

# OS IMPACTOS DA PRÁTICA DO RPG NA ESFERA PSICOSSOCIAL

**Julio Cezar Coelho Marques<sup>1</sup>**

**Luanna Del Carmen Barbosa Mattanó<sup>2</sup>**

## RESUMO

Este artigo teve por objetivo compreender como jogos de interpretação de papéis (Role-Playing Games - RPG) podem influenciar a esfera psicossocial dos sujeitos e detectar a importância que os jogadores atribuem a essa atividade. Para tal, o presente trabalho se configura como uma pesquisa exploratória de caráter qualitativo. A coleta de dados foi feita a partir de dez entrevistas semi-estruturadas individuais, com sujeitos acima de dezoito anos que jogam há pelo menos um ano. A estratégia de análise adotada para a pesquisa foi a categorização de ordem qualitativa dos dados, proposta por Bardin. Assim, foi possível identificar que os jogos exercem grande influência na esfera psicossocial dos sujeitos, propiciando novas relações, fortalecendo relações antigas e ocasionando no desenvolvimento de habilidades sociais, cognitivas e expressivas. Os entrevistados declararam reconhecer significativa importância dos jogos em suas vidas, os associando com realizações e aprendizados. Além disso, foi possível aprofundar temas como contrastes geracionais, impactos negativos dos jogos, caráter terapêutico dos jogos e outros. O principal benefício desse artigo foi a abertura para pesquisas futuras, assim como a discussão dos temas apontados.

**Palavras-chave:** Role-playing game. Psicologia. Sociabilidade

## ABSTRACT

This article aimed to understand how role-playing games (RPG) can influence the psychosocial sphere of subjects and detect the importance that players attribute to this activity. For that purpose, the present work is configured as an exploratory research of a qualitative nature. Data collection was carried out from ten individual semi-structured interviews with subjects over eighteen years old who had been playing for at least one year. The analysis strategy adopted for the research was the categorization of data in a qualitative order, proposed by Bardin. Thus, it was possible to identify that games exert a great influence on the psychosocial sphere of the subjects, providing new relationships, strengthening old ones, and leading to the development of social, cognitive and expressive skills. Respondents stated that they recognized the significant importance of games in their lives, associating them with achievements and learning.

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Psicologia do Centro Universitário Salesiano de Vitória. E-mail: jcmarques.coelho@gmail.com

<sup>2</sup> Mestre e Orientadora do Curso de Psicologia no Centro Universitário Salesiano de Vitória. E-mail: lmattano@souunisales.com.br

In addition, it provided a deeper perception of themes such as generational contrasts, negative impacts of games, therapeutic nature of games and others. Finally, this article's main benefit is opening for future research.

**Keywords:** Role-playing game. Psychology. Sociability.

## 1 INTRODUÇÃO

Atualmente, o uso de atividades lúdicas tem sido amplamente considerado pelas mais variadas ciências, incluindo a Psicologia. Entende-se que essas práticas, como o jogo de interpretações de papéis (RPG) podem promover a capacidade criativa, estimular o autoconhecimento e dialogar com questões que atravessam a vida dos sujeitos, como a socialização e o aprendizado. Assim, o presente trabalho se faz relevante, na medida em que busca compreender o impacto dessas atividades na esfera psicossocial de jogadores, sendo essa esfera um tema próprio e recorrente em diversos campos da Psicologia.

Desde o início da década de 90, os jogos de interpretação de papéis vêm ganhando popularidade entre jovens e adultos no Brasil. Com o avanço da tecnologia, ainda, a atividade ganhou uma nova modalidade: a virtual. Além disso, são frequentes os encontros organizados por jogadores que contam com a presença de milhares de pessoas (MIRANDA, 2005). Isso, é claro, promove uma maior divulgação dessa atividade, através de plataformas de *streaming* e redes sociais. Parte da mídia, entretanto, ainda reforça estereótipos em relação ao RPG, o associando com crimes e prática de bruxaria (SOUZA, 2006).

Ainda assim, os jogos de interpretação de papéis ocupam cada vez mais espaços entre os brasileiros e, pensando que a prática dessa atividade pode influenciar aspectos subjetivos, cognitivos e sociais de jogadores, surge a possibilidade de dialogar com os diferentes campos da Psicologia (MIRANDA, 2005). Apesar do aumento da produção acadêmica no que se refere ao uso do RPG como ferramenta educacional (SCHMIT; MARTINS, 2011), discussões em outras áreas da Psicologia parecem estar ainda a passos lentos.

Os jogadores são, frequentemente, movidos pela curiosidade de entender a dinâmica dos jogos, entretanto, permanecem com a atividade pelos mais diferentes motivos, sejam eles a confraternização com os amigos, busca pelo fortalecimento de vínculos, diminuição da timidez, estímulo para o raciocínio e o hábito de leitura, entre outros (SALDANHA; BATISTA, 2009). É possível observar, dessa forma, que os jogos podem influenciar diferentes campos da vida psicossocial do sujeito. Assim, a pesquisa torna-se relevante na medida em que explora esse diálogo entre RPG e o desenvolvimento psicossocial de sujeitos, abrindo espaço para futuros estudos sobre essas variáveis.

Erik Erikson (1902-1994), responsável pelo desenvolvimento da Teoria do Desenvolvimento Psicossocial na Psicologia, descreve o desenvolvimento psicossocial como um processo contínuo que ocorre ao longo da vida, dividindo-se em oito fases (ERIKSON apud FIGUEIREDO; SILVA, 2021). Para o autor, o desenvolvimento do sujeito é diretamente influenciado pelos aspectos sociais e culturais que o atravessam e, sendo assim, o progresso de seus fatores psicológicos integra e é integrado pela formação de suas relações sociais (ERIKSON apud FIGUEIREDO; SILVA, 2021).

A pesquisa teve como objetivo principal compreender como os jogos de interpretação de papéis podem impactar a esfera psicossocial dos jogadores. Para tal, a pesquisa contou com os objetivos específicos, que visaram investigar a importância que os jogadores atribuem para jogos de interpretação de papéis em sua esfera psicossocial, reconhecer as contribuições desses

jogos enquanto ferramenta social para os sujeitos jogadores e analisar o impacto e a relação dos jogos de interpretação de papéis com os possíveis temas emergentes durante a sua prática.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

Quando analisamos a história da humanidade é possível notar que a atividade lúdica sempre esteve presente nas mais variadas culturas. Além disso, ao considerarmos que o ato de brincar também faz parte da vida de animais irracionais, pode-se concluir que essas atividades são mais antigas que a própria cultura, visto que a mesma pressupõe a existência de uma sociedade humana, enquanto o jogo existe antes dessa, marcando sua formação até os dias atuais (SALDANHA; BATISTA, 2009).

Os teóricos que visam compreender os jogos e suas diversas questões dividem seus interesses em diferentes vertentes e, enquanto alguns se atentam para a função do jogo e seus benefícios para o desenvolvimento cognitivo, outros se preocupam em analisar o fenômeno do brincar e seus impactos em nossa sociedade - em termos individuais e coletivos. Saldanha e Batista (2009) discorrem sobre algumas das características fundamentais do jogo: caráter livre e voluntário, temporariamente alheio a vida real – por ser fantasioso, limitado num tempo e espaço adequados, com regras.

Miranda (2005) revela que parte da função dos jogos está na alienação que os mesmos causam ao sujeito, como é o caso da terminalidade da vida e outras limitações, isto é, o efeito de divertimento alcançado pelo “jogar” apresenta uma função distratora frente à angústias existenciais. Os jogos hoje são reconhecidos como importantes instrumentos de levantamento de dados em estudos que visam compreender o desenvolvimento comportamental e social, visto que são fundamentados na sociabilidade, ocorrendo, na maior parte das vezes, em grupos organizados que são submetidos a um conjunto de regras (LIMBERGER; SILVA, 2014).

É importante destacar que os jogos adquirem diferentes funções e significados para cada fase do desenvolvimento psicossocial, visto que cada uma delas apresenta uma nova dinâmica, repleta de tarefas, necessidades e resoluções próprias (FIEDLER, 2016). Em seu estudo, Miranda (2005) observa a predominância dos adolescentes nas atividades referentes ao RPG, apontando que esses são os maiores envolvidos e ativos dentro da comunidade de jogadores.

Sujeitos adolescentes se encontram na quinta fase do desenvolvimento psicossocial (11-12 a 20-25 anos), tendo como uma de suas principais tarefas o esforço em adaptar novas realidades ao seu organismo, incluindo processos cognitivos e aperfeiçoamento de estruturas abstratas (FIEDLER, 2016). Nesse sentido, Mendes e Badaró (2020, p. 226) concluem que na adolescência “[...] os jogos proporcionam o desenvolvimento de diversos aspectos, dentre eles as habilidades sociais, flexibilidade cognitiva, interação social, as funções executivas [...]”. Miranda (2005) também associa a prática dos jogos com a maturação cognitiva e social de adolescentes.

Apesar da validade desses estudos, é importante salientar que o jogo influencia a cultura e também é influenciado por ela, assumindo diferentes funções e princípios que vão de acordo com seu território e sua época (BARBOSA, 2017). Assim, o jogo está diretamente ligado à cultura e, portanto, as modificações em suas ideias e práticas são constantes, se constroem a partir de um contexto sócio-histórico - não como algo inato. Sobre a concepção de jogo nos dias atuais, Barbosa (2017, p. 24) destaca que “[...] se trata de algo construído e modificado ao longo do tempo e que está intrinsecamente ligada ao nosso modo de ser-no-mundo e de nos relacionarmos, sendo a nossa historicidade um fator fundamental [...]”. Vasques (2008, p. 6)

indica que como “prática recorrente nas sociedades humanas e objeto de inúmeras discussões sobre sua natureza, o jogo sofre avaliações diversas, de acordo com as transformações econômicas, sociais e culturais pelas quais cada sociedade passa”.

