assim como nosso lugar na sociedade plural, e em constante mudança, na direção ou não da pluralidade. Se a educação é o processo de ‘hominização’ do homem, como afirma Marcos Aurélio Fernandes (2010, p. 164), todos os docentes possuem papel decisivo na formação desse sujeito crítico. Todavia, a sociedade, com todos os conflitos e confrontos, deixa pouco espaço para o uso desse saber crítico e intenciona “ejetar” esse docente de sua tomada de poder através do conhecimento.

É um tema que gera discussão no âmbito da Educação, essa condição do professor. Como ser crítico e viver no mundo em que vivemos? Como desenvolver uma prática crítica e transformadora da realidade social, se é delegado apenas que ‘resolvamos’ o problema ou ‘que falemos o que é verdade e o que não é’? Muitos profissionais passam por formações que não buscam essa prática docente, esse aprofundamento nos conhecimentos históricos, políticos, sociais. Um profissional com a formação crítica enfrenta a vida docente na busca de refletir acerca dos conflitos, enquanto um profissional sem a formação crítica mesmo transmitindo conteúdo, conhecimento, participa de uma sociedade, de uma profissão, e deveria estar ciente das forças e fenômenos que permeiam a prática docente.

Um fatídico exemplo que posso usar para refletir é minha própria prática em sala de aula, na busca de aprimorar as aulas narrativas. A problemática do tempo que há em uma sala de aula tradicional, acontece mesmo em uma prática supostamente lúdica. É necessário repensar nos espaços escolares e sua organização temporal para que possam ser incluídas atividades que transcendam o currículo do aluno, que permitam essa ação social, e que através disso possamos aproximar os membros que participam do processo de ensino aprendizagem em busca de uma melhora das condições da sociedade.

Algumas perguntas ecoam eternamente nas escolas; por que e para que o aluno estuda? Qual a utilidade de tal área de conhecimento na minha vida? As pessoas são

previamente impulsionadas à extrema especialização, se afastando do conhecimento dialógico, assim como se afasta também da compreensão da utilidade dos próprios conhecimentos que possui. Através desse pensar, busca-se dialogar com Charlot (2016, p. 66), de que há uma necessidade de que o sujeito se mobilize para o aprender. A educação não pode transcorrer em uma perseguição do professor ao alunado, como se estivesse atacando os sujeitos com o conhecimento. O processo de ensino-aprendizagem só pode se desdobrar de maneira propedêutica quando o sujeito assume sua condição e vê sentido no que está sendo discutido, aproximando-se a afirmações freirianas, no sentido da pedagogia da autonomia.

No mundo hodierno, a escola ativa no mercado do espetáculo; a atividade intelectual é substituída por uma espécie de conhecimento enciclopédico superficial, somada a falta de autonomia do sujeito quanto a sua própria educação. Não há atrativos em estudar a não ser estar apto para trabalhar. Essa escola que se direciona ao trabalho direto não busca refletir acerca da condição do sujeito, até porque ela supõe um futuro restrito. Acaba por tornar-se parte do holograma da sociedade, uma continuação da empresa da família operaria que vem se desdobrando desde a revolução industrial, retratada pela literatura do século XIX e XX.

A consagração do pensar docente só é possível reconhecendo os conceitos e macro-conceitos que permeiam a constituição do ideário proposto, além de buscar a todo custo novos desdobramentos e situações que enriqueçam as percepções de mundo.

O interesse que vincula as situações da vida docente aos pensamentos surge no embate teórico. A descrição de um objeto científico, mesmo tão próximo aos meus afazeres cotidianos, torna-se árdua ao cogitar as quase infinitas informações disponíveis. Esse emaranhado complexo que pode parecer confuso é, através da descrição teórica, possível, factível. Podemos relacionar a compreensão do real através da criação de personagem que segue uma linha de coerência que precisa embasar-se num todo contextual que abrange não só a cultura, como também a forma com que o sujeito conhece a realidade da personagem que quer criar, reunindo informações coerentes em sua criação através do processo metafórico, auxiliando-o a preencher as lacunas deixadas pelo desconhecido, tido como fator não dificultoso. Esse processo metafórico é uma das ferramentas que precisamos recorrer ao desenvolver o pensamento complexo, proposto por Edgar Morin (2007). É um pensar que não leva em consideração apenas a lógica cartesiana, e sim que leva a novas construções de sentido.

Privilegiar o caráter propedêutico da escola, a transmissão de informações, habilidades e competências para que os alunos se insiram no mundo do conhecimento e do trabalho moderno, é uma forma de mantê-la presa à ótica do mercado e preocupada com a instrumentalização dos alunos. Daí a predominância de uma compreensão e de práticas instrumentais de alfabetização, de letramento, da linguagem, das ciências, da tecnologia, das letras, das artes e da própria filosofia. Essa escola, ao invés de ampliar e aprofundar, limita e empobrece os horizontes culturais e humanos da sociedade e dos indivíduos. Lutar contra ela e trabalhar para superá-la é, sem dúvida, prestar um importante serviço à causa da autonomia, da liberdade e da cidadania, ao presente e ao futuro da sociedade e da humanidade. Esse é sem dúvida um desafio posto à escola, aos educadores, aos educandos, à sociedade e à humanidade (ILDEU, 2012, p. 336).

Ser docente é praticar esse pensar, esses saberes. Ser docente é perceber a sociedade dentro e fora da escola, dentro e fora dos contextos, é estar sempre vigilante em relação às forças que se perpetuam na sociedade. Para que isso aconteça, a luz de Morin (2014)²:

Devemos fazer convergir todas as disciplinas conhecidas para identidade e para a condição humana [...] O homem não se define somente pelo trabalho, mas pelo jogo. Não só as crianças gostam de jogar, os adultos também gostam e por isso vemos partidas de futebol. Nós somos homo ludens, pois não existe apenas o homo economicus que só vive em função do interesse econômico (MORIN, 2014, p. 7).

É importante descrever o fenômeno jogo devido a sua pertinência não só na compreensão do sujeito, mas como objeto de pesquisa. Esse fenômeno, de acordo com Johan Huizinga (HUIZINGA, 1971, p. 05, colchetes meus), é fato mais antigo que a cultura, pois “mesmo em suas definições rigorosas, [ela] pressupõe sempre a sociedade humana; [...]”. Complementando esse olhar, Huizinga tece a afirmação de “reconhecer o jogo é, forçosamente, reconhecer o espírito, pois o jogo, seja qual for sua essência, não é material. [...] Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres irracionais, pois o jogo é irracional”. Dialogando com o autor, vemos que o fenômeno do jogo é complexo e, em muitos casos, instintivo. Se for tão natural ao homem brincar, e se o homem, na visão de Huizinga (1971), se configura em *Homo Ludens*, seria interessante o fomento do jogo na educação do homem em qualquer idade para satisfazer suas necessidades, aprender e transformar o mundo a sua volta.

Acredito que a reflexão que mais me fascina dentre esses pensares docentes e críticos é a condição planetária, de que todos nós estamos no globo, usufruindo da mesma condição de um pensar globalizado. Todos esses diálogos, toda a teoria, todo o emaranhado do complexo descrito até agora, culmina nessa condição, de perceber o outro e o espaço do

² O texto da citação está disponível na internet, trata-se de um resumo do livro de Edgar Morin produzido para um concurso. <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/EdgarMorin.pdf>

outro, o meu espaço e minha função social; é essencial que conheçamos nosso planeta, e os conhecimentos que nele habitam. De acordo com Morin (2016, p. 11): “Os problemas estão todos amarrados uns aos outros. Sobretudo, há, daqui em diante, os problemas de vida e morte para a humanidade, como a arma nuclear, como a ameaça ecológica, como o desencadeamento dos nacionalismos acentuados pelas religiões. É preciso mostrar que a humanidade vive agora uma comunidade de destino comum”. Ou seja, em outras palavras um dos tópicos principais da educação é essa condição de percepção, é a não estagnação do pensamento intelectual; é perceber a tração das forças no dia-a-dia e reagir de maneira consciente.

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Os games são, em alguns sentidos, a máquina de ensinar ideal.

Henry Jenkins

Sabe-se que hodiernamente tem crescido a necessidade de novas técnicas de ensino-aprendizagem para desenvolver os assuntos a serem trabalhados em sala de aula. A Internet e a própria globalização possibilitam aos alunos o acesso a técnicas e abordagens de ensino ao redor do mundo. Cabe aos educadores ensinar, não só o que lhe foi passado, mas transformar esse conhecimento científico, juntamente ao corpo discente, para que haja maior aproveitamento e interação, que segundo Vygostky (apud Davis *et al*, 1989), está intimamente ligada a proposta de aprendizagem, na medida em que este autor adota uma visão de homem que é essencialmente social: é na relação com o próximo, numa atividade prática comum, que este, por intermédio da linguagem, acaba por se constituir e se desenvolver enquanto sujeito. A falta de interação entre conteúdos e os sujeitos, educador e sujeito, causa uma educação estática que, de acordo com Paulo Freire (1987) em “Pedagogia do oprimido”, seria

Falar da realidade como algo parado, estático, compartimentado e bem-comportado, quando não falar ou dissertar sobre algo completamente alheio à experiência existencial dos educandos vem sendo, realmente, a suprema inquietação desta educação (FREIRE, 1987, p. 33).

Nesse ponto de vista, o educador seria apenas um narrador solitário, que recorta passagens científicas e não as relaciona a vida do educando, sendo o oposto do necessário.

A proposta desenvolve-se no âmbito do uso do lúdico como mediador do diálogo entre pesquisador e participante de pesquisa, observados os efeitos no processo de ensino-aprendizagem e compreensão do contexto social. Vygotsky (1987) defende que a atividade criadora se encontra em relação direta com a riqueza e a variedade da experiência acumulada pelo homem. Trazemos essa riqueza quando desenvolvemos atividades lúdicas, ou seja, ao brincar. Para Fortuna (2000), o brincar está intrínseco à imaginação e a criatividade, e que, enquanto estão

Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, tanto no domínio lógico, quanto no infratológico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica, os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos (FORTUNA, 2000, p. 10).

É nessa visão de desenvolvimento que se busca aproximar o “ensinar” do lúdico, pois acontece através do jogo, uma melhora na mediação conteudística, de forma a promover situações, que auxiliarão o educador na interação com os educandos e dos próprios educandos com o conteúdo ministrado. O jogo ao qual nos referimos anteriormente chama-se *Roleplaying Game*, mais conhecido e difundido como RPG de mesa (doravante RPG). A expressão *Roleplaying Games* refere-se a um jogo (*game*), no qual os participantes criam e assumem o papel (*role*) de personagens e começam a interagir de maneira imaginativa (*play*). Trata-se de um jogo de faz-de-contas, no qual os participantes vivenciam as personagens criando narrativas diversas em um processo colaborativo.

A proposta do presente trabalho é refletir, através do pensamento complexo, proposto por Edgar Morin (2007), como esse “jogo de representação” (RPG) se relaciona com todas as interfaces presentes na ontologia do objeto. Nessa jornada, buscamos perceber essa ferramenta pedagógica em suas potencialidades através de uma proposta epistemológica, ensejando observar as complexidades do objeto em seus toques interfaciais. O Pensamento Complexo é essencial para perceber o RPG em um olhar sincrônico e diacrônico; esse pensamento nos possibilita associar as diversas linguagens presentes na geração do RPG e através dessa base epistemológica organizar os desdobramentos científicos provenientes do surgimento do fenômeno RPG.

O RPG traz para o presente à arte ancestral de contar histórias; esse antigo ato de nos reunirmos frente ao fogo e utilizar a arte oral de narrativa dos antigos mitos ancestrais, as experiências dos antigos, valoriza a compreensão de nossas raízes culturais. Essa prática cria um vínculo com a identificação da própria identidade, segundo Stuart Hall (apud OLIVEIRA, 2011, p.06):

[...] numa visão contemporânea, nosso entendimento, a grande questão é como conciliar a construção do novo homem, com as raízes ancestrais tão fortes na identidade do mesmo. Diante de tal dilema, vale lembrar as palavras de Hall, quando ele se posiciona quanto à (s) identidade(s) de forma diferenciada culturalmente.

Busca-se, por meio dessa abordagem interativa, valorizar a identidade do sujeito pelo campo da oralidade, da encenação de seus personagens, individualmente ou em grupo, atribuindo valores históricos, hábitos e atitudes de certos cotidianos. A interação do RPG como ferramenta de ensino é de extrema importância para o desenvolvimento cognitivo, das diferentes formas de construção de sentido, das diferenças e defasagens de aprendizagem e colabora para o aprimoramento da leitura encontrada no contexto escolar.

Além disso, a proposta busca elucidar através do contato teórico, alguns fenômenos do RPG, denominados Potencialidades. O termo se entende por sua definição dicionarizada “m.q. *POTENCIAL* ('conjunto de qualidades', 'capacidade de realização').” Com isso intencionamos que existam algumas potencialidades teóricas que ao ser pensadas através da epistemologia do complexo podem auxiliar no desenvolvimento real do RPG e Educação no Brasil.

Ressalta-se aqui a necessidade de uma ferramenta mediadora que aproxime o sujeito à criticidade, complexidade, não necessariamente escrita, cartesiana e linear. Sabendo que representação de papeis não é algo tradicional do método de ensino, utilizaremos o termo interpretação, que seria o ato de colocar-se no lugar da personagem, fazendo-se passar pelas diversas situações. Levando em conta esses fatores teóricos, vemos a importância de uma maior socialização entre os sujeitos, agregando valores éticos e morais. A representação (ou interpretação)³, no nosso contexto, pode desenvolver um contato com a cultura regional e nacional, possibilitando a aprendizagem.

Partindo das considerações aqui elencadas, estabelecemos por **Objeto** de nossa pesquisa é o *RPG* e suas potencialidades à educação. À luz do objeto, formulamos o **Problema da pesquisa** que envolve a seguinte questão norteadora: *como podemos observar a ferramenta RPG na perspectiva da Educação?*

Pretendendo estudar os elementos que envolvem o universo do RPG, educação e ensino, assim como a que experiências ele nos leva através de sua utilização no dia-a-dia escolar. Elencamos os seguintes **Objetivos; geral:** Entender o papel que os jogos de RPG desempenham no ciber mundo contemporâneo compreendendo-o através da observação da produção acadêmica e unindo os dados a diálogos com textos de Edgar Morin buscase desdobrar as discussões gerais pertinentes ao RPG. **Específicos:** 1). Entender a trajetória histórica de desenvolvimento do RPG. 2) caracterizar as aplicabilidades do RPG em relação à cognição e a complexidade. 3) descrever as potencialidades do RPG para a educação.

Considerando a produção acadêmica atual, dentro e fora da grande área da Educação, se desenvolveu uma revisão crítica de literatura, por meio de artigos e materiais bibliográficos que sejam e estejam condizentes ao nosso propósito, seja de caráter complementar, seja de contestador. Tal estratégia auxiliou a situar o trabalho no espaço-tempo das produções científica correntes. Além de teorias pertinentes a educação. Quanto à metodologia, este trabalho apresenta uma pesquisa **básica** numa abordagem **quantitativa-qualitativa**, tendo em vista a representatividade numérica dos fatores em

³ O RPG se faz representação quando tocamos no tema personagem. Também se faz interpretação tendo em vista a demanda cognitiva do jogo.

união a uma análise subjetiva do cenário acadêmico. Para tal foi utilizado o programa excel para cadastrar os dados pesquisados no google acadêmico se utilizando do marcador “RPG e Educação”. Após isso os dados foram elencados em uma tabela para que seus dados pudessem ser analisados em diferentes gráficos.

Para compreender as nuances das características do objeto, buscaremos dialogar principalmente com o proposto por José P. Zagal e Sebastian Deterding (2018) acerca das estruturas e características do RPG. Somado a isso, busca-se refletir através das teorias de Edgar Morin (2007), no eixo da complexidade, assim como Adilson Crepalde (2014), Zoltán Kovecses (2010) tratando da cognição; buscar-se-á associar os pensamentos teóricos desenvolvidos hoje em dia no Brasil, tendo em vista associação com as teorias a nível nacional e global.

Na **Primeira Seção**, descrevemos a trajetória do RPG no mundo, rapidamente no eixo comercial, focalizando no quesito educacional e acadêmico. Neste contexto observamos as mais relevantes obras, tanto de ordem teórica, quanto em uma perspectiva social.

Na **Segunda Seção**, descrevemos o desenrolar do RPG como prática pedagógica, a fim de entender quais são as contribuições e potencialidades da ferramenta no ambiente da Educação.

Acreditamos que esta pesquisa se mostra relevante para a área da educação, principalmente no que tange ao ensino humanizado e pós-colonial quanto a relação entre sujeito e mediador em sala de aula.

SEÇÃO I: OS CAMINHOS DO RPG

CONCEITUANDO

Recorte histórico: RPG

Os *Roleplaying Games* (RPG) foram apresentados a mim por amigos há alguns anos. A expressão *Roleplaying Games* refere-se a um jogo (*game*), no qual os participantes criam e assumem o papel (*role*) de personagens e começam a interagir de maneira imaginativa (*play*). Trata-se de um jogo de faz de contas, no qual os participantes vivenciam as personagens criando narrativas diversas em um processo colaborativo.

Para jogar, as pessoas se reúnem para narrar uma história a ser jogada por um grupo X de jogadores. Esses jogadores (no *Tabletop Roleplaying Game*, doravante TRPG) têm por obrigação criar e interpretar as personagens das histórias criadas/jogadas em conjunto. É importante ressaltar que compreendemos a nomenclatura RPG como sinônimo de TRPG, e assim seguiremos no presente trabalho, valendo do entendimento de TRPG por RPG de mesa, cujo formato é o de narrativas colaborativas. No entanto, é importante perceber que, para fins de organização, o RPG pode ser entendido como uma categoria que abrange diversos outros tipos de manifestações, como o RPG de Mesa, de computador, Larp, entre outros, sendo um conceito múltiplo que agrega alguns outros RPGs em sua nomenclatura.

No RPG tradicional, as pessoas se encontram em local e hora específicos para jogar um devido “Sistema” de RPG escolhido e aceito por todas as partes; compreendemos por Sistemas as diversas manifestações, ou melhor, formas de jogar RPG, a exemplo dos sistemas: *Storyteller*, *Dungeons & Dragons* (doravante D&D), *Tormenta*, *3D&T*, entre outros, os quais serão retomados no tópico referente à história do RPG. O Sistema é necessário para determinar a formatação dos jogos de RPG, pois, segundo Johan Huizinga (1971), os jogos possuem regras a serem seguidas para que haja o evento (jogo).

Dentre os elementos do RPG, além do Sistema, estão o Mestre e Jogador enquanto elementos cinestésicos. O Mestre, também chamado de Narrador, possui a função de mediar o contato entre as regras do jogo e a diversão dos jogadores. Ele é um jogador como os demais, responsável por estudar e projetar a narrativa a ser jogada. Não que ele não se divirta, mas na sua visão, a história se passa de forma diferenciada. Destes nomes surgem as expressões “narrar” ou “mestrar” RPG”, recorrentes neste meio.

O próximo elemento a ser apresentado é o Jogador/Personagem, sujeito que age “contra” as narrativas do RPG. O jogo inicial, projetado pelo Mestre, apresenta desafios a

serem vencidos pelo Jogador, o qual não pode adentrar na narrativa fisicamente, e acaba necessitando de um corpo narrativo para concluir seus objetivos. Daí surge a necessidade de criação das personagens nos jogos de interpretação. Essas Personagens do diálogo permitem que o Jogador vivencie a história proposta dentro da narrativa, porém a construção da personagem é mediada pelo Mestre, de modo que haja relação com o cenário proposto. De modo simplificado, o Jogador age no ambiente externo do jogo (*Off game*) e a Personagem no ambiente interno (*On game*).

Segundo Wagner Luiz Schmit (2008), explicar para alguém o que é RPG é executar a tarefa mais comum do jogador de RPG, dizendo ainda ser nostálgico falar sobre, a ponto de o RPGista terem que explicar e escrever “para sites de Internet e revistas ou deram palestras com este tema. Mesmo que a pessoa observe o jogo, é muito comum a pergunta, “mas como é que se joga isto”? Ou “Como aprendo a jogar?”” (SCHMIT, 2008, p. 22). Ao nosso ver, mesmo sendo uma tarefa corriqueira, a resposta também é tão simples quanto: só se aprende o RPG jogando, tanto quando se entende a literatura lendo ou a língua tendo contato com ela.

Explicar o que é RPG talvez seja a tarefa mais feita pelos jogadores desde a sua concepção. Esse jogo de contação, melhor dizendo, de narrativas, pode tomar qualquer história ou mídia para si, com a finalidade de criar um cenário para poder se desenvolver com a maior liberdade possível, dependendo da “performance” do narrador e jogadores. Entendemos por *performance* o termo cunhado por Paul Zumthor (2010), compreendido como sinônimo de competência. Zumthor complementa que além do caráter sinonímico, a *performance* é “[...] saber-fazer e de um saber-dizer, [...] um saber-ser no tempo e espaço” (ZUMTHOR, 2010, p. 157). Esse saber é evocado pela capacidade de desenvolver a narrativa do proponente da história; sendo muito variado o perfil do narrador de RPG, transitando entre os gêneros, idades, localidades, etc.

É através dessa *performance* narrativa que o mundo do RPG se constrói, se virtualiza em imagem, para que os jogadores, através de seus próprios discursos, possam embrenhar-se na trama narrada e colaborar com a produção do jogo, tornando evidente o processo de coautoria do RPG, ressaltado por Edson Ribeiro Cupertino (2008). Seja qual artefato “o texto dito ou cantado evoque, a *performance* lhe impõe um referente global que é da ordem do corpo. É pelo corpo que nós somos tempo e lugar: a voz o proclama emanção do nosso ser” (ZUMTHOR, 2010, p. 157), corroborando com a hipótese da Cognição Corporificada, que reflete acerca do processo de significação através da cognição do sujeito, compreendendo que através desse processo a significação ocorre na

relação entre sujeito, ambiente e cultura e essa compreensão exerce sua valia ao remeter esse processo ao pensamento nuclear das atividades complexas dentro do jogo, a construção de sentido através das diferentes faces e contatos do fenômeno.

Esse saber do jogo performático, em consonância com Schmit (2008), aparentemente iniciou com *Dungeons & Dragons* (1974), considerado o primeiro RPG comercial, sendo que o mercado do RPG começou a evoluir, ultrapassando barreiras geográficas e linguísticas, a ponto de ser considerado como um jogo de abrangência “global”.