Atualmente nossa sociedade conta com inúmeras formas de recreação referentes aos jogos com sistemas de regras, como xadrez, esportes, jogos de aposta, jogos de interpretação de papéis, entre outros. Os jogos de interpretação de papéis, ou RPGs (Role-Playing Games), como são comumente chamados, tiveram sua origem na década de setenta, nos Estados Unidos. Inicialmente, esses jogos se originaram dos *wargames*, que consistiam em jogos de estratégia em que os jogadores podiam simular batalhas históricas reais, com o uso frequente de miniaturas e mapas (MIRANDA, 2005). Para a recriação dessas batalhas, os *wargames* se utilizavam de estatísticas reais, como por exemplo, alcance e trajetória de disparos, visando assim permitir com que jogadores tomassem decisões estratégicas e fundamentadas na realidade.

Para além de uma simples simulação de batalha, os jogos de interpretação de papéis tinham em sua concepção o intuito de abrir espaço para a interpretação de personagens, comumente inseridos em um ambiente fantasioso - com forte ligação na literatura (IUAMA, 2015b). Martins, citado por Vasques (2008), aponta para o RPG como um lazer diferente de outros jogos, visto que proporciona um diálogo real entre jogo e jogador, que vai além da experiência de atividades passivas, como por exemplo o videogame. Com o passar do tempo, os RPGs se afastaram cada vez mais de seus antecessores *wargames*. Como aponta Astinus, citado por Miranda (2005, p. 28):

Os tabuleiros dão lugar aos mapas e aos livros de ambientação, e a interpretação ganha novas dimensões, pois com a infinidade de situações que integram o jogo, ilimitadas possibilidades de personagens também surgiram.

Dungeons & Dragons (D&D), primeiro jogo de RPG criado e amplamente divulgado, é atualmente tido como o sistema/cenário mais predominante entre os jogadores, contando com um total de cinco edições e inúmeros complementos. O sistema, criado em 1974, possui cenários próprios, voltados para a temática de fantasia medieval, com forte inspiração em obras como “O Senhor dos Anéis”, de Tolkien (BARBOSA, 2017). Gary Gygax e Dave Arneson, leitores de ficção assíduos e criadores do D&D, reformularam o *wargame*, apresentando um universo onde aventureiros visitam masmorras, enfrentam perigos e conquistam recompensas, seja fama, riquezas ou apenas prestígio (PRIETTO, 2013).

Ao entendermos o jogo de interpretação de papéis como uma complexa brincadeira de faz-de-conta é possível notar que o mesmo está presente em nossas vidas há muito tempo. Criar histórias e personagens fictícios é uma prática comum em crianças, e pode até mesmo ser observada em adultos (BARBOSA, 2017). Como aponta Barbosa (2017), os jogos de interpretação de papéis podem ser entendidos como a união das antigas brincadeiras de faz-de-conta e a efetivação de um sistema de regras que objetiva maior clareza para as mesmas. “Muitos jogadores criam campanhas a partir de fatos históricos reais, como guerras, intrigas políticas, contextos socioeconômicos, revoluções, entre outros” (BRAGANÇA, 2017).

Quanto ao caminho percorrido pelos jogos de interpretação de papéis no Brasil, é possível identificar alguns marcos que contribuem para a compreensão de sua história em território nacional. Pavão (2000) discorre sobre a distinção de três gerações de jogadores em nosso país, onde cada uma se relaciona com diferentes momentos e possibilidades dos jogos. O primeiro grupo de jogadores, na década de oitenta, foi constituído por brasileiros que conseguiam adquirir os livros no exterior, através de intercâmbio ou moradia externa. Essa geração, conhecida como “geração xerox”, enfrentou grandes problemas com a importação de materiais

necessários e, por isso, se utilizava da única maneira possível para uma fácil distribuição desses materiais: a impressão (MIRANDA, 2005).

Em 1991, o primeiro sistema de RPG traduzido por uma empresa brasileira e publicado por uma editora de mesma nacionalidade ocasionou no surgimento da segunda geração de jogadores no Brasil. Se tratava de *GURPS* (Generical Universal Role Playing System - “Sistema de Jogo de Interpretação Genérico e Universal”), sistema que atraiu e permitiu acesso a um grupo antes dificultado pelos problemas já apontados (MIRANDA, 2005). No ano de 1994, “Vampiro: A Máscara” é traduzido e publicado no Brasil, marcando o início da terceira geração. O tremendo sucesso entre os jogadores permitiu que um grande número de suplementos e materiais fosse trazido ao nosso país nos anos posteriores (MIRANDA, 2005). Há ainda, na história do RPG no Brasil, a realização de eventos organizados, com o objetivo de reunir jogadores de todo o país e promover a prática do RPG, com grandes feiras, lançamentos de livros e jogos, torneios, entrevistas com figuras importantes da comunidade, palestras, *live-actions* e outras atividades.

Dentro de um jogo de interpretação de papéis existem duas funções, que exercem e atuam à sua própria maneira: *jogador* e *mestre*. Em termos práticos, o objetivo do RPG é a realização de tarefas, elaboradas por um grupo de jogadores, cujo a função é superar um desafio intelectual, através da análise de uma situação imaginária - geralmente ambientada pelo mestre de jogo. Os jogadores são, dessa forma, instigados a trabalhar em equipe para alcançar um objetivo em comum, previamente estabelecido. Nessa dinâmica, é esperado que o mestre apresente traços como: “criatividade, rapidez, capacidade de descrição, conhecimento de estruturas de narrativa, bagagem cultural, leitura, cultura geral, certos valores éticos como capacidade de cooperação, [...], bem como alguma dose de senso de humor” (PAVÃO, 2000, p. 16).

Uma das diferenças substanciais entre o RPG e outros jogos - em sua maioria - é sua natureza cooperativa, isto é, trata-se de um jogo dependente do diálogo e troca de ideias. Nunes (2004) aponta que é essa integração com o outro que permite que o jogador alcance novas experiências e relações, maximizando seu repertório em termos de pensamentos, ações, emoções, cultura. Por criar simulações práticas que impulsionam a participação, pesquisa e integração entre pessoas, o RPG “[...] é adaptável a qualquer conteúdo didático, ambiente ou público” (NUNES, 2004, p. 79).

Apesar de compartilhar diversas semelhanças com o teatro e a literatura, os jogos de interpretação de papéis se diferenciam na medida em que permitem que os envolvidos atuem ativamente no decorrer da narração, interferindo-a conforme a própria vontade. Essa autonomia, entretanto, está, na maior parte das vezes, submetida a um sistema de regras, vinculado ao cenário em que o jogo ocorre. O sistema de regra possibilita uma atividade sólida e organizada, ao mesmo tempo que acrescenta no jogo o componente do acaso - através da rolagem de dados. Ainda, as regras viabilizam a existência de personagens equilibrados, com pontos fortes e fracos, tornando o jogo mais justo e dinâmico (MIRANDA, 2005). As regras, segundo Araújo Júnior (2008), mantém o jogo coeso, sem que se perca, entretanto, a diversão que surge através do imaginário - que está presente.

Schmit (apud VALÉRIO, 2012, p. 179) “[...] classifica cinco tipos distintos, são eles o RPG de mesa, live-action, aventuras solo, RPG eletrônico solo e os massive multiplayer online role playing game (MMORPG)”. A liberdade que o RPG oferece é responsável pela sua disseminação e evolução. Como verdadeiros autônomos, os jogadores constantemente criam novas regras, geram novas formas de jogar e adaptam sistemas e ambientes dentro do RPG, sendo esse regulado apenas pelas suas características essenciais - como o caráter coletivo e narrativo (FRANCISCO, 2014). Essa expansão, é claro, chega ao campo virtual de maneiras variadas, seja a partir das famosas chamadas por vídeo, que sustentam o olhar entre os

jogadores, ou a partir de outras ferramentas. “A tecnologia, portanto, passou a fazer parte da vida das pessoas, a cada geração, de modo exponencial” (FRANCISCO, 2014, p. 39). Os elementos que se fazem presentes nos jogos ganham uma nova roupagem conforme avançam a tecnologia e a organização dos sujeitos em torno dela, adaptando seu caráter lúdico às novas ferramentas e proporcionando a superação de limites antes impostos, como a distância geográfica (THOMAZ, 2011).

Não por acaso, os jogos de interpretação de papéis têm ocupado um espaço cada vez maior no campo da pedagogia, com pesquisas voltadas ao seu uso na sala de aula e desenvolvimento de novas técnicas de ensino (SALDANHA; BATISTA, 2009). O campo da neurociência aplicada à educação também tem se atentado aos jogos como ferramenta de aprendizagem nos últimos anos (PESSOA et al., 2019). No Brasil, entretanto, o aumento da taxa de estudos acerca desses jogos não se faz suficiente - mesmo sob a perspectiva da educação. Acredita-se que isso se dá pela falta de conhecimento por parte de educadores e estudiosos quanto às possibilidades do RPG como ferramenta de estudo (SCHMIT; MARTINS, 2011).

Como bem descreve Vasques (2008), o maior domínio de diferentes conteúdos e a maior noção de ambientação e regra estão associados com um melhores desempenhos e manejos durante o jogo. O educador pode, portanto, se aproveitar dessa condição para estimular os jogadores a buscar novos conhecimentos acerca dos temas abordados. Para Aragão (2009), o RPG pode ser utilizado após as aulas regulares - com discussão e leituras - para que a aprendizagem seja consolidada. O mesmo aponta que “[...] os RPGs possibilitam experimentar a realização de tomadas de decisão pontuais, importantes para a compreensão do cotidiano de determinada disciplina ou prática empresarial” (ARAGÃO, 2009, p. 171).

O caráter teatral do RPG também pode ser reconhecido como recurso didático e estimulante no campo educacional, visto que, em contexto disciplinar, o teatro promove o aprendizado dos conteúdos propostos, a socialização e o gosto pela leitura, auxiliando no desenvolvimento de crianças e adolescentes (MIRANDA et al., 2009). Dentro da sala de aula, o teatro deve explorar, segundo Miranda e colaboradores (2009, p. 76): “as capacidades de expressão – relacionamento, espontaneidade, imaginação, observação e percepção, as quais são próprias do ser humano, mas necessitam ser estimuladas e desenvolvidas”.

Bragança associa o sucesso dos resultados de pesquisas envolvendo o RPG no ambiente escolar com caráter lúdico pertencente ao jogo, pois “quando o aluno se diverte e gosta de jogar, ele se empenha bem mais do que faria sentado em uma sala de aula” (2017, p. 32). Além disso, o caráter cooperativo do RPG permite a inclusão de todos os sujeitos que possam estar marginalizados em sala de aula devido a dificuldades de aprendizado e/ou socialização.

Para Oliveira (2019), a inserção do RPG no campo educacional ocorreu de forma paralela a sua popularização como entretenimento, isto é, conforme o RPG esteve mais presente, como atividade lúdica, na vida dos sujeitos, surgiam diversos estudos que pretendiam ultrapassar a esfera do lazer e alcançar a educação. O autor, entretanto, afirma que o contato dessas pesquisas com o campo acadêmico ainda é superficial, e isso pode ser motivado por barreiras geográficas (OLIVEIRA, 2019).

Para além do âmbito educacional, os estudos com jogos - e o RPG - alcançam as organizações e os campos do trabalho, ainda que em intensidade e frequência menores. Segundo Nunes (2004, p. 82), as organizações, ao tomar consciência de que o aprendizado pode ocorrer a partir de um viés lúdico, “[...] vêm criando ambientes que incentivam a criatividade, a cooperação e a interação das pessoas”.

Quanto aos impactos da prática dos jogos de interpretação de papéis no campo psicossocial do

sujeito, diferentes estudos apontam para inúmeros benefícios. Fraga e Pedroso (2006) indicam que esta atividade desenvolve e potencializa competências intelectuais, motoras e emocionais, estimulando também os hábitos de leitura, escrita e pesquisa sobre diversos temas. Promove também a cooperação entre pares, a organização do pensamento e a expressão verbal. Para Barbosa (2017), ao jogar RPG, o sujeito pode se deparar com questões antes ignoradas em sua subjetividade, na medida em que o jogo permite uma relação criativa entre fantasia e realidade. A autora continua, citando que “[...] a prática do RPG pode educar, transformar e iluminar caminhos, por fornecer uma espécie de treinamento valioso para o enfrentamento da realidade” (BARBOSA, 2017, p. 28).

Rocha (2006), ao realizar um estudo que, dentre outros objetivos, buscava identificar a relação de mobilização de diferentes esferas dos sujeitos com a prática do RPG, chegou a resultados extensos e animadores:

As categorias iniciais, construídas nos primeiros contatos com os jogadores, foram: leitura, escrita, criação (criatividade), imaginação, raciocínio lógico e hipotético, expressão oral, corporal e experimentação do real através do imaginário. De início, estas guiavam as entrevistas, porém, conforme avançadas as mesmas, novas categorias foram surgindo e outras foram sendo descartadas ou substituídas por aquelas que se mostravam mais representativas, as quais apareciam com mais frequência na fala dos entrevistados, resultando nas seguintes: atenção, auto-confiança, auto-controle, auto-conhecimento, criatividade, construção de conhecimentos, experimentação do real pela fantasia, expressão, imaginação, leitura e escrita, paciência, pesquisa, raciocínio, responsabilidade, sociabilidade e trabalho em equipe. Todas estas categorias foram encontradas nas falas dos entrevistados e muitas outras apareceram sendo incorporadas pelas já citadas, como é o caso da motivação, cultura, vocabulário, valores morais, troca de experiências, amadurecimento, respeito, senso crítico (2006, p. 78).

No RPG a atenção se desenvolve na medida em que o jogador precisa estar concentrado nas narrações do mestre e de outros jogadores, a fim de memorizá-las e usá-las de maneira eficiente, resultando na adaptação do organismo e suas estruturas cognitivas (ARAÚJO JÚNIOR, 2008). As particularidades de interpretação, estratégia e improvisação do RPG impelem os jogadores a tomar decisões que podem impactar o desenrolar da história, e devido a isso, os sujeitos devem ter consciência de seus atos e possíveis consequências (RODRIGUES, 2014).

O RPG contribui para uma busca por repertórios dos jogadores e mestres. Isso porque o uso de leituras e conhecimentos adquiridos por outras formas permitem um melhor desempenho desses sujeitos para com o jogo, tornando-os mais divertidos e enriquecendo as possibilidades dos personagens (FREITAS, 2007). Essa característica do jogo provoca os sujeitos a se aprofundarem em diversas áreas de conhecimento, que vão desde matemática até língua estrangeira. Isso, é claro, ocorre de maneira descontraída e melhora a capacidade de inventividade e imaginação.

Em um estudo feito por Freitas (2007), adolescentes participantes relatam que, além da leitura, o RPG promove o desejo de produção textual a partir da escrita, seja feito de maneira individual ou coletiva, pois se apresenta como uma atividade prazerosa e atraente. Araújo e Ramalho entendem o jogo como algo que desafia a mente: “Um bom jogo prende a atenção do jogador que busca, em última análise, entender como ele funciona e o que fazer para que os padrões apresentados pelo jogo sejam padrões considerados bem-sucedidos” (2006, p. 2). Para Mesquita (2006), ao colocar o jogador frente a conflitos - sem riscos maiores, criar tensões e situações de perigo, o RPG sujeita o jogador a encarar também, ainda que de forma imaginária, confrontos da vida real.

Conforme relata Bragança (2017), o RPG já está sendo utilizado também por terapeutas, como ferramenta auxiliar no acompanhamento de sujeitos com dificuldades de comunicação ou aprendizagem, englobando também pessoas com TDAH e Autismo. Hughes e Blackmon, citados por Santos (2017, p. 49), foram pioneiros no uso do RPG como ferramenta psicoterapêutica e “[...] articulam a importância do RPG enquanto um instrumento relevante para que o sujeito tome consciência de si ao se ver projetado em um personagem criado e atuante com o outro a partir de suas experiências simbólicas”. É no espaço do RPG que muitos “[...] jovens fabricam dores, tristezas e alegrias, [...] é justamente aí que animam seus sentimentos, criando situações de perigo imaginário, medo ou prazer mimético” (MESQUITA, 2006, p. 72).

Os alertas sobre a possibilidade do jogo originar, em sujeitos suscetíveis, alienação e o escapismo da realidade é uma das coisas que está associada à popularidade - ainda que baixa - do RPG. Por permitir a criação de universos onde os jogadores podem se aproveitar de uma maior liberdade, enquanto evitam dificuldades do mundo real, diversos estudos avaliam a relação entre o RPG e esse comportamento problemático (VEIGA et al., 2017). Além disso, a inclusão do campo virtual dá ainda mais possibilidades de interação e socialização aos sujeitos jogadores, tornando essa vivência cada vez mais atrativa e facilitada (VALERIANO; MENDES, 2017).

Não existe, atualmente, qualquer transtorno que esteja especificamente relacionado ao RPG, entretanto, em casos onde o sujeito apresenta um caso de extremo investimento emocional e afetivo com o jogo, pode haver um indício de dependência e comportamento vicioso, lesando assim relacionamentos sociais, afetivos e ocupacionais (SERBENA, 2010). Esse risco, entretanto, se faz presente em outros jogos e até mesmo em outras atividades.

Ainda que não necessariamente indiquem patologias, as características a seguir, segundo Serbena (2010, p. 302), propiciam o contato de sujeitos suscetíveis ao transtorno acima com a prática do RPG: “[...] expressão de características pessoais diferentes das habituais [...], forte ênfase nos vínculos sociais estabelecidos no jogo, identificação com o personagem, possibilidade de utilizar o jogo como elemento compensatório da vida real [...]”. Uma pesquisa realizada pelo mesmo autor revela que a incidência de transtornos, apesar de parecer alta, está próxima da estimativa da população geral (SERBENA, 2010).

Uma pesquisa realizada em 1990 por Derenard e Kline, citados por Veiga e colaboradores, contou com um questionário respondido por um total de 70 jogadores participantes, no qual se mensura níveis de alienação:

Os resultados não demonstraram níveis maiores de depressão, suicídio e sentimentos de falta de perspectiva nos jogadores, em comparação ao grupo-controle. Porém, o nível de alienação e de estranhamento cultural nos jogadores de RPG mostraram-se mais altos em comparação aos não jogadores, e ainda mais altos nos jogadores considerados mais envolvidos com o jogo, ou seja, que gastavam mais dinheiro na compra dos materiais necessários às sessões de RPG (2017, p. 161).

Essa pesquisa, entretanto, pode ser considerada como datada, apesar de atualmente ainda serem levantadas hipóteses de déficit de habilidades sociais de jogadores e sua utilização da relação com o RPG para fugir de situações da vida real (VEIGA et al., 2017). Pesquisas mais recentes, porém, alcançaram novos resultados, como é o caso do estudo realizado por Veiga e outros, que “[...] não indicaram haver qualquer diferença entre os repertórios de habilidades sociais dos dois grupos de participantes” (2017, p. 167). O estudo ainda aponta que por mais que a estrutura do jogo possa ocasionar em alienação por parte de jogadores, o RPG não necessariamente se apresenta como fator para desenvolvimento de condutas inadequadas.



É importante destacar também que um certo nível de escapismo é natural, pessoas constantemente se sentem sobrecarregadas e utilizam diferentes formas de fugir da realidade, como as redes sociais (CARVALHO, 2016). Portanto, os sujeitos regularmente buscam novas atividades para que possam se distrair frente a situações de estresse e/ou outros desconfortos. Ainda assim, durante a história do RPG, houveram diversas associações de crimes e assassinatos com a prática desses jogos, postulados de maneira pejorativa e perigosa pela mídia e organizações religiosas.

A imagem da atividade do RPG na sociedade foi significativamente afetada pela mídia. Como Mesquita aponta, “algumas ocorrências mostradas na mídia tradicional brasileira e estrangeira relacionaram assassinatos a rituais do jogo, contribuindo com uma aura negativa em torno dessa atividade lúdica” (2006, p. 10). Os ataques religiosos à prática do RPG, mais frequentes em décadas passadas, utilizaram-se até mesmo de histórias em quadrinhos como meio de divulgação, relacionando fantasia com satanismo (VASQUES, 2008).