Considerando que a descrição histórica aprofundada pode ser retomada no trabalho de Schmit (2008), propomos um conceito de RPG de modo abrangente e simples, com base em Cupertino (2008): um jogo ficcional, cujo objetivo é a narrativa lúdica, como também a oralidade, culminando em uma “atividade de autoria e co-autoria (*sic*) em que, segundo Tzvetan Todorov, narração e descrição organiza a matéria no tempo, mantendo-o ou fragmentando-o por meio de acontecimentos que caracterizam a ficção” (CUPERTINO, 2008, p. 27). Através da junção destes elementos, o Homem “se descobre enquanto ‘ser’, capaz de arrancar-se da realidade para viver outra vida, regrada de descobertas em que a sua existência faz toda a diferença para os acontecimentos” (CUPERTINO, 2008, p. 39). O objetivo principal do RPG não é, de fato, se fazer literatura⁴ e sim, por meio da imaginação, causar momentos de prazer e desafio ao jogador, como também é possível vê-lo como uma ferramenta útil ao professor a ser usada na sala de aula.

No entanto, os Estudos Literários e o RPG, na compreensão de Farley Eduardo Lamine Pereira (2007), efetuam trocas constantes e possuem fortes vínculos a nível estrutural, por exemplo, como a presença de narrador, personagem e até foco narrativo. Para o escopo desse trabalho, o objeto será tratado enquanto jogo de fazeres narrativos performáticos, com a finalidade de divertir o jogador, não somente em sentido estrito de entretenimento, como também pedagógico.

Ainda sobre o jogo, é importante compreender o que é esse fenômeno, e de acordo com Johan Huizinga (1971), é fato mais antigo que a cultura, pois “mesmo em suas definições rigorosas, [ela] pressupõe sempre a sociedade humana” (HUIZINGA, 1971, p. 05, colchete meu). Complementando esse olhar, Huizinga tece a afirmação de “reconhecer o jogo é, forçosamente, reconhecer o espírito, pois o jogo, seja qual for sua essência, não é material. [...] Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples

⁴ Por mais que possa ser observado por perspectivas literárias.

seres irracionais, pois o jogo é irracional” (HUIZINGA, 1971, p. 05, colchete meu). Dialogando com o autor, vemos que o fenômeno do jogo é complexo e, em muitos casos, instintivo. Se for tão natural ao homem brincar, e se o homem, na visão de Huizinga (1971), se configura em *Homo Ludens*, seria interessante o fomento do jogo na educação do homem em qualquer idade para satisfazer suas necessidades, aprender e transformar o mundo a sua volta.

Esse homem, independente de faixa etária, em sua inocência de jogo, pode inserir sua consciência no jogo, por exemplo, e torná-lo um espaço completamente diferente e realizador, como é a proposta do RPG, considerando-o enquanto modalidade de entretenimento e pedagógico.

RPG: Brasil e Mundo

O cenário nacional do RPG se desenvolveu principalmente em três momentos. O primeiro se deu com a chegada dos RPGs importados e jogos de tabuleiro. O famoso *D&D* é, como já dito anteriormente, considerado o primeiro RPG comercial inserido no mercado norte-americano em 1974, aproximadamente. Seus criadores, Gary Gigax e Dave Anerson, eram jogadores de “jogos de guerra”, cujo objetivo é simular guerras usando tabuleiros e miniaturas com a temática. Por mais que o RPG seja antigo e muitos adeptos o coloquem no topo da “hierarquia” de jogos, ainda é um mistério, é desconhecido, para muitas pessoas, principalmente no Brasil.

Esta plataforma de jogo chegou ao Brasil por volta da década de 1980, com estudantes e viajantes que conseguiram importar alguns materiais, fotocopiando-os para os amigos o que nomeou essa época como “Geração Xerox”, mas foi no ano de 1991, que surgiu o primeiro RPG nacional –*Tagmar* – com o título de “1º RPG Brasileiro”, lançado pela Editora GSA, e no ano de 2004, publica-se *Tagmar 2*, lançado inicialmente pela Internet, e em 2006, foi adaptado para o sistema *Daemon* e publicado pela Daemon Editora. O primeiro RPG traduzido para o português foi o “*Generic Universal Role Playing System*” (GURPS)⁵, cuja proposta principal era orientar aventuras de RPG em qualquer cenário.

Por volta de 1993, lançou-se um dos RPGs que mais teve boa recepção dos brasileiros, *Vampiro: A Máscara*, que unia elementos tais como verossimilhança, cenários sombrios,

⁵ GURPS é acrônimo de *Generic and Universal Role Playing System* (Sistema Genérico e Universal de Interpretação de Papéis) e, como informa o nome, é um sistema de *Role Playing Game* genérico e universal, o que significa que ele pode ser tão complexo quanto se queira e pode ser usado para jogar em qualquer cenário histórico ou ficcional. Foi criado por Steve Jackson e publicado em 1986 por sua editora, a Steve Jackson Games, sendo traduzido para a língua portuguesa pela Devir Livraria em 1991.

criaturas da noite, terror e drama pessoal. Com a popularização do hobby, veio a necessidade de informar os RPGistas (nome dado aos jogadores de RPG), culminando com o surgimento da revista *Dragão Brasil* (1994-2007). Por volta do ano 2000, iniciou-se a consolidação do cenário RPG no Brasil com a chegada dos games *Tormenta*⁶ e *3D&T*⁷, sendo esses jogos um tremendo sucesso até os dias de hoje.

Nos últimos anos, com o advento da Internet, o acesso à literatura abrangente dos RPGs foi facilitado, como também encontrar os jogadores nas redes sociais. Vale ressaltar que com a tecnologia atual até o formato tradicional do RPG de mesa, muito se modificou tornando possível até o “RPG de ‘Mesa’ Virtual” através de programas como o Skype, por exemplo.

No Brasil, o mercado do RPG está em pleno desenvolvimento, principalmente no que tange a jogos de tabuleiros, sendo difundidos fortemente pelas redes sociais, eventos específicos e lojas especializadas. No entanto, uma empresa que colaborou fortemente com a expansão dos RPGs foi a Devir, editora brasileira de RPG, histórias em quadrinhos e jogos de cartas, fundada em 1987 na cidade de São Paulo, posteriormente expandindo-se para outras localidades. Dentre os títulos distribuídos de seu catálogo, estão: *Magic – The Gathering*, *GURPS*, *White Wolf* e *D&D*.

Não em mesma proporção em que há a expansão dos jogos analógicos, os Jogos Virtuais demonstram abrangência mundial. Os jogos em Rede Virtual acabaram por permitir o contato *Multiplayer* (de mais de um jogador), tanto na esfera virtual quanto na esfera real. Tal modalidade de jogo é responsável pela criação e popularização da maioria dos jogos eletrônicos da atualidade, representados, principalmente pelos seguintes MOBA (Multiplayer Online Battle Arena⁸): *League of Legends*, *Dota*, *Starcraft*, a título de exemplo. Além deles, existem os MMORPG (*Massively multiplayer online games*), que são semelhantes aos MOBA, porém diferem-se por terem muito mais jogadores em ação ao mesmo tempo, e ainda são ambientes onde o jogador pode desempenhar um papel específico dentro de um cenário, interagindo com as pessoas e enredos.

A partir da fala de Schmit (2008), é muito comum o discurso de que quando um *RPGista*⁹ diz que joga RPG, de imediato vem a associação a computadores, e caberá ao

⁶ Criado por Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J. M. Trevisan, *Tormenta* é um cenário de fantasia para uso em jogos de RPG. Foi apresentado em numerosos livros básicos, compatíveis com numerosos sistemas de RPG. Desde 2005, o cenário é publicado pela Jambô Editora. Seus autores são conhecidos como Trio Tormenta.

⁷ 3D&T, anteriormente conhecido como "Defensores de Tóquio", é um sistema simples de RPG que satiriza os animes, mangás, jogos de luta e séries japonesas (Tokusatsu) indicado para jogadores iniciantes.

⁸ MOBA:(Arena de combate online e multiplayer). São jogos virtuais de combate e estratégia, jogados em grupo.

⁹ Jogador de RPG.

jogador descrever paulatinamente o que faz, como, onde, e desmistificar a maioria dos conceitos que cercam os jogos de RPG.

Com a perpetuação do RPG pertencendo hoje à cultura *pop*, e com a ascensão do cinema fantástico e de super-heróis, houve a necessidade da criação de locais para encontro de fãs. Eventos a base da *Comic Con*¹⁰ de San Diego surgiram, a nível mundial e nacional, específicos ou não, incorporando o RPG como objeto de exposição e mercado. Em termos de Brasil, no tangente a eventos tratando sobre o cenário de RPG, o maior evento é o Encontro Internacional de RPG (EIRPG), de caráter anual, sediado em São Paulo.

Além dos eventos específicos, existem outros que corroboram com a continuidade dos RPGs, seja fornecendo material, seja com a difusão da cultura *pop*, como eventos de anime e os próprios eventos desta cultura, que atualmente são representados pelo *Anime Friends* e *Comic Com Experience*. O primeiro evento, *Anime Friends*, é um dos maiores eventos do Brasil direcionado a animes, mangá e cultura japonesa em geral. Teve sua 1ª edição em julho de 2003 e conta hoje com um público superior a 120 mil pessoas todo mês de julho, atraindo caravanas de fãs de todo lugar do país e algumas caravanas de países da América Latina. Já o segundo, a *Comic Con Experience* (também conhecida apenas como CCXP) é um evento brasileiro de cultura pop nos moldes da *San Diego Comic-Com*, cobrindo as principais áreas dessa indústria como: jogos, quadrinhos, cinema e TV.

RPG e a Educação

À medida que o RPG foi se inserindo no âmbito do entretenimento, na esfera acadêmica, paralelamente, surgem estudos com a temática RPG e Educação, também conhecida como EDURPG. No Brasil, o movimento foi representado no início por Andréa Pavão (1999), tratando da Educação Básica, Marcos Tanaka Riyis (2004), trabalhando com design de RPG educacional nomeado SIMPLES¹¹, Maria do Carmo Zanini (2004), com a publicação de jogos e os Anais do I Simpósio RPG & Educação, sediado pela APEOESP (Sindicato dos Professores do Ensino Oficial do Estado de São Paulo) e SINPEEM (Sindicato dos Profissionais em Educação Municipal de São Paulo), e outros pesquisadores com trabalhos em diversos campos do conhecimento.

Hoje em dia, por mais que existam pesquisadores tratando sobre RPG e educação,

¹⁰ A *San Diego Comic-Con* um evento que ocorre durante quatro dias no verão em San Diego, Califórnia, Estados Unidos, no San Diego Convention Center. Originalmente abordava revistas em quadrinhos conhecidos localmente como *comics*, ficção científica, filmes e televisão, mas com o passar dos anos a convenção expandiu seu escopo e começou a incluir alguns elementos da cultura pop como anime, mangá, animação, brinquedos, vídeo games, séries de televisão, livros de fantasia e outros.

¹¹ SIMPLES - Sistema Inicial para Mestres-Professores Lecionarem Através de uma Estratégia Motivadora.

podemos afirmar que, no tocante às pesquisas e interação entre os pesquisadores, o contato acadêmico ainda é superficial, demonstrando, talvez, que a barreira geográfica existe, e pode ser minimizada pela interação virtual, grupos de pesquisa multiinstitucionais, dentre outras iniciativas.

Dois bons exemplos disso são os grupos na rede social Facebook chamados “Estudos sobre RPG”, que contava no dia 21 de maio de 2016 com 397 membros, e “Role Play Theory Study Group”, que na data supracitada contava com 355 membros, sendo que alguns deles participam dos dois grupos. Respectivamente, o primeiro agrupa membros (acadêmicos, profissionais ou simpatizantes), geralmente brasileiros, que estudam o RPG na educação ou em alguma outra área de conhecimento. O segundo grupo tem o mesmo objetivo, todavia concentra, em sua maioria, público estrangeiro.

Ainda sobre o RPG acadêmico, vale citar dois periódicos estrangeiros que estão em pleno crescimento e uso: são eles o *WyrdCon Book* (2010) e o *Nordic Larp Book* (2010). Esses periódicos, mesmo que trabalhem mais com a vertente LARP (*Live Action Role Playing*)¹² nórdico, que possui uma característica mais interacionista em relação aos outros tipos de LARP como o de *Vampiro: A Máscara* (1993), servindo de fonte para que possamos observar o que vem sendo feito em outras partes do mundo, como o trabalho da professora Sanne Harder (2011, online¹³) que divulga a experiência de como aplicar atividades de RPG com indivíduos que não têm prática de RPG.

No Brasil, o pesquisador Rafael Correa Rocha (2014) desenvolveu uma nova abordagem de EDURPG, a qual denomina de Metodologia *Role Play*, que consiste em aulas narrativas e proposta pedagógica em três estágios, sendo eles: Role Geral, Coletivo e Individual, os quais serão explorados posteriormente. Esses estágios se referem, respectivamente, à atividade de alcance generalizado com os alunos, atividade com grupos de alunos, atividade mediada aluno-aluno.

Um projeto que utiliza RPG e LARP em maior grau é o da *Østerskov Efterskole*, localizada em Hobro, na Dinamarca, que se vale de métodos de Roleplaying para mediar os conteúdos para alunos de 14 a 18 anos. Em contato via e-mail, Mads Lunau¹⁴, diretor da escola, menciona qual o objetivo do uso das estratégias de LARP e RPG no processo de ensino-aprendizagem:

¹² Pode ser considerada uma modalidade de RPG que consiste em interpretar as personagens de maneira corporificada e caracterizada podendo se relacionar com cenários diferentes.

¹³ *Role-Playing as a teaching method*. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=VTezt58Ms0c> acessado em 22 de abril de 2016.

¹⁴ Diálogos via email em 26 de junho de 2015 e 14 de julho de 2015.

Nós usamos “jogos de aprendizagem” para ensinar o currículo. Uma semana de cada vez, nós introduzimos aos alunos uma variedade de universos e os fazemos jogar com aquele universo. [...] Dentro do universo os alunos interagem uns com os outros e experimentam os limites da "realidade" construída. Eles são apresentados a problemas, casos, atribuições e conhecimentos que sejam relevantes para as suas funções e para o universo (jogo), que eles tentam dominar (LUNAU, 2015, tradução minha¹⁵)

Com auxílio da Internet, podemos acessar o site da escola¹⁶, como também verificar outras informações como localidade, contatos e até acessar algumas atividades através de vídeos na plataforma *YouTube*. Vale no presente momento pensar, mesmo que não entremos nesse mérito da escola para com a nossa realidade dos estudos do RPG, surge um questionamento: “quais fatores diferenciam a realidade estrangeira da brasileira em relação às atividades como a supracitada? ”. Talvez esse seja um dos questionamentos a ser respondido em futuras pesquisas.

Como temos visto no decorrer do presente texto o RPG possui uma vasta produção, seja no Brasil ou no mundo. Todavia, é interessante notar que a realidade do desenvolvimento das pesquisas com esse objeto de estudo muda de região para região. Desde meados de 1998 vem sendo produzido conhecimento científico acerca desse objeto, mas algo que nunca aconteceu foi uma real unificação dos pensamentos desenvolvidos. Alguns trabalhos, hoje em dia, conseguem ser acessados na internet devido a indexação dos trabalhos, todavia não são todos que estão disponíveis. Existem blogs especializados que funcionam como biblioteca acadêmica, todavia, por ser um blog pessoal não costuma aparecer em pesquisas no sistema acadêmico. Para fins de observação quantitativa elaboramos uma tabela que possui os trabalhos a nível de mestrado e doutorado produzidos no Brasil. Nessa tabela organizam-se informações como data, local e assunto dos trabalhos. Após a observação da tabela buscaremos dialogar com alguns dos textos presentes na tabela, sendo escolhidos por critério de afinidade com a presente dissertação.

¹⁵ “We use *learning games* to teach the curriculum. One week at a time, we introduce the students to a variety of universes and give them roles within that universe [...] Within the universe the students interact with each other and try out the boundaries of the constructed 'reality'. They are presented with problems, cases, assignments and knowledge that is relevant for their roles and for the universe, that they try to master.”

¹⁶ Site da Efterskole. Disponível em: <http://osterskov.dk/en-kreativ-efterskole/>

Figura 1. Quadro identificador dos trabalhos coletados.

Pesquisador (es)	Nome do Trabalho	Instituição	Tipo de trabalho	Ano	Grande área/ Disciplina
Sérgio Perales Francisco	Cibercultura, Jogos e Aprendizagem	PUC-SP	Tese Doutorado	2014	Ciências Sociais
Paulo Roberto Montanaro	Educação Transmídia: Contribuições	UFSCAR	Tese Doutorado	2018	Educação
Regina de Fátima Frutuoso de Andrade Bolzan	O aprendizado na internet utilizando	UFSC	Tese Doutorado	2003	Engenharia de Produção
Thomas Massao Fairchild	Leitura de Impressos de RPG no Bra	USP	Tese Doutorado	2007	Educação
Mario Augusto Pires Pool	Desafios educacionais criativos ass	PUCRS	Tese Doutorado	2017	Educação
Marco Antonio Ferreira Randi	"Criação, aplicação e avaliação de a	Unicamp	Tese Doutorado	2011	Biologia
Zara Cristina de Andrade Barbosa	Compreensão fenomenológico-exis	UFRN	Dissertação Mestrado	2017	Psicologia
Edson Ribeiro Cupertino	Vamos jogar RPG? Diálogos com a	USP	Dissertação Mestrado	2008	Letras
Roberto Shiniti Fujii	Um estudo sobre a argumentação na	UFFPR	Dissertação Mestrado	2010	Educação
Alexandre Zorio de Mattos	Centralização ou dispersão dos ser	USP	Dissertação Mestrado	2006	Letras
Mateus Souza Rocha	RPG: Jogo e Conhecimento. O Role	UNIMEP	Dissertação Mestrado	2006	Educação
Priscilla Emmanuelle Formiga Pereira	RPG e História: O descobrimento de	UFFPR	Dissertação Mestrado	2010	História
Wagner Luiz Schmit	RPG e Educação: Alguns apontame	UEL	Dissertação Mestrado	2008	Educação
Amanda Nathale Soares	Role Playing Game (RPG): Elabora	UFMG	Dissertação Mestrado	2013	Enfermagem
Douglas Carvalho de Amorim	Produção e uso de jogo digital RPG	UFAL	Dissertação Mestrado	2017	Educação
Vânia de Oliveira Alves	Promoção de Alfabetização científic	USP	Dissertação Mestrado	2018	Educação
Eleazar Silva Marins	O uso de Role-Playing Game (RPG)	USP	Dissertação Mestrado	2017	Educação
Tafarel Fernandes Tavares de Melo	O Role Playing Game (RPG) como e	UEPB	Dissertação Mestrado	2014	Educação/Ensino
Paula Pinheiro Varela Guimarães	Sagas de rpgistas: um estudo junqui	PUC-SP	Dissertação Mestrado	2010	Psicologia
Renato Salgado de Melo Oliveira	Histórias do mar: divagação científic	UNICAMP	Dissertação Mestrado	2011	Jornalismo
Bruna Camila Dotto	O uso de jogos de RPG na gestão d	UFSC	Dissertação Mestrado	2016	Geografia
Andréia Christina Ignácio	O RPG eletrônico no ensino de quim	UFFPR	Dissertação Mestrado	2013	Ensino
Matheus Vieira Silva	O jogo de papéis (RPG) como tecn	UEPA	Dissertação Mestrado	2009	Educação
Ivanete Zuchi	O desenvolvimento de um protótipo d	UFSC	Dissertação Mestrado	2000	Engenharia de Produção
Tatiane Santos Xavier do Nascimento	Crerios de decisão e games em sal	UNICAMP	Dissertação Mestrado	2017	Ensino
Lucas Almeida Prado de Moraes	O uso do minecraft e do RPG como	UESP	Dissertação Mestrado	2017	Educação especial
Luís Antônio Martins	A porta do encantamento: os Jogos	UNICAMP	Dissertação Mestrado	2000	Educação
Maria Eugênia Seixas de Arruda Camargo	Jogos de papéis (RPG) em diálogo d	USP	Dissertação Mestrado	2006	Gestão Ambiental
Eduardo Silva Miranda	Libertando o sonho da criação: um d	UFES	Dissertação Mestrado	2005	Psicologia
Rozane Mendonça Cardoso de Moraes	Leitura e escrita por meio do jogo d	UFU	Dissertação Mestrado	2019	Letras
Vivianete Milla de Freitas	Leitura e escrita de jovens em cont	UFMG	Dissertação Mestrado	2007	Educação
Eduardo Ribeiro Frias	Jogo das representações (RPG) e A	USP	Dissertação Mestrado	2009	Psicologia
Gilson Rocha de Oliveira	A forja da alma: narrativas de docent	UFPA	Dissertação Mestrado	2012	Educação
Wilton Moreira Ferraz Junior	Métodos Ágeis, Dilema e Ferroutag	UFSCAR	Dissertação Mestrado	2015	Ciência da Computação
Wladimir Wanderley de Lima Rodrigues	Elementos Constitutivos da Narrativ	UFRN	Dissertação Mestrado	2018	Linguagem
Rafael Ramires Jaques	Educação e Linguagem: As situaçõe	UCS	Dissertação Mestrado	2016	Educação
Victor Brito Pessotti	O uso do RPG como ferramenta de	Universidade Fernando Pessoa	Dissertação Mestrado	2018	Educação
Adriana Fernandes Machado de Oliveira	A Fauna em Jogo: perspectivas do	UFSCAR	Dissertação Mestrado	2019	Conservação da fauna
Luiz Guilherme Kogut	O perfil metafuncional do texto argu	UFDF	Dissertação Mestrado	2017	Letras
Kelly de Lima Azevedo	Jogo de Tabuleiro com Elementos d	UFPB	Dissertação Mestrado	2017	Educação Matemática
Katiane Alves	Educação para o turismo de base co	UNEB	Dissertação Mestrado	2018	Educação
Ingrid Miranda de Abreu Coelho	O uso do Role Playing Game (RPG)	UFMG	Dissertação Mestrado	2017	Educação
Jefferson Lucas Zanin	Na Trilha da Aventura: Contribuições	UFMT	Dissertação Mestrado	2015	Ensino
Karine Josieli König Meyer	Role Playing Game (RPG) no Ensino	UFMS	Dissertação Mestrado	2019	Educação
Eduardo Luis Lemos	AD-RPG: Elicitando Requisitos na Id	UFSC	Dissertação Mestrado	2018	Ciências da Computação
Clodoaldo Barbosa da Silva	O uso da aventura solo (RPG) na fo	PUC-SP	Dissertação Mestrado	2016	Educação
Eli Teresa Cardoso	Motivação Escolar e o Lúdico: o jog	UNICAMP	Dissertação Mestrado	2008	Educação
Victor Hugo Cruz Caparica	Tormenta e Inimigos: Relações Dial	UNESP	Dissertação Mestrado	2011	Letras
Rafael Carneiro Vasques	As potencialidades do RPG (Role P	UNESP	Dissertação Mestrado	2008	Educação
Alexsandro Marcelino Fernandes	Ypostixii: Modelo de apoio basead	UFPB	Dissertação Mestrado	2017	Informática
Rafaela Araújo Jordão Rigaud Peixoto	A construção de sentido nos Role-P	UFPE	Dissertação Mestrado	2011	Letras
André Luis da Costa Corrêa	Rolando dados, criando história, apr	UFRGS	Dissertação Mestrado	2017	Ensino
Larissa Camacho Carvalho	Jovens leitores D'O Senhor dos An	UFRGS	Dissertação Mestrado	2007	Educação
Gustavo Burckhardt	RPG (Roleplaying games) E PBL (P	UFSC	Dissertação Mestrado	2004	Educação

A tabela acima descreve os trabalhos possíveis de serem encontrados na indexação do google acadêmico. Além disso foram pesquisados sites de indexação como Scielo, todavia sem resultados expressivos. Vale ressaltar que esta lista está composta pelos trabalhos que estavam acessíveis no momento da pesquisa, não podendo acessar trabalhos que existem como referência, mas o texto não está na íntegra. A título de conhecimento foram encontradas 6 teses de doutorado, 49 dissertações de mestrado, 134 artigos e 30 outros itens (que fizeram parte da pesquisa, mas não se configuram dentre os gráficos) que acumulam TCCs, livros e apostilas sobre o tema.