É notória a influência que a mídia exerce na sociedade, visto que é uma das áreas de maior produção e construção do imaginário, e por isso, se faz importante apontar para a necessidade de uma maior responsabilidade que essa deve ter perante a sociedade (SOUZA, 2006). Apesar disso, o processo de difamação do RPG foi também indiretamente responsável pela sua maturação, como aponta Rocha (2006), ao destacar que isso ocasionou na união de jogadores que objetivavam defender a atividade tão querida pelos mesmos. Esse movimento, segundo o autor, gerou um maior sentimento de comunhão entre os jogadores, que até hoje atuam em conjunto para fortalecer a ideia do RPG como uma atividade saudável e prazerosa (ROCHA, 2006).

Com a ajuda do espaço virtual, jogadores de diferentes lugares se reúnem para reconstruir a imagem que o RPG tem no cenário nacional. Assim, muitos sujeitos se integram em grupos - ou outras formas de relação - com o objetivo de resistir à influência negativa que a mídia exerce sobre o jogo e seus simpatizantes (FRANCISCO, 2014). Toda essa comoção, que conta com os esforços de jogadores, pesquisadores, autores e editoras, começa a mudar a imagem que a sociedade tem em relação ao RPG e, mesmo que essa atividade ainda não receba nenhuma atenção pela maior parte da população, é evidente que o movimento transforma o RPG em um jogo cada vez mais popular e bem visto entre muitos (ROCHA, 2006). Ceoni menciona que a cultura em torno do RPG já não é mais socialmente reprimida, e que os sujeitos que participam dessas comunidades sofrem cada vez menos desaprovação social (2020). Ademais, a autora cita que, na realidade, existe hoje um mercado que abraça esse público.

Jonas, citado por Mesquita (2006), ao realizar uma palestra acerca da comunidade de jogadores de RPG, dá destaque a cinco elementos característicos do jogo: grupos formados por sujeitos caseiros que se relacionam principalmente por causa do RPG; estímulo de criatividade e produção de escrita; hábito e vontade de leitura; RPG como ferramenta pedagógica; atividade que agrada a todas as preferências, devido a amplitude de seus cenários e sistemas.

O RPG, como comunidade, abrange pessoas dos mais variados níveis sociais, escolaridades, classes econômicas e idades. Essa estrutura heterogênea possibilita que os jogadores desenvolvam uma maior facilidade em lidar com diferenças (CEONI, 2020). Ainda assim, assuntos como inclusão e compreensão dos limites éticos só começaram a surgir recentemente. A atividade do RPG, atualmente, é vista por jogadores e estudiosos como um reflexo da sociedade. Para Rodrigues, “A interpretação de papéis através do RPG contribui para a construção de discursos históricos, mesmo que ele seja criado no universo lúdico” (2014, p. 29).

Um dos exemplos dessa dinâmica entre o RPG e a sociedade encontra-se em sua própria origem. No início, o RPG era considerado uma atividade exclusivamente masculina, por ser inspirado

em jogos que retratam guerras e provocam estratégias de combate, elementos muito relacionados ao entendimento do que é masculino em nossa sociedade. Além disso, o jogo propunha uma simulação de violência, que não interessava ao público feminino (CARVALHO, 2016).

Visando avançar demandas sociais e propondo um mercado mais inclusivo, surgem os *RPGs Indies*, com seus sistemas mais narrativos e suas regras mais simplificadas. Essa inserção, como aponta Silveira (2019, p. 22), traz cenários ainda mais diversos, e incluem temas como “[...] africanidades, indígenas, amor adolescente, dilemas existenciais”. O mercado reagiu positivamente, e acompanhou a marcha da mudança, através de lançamentos e atualizações de sistemas e cenários já consagrados. Esse movimento indica o zelo de parte da comunidade em englobar novas discussões e incluir grupos que de alguma forma foram excluídos/marginalizados, tanto na sociedade quanto na própria comunidade *rpgística*. A falta de representatividade feminina - ou a má representação, por exemplo, é constantemente percebida pela comunidade e pelos estudiosos dessa (SILVEIRA, 2019).

Considerando que o RPG é sustentado por diversos níveis de relação entre os jogadores, que precisam buscar diferentes formas de lidar com outro - seja personagem ou jogador, a moralidade também é evocada durante o processo de jogar, na medida em que as histórias levam jogadores a passar por situações jamais pensadas (ou pensadas com menor frequência) na vida real (VALÉRIO, 2012). É nesse contexto que também surge a urgência em discutir aspectos éticos e morais dentro dos grupos de RPG. Hoje, na maior parte das vezes, o respeito mútuo, a liberdade de expressão, a parceria e a identificação de limites são todos valores alimentados durante a prática do RPG (NOGUEIRA, 2020). Ceoni descreve bem sobre essa mudança na comunidade:

Antes os jogadores se reuniam para criar os personagens e começar o jogo, hoje alguns grupos esperam outros cuidados na chamada “sessão Zero”. Isso inclui uma conversa sobre as limitações de cada jogador, os temas que cada um está ou não confortável para abordar. Estupro, assédio, escravidão e outros temas sensíveis são avaliados e o grupo decide quais podem ou não aparecer durante o jogo. Isso é um contraste grande com os jogos dos anos 1980 onde as fantasias de poder masculinas, no estilo Conan o Bárbaro, eram recorrentes e até esperadas no jogo, como descrito pelos autores já mencionados (2020, p. 26).

O processo de aprendizado no RPG envolve movimentos compartilhados entre os integrantes de um grupo, como observação, experimentação, narração, imitação e outros (NUNES, 2004). Assim, os jogadores se desenvolvem juntos, enquanto dialogam leituras, conhecimentos e estratégias em prol de alcançar o objetivo, a partir das decisões feitas coletivamente. Os grupos de RPG costumam ter, como Ceoni (2020) bem observa, núcleos fixos, isto é, se constituem por jogadores que já possuem vínculos, com número de participantes fixos - ou números que variam pouco.

Dentro de um jogo de interpretação de papéis, sujeitos compartilham emoções, crenças, valores e conhecimentos (NUNES, 2004). Como bem descreve Iuama (2015a), o RPG coloca o jogador em um entre-lugar, onde ele se torna emissor e receptor de maneira simultânea, dinâmica que acarreta na vivência de um ato cultural através da potência de partilha entre os sujeitos. O autor continua, apontando que o vínculo do grupo surge na medida em que os participantes podem também se identificar uns com os personagens dos outros, desenvolvendo o senso de grupo (IUAMA, 2015c).

No RPG, os jogadores aprendem, coletivamente, a cooperar, solucionar conflitos e tomar decisões em grupo. Um estudo realizado por Valeriano e Mendes (2017) aponta para o aumento da autovalorização e autoimagem positiva, causado pela própria interação com outros

integrantes de seus grupos. Tajfel (apud VALERIANO; MENDES, 2017) aponta que em todo sujeito há a necessidade de um grupo que o aceite e compartilhe dos mesmos valores e preferências. Essa necessidade, quando suprida, pode resultar no desenvolvimento dessa autoimagem positiva.

Por se tratar de uma atividade essencialmente comunicativa, Pereira (apud VASQUES, 2008) considera que o RPG também possibilita o jogador a desenvolver sua expressão de maneira orgânica, facilitando sua comunicação. O bom repertório de habilidades sociais pode impactar positivamente os sujeitos de maneiras diversas, contribuindo para um desenvolvimento saudável, bom desempenho e adaptação frente a dificuldades e desafios, ajustamento psicossocial e autoproteção (MENDES; BADARÓ, 2020).

Para Valério (2021), o potencial criativo do RPG faz com que os jogadores possam vivenciar diversas experiências, trajando-se a partir de outras personalidades e lugares. É na criação de personagens que o sujeito pode expressar seu interesse em vivenciar outras existências, pois é o momento em que se manifesta a dimensão do desejo em ser diferente (MESQUITA, 2006). Figueredo e Kogut corroboram com essa percepção, ao identificar a criação de personagens como “[...] um processo de reflexão e entendimento, consciente ou não, dos próprios elementos que constituem a identidade do jogador” (2017, p. 84).

Esse fenômeno pode atribuir ao RPG um caráter terapêutico, na investigação de si e reflexões sobre si mesmo. Os jogadores, apesar de colocarem partes de si em seus personagens, tendem também a colocar outras que não fazem parte de suas vidas. Para Mesquita (2006), essas partes se referem aos traços que os sujeitos jogadores desejam trabalhar em si, aprender a lidar. A autora relata, em sua pesquisa, que esse fenômeno faz com que jogadores possam refletir em seus personagens sentimentos nunca vivenciados ou aprofundados, e isso pode mudar a perspectiva dos sujeitos, em relação a aceitação e negação de suas próprias características - ou características ausentes (MESQUITA, 2006). Ainda, há também os jogadores que criam personagens completamente diferentes de si, acreditando que a interpretação pode se tornar um exercício de tolerância.

O vínculo entre jogador e personagem pode ocorrer em diferentes ritmos e níveis de intensidade. Além dos já citados, outros fatores podem contribuir ou dificultar essa associação, como “[...] a frequência e a intensidade do jogo, o tipo de cenário, o conhecimento das regras e do mundo de ficção que está sendo utilizado, o nível de conforto com o grupo de jogo, a imersão no jogo e a redução dos ruídos externos” (CEONI, 2020, p. 31). Algumas pessoas podem desenvolver um afeto intenso para com seus personagens, o que provoca um forte sentimento de luto em caso de morte desses personagens (MESQUITA, 2006).

### 3 MÉTODO

Com base nos objetivos apontados, nota-se que o presente trabalho se configura como uma pesquisa exploratória de caráter qualitativo, pois buscou desenvolver e esclarecer certas ideias sobre determinados assuntos (GIL, 2008). O tema selecionado possui pouca produção acadêmica e científica, tornando difícil a formulação de hipóteses precisas e aprofundadas (GIL, 2008). Ainda, a presente pesquisa reconhece o complexo sistema humano de significados como objeto de estudo e assume seu viés indutivo e descritivo (NEVES, 1996).

Em relação a coleta de dados, foram entrevistadas, individualmente, dez pessoas acima de dezoito anos que praticam jogos de interpretação de papéis, regularmente, há pelo menos um ano. Espera-se que, com a prática constante da atividade há pelo menos um ano, os jogos de interpretação já possam estar incluídos na esfera psicossocial e cotidiana do sujeito, gerando

assim resultados seguros. Essas entrevistas foram realizadas virtualmente, a partir da plataforma Zoom. Assim, não houveram limitações geográficas, sendo apenas esperado que todos fossem brasileiros.

O tipo de amostragem adotado para essa pesquisa é denominado como *bola de neve*, em que se utiliza um sistema de cadeias de referências (VINUTO, 2014). Os primeiros participantes, nomeados como *sementes*, foram alcançados pelo próprio ciclo de pessoas conhecidas pelo pesquisador. A partir disso, foi proposto no final de cada entrevista que o entrevistado nomeasse mais outras duas pessoas que cumprissem os requisitos, ocorrendo assim uma sequência de indicações. Por se tratar de uma amostragem não probabilística e haver diversas implicações quanto a fidelidade dos resultados (VINUTO, 2014), foi solicitado que os entrevistados indicassem sujeitos que não faziam parte de seu grupo de jogadores.

O instrumento selecionado para a coleta de dados foi a entrevista semi-estruturada. Essas entrevistas, segundo Gil (2008), possuem um caráter aberto e espontâneo, ainda que focalizadas nas pautas previamente estabelecidas pelo pesquisador durante a elaboração do roteiro - jogos de interpretação de papéis e impactos causados pela prática desses jogos. As entrevistas foram gravadas e transcritas, com todos os aspectos éticos devidamente assegurados.

Com isso, os dados coletados foram transcritos, analisados e interpretados através da Análise de Conteúdo, proposta por Bardin (1977). Esse modelo de análise consiste na classificação de elementos que são diferenciados e agrupados a partir das variáveis obtidas, considerando semelhanças e diferenças que surgem nas entrevistas efetuadas (BARDIN, 1977).

Levando em consideração a variabilidade das respostas, foi necessário analisar as respostas de maneira adequada, a fim de organizar as mesmas em diferentes categorias. Além disso, dados como idade, localização e gênero foram codificados e tabulados, com o objetivo de identificar aparentes atravessamentos na seguinte pesquisa. A partir do processo de codificação e tabulação, dados brutos puderam representar diferentes perspectivas (GIL, 2008).

Ainda, por se tratar de uma análise qualitativa, o processo pôde ser dividido nas etapas de redução dos dados, apresentação, e conclusão. Esse processo, segundo Gil (2008), consiste, de maneira resumida, na simplificação, seleção e focalização dos dados obtidos, seguido de uma análise sistemática dos dados selecionados, compreendendo semelhanças e diferenças. Por último, esses dados são revisados, considerando os padrões e as reflexões emergentes.

Em relação aos aspectos éticos, como aponta o Art. 16 do Código de Ética Profissional do Psicólogo (CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA, 2005), o pesquisador psicólogo deve avaliar os riscos envolvidos em sua pesquisa - seja pelo procedimento ou resultados, garantir o caráter voluntário e o anonimato dos participantes, assim como garantir o acesso aos resultados da pesquisa para os mesmos. Ao pesquisador cabe, então, o dever da responsabilidade, fundamentada nos princípios fundamentais de respeito e promoção de valores como liberdade, dignidade, igualdade e integridade do ser humano (CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA, 2005).

Os aspectos éticos dessa pesquisa nortearam o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido com o título elaborado em linguagem facilitada e engloba a permissão a pesquisa após serem elucidadas, operando com uma linguagem clara e apropriada. Foi atendida a Resolução 196/96 do Conselho Nacional de Saúde (1996) sobre as diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisa envolvendo seres humanos. Os participantes puderam, a qualquer momento, desistir de sua participação na pesquisa.

Para manter o sigilo dos entrevistados foram utilizados nomes fictícios, e levando em consideração o tema de RPG, os nomes selecionados estão associados à raças - ou origens -

disponíveis no sistema de personagem de Dungeons & Dragons. Ademais, para fins de identificação, aos entrevistados que relatam maior tempo de experiência com a prática foram adotadas “raças originais” do D&D, que estão presentes desde as primeiras edições. Assim, os nomes adotados para os entrevistados são: Genasi; Aarakocra; Elfo; Tiefling; Anão; Orc; Draconato; Aasimar; Kenku; Tabaxi.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

No total as entrevistas tiveram a duração de 235 minutos e 39 segundos, apresentando uma média de aproximadamente 23 minutos por entrevista. Das pessoas entrevistadas, oito pertencem ao gênero masculino e duas ao gênero feminino. A faixa etária pôde ser dividida da seguinte forma: quatro pessoas entre 18 e 22 anos; três pessoas entre 23 e 27 anos; uma pessoa entre 28 e 32 anos; e duas pessoas acima de 32 anos. Dentre os entrevistados, quatro residem no estado de Espírito Santo, quatro residem em Minas Gerais, uma dessas pessoas reside em São Paulo, e uma reside em Santa Catarina.

Com o roteiro semi-estruturado para as entrevistas, foi possível, a partir da categorização, identificar respostas semelhantes que surgiram com elevada frequência. Dentre elas: oito dos entrevistados tiveram seus círculos de amizade como uma das principais portas de entrada para os jogos de interpretação de papéis, cinco entrevistados têm sua relação anterior com a fantasia como principal fator para o interesse inicial, a frequência de jogo adotada por seis dos entrevistados é a semanal, todos os dez entrevistados têm/tiveram contato com o sistema Dungeons & Dragons (D&D), todos os dez entrevistados jogam/jogaram em cenários de fantasia medieval, cinco dos entrevistados jogam/jogaram nas modalidades presencial e virtual mas preferem o modo presencial, cinco entrevistados já tiveram experiências como mestre mas preferem assumir o papel de jogador e nove dos entrevistados participam atualmente de pelo menos um grupo fixo. Outras respostas são discutidas e aprofundadas nos tópicos seguintes, assim como algumas das já citadas.

### 4.1 O RPG COMO FERRAMENTA SOCIAL

Por se tratar de uma atividade intrinsecamente coletiva, não é surpreendente que muitas das respostas evocadas pelos entrevistados estão relacionadas à esfera social. Essas respostas trazem os impactos positivos e negativos do RPG nas relações - e como funcionam suas dinâmicas, o desenvolvimento de habilidades sociais e o meio tecnológico como ferramenta auxiliar.

Como citado anteriormente, a maior parte dos entrevistados teve acesso ao RPG a partir de seus próprios ciclos de amizade ou relações com outros familiares - como irmãos e primos. Como relata Elfo (2021): “[...] acabei conhecendo um rapaz, ele trabalhou comigo, e ele me mostrou pela primeira vez, [...] só que aí eu tive muito interesse, perguntei a ele como que era”. Essa informação condiz com os estudos de Miranda (2005), onde 84% da amostra de sua pesquisa - de um total de 22 sujeitos - aponta para amigos, familiares e colegas como principal responsável pelo primeiro contato com o jogo.

A maioria dos entrevistados revela que possui uma relação de grande intimidade com os integrantes de seu(s) grupo(s) de RPG. Aarakocra (2021), ao ser questionado sobre sua relação com outros integrantes do grupo, diz “[...] então eu diria até amor, uma relação amorosa, não aquele amor romântico, mas tipo, amor entre essas pessoas que amam a mesma coisa, uma paixão pela mesma coisa, então cria um amor entre a gente”. Essa fala respalda os

estudos de Miranda (2005), que aponta a prática do RPG como uma atividade que mantém e também intensifica as amizades, através do vínculo gerado. Essas relações saudáveis e variadas que se formam dentro de um grupo, além de satisfazer os jogadores, se faz necessária para o ajustamento psicossocial dos mesmos, como aponta Ceoni (2020).

Ao longo das entrevistas, foram identificados dois caminhos diferentes quanto ao desenvolvimento de vínculo entre jogadores. De um lado, pessoas que compartilham um vínculo anterior, decidem jogar RPG, e sentem que a prática intensifica essa amizade, como é o caso de Aarakocra: “[...] o outro grupo é mais uma desculpa pra amigos se reunirem, tem muito isso, o grupo que é para você jogar, e tem o grupo de amigos que só quer se reunir e fazer alguma coisa, e aí entra o rpg” (2021). Do outro lado, estão pessoas que se conheceram por causa do RPG e hoje realizam outras atividades em conjunto: “pessoas que antes eu só trocava uma palavra ou outra, mas com o rpg a gente se conheceu, [...], a gente joga bastante, às vezes a gente vai jogar alguma coisa mas acaba nem jogando e só fica conversando” (AASIMAR, 2021).

Segundo os entrevistados, o RPG também é um exercício que estimula o desenvolvimento de diversas habilidades sociais, como a desinibição, senso de trabalho cooperativo, capacidade de se colocar no lugar do outro, abertura para o diálogo, resolução de conflitos, flexibilidade e adaptabilidade nas relações, receptividade e respeito ao que é diferente, e aumento de repertório social. Em seu estudo, Rocha (2006) identifica que graças a forma em que se dá, o RPG proporciona uma dinâmica que potencializa o desenvolvimento dos jogadores no que tange às habilidades de interação social.

Aasimar (2021) conta como a prática do RPG o ajudou no seguinte trecho: “eu não sou muito de falar com pessoas completamente desconhecidas, sem ter um amigo por perto, [...], com o rpg agora, eu não completamente travo falando com uma pessoa”. Rocha (2006) relata que, apesar do que se é pensado sobre jogadores de RPG e a ausência de competências sociais, a prática dessa atividade estimula uma postura comunicativa e social.