É interessante notar que mesmo que os trabalhos sejam predominantes na área da educação, existem trabalhos expressivos em outras áreas como enfermagem, psicologia, letras, geografia, entre outros. Também vale a pena citar que dentre os presentes trabalhos existem os que são pertinentes ao tema de RPG de mesa e outros são de outros tipos de RPG. Não há nenhum problema em associar RPG analógico com o digital. O único detalhe

é que os trabalhos sobre RPG digital não se encontram no nosso escopo de discussão, sendo usado apenas para estatística.

Ao observar os trabalhos de RPG a primeira crítica possível é que independente do ano que tenha sido publicado o trabalho, aparentemente o RPG é sempre novidade. Os próprios nomes das teses e dissertações apontam para essa realidade, a realidade de uso do RPG apenas como uma ferramenta de aprendizagem, uma técnica, ou algo do gênero. O primeiro contraponto se faz a esses trabalhos, principalmente os que surgiram nos últimos 5 anos. Se o RPG for tratado sempre como novidade, em que momento serão discutidos os seguintes elementos: as raízes dessa linguagem e qual sua funcionalidade? Isto é, qual é a utilidade real dessa linguagem no âmbito acadêmico. O RPG não deve ser tratado apenas como uma técnica que é utilizada para trazer ludicidade; o jogo em suas potencialidades de ensino se desdobra além das nuances da técnica. O RPG envolve cognição, envolve o intrínseco do jogador se envolvendo com uma personagem fictícia e dinâmica. É improvável concluir análise do RPG considerando-o apenas como uma ferramenta, percebemos o RPG como um fenômeno vivo e em constante contato com as diversas mídias do mundo contemporâneo.

O RPG de fato pode ser usado como técnica, sem sombra de dúvida, o ponto que versamos é que se trata de um reducionismo extremo. O RPG em seu núcleo desenvolve uma narrativa interativa com começo, meio e fim. As personagens são protagonistas de suas histórias e lutam, as vezes literalmente, contra seu fatídico destino narrado pelo mestre. Todavia, ao observar através de óculos científicos podemos associar algumas teorias para ampliar a compressão do objeto. Dentre os trabalhos coletados selecionamos a Tese de Paulo Roberto Montanaro (2016) produzida na Universidade Federal de São Carlos; nessa obra o professor versa acerca da “Educação Transmídia: Contribuições acerca da cultura da convergência em processos educacionais” falando desses contatos mais que interfaciais entre as artes com foco em desague no RPG. Essas trocas que acontecem, o processo de gamificação, por exemplo, são focos de discussão no presente trabalho. O ponto que podemos relacionar diretamente é com a obra de Deterding e Zagal (2018) que também trata de Transmídia, enquadrando a dissertação de Montanaro (2016) uma das primeiras a descrever esse fenômeno dessa forma.

Outro trabalho que verificamos necessidade de assimilar ao presente texto é a dissertação de mestrado da enfermeira Amanda Nathale Soares (2013), produzida na Universidade Federal de Minas Gerais, com o título “Role Playing Game (RPG): Elaboração e Avaliação de Estratégia Pedagógica para Formação Crítica e Autônoma do

Enfermeiro”. O presente trabalho possui vários pontos de interesse mutuo com o citado. É interessante descrever que no texto de Soares (2013) existe registro que comprova o conhecimento do campo do RPG e educação, que não está presente em muitos artigos, por exemplo. Essa condição torna os trabalhos mais críticos e completos cientificamente levando em consideração que o pesquisador sabe onde se encontra no espaço –tempo acadêmico. Como já foi dito anteriormente, uma das grandes dificuldades da área que precisa ser combatida é o surgimento de trabalhos com RPG que sejam redundantes no sentido de não haver pesquisa prévia do referencial teórico. Ou seja, trabalhos que não se desenvolvem em condições históricas pertinentes correm o risco de apenas repetir o que já foi dito. Um dos objetivos da implementação de uma epistemologia do complexo é fazer com que o RPG se aproxime ao status de linguagem e não de ferramenta. Soares (2013) demonstra consciência sobre a situação do RPG e educação e ainda cita SCHMIT (2008) que é uma clássica referencia nos estudos brasileiros de RPG, assim como Carlos Klimick, por exemplo.

A Pesquisadora ainda cita Vasques (2008), que posteriormente falaremos sobre, que possui a dissertação com a mesma temática que o presente trabalho. Outro ponto positivo do trabalho de Soares (2013) é que aparentemente aconteceu com os participantes da pesquisa algo recorrente no RPG e Educação, principalmente em escolas, a dificuldade de imersão. Para explicar recorreremos a uma metáfora; imagine que jogar RPG é performático e que tudo que existe performance requer treino e repetição. Se compararmos o RPG a natação podemos notar que dificilmente existem pessoas que nadam bem “naturalmente” ou com o mínimo de auxílio. A maioria das pessoas precisa de muito tempo para aprender, outros tem até medo da agua. Mas os que se dedicam viram nadadores melhores. Geralmente as pessoas não são bem-sucedidas na primeira ou primeiras vezes que jogam RPG, e isso acontece por diversos motivos. Essa dificuldade de imersão é inerente ao jogo, pois a pessoa que provavelmente não está familiarizada com a mecânica. O interessante é que o público mais fácil para essas abordagens é o infantil, que está acostumado com a visualização do virtual pela imaginação. De acordo com Soares (2013, p. 09) “Na análise dos efeitos, observou-se que o jogo dificultou a denominação correta dos percursos formativos pelos alunos, mas contribuiu para o desenvolvimento dos respectivos conceitos [...] Na análise da implantação, verificou-se que o jogo despertou sentimentos ambíguos, que ora indicaram boa aceitação, ora denotaram insatisfação com a estratégia”.

É sempre importante pensar na dificuldade de compreensão da narrativa para com o jogador, até porque no RPG de mesa o objetivo é sempre o lúdico, a diversão. Contudo, ao

permeiar campos mais rígidos dos saberes científicos, o compromisso com a ciência pode prejudicar a elasticidade e ludicidade do jogo, nos fazendo pensar na seguinte questão: será que o RPG cabe na nossa escola? Quando dizemos nossa escola nos referimos a escola brasileira, a clássica, com seus horários, estruturas e recursos limitados. Será que o RPG se restringe a modelos não limitadores de escola? Escolas com tempo dinâmico, espaço modificável e poucos alunos por profissional? Ou é possível fazer com que o RPG e/ou a escola se adeque? Esses questionamentos são iniciais quando tratamos de uma epistemologia que possa se relacionar com esse tipo de realidade volátil.

O trabalho acadêmico que mais se aproxima do presente temático foi escrito por Rafael Carneiro Vasques (2008) na UNESP com o tema “As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na Educação Escolar. É interessante verificar que por mais que aparentemente tenhamos em mãos o mesmo tema a abordagem é diferente, contudo, complementar. O trabalho de Vasques (2008) permeia a história do RPG com a devida profundidade e aliado ao trabalho de Schmit (2008) temos uma boa organização da história do RPG e educação até aquele ano. O texto de Vasques (2008) se propõe a apresentar uma análise do RPG (Role Playing Game) a partir de sua fecundidade enquanto ferramenta didático pedagógica. O texto perpassa pela desmistificação do RPG, como em diversos trabalhos desenvolvidos em lugares que talvez não observassem o RPG com olhos acadêmicos.¹⁷

Ao observar o texto de Vasques (2008) podemos notar uma crítica que cabe até para trabalhos posteriores ao dele. A luz do pensamento de Vasques (2008) corroboramos com a hipótese de que o papel do mestre pode ser categorizado como *pensamento antecipador*, termo de Agnes Heller, já que durante as sessões o mestre precisa desdobrar a linha da narrativa que se apresenta no presente e também premedita as ações mentalmente para que o jogo aconteça no presente de maneira organizada.

É interessante observar que as críticas produzidas por Vasques (2008) são pertinentes a muitos dos artigos que foram pesquisados, e até algumas dissertações, pois auxiliam na visualização do RPG como linguagem autônoma. A questão das potencialidades também é complexa, pois enquanto Vasques (2008) discorre acerca do RPG e seu posicionamento, há necessidade de direcionar a discussão para a existência de potencialidades que versam sobre elementos intrínsecos a estrutura do RPG educacional (EDURPG) seus elementos cognitivos, disciplinares e transdisciplinares, seus limites,

¹⁷ Citamos essa situação devido a equívocos acontecidos no passado que causaram uma espécie de má fama para os jogos de RPG no geral.

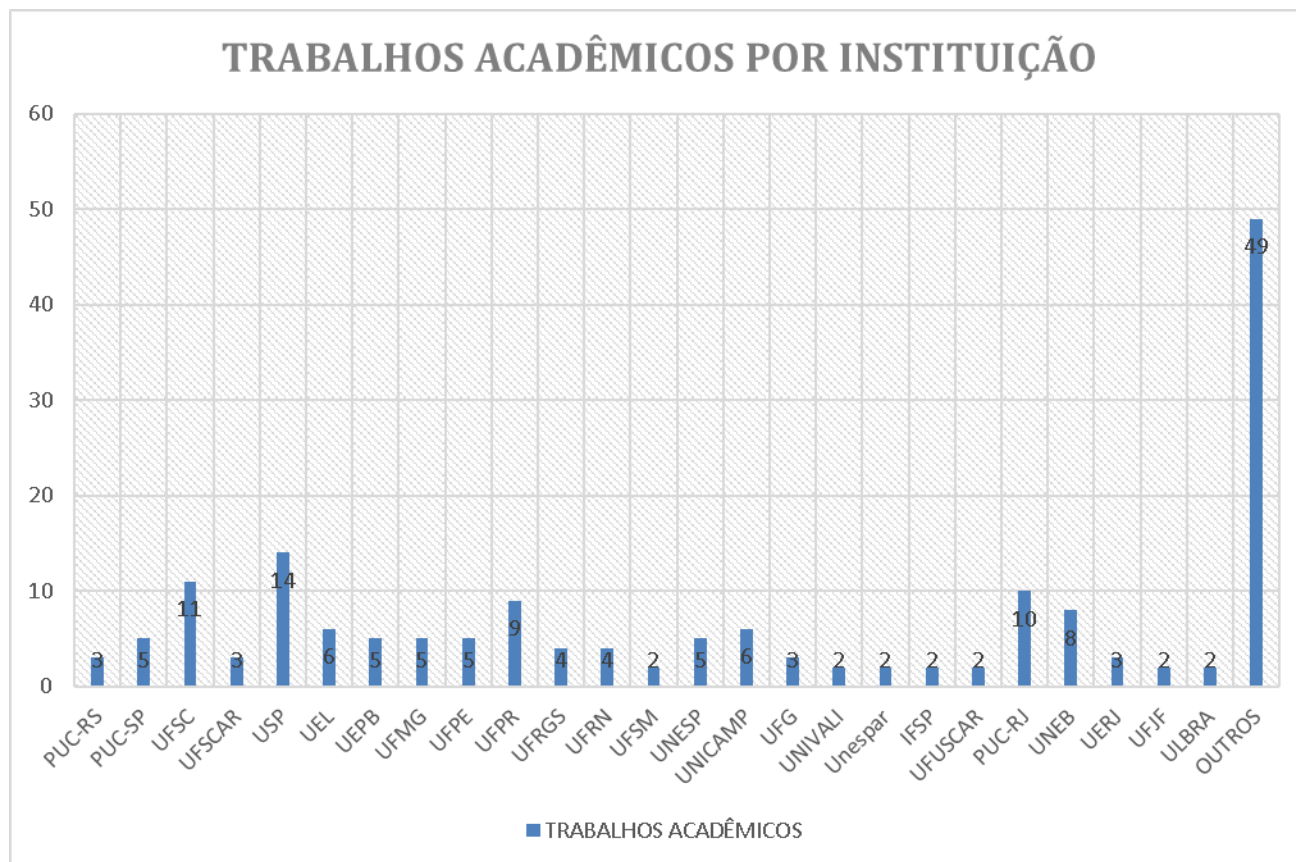
personagens e identidades. Com essas observações podemos nos direcionar a nossa visualização do RPG no campo da educação através da complexidade.

Ao tocar no eixo das ideias de interdisciplinar e complexidade podemos dialogar com Mario Augusto Pires Pool (2017) quando discorre em seu trabalho sobre os “Desafios educacionais criativos associados as práticas docentes”. Duas ideias nos são interessantes, o fato de ser um dos poucos trabalhos que cita observar os efeitos criados pelo fenômeno jogador-professor, que é quando um jogador de RPG, em poder de sua licença para docência, desenvolve ações utilizando RPG. A segunda ideia traz o pensamento de Pombo, Guimarães e Lévy (1994, p. 18) que postulam sobre a necessidade da interdisciplinaridade na produção e na socialização do conhecimento na educação que nos direciona para a busca de “responder à necessidade de superação da visão fragmentada nos processos de produção e socialização do conhecimento”. Pool (2017) também corrobora com Morin (2005) quando propõe uma reforma no pensamento para caminhar para o pensamento complexo, através da interdisciplinar e da transdisciplinar em uma perspectiva globalista e aglutinadora dos conhecimentos que compõe os nós da realidade.

Ainda dialogando com Pool (2017, p. 19) observamos duas premissas propostas por Veiga-Neto (1996) em relação a interdisciplinaridade e currículo escolar que representa a ruptura radical nas formas de significar. Nesse trabalho, anteriormente, já falamos de significação ao tratar da linguística cognitiva e perceber esse novo processo de significação é adentrar intelectivamente no pensar da escola do século atual, uma escola que não mais se fecha para uma concretude, mas uma escola que participa da construção do conhecimento, transformação do sujeito, espaço e tempo. Logo “adotar a interdisciplinaridade não é desconstruir ou descaracterizar o currículo concebido, mas reforça-lo no sentido de propiciar que as inúmeras associações disciplinares e os constantes movimentos do trânsito de informações por diferentes áreas da ciência permitam ao professor e ao estudante a apropriação de espaços do saber ainda não conjugados”. (1996, p.19)

No presente momento partimos para a análise de alguns gráficos que representam alguns recortes acerca das produções acadêmicas sobre RPG e educação disponível na superfície dos indexadores de trabalhos acadêmicos, como Scielo e Google Acadêmico. O propósito da produção e análise dos gráficos se faz presente na necessidade de representar imagicamente algumas informações sobre as produções que estão disponíveis para acesso a partir da pesquisa das palavras chave nos sistemas de indexação. Os gráficos a seguir também nos auxiliam a tecer algumas afirmações acerca da produção acadêmica no Brasil sobre a temática escolhida para o presente trabalho.

Figura 02. Gráfico dos trabalhos acadêmicos por instituição.



O Gráfico acima representa a produção acadêmica em instituições de ensino superior e outras instituições como as do grupo S, por exemplo. No campo nomeado outros incluem-se instituições com produção mínima (1 produção). A partir de dois trabalhos acadêmicos na mesma instituição já categorizamos individualmente para geração do presente gráfico. Como é notável tanto no gráfico quanto na organização das produções acadêmicas no Brasil as regiões sul e sudeste possuem produção acima da média nacional gerando, por exemplo, 14,8% das produções de 2000 a 2019 na USP e 11,6% das produções na UFSC. Também vale a pena ressaltar que em alguns programas de graduação e pós-graduação o objeto aqui pesquisado (RPG) não é minimamente conhecido, dificultando uma possível progressão científica e até alcance de trabalhos semelhantes, podendo gerar o efeito de “recriação da roda” que seria a produção de artigos que buscam inovar através da utilização de jogos analógicos ou outros na educação, mas só se utilizam conhecimentos práticos acerca do RPG sem considerar a produção acadêmica já existente.

Figura 03. Trabalhos acadêmicos por tipo.



O segundo gráfico disposto a seguir representa a produção de trabalhos acadêmicos por “nível”, ou seja, separamos os trabalhos propostos em pós-graduação (teses e dissertações), artigos científicos e outros (onde se enquadram os TCCs, livros, capítulos de livro, apostila, aulas, tutoriais, livros de regra, etc.). Além de mostrar uma condição obviamente natural revelando maior quantidade de artigos proporcionalmente nos mostra que alguns trabalhos conhecidos no meio do RPG e educação não aparecem nas pesquisas filtradas nos indexadores de trabalhos acadêmicos, resultando em uma dificuldade de encontrar alguns textos essenciais para visualização do estado da arte do presente assunto. Logo, vale ressaltar que devemos, além de trabalhar melhor a formação de palavras chave no meio científico precisamos investir na divulgação científica, eventos específicos e congressos que gerem anais para que possamos facilitar a criação dos algoritmos de pesquisa tornando mais precisas as pesquisas bibliográficas e referência acadêmica.

Figura 04. Trabalhos por ano.



No terceiro gráfico organizamos a produção acadêmica de RPG e educação por ano com a finalidade de observar se houve algum ano em que a publicação acerca do tema foi mais expressiva. Através desse questionamento podemos observar que nos anos de 2015 (10%) e 2017 (12%) a produção foi um pouco mais elevada, mas sem motivos aparentes já que ainda não temos eventos de alcance nacional acerca da temática específica para impulsionar as publicações considerando a amostra. É interessante notar que por mais que o presente gráfico inicie no ano 2000 os trabalhos brasileiros datam de 1998 com a produção de Andrea Pavão.

No último gráfico, em anexo, podemos observar a diversidade de áreas que se utilizam do RPG em seus processos geralmente através do ensino de seus componentes. Algumas áreas se demonstram mais propícias para a aplicação da abordagem, mas o gráfico demonstra que todas as disciplinas ainda estão em estágio inicial do uso do RPG em suas abordagens. A grande área da educação é a que dispõe de maior acervo de produção, valendo citar que a maior parte dos artigos também possui forte vínculo com a área.

Por fim dispomos de uma tabela, em anexo, que foi constituída através da Linguística de Corpus, proposta no texto de Berber Sardinha. O objetivo da construção da tabela é demonstrar via

estatística as palavras presentes nos títulos dos trabalhos acadêmicos com a finalidade de auxiliar na visualização das mais comuns abordagens através da simples visualização do título.

SEÇÃO II: RPG NA PERSPECTIVA DA EDUCAÇÃO

O RPG COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

EMARANHADO COMPLEXO: **O que é a complexidade?**

A complexidade não se desdobra apenas no meio quantitativo, mas compreende também “incertezas, indeterminações, fenômenos aleatórios. A complexidade num sentido tem sempre contato com o acaso” (MORIN, 1991, p. 43), e cabe ressaltar que não devemos confundir complexidade com completude: um dos axiomas da complexidade é a impossibilidade, mesmo em teoria, de uma onisciência. Ele faz suas as palavras de Adorno de que “a totalidade não é a verdade” (MORIN, 1991, p. 9). Nesse sentido, os estudos do RPG não podem caminhar na direção simplificadora e reducionista de uma ou outra área; há a necessidade de uma visão que incorpore os diversos ‘universos’ que tocam a superfície do objeto.

Pensemos em uma epistemologia que considere as diversas possibilidades, além de incorporar novas ideias para melhor compreensão do objeto, na qual desdobram-se os princípios da complexidade, e faremos a correspondência entre a teoria da complexidade e observações recentes acerca dos aspectos teóricos do RPG, isto é, compreendendo o RPG como um sistema aberto, denota uma operação em relação de desequilíbrio, nas quais suas “estruturas permanecem as mesmas, embora os constituintes sejam mutáveis” (Morin, 1991). Nesse sentido, pensamos que o RPG desfruta de uma condição complexa que opera no desequilíbrio e no contato interfacial com outros fenômenos.

Ainda há de se considerar a visão do RPG através dos três princípios da complexidade: 1. Princípio Dialógico - permite-nos manter a dualidade no seio da unidade. Associa dois termos ao mesmo tempo complementares e antagônicos; (MORIN, 1991, p. 89) termos que podem ser compreendidos como mestre e jogador em sua intrínseca criação narrativa coletiva em que se antagonizam em suas funções de jogo, nesse sentido visualiza-se a forma como se constrói sentido no RPG. 2. Princípio da Recursão Organizacional: um processo recursivo é um processo que os produtos e os efeitos são ao mesmo tempo causas e produtores daquilo que os produziu; (MORIN, 1991, p. 89) observado claramente nas consequências causadas pelo entrelaçamento das narrativas criando um novo momento a cada acontecimento preso em sua recursividade tradicional da narrativa. 3. Princípio Hologramático: Não apenas a parte está no todo, mas o todo está na parte; (MORIN, 1991, p. 90) observável a todo momento no RPG onde os fazeres estão todos intrinsecamente vinculados as regras ditas e não ditas que configuram a imagem do mundo jogo.