Aarakocra (2021) destaca sobre como o RPG auxilia os jogadores a criar um senso de trabalho em conjunto no seguinte trecho: “[...] e acho que isso é o que eu mais gosto de ver às vezes, que eles vão começando a aprender e entender as fraquezas e as fortitudes de cada um, e aí você vai ver que um já age de um jeito abrindo espaço pro outro, se ajudando”. Outros participantes, como Genasi e Elfo (2021), concordam com tal percepção, reafirmando a contribuição do RPG para uma conduta cooperativa e interpessoal. O senso de trabalho em grupo e a perda do individualismo são destacados também em estudos como o de Rocha (2006) e Ceoni (2020).

Com o avanço da tecnologia, novas possibilidades de encontros surgiram para os jogadores de RPG. Orc (2021) relata que, devido ao contato com o RPG, começou a buscar interações e trocas de experiências em diferentes plataformas, como o Discord, Youtube e Facebook. Segundo o mesmo, “[...] com o passar dos dias, você vai jogando e ficando tão ansioso que você começa a procurar mais pessoas que têm experiência no ramo, [...], eu já pedi informações para outros mestres, para saber o que fazer em determinadas situações”. Como o entrevistado aponta, “é um universo que você vai estar expandindo, assim, pra quem gosta né” (ORC, 2021), indicando que essas ferramentas incentivam um senso de comunidade cada vez maior. Para Valeriano e Mendes (2017, p. 5), “[...] a virtualidade torna-se um meio amplo e facilitador para se expressar, sendo o ciberespaço um fornecedor de diversão, interação e lazer, devido a não obrigatoriedade de contato físico ou fora do plano virtual”.

Além disso, é através da internet que jogadores barrados pela distância podem se reunir e se divertirem juntos. Kenku, ao ser questionada sobre a importância dos jogos em sua vida, relata: “[...] a mesa que eu tô mestrando agora, tenho pessoas que estão participando que são do Sul,

têm pessoas do interior de São Paulo, tem gente da Bahia, ou seja, abriu as portas para conhecer muito mais gente, isso é muito fantástico” (2021). Tiefling fala sobre como o RPG o ajudou a se aproximar de seu irmão mais novo, que mora em outro em outro estado, no seguinte trecho: “ele ficou interessado, [...], eu me via como criança ali, e poder falar disso com ele, trazer ele para o hobby, jogar com ele, foram oportunidade de criar memórias muito especiais, e mesmo remotamente, eu sinto que me aproximou muito dele” (2021). Com isso, obstáculos de distância são superados e grupos de jogadores podem se reunir, independentemente dos espaços geográficos (LIMBERGER; SILVA, 2014).

Ainda, durante as entrevistas, foram identificadas diversas outras formas de jogar RPG, a partir da ampla gama de oportunidades que os aplicativos e as plataformas online oferecem. Genasi (2021), apesar de dar preferência à partidas presenciais, conta sobre sua experiência com uma modalidade diferente de RPG, em uma plataforma online, onde o jogador cria uma ficha de personagem a partir dos moldes propostos por um servidor - com diversos outros jogadores e mestres, e quando alguém do servidor deseja mestrear um jogo, ele escreve sobre a mesa nos canais de comunicação disponíveis e os jogadores expressam seu interesse na medida em que cumprem os requisitos para participar. Esse sistema possibilita um grande fluxo de partidas, ao mesmo tempo em que permite que jogadores e mestres se comprometam apenas em momentos propícios.

Outra possível modalidade de jogo se trata do RPG Escrito, que consiste, segundo Tabaxi (2021), em um “mundo”, criado a partir do Discord e dividido em abas de conversa, cada uma com seu propósito - como por exemplo uma aba de regras ou de modelos de ficha, e a história é contada em conjunto, como qualquer outra modalidade de RPG. Entretanto, o diferencial é que os jogadores encenam por mensagens escritas. Segundo a entrevistada, “a diferença é que o rpg de mesa tem um dia específico para acontecer, o escrito não tem dia específico, é a hora que a pessoa tá ali, que ela tem um tempinho [...], e assim a história vai continuando” (2021). Francisco (2014) destaca que por ter uma estrutura baseada na criatividade, o RPG é uma prática em que os sujeitos podem constantemente estar inovando, criando novas formas de jogar e adaptando formas antigas.

Apesar dessas novas modalidades de RPG, pelo menos metade dos entrevistados são inclinados a manterem seus jogos presencialmente. Isso porque, segundo Elfo (2021), que joga RPG há doze anos, “[...] é necessário ter acesso as feições das pessoas e gesticulações, para você saber o que realmente aquela pessoa tá interpretando, [...] fica muito mais difícil de fazer isso se você tiver numa mesa virtual né”. Tiefling (2021) também dá preferência aos jogos presenciais, alegando que “[...] é melhor para criar conexão, mesmo com a câmera é muito difícil criar o estado de suspensão de realidade, de entrar narrativa, coletiva”. Assim, entende-se que os jogos que ocorrem de modo virtual acabam por limitar o contato entre jogadores e a imersão narrativa.

Apesar das variadas contribuições positivas que os jogos de interpretação de papéis podem trazer para o campo social da vida dos jogadores entrevistados, há também os impactos negativos nesse campo. Entre esses impactos, foram identificados os conflitos interpessoais e as relações de toxicidade.

Os conflitos são, geralmente, tidos como algo comum e esperado por alguns dos entrevistados, como aponta Genasi (2021): “[...] às vezes uma pessoa fica chateada por causa do estilo da mesa, mas aí não é culpa do jogo, é culpa da forma que as pessoas estão fazendo”. Elfo (2021) diz que “como em qualquer outro tipo de jogo, acontecem rixas, desavenças, é comum em qualquer situação, mas eu gosto de contornar essas situações com contrastes muito grandes de comportamento, [...], com um aperto de mão, um convite pra ter um encontro”.

Diante disso, muitos jogadores apontam para a necessidade de maturidade, diálogo e respeito entre os integrantes do grupo: “[...] então quando você tem um grupo, é muito importante manter e respeitar as relações entre as pessoas, e também ter maturidade” (TIEFLING, 2021). Um estudo realizado por Guimarães e Simão (2008) revela que os conflitos que surgem a partir das diferenças entre os integrantes do grupo podem romper o sentimento de compartilhamento, entretanto, a mobilização dos sujeitos envolvidos, ao reorganizar cenários, regras, personagens e compreensões acerca da narrativa, permite soluções criativas, que são capazes até mesmo de aperfeiçoar as relações.

Por outro lado, as relações tóxicas geram consequências maiores aos jogadores, como aponta Aarakocra (2021) no seguinte trecho: “[...] era uma relação meio tóxica, eu queria jogar com outra coisa só que ele não deixava, então eu matei meu personagem, ele deu um jeito de reviver ele, e matar o personagem que eu queria jogar”. Tiefling (2021) aponta que, após uma discussão interna em seu grupo, “[...] começou a atrapalhar o hobby, o hobby começou a não ser mais um hobby, ficava chato, exaustivo, uma coisa que deixava a gente com ansiedade”. Não foram encontrados estudos aprofundados sobre questões de toxicidade presentes nos grupos de RPG, tornando-se assim um possível tema para futuras pesquisas.

## 4.2 A IMPORTÂNCIA DO RPG PARA JOGADORES

De maneira geral, os jogadores entrevistados relatam que o RPG é importante para suas vidas, reconhecendo seus benefícios em diferentes campos de sua esfera psicossocial. Durante as entrevistas, foi solicitado que cada participante descrevesse o RPG a partir de sua perspectiva. Apesar de alguns jogadores expressarem algumas respostas mais mecânicas e objetivas, como “[...] um jogo de interpretação, em que você interpreta um personagem, que você cria antes um mundo fantástico né, essa é a descrição básica” (ELFO, 2021), houveram respostas mais pessoais, como é o caso de Kenku:

Rpg pra mim é um sonho de vida, é um plano de vida, porque a carreira que eu quero construir é em cima do rpg que montei, eu quero fazer um jogo a partir da história do rpg que eu montei, então para mim não é só uma diversão ou uma história que eu conto, é um plano de vida, um sonho de uma coisa que eu quero realizar, basicamente eu acho que é o melhor jeito de eu colocar (2021).

Algumas descrições fazem referência ao elemento social do RPG, como “[...] uma oportunidade de poder juntar todo mundo no negócio que todo mundo gosta e se divertir junto” (GENASI, 2021) ou “[...] um exercício narrativo, intrinsecamente colaborativo, e que funciona melhor presencialmente, é uma forma de criar e compartilhar memórias de pessoas” (TIEFLING, 2021). Aarakocra aponta para uma das importâncias do RPG no seguinte trecho: “[...] foi uma questão de viver pelo menos em algum lugar tendo contato com pessoas de verdade, então o rpg foi muito importante para mim” (2021). Existem ainda as descrições que se voltam ao elemento cognitivo, como define Orc (2021) em “[...] é um jogo de estudo, interpretação e estudo, é um jogo dinâmico, você consegue colocar o que você pensa, você consegue colocar todas suas ações”.

Kenku, ao mencionar sobre os interesses e saberes que surgiram a partir da prática do RPG, comenta: “[...] agora que parei pra pensar, o rpg fez uma diferença muito maior do que eu pensava, porque muitas das coisas que eu comecei a fazer, especialmente de 2019 para cá, eu só comecei a fazer porque eu queria fazer alguma coisa que ia gerar um impacto no rpg” (2021). Elfo fortalece a ideia do RPG como promoção de descoberta e realização no seguinte trecho: “[...] eu diria que grande parte da minha personalidade e da maneira como eu trabalho e estudo, ou as minhas realizações, tem a ver com habilidades que eu adquiri em mesa” (2021).



Aasimar reconhece que do RPG o fez perder o preconceito que possuía em relação a livros e outras atividades imaginativas, e hoje se apresenta como uma pessoa interessada em leitura: “[...] é por conta de RPG que eu adoro ler livro, hoje em dia eu tenho mais de 30 livros que eu cheguei a ler” (2021). Isso condiz com o estudo realizado por Mesquita (2006), que ao acompanhar a trajetória e práticas de um grupo de jogadores de RPG, percebe que a leitura é valorizada por esses sujeitos e que muitos jogadores entraram em contato com esse hábito apenas após o RPG.