RPG complexidade e interfaces

Ao pensar no RPG a nível acadêmico iniciamos a executar racionalizações com a finalidade de visualizar o RPG na ciência. Nesse prisma verifica-se a necessidade de identificar os diversos contatos interfaciais do RPG para sua construção enquanto linguagem e/ou fenômeno. A luz da epistemologia da complexidade, proposta por Edgar Morin, entendemos que ao caminhar para a especialização extrema, o objeto se encontra fragmentado e os conhecimentos não mais fazem parte do real. Nas palavras de Morin (2007, p.4) os modos simplificadores de conhecimento mutilam mais do que exprimem as realidades ou os fenômenos de que tratam, torna-se evidente que eles produzem mais cegueira do que elucidação. Ainda nas palavras de Morin “trata-se de exercer um pensamento capaz de lidar com o real, de com ele dialogar e negociar”. Na caminhada de descrever esse pensar pós-moderno podemos entender a estrutura como um rizoma assim como proposto por Gilles Deleuze e Felix Guattari (1997) apud Damião Rocha (2009) buscando não só a inter-relação entre conceitos, mas também a expansão “descontrolada” de um rizoma, com suas ramificações singulares, nos auxilia a observar o real em seu acontecimento, em seus movimentos.

Vale ainda, na busca da reflexão intelectual, refletir acerca dos alicerces da complexidade antes de sua sucinta relação com o objeto da presente pesquisa. Devemos nos afastar da ilusão que os discursos geram, ao se tratar da complexidade. De acordo com Morin (2007, p. 4) o pensamento complexo não vem com a eliminação da simplicidade, ao contrário disso, nas lacunas apresentadas pelo pensamento simplificador age a complexidade em uma integração das interfaces do real recusando as consequências mutiladoras, redutoras, unidimensionais e finalmente ofuscantes de uma simplificação que se considera reflexo do que há de real na realidade. A dificuldade do pensamento complexo é que ele deve enfrentar o emaranhado, nas palavras de Morin (2007, p. 14) “ (o jogo infinito das inter-retroações), a solidariedade dos fenômenos entre eles, a bruma, a incerteza, a contradição. ” O nome emaranhado, que intitula um dos trechos do presente trabalho representa em sua imagética o pensar complexo acerca de um fenômeno, como num emaranhado de fios que tem sua forma/formação específicas como estrutura própria. Nessa visão “o pensar complexo situa-nos num espaço metodológico no qual separar e distinguir nunca e cortar; e unir, e conjugar nunca e totalizar, mas sim pensar a globalidade junto com a retroatividade e a recursividade entre o global e o parcial” (MAGALHÃES; ROCHA, 2009, p.5).

Não apenas em uma organização própria, mas em sua intrínseca forma ao observar o objeto RPG através do prisma do complexo podemos descreve-lo na dialogia com o conceito de sistema aberto proposto por Morin (2007, p. 20-22) desvelando a característica do *steady state* podendo ser nomeado também de uma espécie de desequilíbrio alimentador permitindo que o sistema se mantenha em equilíbrio através do seu constante desequilíbrio. O RPG esta historicamente relacionado a outras interfaces, analógicas e digitais, sociais, culturais, geográficas e até acadêmicas; tendo em vista isso podemos perceber que não mais podemos observar o RPG através de um prisma monoconceitual, e sim em uma perspectiva multifocal, transmediática que propicie a realidade do objeto. Se o RPG não possuísse tal característica muito provavelmente seria um objeto imutável e com formas fechadas e pré-definidas. Podemos dizer que é um sistema autotélico que se desdobra em si mesmo mas possui contatos interfaciais com outras artes, além de poder criar novos contatos. Além disso possui um forte grau de auto-referecibilidade que ocorre “quando um discurso, um texto, um processo de signos, de certo modo, com maior ou menor intensidade, refere-se a si mesmo em vez de se referir a algo fora da mensagem transmitida” (SANTAELLA, 2007, p.430). Não que o RPG não seja autossuficiente, mas a partir do momento em que está acontecendo ele se desdobra em seu universo, recriando através da narrativa um mundo que se difere do real, que se faz na performance de quem joga.

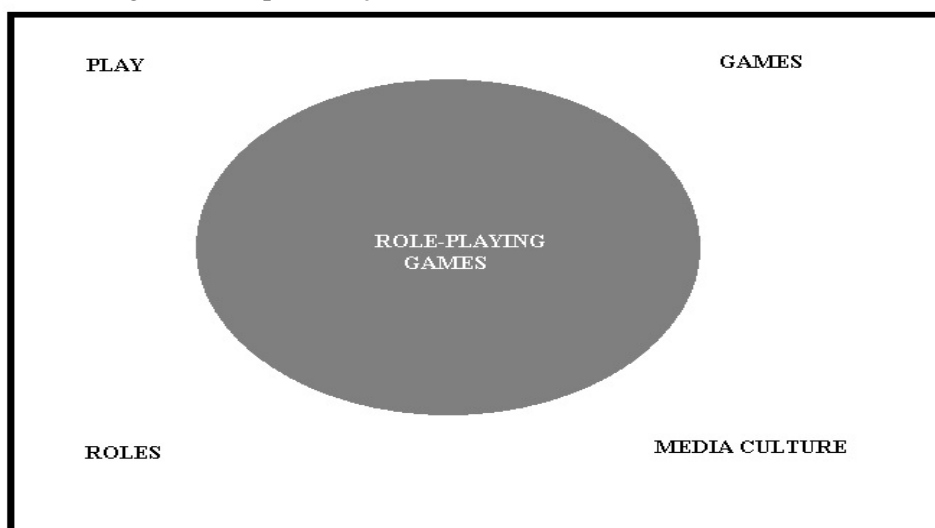
Todavia é importante ressaltar que até/principalmente no RPG existe a regra de ouro que nos é conveniente para arcar com decisões vindas do instinto e da mente, e não das regras, distanciando-nos de uma pseudo obrigatoriedade com uma verdade prescrita. O RPG não é um objeto estacionário, ele está em movimento orgânico, aberto e reage, através de seus praticantes com o ecossistema nomeado mundo. Nessa perspectiva buscamos um pensamento que, a luz de Magalhães e Rocha (2009, p.5), seja um pensar em movimento seguindo a lógica do pensamento que é um “processo dinâmico de construção”.

Com essas reflexões podemos nos direcionar ao trabalho de percepção do objeto através da epistemologia proposta na qual o RPG é compreendido através do contato de suas diversas interfaces de forma orgânica, auto-organizada e multidimensional. De acordo com essa visão dialogamos com Deterding and Zagal (2018) na proposição feita na obra *Role-Playing Game Studies – A Transmedia Approach* em que iniciamos a observação do RPG através de suas interfaces básicas e avançamos em sua identificação através do reconhecimento e do contato de suas características basilares. De acordo com os teóricos

RPGs sit at the intersection of four phenomena – roles, play, games and media culture. They take a fundamental form of play – make-believe- and a fundamental aspect of social reality and identity – roles – and give them the structured form of a game. They arose from and sit at the heart of much of contemporary fandom, “geek”, and, increasingly, mainstream media culture. To understand RPGs, their forms, origins, and social place, it is useful to examine them through the lens of these four phenomena in turn. (DETERDING, Sebastian; ZAGAL, José. 2018, p.2)

Esses quatro fenômenos (Figura 06) constituem o RPG enquanto um novo fenômeno a ser observado. Através do *play*, *roles*, *games*, e *media culture* se prescreve o RPG. A figura abaixo representa graficamente esses elementos. Não faremos descrição exhaustiva dos termos aqui presentes, mas vale a pena dialogar com os autores acerca das percepções sobre os mesmos, principalmente dos três primeiros.

Figura 05. Representações dos fenômenos iniciais do RPG



Fonte: **Transmedia** Foundations [Sebastian **Deterding**, José **Zagal**] (2018)

Costumeiramente, ao dialogar academicamente com o RPG, os acadêmicos relacionam o ato de jogar as descrições do *homo ludens* como descrito nos momentos iniciais do presente trabalho. Todavia, além dessa percepção antropológica, através do pensamento complexo podemos associar outras ideias ao mesmo objeto sem causar ambiguidade, trazendo sua complexidade própria para a discussão. Deterding e Zagal (2018) também concordam que “RPGs involve *play*. Play is a behavior universally found across all human cultures and in many animal species,” mas é interessante frisar o pensamento seguinte “Instead, play is performed voluntarily, intrinsically motivated, and autotelic, that is, performed “for its own sake.” Play is facilitated by a “relaxed” field or familiar surroundings and others, with no immediate pressing threats or stressors”

(BURGHARDT, 2005, p. 68-82; PELLEGRINI, 2009, p. 8-20).¹⁸

Através do pensamento anterior, vale refletir acerca do que acontece em sala de aula. Muito se fala sobre o lúdico presente na educação, principalmente nos níveis primários; contudo, ao adentrar nos níveis fundamental, médio e superior, essa característica lúdica vem com o mesmo viés que a educação, de forma ambígua, tomando para si a característica do compulsório. De acordo com Deterding e Zagal (2018), o jogo acontece em um ambiente de relaxamento, ele é voluntário; afinal, trata-se de um momento de divertimento do sujeito. Todavia, ao propor jogos em sala de aula, por mais que consigamos um bom contato com o aluno, não conseguimos afastar os papéis que já se consolidaram na escola contemporânea, o da obrigatoriedade da participação. Uma educação mercantilizada e pautada no erro e acerto, não condiz com o proposto acima. Faz-se necessária a reflexão para que aconteça o RPG de forma propedêutica é preciso vencer essas barreiras do compulsório para que retornemos a um ambiente de facilitação voluntária e relaxada das atividades lúdicas e intelectivas.

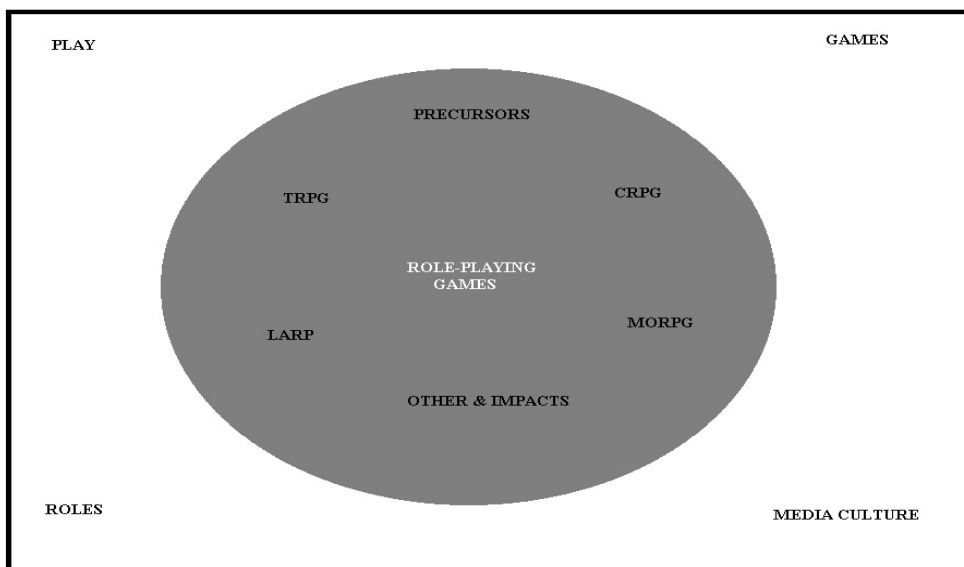
Uma das partes mais fascinantes e menos comuns do diálogo com outras áreas do lúdico e da educação é o *role*; a então nomeada de representação ou interpretação de papéis é parte fundamental do RPG. Esse fenômeno acontece durante a nossa vida inteira, constitui nossa psique, nossa personalidade e guia os fenômenos sociais. Por mais estranho que possa parecer para um jogador de primeira viagem, a interpretação de papéis é comum para o sujeito humano, que pode se “vestir” de qualquer profissão, por exemplo, para exercer automaticamente um papel. Um médico de jaleco a espera de um paciente, um garçom ao interromper uma conversa para questionar sobre os desejos de um cliente ou até mesmo um vendedor de porta em porta estão representando seus papéis. E é nesse mérito que se constrói o RPG, no emaranhado de fenômenos permeados pelo jogar em sua característica intrínseca na sociedade, a representação de papéis, o jogo em si e a cultura de mídia que vincula cultural e temporalmente as pessoas ao redor do mundo.

A mídia, em sua pertinência no presente texto, nos auxilia a perceber cada peculiaridade causada por tempo e espaço no RPG. Vale ressaltar que, por mais que falemos quase que exclusivamente do RPG de mesa, a presente discussão se torna válida para todas as outras modalidades de RPGs que estão intrínsecas no pensar complexo do

¹⁸ Os RPGs envolvem brincadeiras. A brincadeira é um comportamento universalmente encontrado em todas as culturas humanas e em muitas espécies animais”, mas é interessante o seguinte: “Em vez disso, a brincadeira é realizada de forma voluntária, motivada intrinsecamente e autotérmica, ou seja, executada “por si só. saque”. O jogo é facilitado por um campo “relaxado” ou um ambiente familiar e outros, sem pressões ou estressores imediatos.

presente trabalho. A imagem abaixo (figura 07) representa o TRPG no mesmo nível interfacial dos precursores, dos RPG de computador, entre outros.

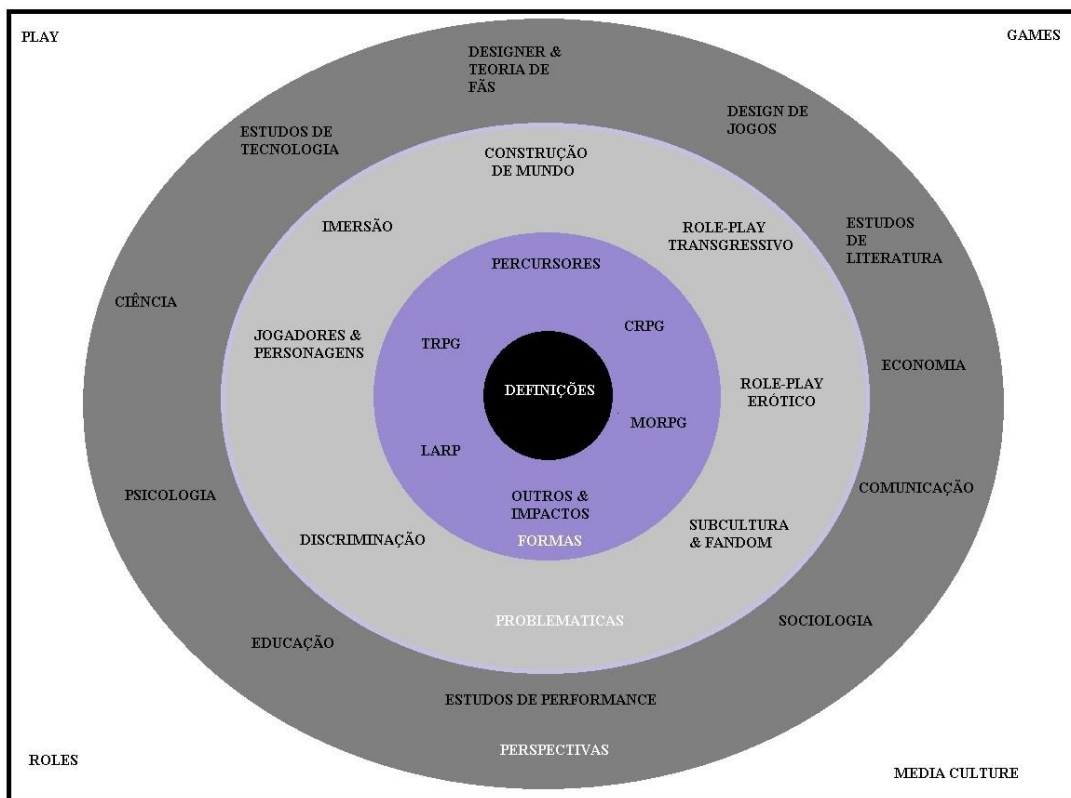
Figura 06. Representação das formas do RPG



Fonte: **Transmedia** Foundations [Sebastian **Deterding**, José **Zagal**] (2018)

Como não convém ao presente trabalho apenas a repetição categórica dos elementos presentes na obra de Deterding e Zagal (2018) valer-nos-emos de uma última imagem que representa o emaranhado complexo (Figura 08) que compõe os estudos de RPG no presente momento, academicamente falando. Nessa imagem podemos verificar as definições, formas, assuntos e perspectivas presentes no RPG, sendo a educação nesse momento apenas uma das perspectivas utilizadas para a observação desse vasto prisma. Ressalta-se novamente a necessidade da abordagem epistemológica da complexidade para que as diversas áreas no toque interfacial façam valer sua representatividade; melhor dizendo, mesmo que a perspectiva escolhida seja a da educação, faz-se necessário o entendimento das diversas outras áreas para a composição mais aproximada do real para o fenômeno do RPG.

Figura 07. Representação total das interfaces do RPG



Fonte: **Transmedia** Foundations [Sebastian **Deterding**, José **Zagal**] (2018) (tradução própria)

AS POTENCIALIDADES

Por fim, mas em máxima importância, chegamos as reflexões finais do presente trabalho. Identificamos após as reflexões anteriores seis potencialidades teóricas do RPG da perspectiva da educação que podemos nos utilizar para programar aulas narrativas e/ou pensamentos teóricos acerca do objeto, valendo lembrar que ao utilizar a palavra programar torna-se clara a inter-relação entre os jogos analógicos e as tecnologias educacionais; identificamos as tecnologias humanas aqui descritas como as novas maneiras de pensar e conviver (LEVY, 1994 apud ROCHA, 2018) auxiliado a humanidade em seu desenvolvimento potencial.

São elas as potencialidades: 1- cognitiva, que se relaciona com as teorias da linguística cognitiva, abrangendo não só a língua/linguagem em si, mas todas as interfaces relacionadas com a temática; 2- Relacional, que trata da mediação e cooperação existente

no RPG e educação; 3- Estrutural, que descreve a estrutura da linguagem RPG (TRPG); 4- Conhecimento, que trata não só da aplicabilidade do conhecimento científico no RPG como do conhecimento não científico e de outras fontes de informação, assim como o relacionar desses conhecimentos entre si nos seus contatos dentro da linguagem RPG; 5- Transdisciplinaridade, que retém em si as potencialidades curriculares do RPG; 6- Identidades e Personagens, trata não só da construção da personagem como dos contatos culturais e da psique do jogador para a personagem e vice-versa.

Potencialidade Cognitiva

Nossa reflexão acerca da presente potencialidade se dá com base em pressupostos e conceitos desenvolvidos no âmbito da Linguística Cognitiva (LC). No interior dessa disciplina, foram desenvolvidas teorias que definem as culturas como padrões cognitivos, simbólicos e sociais, elaborados sócio-historicamente. Para os adeptos da LC, as culturas são formas de construir significados do mundo, que são construídos no andar dos grupos sociais pelo mundo, ou seja, na experiência de grupos sociais em relação ao meio em que vivem. Esses padrões são sempre reatualizados no tempo e variam dependendo das condições sociais e ambientais, gerando a diversidade de culturas, de possibilidades de construir justificativas para a existência do mundo (cf. CREPALDE, 2014).

Acreditamos que essa reflexão seja importante para analisarmos o presente objeto e refletirmos sobre as possibilidades de construção de sentido que se apresentam no jogo, como culturas diferentes, ou seja, padrões diferentes. Acreditamos ainda que essas reflexões possam ajudar a refletir sobre a importância do uso do RPG como estratégia didática e sobre as diferentes maneiras de construir significado no interior das escolas, das salas de aula, pois esse trabalho, além de pensar o processo de significação, quer atrelá-lo ao processo de ensino-aprendizagem.

Nessa linha de raciocínio, pensamos a cognição como o resultante da relação do homem ambiente, mas também como mediadora dessa relação. Essas considerações são de fundamental importância para se refletir sobre questões pertinentes à construção de sentido, significação, no cotidiano escolar e literário.

No âmbito da LC, o conceito de base é o de *embodiment* (corporificação) e tendo em vista essa perspectiva teórica, iniciamos a reflexão dialogando com Raymond W. Gibbs (2005) acerca desse conceito. Para o autor, o ser humano se relaciona com seu meio social, e nessa relação entre corpo e meio ambiente, são elaborados os padrões cognitivos, as

maneiras de pensar de ser, de se organizar, etc. Por isso que a cognição é pensada como da “ordem do corpo”, e não somente algo da mente. A mente no contexto da LC é uma construção sócio-histórica, assim como são as línguas, as matemáticas, as lógicas, etc. É nesse relacionar-se com o mundo nessa fricção (CREPALDE, 2014) que surgem os processos de significação.

Para compreender essa relação que chamamos de fricção, podemos recorrer à fala de Gibbs (2005, p. 14, tradução minha¹⁹) dizendo que “[...] quando alguém soca meu nariz, eu, Raymond W. Gibbs Jr, e não outra pessoa, sente a dor”. Logo, pensando nisso, somos capazes de compreender o que quer dizer a questão da ordem do corpo. Além disso, podemos observar como as culturas se diferenciam enquanto formas de construir sentido. Para os gregos antigos, por exemplo, o ensino pautado pelos Trabalhos de Hércules era uma forma de construir um ser humano de excelência, um homem obra de arte, ético e criador.

Todos esses exemplos nos servem para perceber a perspectiva humana, a luz da LC, e como eles se desenvolvem em seu processo de significação. Cientes da relação da cognição e significação, buscamos compreender a Metáfora, dentro do processo de significação, com base no pensamento de Kövecses (2010).

Para ele, a metáfora é compreendida como “o ato de compreender um domínio conceitual nos termos de outro domínio” (KÖVECSES, 2010, p. 04, tradução minha²⁰). Frisa-se que metáfora não é figura de linguagem, e sim um modelo cognitivo baseado na associação de propriedade entre elementos diferentes. Por exemplo, falar que o “Amor é uma Guerra” torna o significado de Amor próximo ao de guerra, transportando características, construindo novo sentido. Esse ato de compreender o mundo através de outros caracteres faz parte do cotidiano humano. Pensando nas formas de raciocínio, podemos dizer que o que tanto chamamos de Razão quanto o que chamamos de Imaginação se apropria do processo de significação metafórico para compreender o mundo, sendo que podemos pensar na cosmogonia do mundo, através do conhecimento mitológico e também da forma científica. Uma das diferenças dentre essa dicotomia é a questão do Concreto x Abstrato. Uma das funções da metáfora está no ato de tornar o Abstrato mais Concreto, e o oposto também.

Continuando a pensar na metáfora, ainda segundo Kövecses (2010, p. 11) discorre sobre a importância da mesma, retomando o mito de Édipo, herói da tragédia grega, que ao

¹⁹ Original em inglês: “When someone punches my nose, I, Raymond W. Gibbs, Jr, and not someone else, experience pain”.

²⁰ Original em inglês: “metaphor is defined as understanding one conceptual domain in terms of another conceptual domain”.

se confrontar com a Esfinge, utiliza-se da sua experiência com a metáfora para salvar sua vida. Contudo, o conhecimento sobre a metáfora não é algo de difícil acesso, já que se trata de uma abstração através da significação do mundo. Logo, através desse pensar, podemos identificar as relações metafóricas na construção de sentido no decorrer de nossa vida.

Nos valendo dos conceitos propostos anteriormente por Kövecses (2010), Gibbs e Crepalde (2014?) nos deparamos com o RPG em sua narrativa. O presente objeto em seu diálogo complexo compõe sempre pelo menos duas visões de mundo agindo em uma narrativa *off game* e uma visão de mundo *in game* que se depara com as escolhas a fazer em seu dia-a-dia, em sua vida, que são as próprias linhas da narrativa do mestre da história. Identificando como potencialidade cognitiva estamos convergindo em uma observação do enriquecimento da cognição dos participantes através das sequenciais performances desenvolvidas nas sessões de RPG. Com isso acontecem, através da imersão, novas experiências de vida, novas histórias que podem ser tanto descaracterizadas de sua veracidade como uma obra catedrática de literatura, ou uma personagem de filme. Mas ainda há a diferença principal, a da vivência através da narrativa; a depender da forma que o sujeito assimila os acontecimentos durante as sessões de jogo, há a possibilidade de desenvolvimento cognitivo e com essa possibilidade, na perspectiva educacional, insurge a possibilidade de planejamento para mediar novas oportunidades de enriquecimento cognitivo.

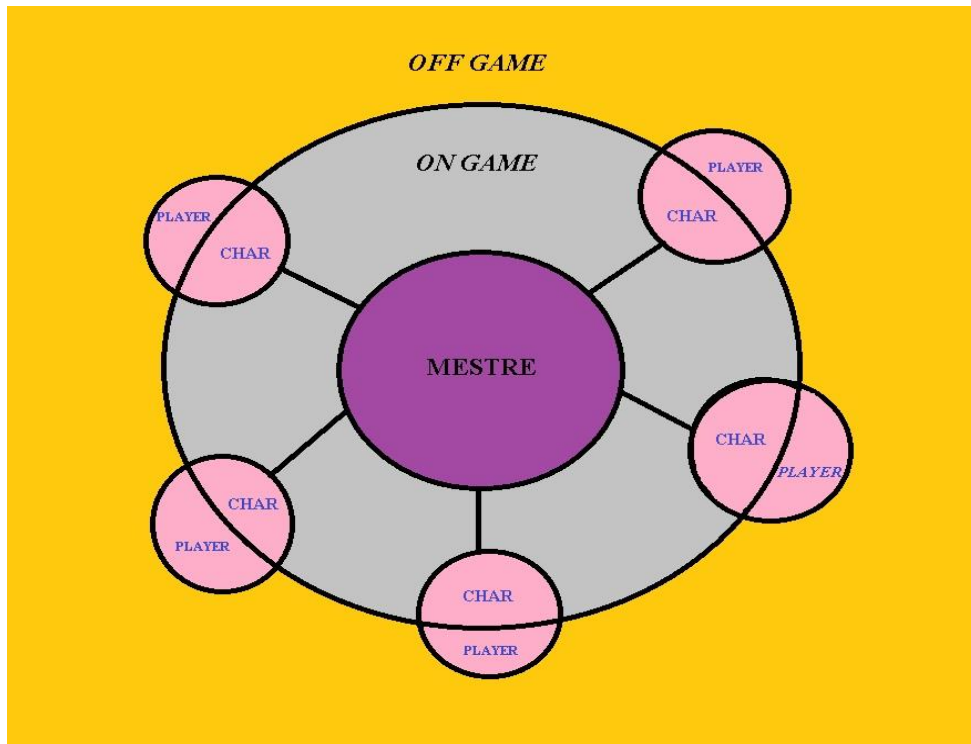
Potencialidade Relacional

Dentro da potencialidade relacional encontram-se não só valores subjetivos de relacionamento interpessoal como amizade e contato social como engloba a mediação em sala de aula, nas práticas do EduRPG. A percepção dessa potencialidade refaz o caminho de Vygostky (1987) e também da linguística cognitiva descrita anteriormente; considerando a habilidade humana cognitiva de comunicação como parte do processo sócio-cultural as ações dos jogadores de RPG dentro e fora do jogo causam contundentes modificações de paradigma. Logo, através da linguagem, mediadora por excelência, há uma construção de sentido continua nos jogos que se perfaz através da narrativa.

Além dessa característica vale a pena ilustrar graficamente (Figura 09) os contatos mediados em jogo para que se compreenda a potencialidade em sua plena capacidade. Como mostra a imagem abaixo, durante as sessões de RPG há uma mediação contínua entre os jogadores e mestre não só no que se refere ao jogo, mas a todo o contexto, já que

o jogo acontece em situação livre, não compulsória e descontraída. Além da mediação multidirecional sobre o jogo, todos os participantes contribuem através da linguagem em uma narrativa, dentro e fora de jogo, com suas visões de mundo que podem causar diversos impactos nos membros da sessão.

Figura 08. Representação da mediação dentro e fora de jogo



Fonte: Produção própria.

Potencialidade Estrutural

A Potencialidade Estrutural se resume na estrutura básica do RPG, aqui representada pelo RPG de mesa. É importante reconhecer os elementos básicos, mesmo que hoje em dia já existam diversos títulos que não se utilizem exatamente dessas mesmas mecânicas, mas que não convém elaborar leituras específicas para cada caso de mecânica divergente. Para concretizar as sessões de jogo os participantes se reúnem presencial ou virtualmente (considerando possibilidade de vídeo conferência) para narrar/participar da história a ser jogada. Os jogadores, então têm por obrigação vivenciar, através da narrativa as ações de seus personagens, de criação própria ou não, considerando existir possibilidade de interpretar personagens pré-elaborados.

Mesmo nas situações de videoconferência, no RPG, as pessoas se encontram em local e hora específicos para jogar um devido “Sistema” de RPG escolhido e aceito por

todas as partes; compreendemos por Sistemas as diversas manifestações, ou melhor, formas de jogar RPG, a exemplo dos sistemas: *Storyteller*, *D&D*, *Tormenta*, *3D&T*. O Sistema é necessário para determinar a formatação dos jogos de RPG, pois, segundo Johan Huizinga (1971), os jogos possuem regras a serem seguidas para que haja o evento (jogo).

Dentre os elementos do RPG, além do Sistema, estão o Mestre e Jogador enquanto elementos cinestésicos. O Mestre, também chamado de Narrador, possui a função de mediar o contato entre as regras do jogo e a diversão dos jogadores. Ele é um jogador como os demais, responsável por estudar e projetar a narrativa a ser jogada. Não que ele não se divirta, mas na sua visão, a história se passa de forma diferenciada. Destes nomes surgem as expressões “narrar” ou “mestrar” RPG”, recorrentes neste meio.

O próximo elemento a ser apresentado é o Jogador/Personagem, sujeito que age “contra” as narrativas do RPG. O jogo inicial, projetado pelo Mestre, apresenta desafios a serem vencidos pelo Jogador, o qual não pode adentrar na narrativa fisicamente, e acaba necessitando de um corpo narrativo para concluir seus objetivos. Daí surge a necessidade de criação das personagens nos jogos de interpretação. Essas Personagens do diálogo permitem que o Jogador vivencie a história proposta dentro da narrativa, porém a construção da personagem é mediada pelo Mestre, de modo que haja relação com o cenário proposto. De modo simplificado, o Jogador age no ambiente externo do jogo (*Off game*) e a Personagem no ambiente interno (*On game*).

Dominar a Potencialidade Estrutural significa poder utiliza-la como uma boa ferramenta em sala de aula. É de extrema importância conhecer as mecânicas do RPG quanto linguagem para que aconteça a real incorporação dos objetivos pertinentes ao processo de ensino-aprendizagem através da presente ferramenta. Em poucas palavras, não adianta ensinar atividades “diferenciadas” utilizando o RPG se o docente não é minimamente versado na linguagem do RPG, ou seja, quanto mais competência houver nessa potencialidade, mais complexas, provavelmente, poderão ser as propostas desenvolvidas.

Potencialidade do Conhecimento

Ao pensar na presente potencialidade vemos certa periculosidade ao tratar os conhecimentos. Imaginando que os jogos não são diretamente compromissados com a ciência em si, como partilhar ao mesmo tempo a ficção e o conhecimento científico. Talvez essa seja a mais complexa potencialidade, pois requer de todos os participantes um

extremo discernimento. Lembro-me de um caso empírico que pode auxiliar na compreensão dessa complexidade; quando ministrava extensão em uma região quilombola em Dourados-MS, a Picadinha utilizei as narrativas do Sítio do Pica-pau amarelo, de Monteiro Lobato, na época um exemplar dos 12 trabalhos de Hércules. Ao “confrontar” os participantes com a narrativa da mitologia grega, dentro da narrativa, os participantes questionavam sobre os deuses, comentando: “mas professor, só existe um Deus né? Esses aí não existem né?”.

Como reagir aos sujeitos e suas narrativas? Seus conhecimentos? Suas verdades? Principalmente verdades que não fazem parte do domínio científico? É exatamente disso que trata a presente potencialidade. Tratar o real através da ficção e até a própria ficção através do RPG pode ser a tarefa mais complexa das aplicações do RPG na educação tendo em vista precisar de extremo detalhismo e cuidado para não causar confusão mental em participantes desavisados ou até despreparados. As salas de aula não possuem, subjetivamente, um nivelamento real. O que existe são pessoas em suas atuais capacidades buscando essa possível evolução. Ao propor uma atividade com RPG o docente precisa estar ciente do local em que se encontram os alunos, e onde ele mesmo se encontra, pois é uma posição de poder elevada, a de professor, podendo causar confusões com simples narrativas. Aqui se faz presente uma das maiores complexidades, retomando as palavras de Adilson Crepalde (ANO) “Ninguém é ‘tudologo’”, aqui é o momento de o narrador potencializar seu conhecimento em diversos níveis e assuntos. Não que seja questão de obrigação, mas a epistemologia proposta também nos direciona a uma espécie de rizoma do conhecimento, isto é, uma expansão não organizada das informações. Como as discussões do presente trabalho não se resumem a si mesma, estimulando a percepção do holograma do objeto, retomamos a ideia de *conhecimento* pertinente de Morin (ANO) para nos direcionar para a discussão da transdisciplinaridade.

Potencialidade da Transdisciplinaridade

Retomando a discussão anterior sobre conhecimento pertinente nos referimos a um conhecimento que não mutila, não simplifica o objeto. No RPG há essa representação já que precisamos narrar às histórias em um momento de ficção, há uma facilitação para que os conhecimentos se toquem mais do que nas interfaces. “É necessário dizer que não é a quantidade de informações, nem a sofisticação em Matemática que podem dar sozinhas um conhecimento pertinente, é mais a capacidade de colocar o conhecimento no contexto”

(MORIN, 1995).

Seguindo esse raciocínio, portanto, o ensino através das disciplinas se encontra simplificador impedindo a capacidade de contextualização, de associação, vinculada a criatividade, sendo essa capacidade a que o ensino enseja alcançar, a capacidade de ligar as partes ao todo e o todo às partes. Além disso, a capacidade humana em seus caminhos subjetivos também se compõe por sentimentos, a transdisciplinar aqui se direciona também a condição humana e identidade cultural, já que a nossa proposta reflete a encenação dos nossos personagens também, a nossa representação de cultura num íntimo de autoconhecimento e conhecimento de mundo, é nesse emaranhado complexo que nos encontramos.

Maffesoli (1998, p.50) ao corroborar com Morin nos aponta para uma ecologia do espírito ao defender que é necessário um pensamento “audacioso que seja capaz de ultrapassar os limites do racionalismo moderno e, ao mesmo tempo, de compreender os processos de interação, de mestiçagem, de interdependência que estão em ação nas sociedades complexas”. Para a concretização da transdisciplinaridade na complexidade é necessário um olhar orgânico e empático para com a condição planetária e o conhecimento vinculado ao real, não fragmentado. A proposta de discutir o RPG através desse paradigma é desenvolver condições para que o RPG juntamente aos pensares da educação possam chegar a condição proposta por Morin, considerando a complexidade, a transdisciplinaridade e afins.

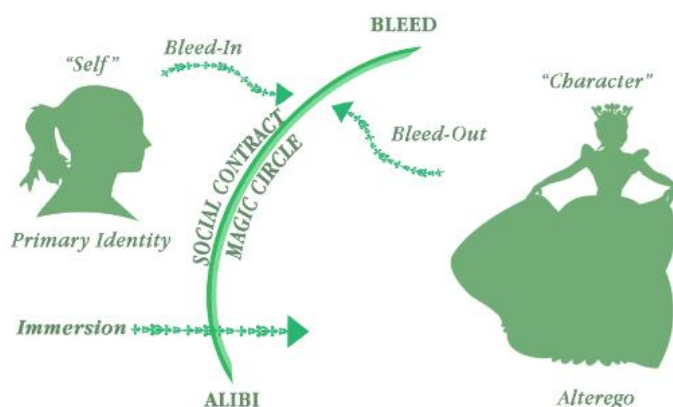
Potencialidade das Identidades e Personagens

Como dito anteriormente o RPG como ferramenta de ensino-aprendizagem se perfaz em uma abordagem interativa que busca, por vias da oralidade, valorizar a identidade do sujeito, da encenação de seus personagens, individualmente ou em grupo, atribuindo valores históricos, hábitos e atitudes de certos cotidianos. Esses personagens não são estritamente presos a essa ficção, já que entrelaçados via cognição possuem ação, possuem força própria e se desvelam no mundo através da performance do sujeito jogador. Ao refletir sobre isso experimentamos a imersão causada pelo RPG, já que os jogadores não são espectadores de um jogo/texto; eles incorporam seus personagens. Algumas pontuações são necessárias para compreender esse fenômeno nessa última potencialidade; corroborando com Bowman (2017) visualizamos a duplicação estética que permite ao jogador, através de uma consciência fragmentada, experimentar simultaneamente sua subjetividade e a do personagem, através de uma interação via “círculo mágico” “em que os jogadores temporariamente fingem acreditar nas regras de uma realidade ficcional,

abandonando aquelas do mundo ordinário” (SALEN, ZIMMERMAN, 2004 apud BOWMAN, 2017, p. 142).

O ato de assumir uma identidade de personagem propicia ao jogador uma sensação de *álibi*, o que significa que ele não seja totalmente responsável pelas ações que seu personagem pratica. Entretanto, às vezes os jogadores experimentam *Bleed*, quando as emoções, pensamentos, relações, e estados físicos passam do jogador ao personagem e vice-versa, a despeito do *álibi* (MONTOLA, 2010; BOWMAN, 2013, 2015a).

Figura 09. Representação do processo de *bleed* por Bowman 2017



Fonte: BOWMAN, Sarah Lynne. *Imaginação Ativa, individuação e narrativas de role-playing. Metodologias para análise de narrativas midiáticas: Reflexões sobre teoria e práxis.*

Através desse processo de *bleeding* podemos evidenciar as afirmações anteriores quanto a pertinência da cognição em relação aos jogadores e personagens. As decisões tomadas as histórias contadas, não que deixem de ser apenas histórias, mas a linguagem, a imersão, possibilitam o transporte das situações através do ‘vidro’ (*álibi*). Isso sugere um cuidado para com a narrativa assim como no teatro também cultivamos essa atenção, já que lidamos com emoções, mesmo que simuladas, cada pessoa é única em si, podendo se sensibilizar e se transformar, até porque quantas vezes mestres de RPG já viram seus jogadores ficarem emotivos por situações dentro da mesa de RPG? A questão não se trata do jogo ser perigoso, mas sim da forma que o sujeito interage com o conteúdo em questão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após refletir através a partir de abordagens qualitativas, percebendo sobre as características dinâmicas apresentadas pelo objeto podemos visualizar as potencialidades em ação. Essas potencialidades, que também são as características chave presentes no uso de jogos de RPG na educação, nos auxiliam a visualizar, através do paradigma da complexidade de forma a reconhecer algumas necessidades de desdobramento epistemológico acerca da educação através da lúdica complexidade. A abordagem quantitativa, por outro lado nos auxilia a visualizar através da observação dos dados de produção dos estudos de RPG. Essa abordagem, através dos gráficos e tabelas também nos auxiliam a justificar a real necessidade de discussões a nível epistemológico para que o RPG deixe não só de ser tratado como técnica, mas evita que os acadêmicos iniciantes ou qualquer pessoa leiga no assunto se aventure com essa abordagem na educação sem refletir antes todas as pertinências intelectuais. Vale a pena compreender que o jogo RPG em si não precisa de mais nada além da vontade de jogar. Contudo, quando tratamos de educação estamos em um processo que além de importante e trespassado por diversos fatores sociais, políticos e acadêmicos que precisam ser compreendidos e discutidos dentro de qualquer atividade docente. Tratar o RPG apenas como um jogo ou técnica lúdica e ser leviano com as diversas potencialidades a serem desdobradas academicamente e na pratica.

Após as discussões anteriores espera-se deixar o caminho aberto para novas discussões acerca do RPG e educação; através dessas reflexões buscou-se desvelar as potencialidades do RPG não como produto acabado em si, mas como um emaranhado do complexo em plena expansão. Lembramos que a complexidade não prerroga completude, mas sobretudo busca, através do agregar das informações, condições de discutir os fenômenos cada vez mais no nível do real. Quanto a conclusões das discussões propostas pensamos ser essencial o refletir acerca do caráter ontológico e epistemológico do objeto para poder dialogar com o todo através das bases. Essa visão macro e microscópica auxilia no desenvolvimento de novas técnicas pautadas no conhecimento histórico-acadêmico ou não do objeto estudado. A partir da presente discussão podemos desenvolver discussões que unificam a nível transdisciplinar os diversos trabalhos que utilizam o RPG como técnica e pontuar as aproximações e os afastamentos para com a realidade da escola brasileira, por exemplo. Considera-se relevante o trabalho do ponto de vista básico de conhecer a construção do objeto e percebê-lo através de uma proposta epistemológica que

nos permite permear as diversas vertentes de pensamento que se circunscrevem no perímetro teórico em que o objeto se apresenta.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALVES, César Henrique Moraes; CASTRO, Aldemar Araujo. O RPG (roleplaying game) como ferramenta de ensino do suporte básico da vida. **Revista de Medicina**, v. 97, n. 1, p. 30-35, 2018.
- ALVES, Lynn. Jogos, Educação e História: Novas Possibilidades para a Geração C. **PLURAIIS-Revista Multidisciplinar**, v. 1, n. 2, 2018.
- ALVES, Lynn et al. Ensino On-Line, jogos eletrônicos e RPG: Construindo novas lógicas. In: **Conferência eLES**. 2004. p. 49-58.
- ALVES, Lynn. GAMES E EDUCAÇÃO: DESVENDANDO O LABIRINTO DA PESQUISA. **Revista da FAEBA-Educação e Contemporaneidade**, v. 22, n. 40, 2013.
- ALVES, Lynn Rosalina Gama. Games e educação—a construção de novos significados. **Revista portuguesa de pedagogia**, p. 225-236, 2008.
- ALVES, Katiane. Educação para o Turismo de Base Comunitária no Antigo Quilombo Cabula: Processo de Formação de Estudantes do Ensino Médio Usando o Jogo Rpg Digital como Ferramenta Pedagógica. 2017.
- ALVES, Vânia de Oliveira. **Promoção de alfabetização científica em sentido estendido por meio do desenvolvimento de um Role-Playing Game (RPG)**. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.
- AMORIM, Douglas Carvalho de et al. Produção e uso de jogo digital RPG na formação inicial de professores de biologia no contexto da aprendizagem baseada em jogos digitais: possibilidades e desafios. 2017.
- ANDRADE, M. R. D.; CARNEIRO, Cleverson Ribas. A utilização do RPG (Role Playing Game) como instrumento pedagógico para a prática da leitura, oralidade e escrita. 2007.
- ARAÚJO, Addison. Roleplaying Game: uma aventura, um aprendizado. In: **CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE**. 2012.
- ARAÚJO, Cynthia de Fátima Martins; SIMON, Eurípia Basílio. Objetos de Aprendizagem em educação a distância: uso de jogos educacionais no estilo RPG (ROLE-PLAYING Games) DIGITAIS. **Revista Paidéi@-Revista Científica de Educação a Distância**, v. 1, n. 1, 2008.
- ARJORANTA, Jonne. Defining role-playing games as language-games. **International journal of role-playing**, 2011.
- AZEVEDO, Leandro Villela de. A narração interativa no ensino de história. sd Disponível em: < <http://www.algosobre.com.br/educacao/a-narracaointerativa-rpg-no-ensino-de-historia.html>>. **Acesso em**, v. 6, 2009.
- AZEVEDO, Kelly de Lima. **Jogo de tabuleiro com elementos de RPG “aventura de um livro mágico”: contribuições para a educação matemática**. 2017. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pernambuco.
- BARBOSA, Zara Cristina de Andrade. **Compreensão fenomenológico-existencial da experiência dos jogadores de role playing games (RPG): desvelando sentidos**. 2017. Dissertação de Mestrado. Brasil.
- BARREIROS, Patrício Nunes; SANTOS, Sandra Maria Carneiro. O RPG como ponto de encontro entre os multiletramentos.
- BATTISTELLA, Paulo Eduardo; DE CAMARGO, André Stangarlin; VON WANGENHEIM, Christiane Gresse. Scrum-scape: Jogo educacional de role-playing game (rpg) para ensinar scrum. In: **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)**. 2016. p. 330.