Os entrevistados apontaram para diversos aprendizados adquiridos com a prática dos jogos de interpretação de papéis. Ao longo da pesquisa, foi constatado que essa atividade possibilitou a superação de distintas formas de pensar e se comportar. Draconato (2021) afirma que o RPG abriu porta para diferentes perspectivas, o que o tornou uma pessoa mais empática: “[...] antes eu tinha uma visão um pouco mais individualista, não conseguia tentar me ver em outra situação, [...], não pensava em outras respostas, não pensava em outras realidades”.

A prática do RPG também pode resultar em uma postura mais proativa, menos acomodada, onde o medo dá lugar ao crescimento: “[...] acredito que uma coisa que o RPG mudou em mim foi isso, essa questão de eu ser capaz de superar alguns limites e alguns medos, [...], essa questão de criar novas amizades, novos laços, conhecer novas pessoas, conhecer novos mundos” (ANÃO, 2021). Tabaxi reconhece a importância do RPG em sua vida a partir dos aprendizados que adquiriu. Segundo ela, o RPG “[...] é um jogo que te ensina algumas lições de vida, tipo, te ensina a ver a vida de uma outra forma, e ajuda bastante no amadurecimento da pessoa, porque querendo ou não, o rpg é como se fosse um simulador de vida”. Esse relato entra em concordância com o que conta Rocha (2006), ao descrever o RPG como treinamento para situações reais, onde os jogadores podem, em um campo seguro, lidar com seus medos e limitações, ponderando sobre como superá-los.

#### 4.3 BENEFÍCIOS COGNITIVOS E IMPACTOS NA SAÚDE MENTAL

Os entrevistados apontaram para benefícios e outros impactos do RPG para além do campo social, como os campos cognitivo, expressivo, profissional e até mesmo cultural. Dentre as respostas, destacam-se também as menções sobre o RPG como forma de aliviar sintomas psicológicos - e como a atividade pode se tornar uma obsessão. O RPG também é referenciado pelos entrevistados como um meio potencial de busca por novas atividades e expansão de diferentes repertórios.

De maneira geral, a maioria dos entrevistados foi capaz de reconhecer e citar os impactos positivos da prática do RPG no campo cognitivo. Dentre os impactos ao longo das entrevistas, estão a criatividade, abertura para novas perspectivas e ideias, resolução de problemas, raciocínio lógico, cálculos matemáticos, organização de tarefas, adaptação, aumento de repertório cultural e científico, capacidade de planejamento e condução, discernimento de causalidade e hábito de leitura.

Genasi, que dá preferência a jogos repletos de dificuldades e focados na sobrevivência, aponta que o RPG estimula os jogadores a encontrarem alternativas eficientes, a partir dos recursos dispostos, para lidar com os problemas apresentados no jogo (2021). O mesmo conta, ao longo da entrevista, sobre duas situações onde precisou usar a sua criatividade para superar os obstáculos enfrentados pelo seu personagem. Mesquita aponta que é o aspecto provocador do jogo que desenvolve a criatividade dos sujeitos, pois o RPG “[...] lança uma miríade de situações que propiciam um olhar inquieto e instigante para que o rpgista responda” (2006, p. 61).

Aarakocra relata que o RPG o ajudou a fazer cálculos matemáticos, tendo em vista que essa prática envolve regras, porcentagens e estratégia: “[...] fazer cálculos matemáticos, na hora de ficar somando as coisas, e às vezes, só tipo, de associar números, só raciocínio lógico mesmo, influenciou bastante” (2021). Rocha aponta que o “[...] equilíbrio entre as regras e a liberdade que a prática do RPG coloca em movimento durante uma sessão de jogo cria um ambiente bastante fértil para o desenvolvimento do raciocínio em cada um dos jogadores” (2006, p. 81).

Alguns jogadores apontam que o RPG estimula os jogadores a criarem novas perspectivas para lidar com diferentes situações em suas vidas. Genasi cita que “[...] quando você tem que pensar para resolver um problema que o personagem resolveria do jeito muito diferente do que você pensa, então você consegue criar uma perspectiva de uma ótica diferente” (2021). Genasi continua, afirmando que a constante prática do RPG provoca nos jogadores uma busca por diferentes alternativas, que vão além de uma reação simples. Tiefling endossa esse ponto de vista, alegando que, “[...] se colocar para vivenciar personagens que são completamente fora do que é normal para você, te expõe a novas realidades, novos assuntos, novas temáticas, abrange horizontes, dá repertório, sinceramente é minha parte favorita” (2021). “Essa vontade de aprofundar conhecimentos sobre mitologias e culturas [...], leva esses jovens a aprender artes marciais, outras línguas e ali o grupo vai dividindo esses interesses” (MESQUITA, 2006, p. 66).

O relato de Kenku endossa a compreensão do RPG como estímulo cognitivo e educacional. A entrevistada relata que teve conhecimento da existência do RPG a partir de um de seus professores: “[...] o meu professor de língua portuguesa é escritor, e ele era apaixonado por RPG, e numa das didáticas de trabalho dele, ele fazia rpg com a gente na sala de aula, para estimular a escrita de texto” (2021). O ambiente educacional é citado por outros entrevistados como porta de entrada do RPG: “[...] e depois eu conheci o RPG de mesa, eu tinha um professor na minha faculdade, inclusive, que mestrava o RPG de mesa, então foi mais pelo meio mesmo, o meio que eu frequentava” (TABAXI, 2021). O estudo das possibilidades do RPG no âmbito educacional se mostra como um fértil campo de pesquisas, e para Bragança (2017), esse fenômeno está associado ao caráter lúdico que se apresenta cada vez mais proveitoso em sala de aula.

Como uma atividade de caráter essencialmente narrativo, o RPG também possibilita a quebra de barreiras interpretativas. Genasi (2021), jogador do gênero masculino, expõe que aos poucos perdeu seu preconceito em interpretar personagens femininos, reconhecendo que a diversão é o fator principal. Segundo o mesmo, encenar permite que os jogadores se coloquem em novas posições. Essa ideia é reforçada por Aarakocra, que define os jogos de interpretação de papéis como “[...] um mundo de imaginação que você pode ser outra coisa, você pode vivenciar outras histórias, [...], você pode deixar sua imaginação fluir e sem medo de ser julgado, sempre vi o rpg como uma criação de um espaço seguro” (2021). Segundo Mesquita, “os jogadores de RPG procuram no jogo a possibilidade de extravasar emoções que muitas vezes não se sentem à vontade de manifestar em sociedade” (2006, p. 71).

O jogo de interpretação de papéis também desenvolve a expressão de jogadores. Kenku (2021), que estudou teatro, relata que essa atividade permitiu com que ela aprimorasse sua escrita: “[...] eu consegui dominar um pouco mais a emoção na minha escrita, que eu usava nos meus trabalhos de escola e nos roteiros que eu escrevia no grupo de teatro”. Aarakocra ressalta que passou a se atentar mais aos aspectos expressivos: “[...] e eu pensei em como isso influencia na atuação, e enquanto mestre, eu tento mudar ao máximo a minha linguagem corporal e a minha voz” (2021). As falas aqui relatadas entram em sintonia com as falas dos entrevistados da pesquisa realizada por Rocha (2006), em que os jogadores contam que com o RPG puderam desenvolver habilidades como expressão oral e corporal, extroversão e escrita.

Para além disso, alguns entrevistados identificam a prática do RPG como um possível recurso para lidar com sintomas psicológicos. Aarakocra afirma que essa atividade o ajudou a lidar com um episódio de depressão: “salvou parte da minha vida, [...], o rpg foi sempre um momento em que eu poderia entrar, conversar, fazer alguma coisa aqui para escapar da realidade” (2021). Tabaxi (2021) comenta sobre o caráter terapêutico dos jogos de interpretação de papéis:

[...] vamos supor que na sua vida pessoal você tá passando por muitos problemas, você tá começando a apresentar quadro de ansiedade ou depressão, que são muito comuns hoje em dia, quando você vai jogar, as sessões normais costumam ter 4 horas né, e durante 4 horas, você esquece de tudo, porque você entrou em outro mundo, [...], a pessoa esquece um pouquinho de tudo o que ela tá passando, e ela foca em outra coisa, e esse tipo de distração é muito importante, principalmente para uma pessoa que tá eventualmente passando por picos de ansiedade elevados, ou que tá tendo uma depressão, pode ajudar bastante.

Os estudos citados nessa pesquisa revelam uma amplitude de potencialidades do RPG como instrumento terapêutico. Bragança (2017) menciona que terapeutas já estão utilizando o jogo em acompanhamentos de sujeitos com dificuldades de comunicação ou aprendizagem. Além disso, o RPG é capaz de assistir o sujeito a tomar consciência de si (HUGHES; BLACKMON apud SANTOS, 2017).

Apesar de causar impactos positivos na saúde mental do sujeito, o RPG, como qualquer outra atividade prazerosa, pode se tornar um vício, gerando consequências prejudiciais aos sujeitos jogadores. Tiefling (2021) conta que, através do acompanhamento psicológico, pôde reconhecer o prejuízo que a fixação no RPG causou em sua vida: “[...] por ter sido exposto tão novo a essa atividade, e ter usado ela como uma válvula de escape em todo meu desenvolvimento como pessoa, eu acabei criando uma dependência com ela, uma certa obsessão”. Diversos estudos (SERBENA, 2010; VEIGA et al., 2017) apontam que, apesar dos jogos de interpretação de papéis apresentarem um ambiente propício para comportamento de escapismo e alienação, o RPG não está necessariamente ligado a isso.

Ainda que o RPG tenha aliviado sua ansiedade durante a formação no ensino superior, Tabaxi (2021) conta que, graças a sua impaciência, frequentemente se sente ansiosa para descobrir sobre o desenrolar das aventuras que joga. Essa forma de distração também é citada por outros entrevistados: “[...] às vezes tu tá lendo um texto para faculdade, tá tendo que estudar para faculdade, mas a cabeça tá, tipo, presa no mundo da fantasia” (AASIMAR, 2021). Tal fenômeno, identificado em outros estudos (CARVALHO, 2016; VEIGA et al., 2017), pode impactar o sujeito de diferentes formas. Através do relato acima, é possível associar a prática do RPG com um baixo rendimento acadêmico, entretanto, não foram encontradas referências que suportem essa relação.