- BENITTI, Fabiane Barreto Vavassori; MOLLÉRI, Jefferson Seide. Utilização de um RPG no ensino de gerenciamento e processo de desenvolvimento de software. In: **WEI-Workshop sobre Educação em Computação**. 2008. p. 258-267.
- BETTOCCHI, Eliane. Design poético: intersemiose e abertura no projeto gráfico de um RPG. **Design, Arte e Tecnologia: espaço de trocas**. São Paulo: **Universidade Anhembi Morumbi, PUC-Rio & Rosari**, 2006.
- BETTOCCHI, Eliane. A linguagem visual no Role-playing Game. **Revista Estudos em HAX**, Fernando Cardoso. Jogos Eletrônicos e Educação.
- BETTOCCHI, Eliane. Um homem, uma mulher e um monstro: gênero na ilustração de RPG. **Logos**, v. 10, n. 2, p. 64-87, 2003.
- BITTENCOURT, João Ricardo; GIRAFFA, Lucia Maria. Role-playing games, educação e jogos computadorizados na cibercultura. **I Simpósio de RPG em Educação**, p. 14, 2003.
- BOAS, Anderson Camatari Vilas; JÚNIOR, André Gonçalves Macêna; PASSOS, Marinez Meneghello. RPG pedagógico como ferramenta alternativa para o ensino de Física no Ensino Médio. **Caderno Brasileiro de Ensino de Física**, v. 34, n. 2, p. 372-403, 2017.
- BOLZAN, Regina de Fátima Frutuoso de et al. O aprendizado na internet utilizando estratégias de roleplaying game (RPG). 2003.
- BOWMAN, Sarah Lynne. Imaginação Ativa, individualização e narrativas de role-playing. Metodologias para análise de narrativas midiáticas: Reflexões sobre teoria e práxis. v. 5 n. 9, Sorocaba, 2017.
- BRESSAN, Ricardo; NASCIMENTO, Paulo. RPG como ferramenta para o uso do lúdico no ensino. **Encontro de Produção Discente PUCSP/Cruzeiro do Sul**, v. 1, n. 1, 2012.
- BURCKHARDT, Gustavo et al. RPG (Roleplaying games) E PBL (Problem based learning): uma proposta de ambiente de conhecimento baseado na web. 2004.
- CABALERO, Sueli da Silva Xavier; MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues; FUNDAMENTAL, Educação. O jogo RPG Digital na mediação da aprendizagem da escrita nas séries iniciais. **UNEB: SENAI CIMATEC, Salvador**, 2008.
- CABALERO, S. X.; MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. O jogo RPG visto como uma comunidade de aprendizagem. 2015.
- CAMARGO, Maria Eugenia Seixas de Arruda. **Jogos de papéis (RPG) em diálogo com a educação ambiental: aprendendo a participar da gestão dos recursos hídricos na Região Metropolitana de São Paulo**. 2006. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.
- CAPARICA, Victor Hugo Cruz. Tormentas e inimigos: relações dialógicas entre a literatura de fantasia e os role playing games. 2011.
- CARDOSO, Eli Teresa et al. Motivação escolar e o lúdico: o jogo RPG como estratégia pedagógica para ensino de História. 2008.
- CARVALHO, Larissa Camacho. **Jovens Leitores D’o Senhor dos Anéis: Produções culturais, Saberes e Sociabilidades**. 2007. 184 f. 2007. Tese de Doutorado. Dissertação (Mestrado em Educação)–Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre.
- CAVALCANTI, Eduardo Luiz Dias; SOARES, M. H. F. B. O uso do jogo de roles (roleplaying game) como estratégia de discussão e avaliação do conhecimento químico. **Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias**, v. 8, n. 1, p. 255-282, 2009.
- COELHO, Ildeu Moreira; GUIMARÃES, Ged. Educação, escola e formação. 2012.
- COSTA, Leandro Demenciano. O que os jogos de entretenimento têm que os jogos com fins pedagógicos não têm. In: **Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**. 2008.
- CORRÊA, André Luiz da Costa. Rolando dados, criando histórias, aprendendo história: o uso do RPG como instrumento de iniciação científica no ensino de história. 2017.

- CHARLOT, Bernard. **A mistificação pedagógica: realidades sociais e processos ideológicos na teoria da educação**. Cortez Editora, 2016.
- CREPALDE, Adilson. **A construção do significado de tekoha pelos kaiowá do Mato Grosso do Sul**. 2014. 264 f. Tese (Doutorado em Letras) – Faculdade de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. 2014.
- CRUZ, Dulce Márcia; DE ALBUQUERQUE, Rafael Marques. A produção de jogos eletrônicos por crianças: narrativas digitais e o RPG Maker/The production of electronic games by children: digital narratives and the RPG Maker. **Comunicação & Educação**, v. 19, n. 1, p. 111-120, 2014.
- CRUZ, Dulce Márcia; DE ALBUQUERQUE, Rafael Marques; DE ABREU AZEVEDO, Victor. RPG Maker como ferramenta pedagógica: produzindo jogos eletrônicos com crianças. **Anais do Computer on the Beach**, p. 139-148, 2011.
- CRUZ, Gabriel Filipe Santiago; NOVAES, Luiza; DE SOUZA COUTO, Rita Maria. DESENVOLVENDO NARRATIVAS ANIMADAS PARA A EDUCAÇÃO: a jornada de um designer animador. **Blucher Design Proceedings**, v. 1, n. 4, p. 1540-1551, 2014.
- CUSTÓDIO, Marcos Aurélio; NETO, Miravan Barlavento Sales; DE SOUZA DOMINGUES, Maria José Carvalho. ROLE PLAYING GAME-RPG: MÉTODO DE APRENDIZAGEM DAS TERMINOLOGIAS APLICÁVEIS À CONTABILIDADE DE CUSTOS. In: **Anais do Congresso Brasileiro de Custos-ABC**. 2004.
- CUPERTINO, Edson Ribeiro. **Vamos jogar RPG? Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria**. biblioteca24horas, 2008.
- DA SILVA, CLODOALDO BARBOSA. O uso da aventura solo (RPG) na formação de professores com foco na avaliação da aprendizagem. 2015.
- DA SILVA SILVEIRA, Fabiano. " VAMPIRO: A MÁSCARA " EDUCANDO E FORMANDO IDENTIDADES JUVENIS. **Reflexão e Ação**, v. 15, n. 1, p. 113-133, 2007.
- DA ROSA, Lurdes Zanchetta Zanchetta; DE ALMEIDA, Carlos Gabriel Moreira; DEZORDI, Filipe Zimmer. RPG BIO DROGADIÇÃO: O JOGO ROLE PLAYING GAME (RPG) COMO PRÁTICA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM. **Revista de Ensino de Ciências e Matemática**, v. 8, n. 1, p. 166-181, 2017.
- DAS CHAGAS CARDOZO, Gian et al. OFICINAS DE RPG PEDAGÓGICO: ATIVIDADES DE ENSINO DO PET CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS (PET CiSA).
- BRAGA, Jane Maria. Aventurando pelos caminhos da leitura e escrita de jogadores de Role Playing Game (RPG). **Juiz de Fora: UFJF**, 2000.
- DE ABREU COELHO, Ingrid Miranda. O uso do Role Playing Game (RPG) como ferramenta didática no ensino de Ciências. 2017.
- DE ARAGÃO, Rodrigo Moura Lima. Role Playing Games no Ensino do Marketing: uma experiência com RPG Didático. **Revista Eletrônica de Educação**, v. 3, n. 1, p. 162-175, 2009.
- DE ALMEIDA, Fabio Sampaio. A Polêmica DOS JOGOS DE RPG: UMA ANÁLISE LINGÜÍSTICO-DISCURSIVA.
- DE CARVALHO, Carlos Vaz. APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS GAME-BASED LEARNING. In: **II World Congress on Systems Engineering and Information Technology**. 2015. p. 176-181.
- DE FÁTIMA NUNES, Helena. O jogo RPG e a socialização do conhecimento 10.5007/1518-2924.2004 v9nesp2p75. **Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, v. 9, n. 2, p. 75-85, 2004.
- DE FREITAS, Luiz Eduardo Ricon. **O Role Playing Game e a Escola: Múltiplas Linguagens e Competências em Jogo**. 2006. Tese de Doutorado. PUC-Rio.
- DE FREITAS, Vivianete Milla. Leitura e escrita de jovens em contextos de RPG (ROLEPLAYING GAME). 2007.

- DE GUZZI FILHO, Neurivaldo José et al. Roleplaying Game (RPG): Um material potencialmente significativo para aprendizagem de conceitos em Ciências.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Tradução de Aurélio Guerra Neto, Ana Lúcia de Oliveira, Lúcia Cláudia Leão e Suely Rolnik. Rio de Janeiro: Editora 34, 2000.
- DE OLIVEIRA, Ricardo Castro; PIERSON, Alice Helena Campos; ZUIN, Vânia Gomes. O uso do Role Playing Game (RPG) como estratégia de avaliação da aprendizagem no Ensino de Química. 2009.
- DE MORAIS, Alana Marques et al. RPG para Ensino de Geometria Espacial e o Jogo GeoEspaçoPEC. **8º Encontro Regional de Matemática Aplicada e Computacional**, p. 20-22, 2008.
- DE PAULA, Fabiano Rodrigues; FÁVERO, R. P. A gamificação da educação na compreensão dos profissionais da educação. **Proceedings of SBGames 2016**, 2016.
- DE REZENDE, Márcia Pereira Dutra. A utilização do Role-Playing game (RPG) no ensino de biologia como ferramenta de aprendizagem investigativo/cooperativa. **Anais dos Congressos de Pedagogia**, n. 25, 2009.
- DE SOUZA COSTA, Carlos Eduardo; GABRIEL, Carmen Teresa. RPG, SABER HISTÓRICO ESCOLAR E CONSCIÊNCIA HISTÓRICA: UM DIÁLOGO NECESSÁRIO. **Revista TransVersos**, v. 4, n. 4, p. 148-160, 2015.
- DE SOUZA, Antônio Lázaro Pereira et al. RPG LIBERDADE: INSTRUMENTO MEDIADOR NA CONSTRUÇÃO DO PENSAR HISTÓRICO. **ARTEFACTUM-Revista de estudos em Linguagens e Tecnologia**, v. 16, n. 1, 2018.
- DE SOUZA, Elaine Santana. Uso de jogos de Role Playing Game (RPG) como uma estratégia possível de aprendizagem de conteúdos de biologia na educação de jovens e adultos. **LINKSCIENCEPLACE-Interdisciplinary Scientific Journal**, v. 2, n. 3, 2015.
- DIAS, Giorjety; NUNEZ, Emanueli. A importância dos jogos de RPG e lógica no ensino de Algoritmos e Programação. **Revista Interdisciplinar de Tecnologias e Educação**, v. 1, n. 1, p. 236-240, 2015.
- DOS SANTOS, Renato P.; DAL-FARRA, Rossano André. A Saga da Física: Um RPG como estratégia didática no ensino e aprendizagem de História da Física. **X ENPEC- Encontro Nacional de Pesquisa em Educação de Ciências, Águas de Lindóia, SP**, v. 10.
- DETERDING, Sebastian; ZAGAL, José (Ed.). **Role-playing Game Studies: Transmedia Foundations**. Routledge, 2018.
- DO AMARAL, Ricardo Ribeiro; BASTOS, Heloisa Flora Brasil Nóbrega. O Roleplaying Game na sala de aula: uma maneira de desenvolver atividades diferentes simultaneamente. **Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências**, v. 11, n. 1, p. 103-122, 2011.
- DOTTO, Bruna Camila et al. O USO DE JOGOS DE RPG NA GESTÃO DE CONFLITOS SOCIOAMBIENTAIS E PROTEÇÃO DO GEOPATRIMÔNIO HÍDRICO NO MUNICÍPIO DE ITAARA/RS. 2016.
- FAIRCHILD, Thomas Massao. **Leitura de impressos de RPG no Brasil: o satânico e o secular**. 2007. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.
- FABRO, João Alberto et al. VIACORPO–VIAGEM PELO CORPO HUMANO: UM RPG EDUCACIONAL PARA APOIO À APRENDIZAGEM DE CIÊNCIAS NO ENSINO BÁSICO. **Varia Scientia**, v. 9, n. 16, p. 107-115, 2009.
- FAUSTINO, Arthur Henrique Teixeira; PEREIRA, Auricélia Lopes. RPG E CULTURA: ANÁLISE SOBRE O DESENVOLVIMENTO DO SABER ATRAVÉS DO LÚDICO NA SALA DE AULA.
- FRAGA, Dinorá; PEDROSO, Felipe Silveira. Jogo de RPG no ensino e aprendizagem de narrativas não-lineares. **RENOTE**, v. 4, n. 2, 2006.

- FERNANDES, Alexsandro Marcelino et al. Ypostírixi: modelo de apoio baseado em RPG aventura solo para o desenvolvimento de objetos de aprendizagem. 2017.
- FERNANDES, Mônica Luiza Socio; ROMERO, Caio Steffano. Role-playing game (RPG): o lúdico como estímulo às questões literárias e textuais. **Todas as Letras-Revista de Língua e Literatura**, v. 18, n. 2, 2016.
- FERREIRA-COSTA, R. et al. O Role Playing Game (RPG) como ferramenta de aprendizagem no ensino fundamental e médio. **Livro Eletrônico dos Núcleos de Ensino da Unesp. São Paulo: Cultura Acadêmica Editora**, 2007.
- FURTADO, Antônio Luiz; BETTOCCHI, Eliane. Idade Mística: a Matéria da Bretanha no contexto do RPG.
- FRANCISCO, Sérgio Perales et al. Cibercultura, jogos e aprendizado textual: o RPG em jogo. 2014.
- FRIAS, Eduardo Ribeiro. **Jogo das representações (RPG) e aspectos da moral autônoma**. 2009. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.
- FUJII, R. S. **Um estudo sobre a argumentação no RPG nas aulas de Biologia**. 2010. 227 p. 2010. Tese de Doutorado. Dissertação (Mestrado)–Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Paraná.
- GABRIEL MOTAC, Fabrício et al. O rpg como estratégia didática para o ensino de radioatividade. **Enseñanza de las ciencias**, n. Extra, p. 5299-5304, 2017.
- GIBBS JR, Raymond W. **Embodiment and cognitive science**. New York: Cambridge University Press, 2005.
- GRANDO, Anita; TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach. O uso de jogos educacionais do tipo RPG na educação. **RENOTE**, v. 6, n. 1, 2008.
- GODINHO, Eliane Bettocchi. Incorporais RPG: socialização interativa e narrativa hipermediática. 2003.
- GONÇALES, Juliano Ferreira; SANTOS, Fernando Figueiredo dos; SOUZA, Renata Junqueira de. Características do construcionismo presentes no roleplaying game: a narração interativa como alternativa ou complemento à realidade virtual. In: **Congresso Nacional de Formação de Professores**. Universidade Estadual Paulista (UNESP), 2014. p. 5231-5238.
- GUIMARÃES, Alexandre Huady T.; STEFANELLI, Monica F. da S.; SUSANE, S. de O. O RPG midiático e as aulas de língua portuguesa e literatura: um instrumento didático-metodológico na educação básica. **Revista Trilha Digital**, v. 2, n. 1, 2014.
- GUIMARÃES, Paula Pinheiro Varela et al. Sagas de rpgistas: um estudo junguiano acerca do encontro com o herói via Role Playing Games. 2010.
- GUIMARÃES, Danilo; SIMÃO, Lívia. Intersubjetividade e desejo nas relações sociais: o caso dos jogos de representação de papéis. **Revista Interações**, p. 30p.-54p., 2007.
- HAYASHI, André Daniel. O Comportamento Caórdico dos Jogos de RPG e a Aprendizagem. **Rev. PEC, Curitiba**, v. 3, n. 1, p. 59-66, 2002.
- HONORIO, Bruno Grilo. OBSERVAR COM SENTIDO: UM EXPERIMENTO COM ESTUDANTES DE LICENCIATURA EM MA TEMÁTICA ENVOLVENDO A UTILIZAÇÃO DO RPG. **Teses e Dissertações PPGECIM**, 2015.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Editora da Universidade de S. Paulo, Editora Perspectiva, 1971.
- IONTA, Marilda. Aprender e ensinar História: os jogos de RPG na sala de aula. **Revista Ponto de Vista–Vol**, v. 6, p. 23, 2010.
- IGNÁCIO, Andréia Christina. **O RPG eletrônico no ensino de química: uma atividade lúdica aplicada ao conhecimento de tabela periódica**. 2013. Dissertação de Mestrado. Universidade Tecnológica Federal do Paraná.
- JAQUES, Rafael Ramires. Educação e linguagem: as situações enunciativas do role-playing game (RPG) como ferramenta pedagógica de constituição da alteridade. 2016.

- JOHNSON, Mark. **The Body in the Mind: the Bodily basis of Meaning, Imagination, and Reason.** Chicago and London: The University of Chicago Press, 1987.
- JÚNIOR, Rocha; DUARTE, David Wesley Amado. O uso de Role-Playing Games em Educação: uma busca nas publicações da SBC.
- JUNIOR, Francisco de Assis Nascimento; PIETROCOLA, Maurício. O papel do RPG no ensino de Física. 2005.
- JUNIOR, Ferraz et al. Métodos ágeis, dilema e rerroupagem no desenvolvimento de jogos educacionais em sala de aula. 2015.
- JUNIOR, Ornélio Hinterholz et al. TERRAEDU: uma Abordagem Baseada em Jogos para a Educação Ambiental na Amazônia. 2010.
- JUNIOR, Sidnei Alves Ferreira et al. Metodologias de uso de jogo computacional RPG em sala de aula: estudo de caso com o jogo PeaceMaker. **RENOTE**, v. 15, n. 1, 2017.
- KLIMICK, Carlos; BETTOCCHI, Eliane; REZENDE, Rian. Projeto Incorporais: método e material lúdico-didático para professores e estudantes do ensino médio. **Revista Triades**, v. 2, n. 1, 2013.
- KLIMICK, Carlos; BETTOCCHI, Eliane; DE SOUZA COUTO, Rita Maria. Histórias Interativas como veículo de estímulo a crianças portadoras de deficiência auditiva.
- KOGUT, Luiz Guilherme. O perfil metafuncional do texto argumentativo no RPG de mesa. 2017.
- KOVECSES, Zoltan. **Metaphor: A practical introduction.** United Kingdom: Oxford University Press, 2010.
- KUSSLER, Leonardo Marques. Tradição e crítica da metodologia de ensino de Filosofia: Filosofar com Role-Playing Game (RPG)-Tradition and critique to the teaching method of Philosophy: Philosophizing with Role-Playing Game (RPG). **Anais do SEFiM-Interdisciplinar de Música, Filosofia e Educação**, v. 3, n. 6, 2017.
- LEMONS, Eduardo Luis et al. AD-RPG: elicitando requisitos na idade média por meio de um jogo educacional adaptativo. 2018.
- LIMA, Erick Bergamini da Silva. **Quest Design Canvas: um modelo de criação de quests para jogos digitais de gênero RPG.** 2018. Dissertação de Mestrado. Brasil.
- LOPES, Nuno; OLIVEIRA, Isolina. Videojogos, Serious Games e Simuladores na Educação: usar, criar e modificar. **Educação, Formação & Tecnologias-ISSN 1646-933X**, v. 6, n. 1, p. 4-20, 2013.
- MACHADO, Mário Lúcio Mesquita et al. RPG: Uma Abordagem Empregando Sistemas Multiagentes. **RENOTE**, v. 2, n. 1, 2003.
- MAFFESOLI, Michel. **Elogio da razão sensível.** Tradução de Albert Christophe Migueis Stuckenbruck. – Petrópolis, RJ : Vozes, 1998. Título original: Éloge de la raison sensible.
- MAGALHÃES, Hilda Gomes Dutra; ROCHA, José Damião Trindade; DE OLIVEIRA DAMAS, Luiz Antônio Hunold. O currículo como vivência da complexidade no espaço escolar. **ETD-Educação Temática Digital**, v. 11, n. 1, p. 35-51, 2009.
- MARINS, Eleasar Silva. **O uso de Role-Playing Game (RPG) no ensino de Ciências: uma atividade voluntária e complementar às aulas no Ensino Fundamental II.** 2017. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.
- MARTINS, Cristina; GIRAFFA, Lucia Maria Martins. Gamificação nas práticas pedagógicas em tempos de cibercultura: proposta de elementos de jogos digitais em atividades gamificadas. **Anais do Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação**, v. 1, n. 1, 2015.
- MARTINS, Daniel de Sant'anna; XAVIER, Guilherme; DIAS, Cynthia Macedo. Game Design Thinking: propostas lúdicas no letramento digital infantil. **SBC-Proceedings of SBGames| ISSN**, p. 2179-2259, 2017.

- MARTINS, Luis Antonio et al. A porta do encantamento: os jogos de representação (RPGs) na perspectiva da socialização e da educação. 2000.
- MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. JOGO RPG (ROLE PLAYING GAME) DIGITAL: UMA PROPOSTA.
- MATTOS, Alexandre Zorio de. **Centralização ou dispersão dos sentidos?: uma análise do discurso do RPG 'Vampire: the masquerade'**. 2006. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.
- MAIKE, Vanessa Regina Margareth Lima; DE MIRANDA, Leonardo Cunha; BARANAUSKAS, M. Cecília C. Investigando sobre Requisitos para um Jogo de RPG com Professores de uma Escola Pública de Ensino Fundamental. In: **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)**. 2012.
- MAIKE, Vanessa RML; BARANAUSKAS, M. Cecília C. Jogos de RPG na Aula de História: Primeiros Passos na Construção de uma Ferramenta de Autoria. In: **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)**. 2012.
- MEINERZ, Carla Beatriz. Jogar com a História na sala de aula. **Jogos e ensino de história. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018. P. 73-86**, 2018.
- MEIRA, Luciano; NEVES, André; RAMALHO, Geber. Lan House na escola: uma olimpíada de jogos digitais e educação. In: **VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment. Rio de Janeiro, RJ**. 2009.
- MELO, Tafarel Fernandes Tavares de et al. O Role Playing Game (RPG) como estratégia para repensar a prática docente em Ciências. 2014.
- MEYER, Karine Josieli König et al. Role playing game (RPG) no ensino fundamental: uma aventura em busca do desenvolvimento psíquico e intelectual. 2019.
- MIRANDA, Eduardo Silva. **Libertando o sonho da criação: um olhar psicológico sobre os jogos de interpretação de papéis (RPG)**. 2005. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal do Espírito Santo.
- MONTANARO, Paulo Roberto et al. Educação Transmídia: contribuições acerca da cultura da convergência em processos educacionais. 2016.
- MORAIS, Sérgio Paulo; ROCHA, Rafael. RPG (Role Playing Game): Notas para o ensino-aprendizagem de História. **História & Ensino**, v. 18, n. 1, p. 27-47, 2012.
- MORIN, Edgar. Os sete saberes necessários. **Rio de Janeiro: Bertrand Brasil**, 1995.
- MORIN, Edgar; LISBOA, Eliane. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- MORAES, Lucas Almeida Prado de. O uso do Minecraft e do RPG como recurso de observação de estudantes precoces e superdotados. 2018.
- MORAIS, Rozane Mendonça Cardoso de et al. Leitura e escrita por meio do jogo de RPG Robinson Crusoe: uma proposta de multiletramentos. 2019.
- NASCIMENTO, Tatiane Santos Xavier do et al. Critérios de decisão e games em sala de aula = Decision criteria and games in a classroom. 2017.
- OLIVEIRA, Adriana Fernandes Machado de et al. A fauna em jogo: perspectivas do jogo de papéis nas dimensões de conhecimento, valores e participação na Educação Ambiental crítica. 2019.
- OLIVEIRA NETO, Antônio Alves de; RIBEIRO, Sandra Aparecida Benite. Um modelo de role-playing game (RPG) para o ensino dos processos da digestão. 2012.
- OLIVEIRA, Gilson Rocha de et al. A forja da alma: narrativas de docentes–mestres de jogos de RPG. 2012.
- OLIVEIRA, Renato Salgado de Melo et al. Histórias do mar= divagação científica, biotecnologias e RPG. 2011.

- PACHECO, SOÊNIA MARIA; AMARAL, R. R. D. Experimentando O RPG Pedagógico: A Interdisciplinaridade na sala de aula. In: **III Congresso Internacional De Tecnologia Na Educação, Pernambuco**. 2010. p. 01-07.
- PAVÃO, Andréa. Aventura da leitura e da escrita entre mestres de Roleplaying Game (RPG). **São Paulo: Devir**, 2000.
- PAULA, T. V. et al. Proposta educativa utilizando o jogo RPG Maker: Estratégia de conscientização e de aprendizagem da química ambiental. **HOLOS**, v. 8, p. 98-112, 2015.
- PEIXOTO, Rafaela Araújo Jordão Rigaud. **A construção de sentidos nos Role-playing Games: aspectos linguísticos e sócio-históricos**. 2011. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pernambuco.
- PEREIRA, Farley Eduardo Lamine. No Limite da Ficção: Comparações entre Literatura e RPG: Role Playing Games. **Belo Horizonte: Dissertação de Mestrado em Estudos Literários apresentada à Faculdade de Letras (FALE)-Universidade Federal de Minas Gerais**, 2007.
- PEREIRA, Carlos Eduardo Klimick. TNI (técnicas para narrativas interativas). **Boletim Técnico do Senac**, v. 33, n. 3, p. 72-85, 2007.
- PEREIRA, Priscilla Emmanuelle Formiga. RPG e História: O descobrimento do Brasil. **Revista NUPEM**, v. 3, n. 4, p. 255-261, 2012.
- PEREIRA, Priscilla. Construindo narrativas: o RPG “role playing game” no ensino de história”. In: **Anais do II Congresso Nacional de Educação**.
- PEREIRA, Priscilla Emmanuelle Formiga. A Cultura Histórica e a Cultura Historiográfica no RPG O Descobrimento do Brasil. **Revista Historiar**, v. 2, n. 3, 2010.
- PEREIRA, Priscilla Emmanuelle Formiga. RPG e História: O descobrimento do Brasil. **Revista NUPEM**, v. 3, n. 4, p. 255-261, 2012.
- PEREIRA, Juliano da Silva. Algumas reflexões sobre o conceito de empatia e o jogo de RPG no ensino de história. **Anais do XXVII Simpósio Nacional de História**. Natal-RN, p. 1-15, 2013.
- PESSINI, Adriano; KEMCZINSKI, Avaniilde; DA SILVA HOUNSELL, Marcelo. Uma Ferramenta de Autoria para o desenvolvimento de Jogos Sérios do Gênero RPG. **Anais do Computer on the Beach**, p. 071-080, 2015.
- PESSOTTI, Victor Brito. **O uso do RPG como ferramenta de ensino de História**. 2018. Tese de Doutorado.
- PIZZOL, Cassiano D.; ZANATTA, Alexandre Lazaretti. O RPG como técnica na construção de software educacional: A Revolução Farroupilha. **XII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. Proceedings, SBC**, 2001.
- PONTES-UFBA, Ewertton Carneiro et al. SISTEMA DE APOIO A DECISÃO BASEADO EM MODELO INOVADOR DE RPG ONDE OS PERSONAGENS SÃO GRUPOS.
- POOL, Mario Augusto Pires et al. Desafios educacionais criativos associados às práticas docentes: estudo de caso considerando RPG educacional. 2017.
- PROVIDELO, Celso et al. Ambiente dedicado para aplicações educacionais interativas com Realidade Misturada. **Anais de SVR**, 2004.
- RANDI, Marco Antonio Ferreira; CARVALHO, Hernandes Faustino de. Aprendizagem através de Role-Playing Games: uma abordagem para a educação ativa. **Revista Brasileira de Educação Médica**, v. 37, n. 1, p. 80-88, 2013.
- RANDI, Marco Antonio Ferreira et al. Criação, aplicação e avaliação de aulas com jogos cooperativos do tipo RPG para o ensino de biologia celular. 2011.
- ROCHA, Mateus Souza. RPG: Jogo e Conhecimento-O Role Playing Game como mobilizador de esferas do conhecimento. **Trabalho de Conclusão de Curso (Dissertação de Mestrado)–Universidade Metodista de Piracicaba. Piracicaba**, 2006.

- RODRIGUES, Vladimir Wanderley de Lima. **Elementos constitutivos da narrativa análise do corpus de uma narrativa de rpg**. 2018. Dissertação de Mestrado. Brasil.
- ROCHA, José Damião Trindade et al. PRÁTICAS PEDAGÓGICAS CURRICULARES: uso das tecnologias na contemporaneidade. **Revista Observatório**, v. 4, n. 5, p. 673-694, 2018.
- ROCHA, José Damião Trindade. A presença ausente das tecnologias digitais no curso de pedagogia da UFT: interconexões e hibridações da educação e comunicação como interzona contemporânea. 2009.
- ROSA, Maurício; MALTEMPI, M. RPG Maker: uma proposta para unir jogo, informática e Educação Matemática. **2 Seminário Internacional de Pesquisa em Educação Matemática**, 2003.
- SALDANHA, Ana Alayde Werba; BATISTA, José Roniere Morais. A concepção do role-playing game (RPG) em jogadores sistemáticos. **Psicologia: ciência e profissão**, v. 29, n. 4, p. 700-717, 2009.
- SANTAELLA, Lúcia. Linguagens líquidas na era da mobilidade. SP: Paulus, 2007.
- SANTOS, Daniel Silva; RIBEIRO, Ronilda Iyakemi. Educação e preconceito: o jogo de representação como estratégia de reflexão. **Mal-Estar e Sociedade**, v. 6, n. 11, p. 13-36, 2015.
- SANTOS, Kevin Henrique Pires dos et al. Role-Playing Game (RPG) como recurso ao ensino de eletricidade e magnetismo: um olhar vygotskyano. **VIII ENPEC**, 2011.
- SARDINHA, Tony Berber. **Linguística de corpus**. Editora Manole Ltda, 2004.
- SCHLUP, Guilherme et al. RPG Educacional Utilizando o Conceito de Agentes. **Anais SULCOMP**, v. 2, 2013.
- SCHMIT, Wagner Luiz; MARTINS, João Batista. A Pedagogia Tecnicista e a Escolarização do RPG.
- SCHMIT, Wagner Luiz–UEL; MARTINS, João Batista–UEL. RPG e Vigotski: Perspectivas para a prática pedagógica. **Londrina. Universidade Estadual de Londrina**, 2007.
- SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e educação: alguns apontamentos teóricos**. 2008. 268 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Departamento de Educação, Universidade Estadual de Londrina. Londrina. 2008.
- SCHUSTER, Tatiane; LOPES, Tiago Ricciardi Correa. Jogo de contar histórias: o uso de técnicas de criação de narrativas colaborativas em sala de aula. **RENOTE**, v. 10, n. 1, 2015.
- SILVA, Matheus Vieira et al. O jogo de papéis (RPG) como tecnologia educacional e o processo de aprendizagem no ensino médio. 2009.
- SILVEIRA, Fabiano da Silva; COSTA, Antônio. RPG na sala de aula: criando um ambiente lúdico para o ensino da língua inglesa. **Anais do Fórum Internacional de Ensino de Línguas Estrangeiras, Pelotas, RS**, 2004.
- SOARES, Amanda Nathale. Role Playing Game (RPG): elaboração e avaliação de estratégia pedagógica para formação crítica e autônoma do enfermeiro. 2013.
- SOARES, Amanda Nathale et al. Role Playing Game (RPG) na graduação em enfermagem: potencialidades pedagógicas. **Revista Eletrônica de Enfermagem**, v. 18, 2016.
- SOUSA, D. G. A utilização de Sistemas Especialistas e de RPG na construção de um modelo computacional para Ensino de Matemática. 2004.
- TARDELLI FILHO, Fábio Alexandre. DIDÁTICA DOS DADOS: UMA ANÁLISE PROCESSUAL DE TRABALHO PEDAGÓGICO PROGRESSISTA COM USO DO RPG EM AULAS DE HISTÓRIA. **EDUCAÇÃO BÁSICA REVISTA**, v. 2, n. 1, p. 117-126, 2016.

- TOBALDINI, Michele A.; MARTINELLI, Michelli; BRANCHER, Jacques D. Arquiteturas Históricas no Ambiente de um Jogo de RPG Educacional Computadorizado. **No Simpósio Brasileiro de Jogos para Computador e**, 2006.
- VASQUES, Rafael Carneiro. As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar. 2008.
- VILLELA, Lucia Maria Aversa. **GRUEMA: uma contribuição para a história da educação matemática no Brasil**. 2009. Tese de Doutorado.
- ZAMARIAM, Franciela. LITERATURA EM JOGO: ENSINO DE LEITURA POR MEIO DO RPG. **Blucher Education Proceedings**, v. 2, n. 2, p. 302-316, 2017.
- ZAMARIAM, Franciela Silva. O RPG como alternativa metodológica para o ensino da leitura literária nas aulas de língua portuguesa. **Blucher Social Sciences Proceedings**, v. 2, n. 4, p. 1338-1349, 2016.
- ZANIN, Jeferson Lucas et al. Na trilha da aventura: contribuições do Role Playing Game (RPG) como um guia didático para o ensino de química. 2015.
- ZUCHI, Ivanete et al. O Desenvolvimento de um Protótipo de Sistema Especialista Baseado em Técnicas de RPG para o Ensino de Matemática. 2000.
- ZUMTHOR, Paul. **Introdução à poesia oral**. Ed. UFMG, 2010.

Anexo

Anexo A – Quadro de coleta da bibliografia utilizada.

Pesquisador (es)	Nome do Trabalho	Instituição	Tipo de trabalho	Ano de publicação	Grande área/Disciplina
Mario Augusto Pires Pool	Desafios educacionais criativos associados as práticas docentes.	PUCRS	Tese Doutorado	2017	Educação
Sérgio Perales Francisco	Cibercultura, Jogos e Aprendizado Textual: o RPG em Jogo.	PUC-SP	Tese Doutorado	2014	Ciências Sociais
Regina de Fátima Fructuoso de Andrade Bolzan	O aprendizado n ainternet utilizando estratégias de Roleplaying Game (RPG)	UFSC	Tese Doutorado	2003	Engenharia de Produção
Paulo Roberto Montanaro	Educação Transmídia: Contribuições acerca da cultura da convergência em processos educacionais.	UFSCAR	Tese Doutorado	2016	Educação
Marco Antonio Ferreira Randi	"Criação, aplicação e avaliação de aulas com jogos cooperativos do tipo RPG para o ensino de biologia celular".	Unicamp	Tese Doutorado	2011	Biologia
Thomas Massao Fairchild	Leitura de Impressos de RPG no Brasil: O Satânico e o Secular	USP	Tese Doutorado	2007	Educação
Paula Pinheiro Varela Guimarães	Sagas de rpgistas: um estudo junguiano acerca do encontro com o herói via Role Playing Game.	PUC-SP	Dissertação Mestrado	2010	Psicologia
Clodoaldo Barbosa da Silva	O uso da aventura solo (RPG) na formação de professores com foco na avaliação da aprendizagem	PUC-SP	Dissertação Mestrado	2015	Educação
Rafael Ramires Jaques	Educação e Linguagem: As situações enunciativas do Role-Playing Game (RPG) como ferramenta pedagógica de constituição da alteridade.	UCS	Dissertação Mestrado	2016	Educação
Wagner Luiz Schmit	RPG e Educação: Alguns apontamentos teóricos	UEL	Dissertação Mestrado	2008	Educação
Tafarel Fernandes	O Role Playing Game	UEPB	Dissertação	2014	Educação/Ensino

Tavares de Melo	(RPG) como estratégia para repensar a prática docente em ciências.		Mestrado		
Lucas Almeida Prado de Moraes	O uso do mincraft e do RPG como recurso de observação de estudantes precoces e superdotados	UESP	Dissertação Mestrado	2017	Educação especial
Douglas Carvalho de Amorim	Produção e uso de jogo digital RPG na formação inicial de professores de biologia no contexto da aprendizagem baseada em jogos digitais: possibilidades e desafios	UFAL	Dissertação Mestrado	2017	Educação
Eduardo Silva Miranda	Libertando o sonho da criação: um olhar psicológico sobre os jogos de interpretação de papéis (RPG)	UFES	Dissertação Mestrado	2005	Psicologia
Vivianete Milla de Freitas	Leitura e escrita de jovens em contextos de RPG (Roleplaying Game)	UFMG	Dissertação Mestrado	2007	Educação
Amanda Nathale Soares	Role Playing Game (RPG): Elaboração e avaliação de estratégia pedagógica para formação crítica e autônoma do enfermeiro	UFMG	Dissertação Mestrado	2013	Enfermagem
Ingrid Miranda de Abreu Coelho	O uso do Role Playing Game (RPG) como ferramenta didática no ensino de ciências.	UFMG	Dissertação Mestrado	2017	Educação
Jeferson Lucas Zanin	Na Trilha da Aventura: Contribuições do Role Playing Game (RPG) como um guia didático para o ensino de química.	UFMT	Dissertação Mestrado	2015	Ensino
Luiz Guilherme Kogut	O perfil metafuncional do texto argumentativo no RPG de mesa.	UFOP	Dissertação Mestrado	2017	Letras
Gilson Rocha de Oliveira	A forja da alma: narrativas de docentes-mestres de jogos de RPG	UFPA	Dissertação Mestrado	2012	Educação
Kelly de Lima Azevedo	Jogo de Tabuleiro com Elementos de RPG" Aventura de um Livro Mágico": Contribuições para a Educação	UFPB	Dissertação Mestrado	2017	Educação Matemática

	Matemática".				
Alexsandro Marcelino Fernandes	Ypostírixi: Modelo de apoio baseado em RPG aventura solo para desenvolvimento de objetos de aprendizagem	UFPB	Dissertação Mestrado	2017	Informática
Rafaela Araújo Jordão Rigaud Peixoto	A construção de sentido nos Role-Playing Games: aspectos linguísticos e sócio-históricos	UFPE	Dissertação Mestrado	2011	Letras
Roberto Shiniti Fuji	Um estudo sobre a argumentação no RPG nas aulas de biologia	UFPR	Dissertação Mestrado	2010	Educação
Priscilla Emmanuelle Formiga Pereira	RPG e História: O descobrimento do Brasil	UFPR	Dissertação Mestrado	2010	História
Andréia Christina Ignácio	O RPG eletrônico no ensino de química: uma atividade lúdica aplicada ao conhecimento de tabela periódica.	UFPR	Dissertação Mestrado	2013	Ensino
Larissa Camacho Carvalho	Jovens leitores D'O Senhor dos Anéis: Produções Culturais, Saberes e Sociabilidades	UFRGS	Dissertação Mestrado	2007	Educação
André Luís da Costa Corrêa	Rolando dados, criando história, aprendendo história - o uso do RPG como instrumento de iniciação científica no ensino de história	UFRGS	Dissertação Mestrado	2017	Ensino
Zara Cristina de Andrade Barbosa	Compreensão fenomenológico-existencial da experiência dos jogadores de Role Playing Games (RPG): Desvelando sentidos.	UFRN	Dissertação Mestrado	2017	Psicologia
Vladimir Wanderley de Lima Rodrigues	Elementos Constitutivos da Narrativa: Análise do Corpus de uma Narrativa de RPG.	UFRN	Dissertação Mestrado	2018	Linguagem
Ivanete Zuchi	O desenvolvimeto de um protótipo de sistema Especialista baseado em técnicas de RPG para o Ensino de matemática.	UFSC	Dissertação Mestrado	2000	Engenharia de Produção
Gustavo Burckhardt	RPG (Roleplaying games) E PBL (Problem	UFSC	Dissertação Mestrado	2004	Educação

	Based Learning): Uma proposta de ambiente de conhecimento baseado na web				
Bruna Camila Dotto	O uso de jogos de RPG na gestão de conflitos socioambientais e proteção do geopatrimônio hidrico no município de Itaara/RS	UFSC	Dissertação Mestrado	2016	Geografia
Eduardo Luis Lemos	AD-RPG: Elicitando Requisitos na Idade Média por meio de um jogo educacional adaptativo.	UFSC	Dissertação Mestrado	2018	Ciências da Computação
Wilton Moreira Ferraz Junior	Métodos Ágeis, Dilema e Rerroupagem no Desenvolvimento de jogos educacionais em sala de aula.	UFSCAR	Dissertação Mestrado	2015	Ciência da Computação
Adriana Fernandes Machado de Oliveira	A Fauna em Jogo: perspectivas do jogo de papéis nas dimensões de conhecimento, valores e participação na Educação Ambiental crítica.	UFSCAR	Dissertação Mestrado	2019	Conservação da fauna
Karine Josieli König Meyer	Role Playing Game (RPG) no Ensino Fundamental: Uma aventura em busca do desenvolvimento psíquico e intelectual.	UFSM	Dissertação Mestrado	2019	Educação
Rozane Mendonça Cardoso de Moraes	Leitura e escrita por meio do jogo de RPG Robinson Crusóé: Uma proposta de multiletramentos	UFU	Dissertação Mestrado	2019	Letras
Katiane Alves	Educação para o turismo de base comunitária no antigo Quilombo Cabula: Processo: processo de formação de estudantes do ensino médio usando o jogo de RPG digital como ferramenta pedagógica.	UNEB	Dissertação Mestrado	2018	Educação
Rafael Carneiro Vasques	As potencialidades do RPG (Role Playing	UNESP	Dissertação Mestrado	2008	Educação

	Game) na educação escolar				
Victor Hugo Cruz Caparica	Tormenta e Inimigos: Relações Dialógicas entre a Literatura de Fantasia e os Role Playing Games	UNESP	Dissertação Mestrado	2011	Letras
Luís Antônio Martins	A porta do encantamento: os Jogos de Representação (RPGs) na perspectiva da socialização e da educação.	UNICAMP	Dissertação Mestrado	2000	Educação
Eli Teresa Cardoso	Motivação Escolar e o Lúdico: o jogo de RPG como estratégia pedagógica para o ensino de história	UNICAMP	Dissertação Mestrado	2008	Educação
Renato Salgado de Melo Oliveira	Histórias do mar: divagação científica, biotecnologias e RPG	UNICAMP	Dissertação Mestrado	2011	Jornalismo
Tatiane Santos Xavier do Nascimento	Critérios de decisão e games em sala de aula	UNICAMP	Dissertação Mestrado	2017	Ensino
Mateus Souza Rocha	RPG: Jogo e Conhecimento. O Role Playing Game como mobilizador de esferas do conhecimento	UNIMEP	Dissertação Mestrado	2006	Educação
Victor Brito Pessotti	O uso do RPG como ferramenta de ensino de história	Universidade Fernando Pessoa	Dissertação Mestrado	2018	Educação
Alexandre Zorio de Mattos	Centralização ou dispersão dos sentidos? Uma análise do discurso do RPG Vampire: The Masquerade	USP	Dissertação Mestrado	2006	Letras
Maria Eugênia Seixas de Arruda Camargo	Jogos de papéis (RPG) em diálogo com a educação ambiental: aprendendo a participar da gestão dos recursos hídricos na região metropolitana de São Paulo.	USP	Dissertação Mestrado	2006	Gestão Ambiental
Edson Ribeiro Cupertino	Vamos jogar RPG? Diálogos com a literatura. O leitor e a autoria	USP	Dissertação Mestrado	2008	Letras
Eduardo Ribeiro	Jogo das representações	USP	Dissertação	2009	Psicologia

Frias	(RPG) e Aspectos da Moral Autônoma.		Mestrado		
Eleasar Silva Marins	O uso de Role-Playing Game (RPG) no ensino de Ciências: uma atividade voluntária e complementar às aulas no Ensino Fundamental II.	USP	Dissertação Mestrado	2017	Educação
Vânia de Oliveira Alves	Promoção de Alfabetização científica em sentido estendido por meio do desenvolvimento de um Role-Playing Game (RPG)	USP	Dissertação Mestrado	2018	Educação
Matheus Vieira Silva	O jogo de papéis (RPG) como tecnologia educacional e o processo de aprendizagem do ensino médio.	UTP	Dissertação Mestrado	2009	Educação
Nuno Lopes; Isolina Oliveira	Videojogos, Serious Games e Simuladores na Educação: usar, criar e modificar	UAP	Artigo	2013	Educação
João Alberto Fabro; Izaura Maria Carelli; Rômulo César Silva; Felipe H. Moreno; Michele L.A. Fabro	Viacorpo - Viagem pelo corpo humano: um RPG educacional para apoio à aprendizagem de ciências no ensino básico	UTFPR	Artigo	2010	Educação
Márcia Rezende; Christiano Peres Coelho	A utilização do Role-Playing Game (RPG) no ensino de biologia como ferramenta de aprendizagem investigativo/cooperativa	UFG	Artigo	2009	Ensino
Fabiane Barreto Vavassori Beniti; Jefferson Seide Molléri	Utilização de um RPG no Ensino de Gerenciamento e processo de desenvolvimento de Software	UNIVALI	Artigo	2008	Ensino
Cynthia de Fátima Martins Araújo	Objetos de aprendizagem em educação a distância: uso de jogos educacionais no estilo RPG (Role-Playing	Unimes	Artigo	2008	Educação

	Games) digitais				
Elaine Santana de Souza	Uso de jogos de Role Playing Game (RPG) como uma estratégia possível de aprendizagem de conteúdos de biologia na educação de jovens e adultos	UFNF	Artigo	2015	Educação
Antônio Alves de Oliveira Neto; Sandra Aparecida Benite-Ribeiro	Um modelo de Role-Playing Game (RPG) para o ensino dos processos da digestão	UFG	Artigo	2012	Educação
Priscilla Emmanuelle Formiga Pereira	Construindo Narrativas: o RPG "Role Playing Game" no ensino de história	UNIFAVIP	Artigo	2015	Educação
Ornelio Hinterholz Junior; Eltis Mamede da Silva; Francisco de Assis M. Pantoja; José Ivan Borges Pereira; Ronieri Lira Alves; Gracieth Mendes Valenzuela; Wender Antonio Silva; Angelo Augusto Coelho Freire.	TERRAEDU: Uma abordagem Baseada em Jogos para a Educação Ambiental na Amazônia	FEAB	Artigo	2013	Educação
Adriano Targa Dias Santos; Andressa Paim; Madson Campos; Micheli Pecharki; Wagner Warren Prochmann; Christiane Gioppo Marques da Cruz.	RPG e Ciclo de aprendizagem 5E: Entrelaçamentos preliminares.	UFPR	Artigo	2011	Educação
Paulo Eduardo Battistella; André Stangarlin de Camargo; Christiane Gresse Von Wangenheim.	SCRUM-Scape: Jogo educacional de Role-Playing	UFSC	Artigo	2016	Educação
Carlos Klimick; Eliane Bettocchi; Rita Maria de Souza Couto.	Histórias Interativas como veículo de estímulo a crianças portadoras de deficiência	INES	Artigo	-	Educação

	auditiva.				
Mário Lúcio Mesquita Machado; Diego Gomes de Souza; João Artur de Souza; Gertrudes A. Dandolini; Ricardo Azambuja Silveira.	RPG: Uma abordagem empregando sistemas multiagentes	UFPel	Artigo	2004	Educação
André Gonçalves Macêna Junior; Anderson Camatari Vilas Boas; Marinez Menaghello Passos.	RPG pedagógico como ferramenta alternativa para o ensino de física.	UFAL	Artigo	2013	Física/Educação
Alana Marques de Moraes; Daniel Pires de Sá Medeiros; Liliane dos Santos Machado; Ronei Marcos de Moraes.	RPG para Ensino de Geometria Espacial e o Jogo GeoEspaço PEC	UFPB	Artigo	2008	Matemática/Ensino
Fabiano da Silva Silveira	RPG na sala de aula: criando um ambiente lúdico para o ensino de língua inglesa.	?	Artigo	2004	Letras/Ensino
Dulce Márcia Cruza; Rafael Marques de Albuquerque; Victor de Abreu Azevedo.	RPG maker como ferramenta pedagógica: produzindo jogos eletrônicos com crianças.	UFSC	Artigo	2003	Ensino/tecnologia
Maurício Rosa; Marcus Vinicius Maltempi.	RPG maker: Uma proposta para unir jogo, informática e educação matemática.	UNESP	Artigo	2003	Educação/Matemática
Wagner Luiz Schmit; João Batista Martins.	RPG e Vigotski: perspectivas para a prática pedagógica	UEL	Artigo	2011	Educação
Priscilla Emmanuelle Formiga Pereira	RPG e História: O descobrimento do Brasil	UFPR	Artigo	2011	Educação/História
Ricardo Bressan; Paulo Roberto Nascimento	RPG como ferramenta para o uso do lúdico no ensino	PUC-SP	Artigo	2012	Educação/Matemática
Sérgio Paulo Moraes; Rafael	RPG (Role-playing games): Notas para o	PUC-SP	Artigo	2012	Educação/História

Rocha	ensino-aprendizagem de história				
Joao Ricardo Bittencourt; Lucia Maria Giraffa	Role-Playing games, educação e jogos computadorizados na cibercultura	PUC-RS	Artigo	2003	Ciência da Computação
Jonne Arjoranta	Defining Role-Playing Games as Language-Games	University of Jyväskylä Finland	Artigo	2011	Letras
Monica Luiza Socio Fernandes; Caio Steffano Romero	Role-Playing game (RPG): O lúdico como estímulo as questões literárias e textuais	Unespar	Artigo	2016	Literatura
Rodrigo Moura Lima de Aragão	Role Playing Games no ensino do <i>marketing</i> : uma experiência com o RPG didático	USP	Artigo	2009	Ensino
Amanda Nathale Soares; Maria Flávia Gazzinelli; Vânia de Souza; Lucas Henrique Lobato Araújo	Role Playing Game (RPG) na graduação de enfermagem: potencialidades pedagógicas	UFMG	Artigo	2016	Ensino/enfermagem
Maurício Rosa; Marcus Vinicius Maltempi	Realizando projetos à distância: contribuições da colaboração à Educação Matemática	UNESP	Artigo	2006	Educação/ Matemática
Neurivaldo José de Guzzi Filho; Maria Elvira do Rego Barros Bello; Fabiana Sena dos Santos; Laura Sued Brandão Santos; Carine Alves dos Antos Peixoto	Roleplaying Game (RPG): Um material potencialmente significativo para aprendizagem de conceitos em Ciências	UESC	Artigo	2017	Educação/ Ciências
Kevin Henrique Pires dos Santos; Crhistian Raphael; Thiago do Nascimento Pereira Gomes	Role- Playing Game (RPG) como recurso ao ensino de eletricidade e magnetismo: um olhar vygotksyano	IFSP	Artigo	2011	Educação/Física
Addison Araújo	Roleplaying Game: uma aventura, um aprendizado	UFC	Artigo	2012	Ensino/Pedagogia
Erick Bergamini da Silva Lima	Quest Design Canvas: Um modelo de criação de quests para jogos digitais de gênero RPG	UFRN	Dissertação Mestrado	2018	Engenharia de Software

Ticiane Vieira de Paula Souza; Érica Vieira de Paula Souza; Thiago Gomes Nepomuceno da Silva; Daguia de Medeiros Silva; Maria Elenir Nobre Pinho Ribeiro	Proposta educativa utilizando jogo RPG Maker: Estratégia de conscientização e de aprendizagem da química ambiental	IFRN	Artigo	2015	Educação
Oilson Alberto Gonzatto Junior	A noção intuitiva de funções abordada por meio de um togo de tabuleiro adaptável aos jogos de RPG	UNESPAR	Artigo	2013	Educação
Ricardo Castro de Oliveira; Alice Helena Campos Pierson, Vânia Gomes Zuin	O uso do Role Playing Game (RPG) como estratégia de avaliação da aprendizagem no ensino de química	UFUSCAR	Artigo	2009	Educação/Química
Eduardo Luiz Dias Cavalcanti; Márlon Herbet F. Barbosa Soares	O uso do jogo de roles (roleplaying game) como estratégia de discussão do conhecimento químico	UFG	Artigo	2009	Ensino/Química
Anita Grando; Liane Tarouco	O uso de jogos educacionais do tipo RPG na educação	UFRGS	Artigo	2008	Educação
Cassiano Dal Pizzol; Alexandre Lazaretti Zanatta	O RPG como técnica na construção de software educacional: A Revolução Farroupilha	UPF	Artigo	2001	Educação/ História
Franciela Silva Zamariam	O RPG como alternativa metodológica para o ensino da literatura literária nas aulas de língua portuguesa	Uel	Artigo	2016	Educação/ Língua Portuguesa
Ricardo Ribeiro do Amaral	O Roleplaying Game na sala de aula: uma maneira de desenvolver atividades diferentes simultaneamente	UFPE	Artigo	2011	Educação
Luiz Eduardo Ricon de Freitas	O Role Playing Game e a escola: Múltiplas linguagens e competências em jogo	PUC-RJ	Dissertação Mestrado	2006	Educação
R. Ferreira Costa; A. Lima; F. Rodrigues; E.	O Role Playing Game (RPG) como ferramenta de aprendizagem no	UNESP	Artigo	2007	Ensino

Galhardo	ensino fundamental e médio				
Leandro Demenciano Costa	O que os jogos de entretenimento têm que os jogos com fins pedagógicos não têm	PUC-RJ	Dissertação Mestrado	2008	Ensino
Francisco de Assis Nascimento Junior; Maurício Pietrocola	O papel do RPG no ensino de física	USP	Artigo	2007	Ensino/Física
Sueli da Silva Xavier Cabalero; Alfredo Eurico Rodrigues Matta	O Jogo RPG visto como uma comunidade de aprendizagem	UNEB	Artigo	2006	Educação
Helena de Fátima Nunes	O jogo RPG e a socialização do conhecimento	UFPR	Artigo	2004	Ensino/Gestão da Informação
Sueli da Silva Xavier Cabalero; Alfredo Eurico Rodrigues Matta	O jogo RPG digital na mediação da aprendizagem da escrita nas séries iniciais	UNEB	Artigo	2008	Educação
André Daniel Hayashi	O comportamento Caórdico dos jogos de RPG e a aprendizagem	UFSC	Artigo	2003	Educação
Farley Eduardo Lamines Pereira	No limite da ficção: Comparações entre literatura e RPG-Role Playing Games	UFMG	Dissertação Mestrado	2007	Literatura
Arthur Henrique Teixeira Faustino; Auricélia Lopes Pereira	RPG e cultura: Análise sobre o desenvolvimento do saber através do lúdico na sala de aula	UEPB	Artigo	2014	Educação
Carlos E. Klimick Pereira; Eliane Bettocchi	Idade mística: a matéria da Bretanha no Contexto do RPG	PUC-RJ	Artigo	2013	Letras
Sidnei Alves Ferreira Junior; Márcio Gomes Pacheco; Carlos Roberto da Silveira Junior; Alex Santos Bandeira Barra	Metodologias de uso de jogo computacional RPG em sala de aula: estudo de caso com o jogo PeaceMaker	IFG	Artigo	2017	Educação
Fabio Sampaio de Almeida	A polêmica dos jogos de RPG: uma análise linguístico-discursiva	UERJ	Artigo	-	Educação
Luciano Meira; André Neves; Geber Ramalho	Lan house na escola: uma olimpíada de jogos digitais e educação	UFPE	Artigo	2009	Educação
Vanessa R. M. L.	Jogos de RPG na aula de	UNICAMP	Artigo	2012	Educação/História

Maike; M.Cecília C. Baranauskas	história: primeiros passos na construção de uma ferramenta de autoria				
Dinorá Fraga; Felipe Silveira Pedroso	Jogo de RPG no ensino e aprendizagem de narrativas não-lineares	UFRGS	Artigo	2006	Ensino
Carla Beatri Meinerz	Jogar com a história na sala de aula	-	Capítulo de livro	-	Educação
Jéssica Galvani; Márcio Funes	Avaliação de interface para jogos digitais: uma análise sobre heurísticas de jogabilidade	FATECE	Artigo	2018	Jogos digitais
Eliane Bettocchi; Carlos Klimick	Escrita e leitura através de narrativas e livros interativos	PUC-RJ	Artigo	2004	Educação/Literatura
Juliano Ferreira Gonçalves; Renata Junqueira de Souza	Características do construcionismo presentes no Roleplaying Game: A narração interativa como alternativa ou complemento à realidade virtual	UNESP	Artigo	2014	Ensino
Vanessa R. M. L. Maike; Leonardo Cunha de Miranda; M.Cecília C. Baranauskas	Investigando sobre requisitos para um jogo de RPG com professores de uma escola pública de ensino fundamental	UFRN	Artigo	2011	Ensino
Eliane Bettocchi	Incorporais RPG: socialização iterativa e narrativa hipermediática	PUC-RJ	Pré-projeto de tese de doutorado	2003	Literatura
Cristina Martins; Lucia Maria Martins Giraffa	Gamificação nas práticas pedagógicas em tempos de cibercultura: proposta de elementos de jogos digitais em atividades gamificadas	PUC-RS	Artigo	2015	Educação/Jogos eletrônicos
Lynn Rosalina Gama Alves	Games e educação: devendendo o labirinto da pesquisa	UNEB	Artigo	2013	Educação
Lynn Rosalina Gama Alves	Games e educação - a construção de novos significados	UNEB	Artigo	2008	Educação
Daniel de Sant'anna Martins; Guilherme Xavier; Cynthia Macedo Dias	Game design thinking: propostas lúdicas no letramento digital infantil	PUC-RJ	Artigo	2017	Educação

Danilo Silva Guimarães; Livia Mathias Simão	Intersubjetividade e desejo nas relações sociais: o caso dos jogos de representação de papéis	USP	Artigo	2007	Psicologia
Soênia Maria Pacheco; Ricardo Ribeiro do Amaral	Experimentando o RPG pedagógico: a interdisciplinaridade na sala de aula	UFPE	Artigo	2010	Educação
Alves, L. , Guimarães, H., Oliveira, Gildeon., Rettori, Annelisse	Ensino On-line, jogos eletrônicos e RPG: Construindo novas lógicas	UNEB	Artigo	2017	Educação/ Jogos eletrônicos
Daniel da Silva dos Santos; Ronilda Iyakemi Ribeiro	Educação e preconceito: o jogo de representação como estratégia de reflexão	USP	Artigo	2013	Psicologia
Eliane Bettocchi	A linguagem visual Role-playing game	UERJ	Capítulo de livro	2000	Design gráfico
Fernando Cardoso Hax; Raymundo Carlos Machado Ferreira Filho	Jogos Eletrônicos e educação	IFSUL	Artigo	2015	Educação
César Henrique Morais Alves; Aldemar Araujo Castro	O RPG (roleplaying game) como ferramenta de ensino do suporte básico da vida	USP	Artigo	2018	Ensino
Carlos Educarado Klimick Pereira	TNI(técnicas para narrativas interaticas)	Senac	Artigo	2016	Ensino
Eliane Bettocchi	Design poético: intersemiose e abertura no projeto gráfico de um RPG	PUC-RJ	Artigo	2015	Design gráfico
Adriano Pessini; Avanilde Kemezinski; Marcelo da Silva Housell	Uma ferramenta de autoria para o desenvolvimento de jogos sérios do gênero RPG	UDESC	Artigo	2015	Ciência da Computação
Cícero Mayke Arrais; Carmem Barreto Veloso; Ricardo Saraiva da Rocha Júnior; David Wesley Amado Duarte	O uso de Role-playing Games em educação: uma busca nas publicações da SBC	IFC	Artigo	2017	Educação
João Alles Cardozo; Gian das Chagas Cardozo; Jüygem Mathias Kellermann;	Oficinas de RPG pedagógico: atividades de ensino do pet ciências sociais aplicadas (PET CiSA)	UFMS	Artigo	2018	Educação

Cláudia Regina Ziliotto Bomfá					
Jane Maria Braga	Aventurando pelos caminhos da leitura e escrita de jogadores de role playing game (RPG)	UFJF	Artigo	2000	Educação
Michele A. Tobaldini; Michelli Martinelli; Jacques D. Brancher	Arquiteturas históricas no ambiente de um jogo de RPG educacional computadorizado	URI	Artigo	2015	Educação/ Arquitetura
Marco Antonio Ferreira Randi; Hernandes Faustino de Carvalho	Aprendizagem através do Role-Playing Games: uma abordagem para educação ativa	UFPR	Artigo	2012	Ensino/Medicina
Marilda Ionta	Aprender e ensinar história: os jogos de RPG na sala de aula	UFV	Artigo	2006	Educação/ História
Andréa Pavão; Gilberto Gil	A aventura da leitura e da escrita entre mestres de Roleplaying Games (RPG)	PUC-RJ	Artigo	2000	Educação
Patrício Nunes Barreiros; Sandra Maria Carneiro Santos	O RPG como ponto de encontro entre os multiletramentos	UFPE	Artigo	2017	Educação
Celso Providelo; Daniel Henrique Debonzi; Mario A. Gazziro; Izis Cavalcanti A. de S. Queiroz; Cláudio Kirner Hiroki Saito	Ambiente dedicado para aplicações educacionais interativas com realidade misturada	USP	Artigo	2014	Educação
Juliano da Silva Pereira	Algumas reflexões sobre o conceito de empatia e o jogo de RPG no ensino de história	UEL	Artigo	2013	Educação/ História
Maria Regina Domingues de Andrade; Cleverson Ribas Carneiro	A utilização do RPG-Role Playing Game como instrumento pedagógico para a prática da leitura, oralidade e escrita	UFPR	Artigo	2006	Educação
Diego Gomes de Souza; João Arthur de Souza; Gertrudes Aparecida	A utilização de sistemas especialistas e de RPG na construção de um modelo computacional para	UFSC	Artigo	2004	Ensino/Matemática

Dandolini	ensino de matemática				
Renato P. dos Santos; Rossano André Dal-Farra	A Saga da Física: Um RPG como estratégia didática no ensino e aprendizagem de História da Física	ULBRA	Artigo	2013	Ensino/ Física
Dulce Márcia Cruz; Rafael Marques de Albuquerque	A produção de jogos eletrônicos por crianças: narrativas digitais o RPG Maker	UFSC	Artigo	2013	Engenharia de Produção
Wagner Luiz Schmit; João Batista Martins	A Pedagogia Tecnicista e a Escolarização do RPG	UEL	Artigo	-	Pedagogia
Leandro Villela de Azevedo	A narração interativa no ensino de história	USP	Reportagem	-	Educação/História
Fabiano da Silva Silveira	A influência do jogo de RPG "Vampiro: A Máscara" na formação de identidades	Feevale	Artigo	2009	Ensino
Giorjety L. Dias; Emanuelli C. B. Nunez	A Importância dos Jogos de RPG ou Lógica no Ensino de Algoritmos e Programação	IFSP	Artigo	2015	Educação/Algoritmos e Programação
Fabiano Rodrigues de Paula; Rutinelli da Penha Fávero	A gamificação da educação na compreensão dos profissionais da educação	IFES	Artigo	2016	Educação
Ana Alayde Saldanha; José Roniere Morais Batista	A Concepção do Role-Playing Game (RPG) em Jogadores Sistemáticos	UFPB	Artigo	2009	Psicologia
Tatiane Shuster; Tiago Ricciardi Correa Lopes	Jogo de contar histórias: o uso de técnicas de criação de narrativas colaborativas em sala de aula	UNISINOS	Artigo	2012	Educação
Carlos Eduardo de Souza Costa; Carmen Teresa Gabriel	RPG, saber histórico escolar e consciência histórica: um diálogo necessário	UERJ	Artigo	2015	Ensino
Eliane Bettochi	Um homem, uma mulher e um monstro: gênero na ilustração de RPG	PUC-RJ	Artigo	2003	Design gráfico
Alexandre Huady T. Guimarães; Monica F. da S. Stefanelli; Susane S. de O. Ito	O RPG midiático e as aulas de língua portuguesa e literatura: Um instrumento didático-metodológico na educação	UPM	Artigo	2014	Educação/ Literatura

Marcos Aurélio Custódio; Miravan Barlavento Sales Neto; Maria José Carvalho de Souza Domingues	Role playing game - RPG: método de aprendizagem das terminologias aplicáveis à contabilidade de custos	FURB	Artigo	2004	Ensino/ Contabilidade
Antônio Lázaro Pereira de Souza; Alfredo Eurico Rodrigues Matta; Francisca de Paula Santos da Silva; Rita Cristina C. de A. Santiago	RPG liberdade: instrumento mediador na construção do pensar histórico	UNEB	Artigo	2018	Educação/História
Lurdes Zanchetta da Rosa; Carlos Gabriel Moreira de Almeida; Filipe Zimmer Dezordi	RPG BIO drogadição: o jogo role playing game (RPG) como prática no processo de ensino e aprendizagem	UNIPAMPA	Artigo	2017	Educação
Guilherme Schlup, Raphael P. T. de Jesus; Ricardo B. de Simas; Anita M. da Rocha Fernandes; Rudimar L. S. Dazzi	RPG Educacional Utilizando o Conceito de Agentes	UNIVALI	Artigo	2013	Educação
Lynn Alves	Jogos, Educação e História: novas possibilidades para a Geração C	UNEB	Artigo	2010	Educação
Gabriel Filipe Santiago Cruz; Luiza Novaes; Rita Maria de Souza Couto	Desenvolvendo narrativas animadas para a educação: a jornada de um designer animador	PUC-RJ	Artigo	2014	Educação
Leonardo Marques Kussler	Tradição e crítica da metodologia de ensino de Filosofia: filosofar com Role-Playing Game (RPG)	UNIVERSIA	Artigo	2017	Educação/Filosofia
Ewertton Carneiro Pontes; Jose Karam Filho; Alfredo Eurico Rodrigues Matta	Sistema de apoio a decisão baseado em modelo inovador de RPG onde os personagens são grupos	UFBA	Artigo	2016	Educação corporativa
Bruno Grilo Honorio	Observar com sentido: um experimento com estudantes de licenciatura em	ULBRA	Dissertação Mestrado	2015	Educação/ Matemática

	matemática envolvendo a utilização do RPG				
Fábio Alexandre Tardelli Filho	Didática dos dados: uma análise processual de trabalho pedagógico progressista com uso do RPG em aulas de história	UFUSCAR	Artigo	2016	Educação/ História
Stephanie de Smale; Tom Overmans, Joahn Jeuring; Liesbeth Van de Grint	O efeito das simulações e jogos sobre os objetivos de aprendizagem na educação superior: uma revisão sistemática	Utrecht University	Artigo	2015	Ciência da Computação
Fabício Gabriel Mota, Eloiza Aparecida Silva Avila de Matos, Elenise Sauer; Maria da Graça Moraes Braga Martin	O RPG como estratégia didática para o ensino de radioatividade	UFPR	Artigo	2017	Educação/ Química
Priscilla Emmanuelle Formiga Pereira	A cultura histórica e a cultura historiográfica no RPG o descobrimento do Brasil	UVA	Artigo	2010	Educação/ História
Carlos Vaz de Carvalho	Aprendizagem baseada em jogos	ISEP	Artigo	2015	Educação/Jogos eletrônicos
Carlos Klimick; Eliane Bettocchi; Rian Rezende	Projeto incorporais: método e material lúdico-didático para professores e estudantes do ensino médio	UFJF	Artigo	2013	Design gráfico
Franciela Zamariam	Literatura em jogo: ensino de leitura por meio do RPG	UEL	Artigo	2016	Educação/ Literatura
Bianca e Silva Cardoso; Alfredo Eurico Rodrigues Matta	Jogo RPG (Role Playing Game) digital: uma proposta pedagógica para o ensino de história	UNEB	Artigo	2016	Pedagogia

Anexo B – Análise utilizando linguística da Corpus.

Item	Freq
rpg	122
ensino	44
game	38
jogos	34
jogo	33
educação	30
playing	24
role	23
aprendizagem	22
história	18
uso	18
games	17
role-playing	17
ferramenta	12
aula	11
sala	10
estratégia	10
roleplaying	10
narrativas	8
leitura	8
educacional	7
conhecimento	7
desenvolvimento	7
escrita	7
digitais	7
pedagógica	7
aventura	7
literatura	6
proposta	6
análise	6
construção	6
matemática	6
ciências	6
aulas	6
educacionais	6
pedagógico	5
utilização	5
lúdico	5
processo	5
meio	5

Anexo C – Gráfico que representa o número de trabalhos acadêmicos por área de estudo.