#### 4.4 DINÂMICA PERSONAGEM-JOGADOR

Dentro de todo o funcionamento do RPG, a dinâmica entre personagens e jogadores é de suma importância e, portanto, a forma como essas duas partes se relacionam influenciam outras esferas dentro e fora do jogo. Uma das questões que podem ser levantadas a partir disso é a representatividade. Kenku discorre sobre essa temática, alegando que passou a reconhecer a importância desse fator através do RPG: “[...] eu não via personagens [...] acima do peso ou outras etnias, e parar para pensar que eu preciso ter a consciência, e criar personagens diferentes para as pessoas se identificarem é uma coisa que eu comecei a adquirir” (2021). O estudo de Silveira aponta que, atualmente, boa parte da comunidade de RPG passa a reconhecer a falta de representatividade e a importância de uma mudança nesse cenário (2019).

Para além da representatividade e identificação vivenciada pelos jogadores, diversos outros fatores parecem afetar o funcionamento da dinâmica Personagem-Jogador. Nessa pesquisa, a dinâmica foi dividida em três momentos: quando o jogador aproxima o personagem para si; quando o personagem aproxima o jogador para si; quando ambos personagem e jogador caminham lado-a-lado.

O primeiro desses momentos pode ser exemplificado por Anão, que diz gostar muito de jogar com Paladino. Segundo ele, essa classe de personagem reforça valores como persistência, coragem, motivação e boa moral, valores muito admirados e reforçados pelo sujeito entrevistado (ANÃO, 2021). Orc declara que a ideia de colocar parte de si em seus personagens foi uma das coisas que mais mantiveram seu interesse na prática do RPG, como aponta o seguinte trecho: “[...] vai ter uma coisa minha, que eu estou fazendo, e isso que me despertou mais, porque você não só joga, é como se tivesse um pedacinho seu que você coloca no jogo e que você quer desenvolver, e isso me chamou bastante atenção” (2021). Como Carvalho (2016) menciona, o personagem em jogo se apresenta como uma oportunidade de cada jogador projetar os desejos e ambições que possui em si.

Inclusive, Orc (2021) relata sobre como essa projeção faz com que ele se frustre ao perder seus personagens: “[...] como eu disse, cada vez que eu crio um personagem de RPG, tanto online quanto de mesa, é um pedacinho que eu tô criando ali, no sentido de ser uma parte que o RPG me proporciona ser”. Mesquita (2006), em seu estudo, se preocupava em compreender como se dão as reações dos jogadores ao lidar com a morte de seus personagens. Para a autora, os jogadores são afetados a depender do vínculo construído entre as partes, e alguns jogadores até mesmo prestam homenagens aos personagens. O fenômeno da morte dos personagens, portanto, afeta o sujeito em sua subjetividade e traduz a imersão que o mesmo constrói dentro de sua narrativa, podendo causar tristeza, preocupação e luto (MESQUITA, 2006).

“Muitas vezes meus personagens não tinham um objetivo de vida, [...], eles eram um pouco caóticos, então depois de uma certa mesa de RPG de Vampiro, eu percebi como ter um real direcionamento, ter uma divisão de personalidade, tipo, como fazer o personagem” (AARAKOCRA, 2021). O entrevistado conta que, através do seu personagem, percebeu que lhe faltava direcionamento, e assim teve a oportunidade de aprender com seus personagens: “[...] eu sempre tive uma crise de impostor e eu sempre me achei muito sem personalidade, sem gosto, sem ideias próprias, e então o rpg me deu um aumento de autoestima e confiança, de definir o meu ego, o meu Eu” (AARAKOCRA, 2021). Barbosa (2017) aponta que é a relação criativa entre fantasia e realidade que permite que o sujeito jogador observe e possa superar questões antes ignoradas em sua subjetividade, produzindo assim aprendizado.

O relato acima é um exemplo de situação em que o personagem evoca alguns aspectos no jogador, possibilitando um desenvolvimento do sujeito. Essa dinâmica pode estender para além de uma relação subjetiva, podendo também trazer uma evolução mais técnica, como pode ser identificada no seguinte trecho: “[...] eu já tive que pesquisar coisa de biologia que nunca vi na vida por causa de personagem, acho bem legal isso, era um biólogo e eu tive que procurar sobre como é que funcionava coisas de cogumelo” (TIEFLING, 2021). Para que o jogador alcance um maior desempenho com seu personagem, muitas vezes é necessário que o mesmo busque novos conhecimentos e aprenda novas lições. Jogadores fazem isso visando se apropriar mais das competências de seus personagens, tornando assim o jogo mais divertido e imersivo (FREITAS, 2007).

Em alguns momentos, personagem e jogador caminham juntos, como demonstra uma das entrevistadas, ao contar que pôde evoluir sua aceitação em conjunto com sua personagem. Tabaxi conta que sua personagem, em alguns momentos da história, “[...] teve que aprender

que nem tudo às vezes vai sair do jeito que ela espera que vão sair, e ela evoluiu esse ponto nela, e eu percebi que eu também acabei evoluindo esse ponto na minha vida pessoal” (2021). Tabaxi argumenta que “[...] cada personagem que a gente cria tem uma parte de nós mesmos, se o seu personagem tá evoluindo, você está evoluindo junto com ele” (2021). Sobre isso, Mesquita (2006) aponta que muitas vezes os personagens recebem traços que os sujeitos jogadores desejam trabalhar em si. A autora cita que essa dinâmica possibilita com que o jogador confronte seus sentimentos e características com maior facilidade.

#### 4.5 CONTRASTES EM GERAÇÃO

A pesquisa contou com sujeitos entrevistados de diferentes idades e diferentes tempos de prática do RPG. Dos dez entrevistados, pelo menos três jogam RPG há mais de dez anos e possuem mais de trinta anos de idade. Foi identificado que esses sujeitos apontam para alguns pontos em comum, enquanto o outro grupo de entrevistados - jogadores mais jovens e menos experientes - apontam para problemáticas distintas.

A mídia, como canal de divulgação e entretenimento, é uma importante porta de entrada para o RPG. Aarakocra, de vinte anos, conta que tomou conhecimento do RPG a partir de vídeos sobre o desenho “Caverna do Dragão”, e que seu interesse nessa atividade cresceu após ouvir alguns podcasts relacionados ao tema (2021). Essa porta de entrada, entretanto, é modificada conforme seu contexto histórico. Anão, de trinta e cinco anos, aponta que conheceu o RPG pelas revistas *Dragão Brasil*, que fazia muito sucesso em sua época (2021). Como Freitas (2007) cita, revistas especializadas como a *Dragão Brasil* eram um recurso comum utilizado pelos jogadores de RPG mais veteranos. Essa revista, lançada em 1994, possibilitava que os jogadores compreendessem linguagem e signos presentes no RPG (MESQUITA, 2006), contando com manuais de instrução, recursos complementares e literatura acerca do tema (FREITAS, 2007).

Apesar da mídia servir como porta de entrada para diferentes gerações de jogadores, e levando em consideração que a divulgação do RPG tende a continuar crescendo nos próximos anos (CEONI, 2020), foi percebido ao longo das entrevistas que a preocupação de como o RPG pode ser representado e divulgado para a população é mais presente em jogadores de gerações passadas. Elfo (2021), jogador de trinta e dois anos, explicita bem sua preocupação no seguinte trecho:

Infelizmente o RPG é mal visto, [...], eu acredito que deve ter alguma relação com pessoas pensarem que é algum tipo de bruxaria, está falando de divindades, está falando de demônio, está falando disso, e para evitar esse problema até, nessa última campanha, eu troquei os nomes, aí em vez de demônios e anjos eu comecei a usar outros, e aí eu estou aprendendo a fazer isso para o resto das campanhas, porque aí você consegue, [...], mas agora você falar assim “lembra daquele dia, a gente topou com um demônio”, eu acredito que pra mim o único aspecto negativo do rpg é esse.

Anão, ao ser perguntado sobre os impactos negativos do RPG, afirma que a prática só traz benefício, e que “[...] é uma coisa extremamente saudável, eu acho que deveria ser bastante divulgado para outras pessoas poderem jogar” (2021). O mesmo ainda revela que, do ponto de vista dele, “[...] os impactos negativos estão na intenção da pessoa em si, quando ela tem uma determinada intenção ruim pra alguma coisa, [...], aí muita das vezes a mídia acaba pegando pro lado negativo, esquecendo do lado divertido” (ANÃO, 2021).

Essa preocupação condiz com os estudos realizados por Mesquita (2006), Vasques (2008) e Souza (2006), que escrevem sobre os frequentes ataques indevidos da mídia e de organizações religiosas para com o RPG, o associando a crimes e outras ilegalidades. Essa difamação, como

apontam os autores, era mais comum em décadas passadas, o que justifica esse contraste geracional.

Enquanto uma das principais questões abordadas pelos jogadores mais experientes se trata da mídia e seus atravessamentos, os jogadores mais novos tendem a apresentar, como ponto em comum, a percepção do RPG - seus sistemas e cenários - como reflexo da sociedade, ou pelo menos como algo que possibilite o entendimento dessa. Para Genasi (2021), o RPG “[...] às vezes faz perceber, por exemplo, problemas sociais que você não consegue enxergar na nossa sociedade, você passa a entender por causa de um personagem”. Mesquita conta sobre como um dos participantes de sua pesquisa passou a agir depois de interpretar uma personagem feminina: “ele começa a experimentar o outro lado da existência humana, [...] isso o leva, também, a observar mais o comportamento das mulheres, como vivenciam seus cotidianos, percebendo as suas sutilezas e delicadezas” (2006, p. 102).

O sistema de RPG “Dungeons & Dragons (D&D)” é, segundo Aarakocra (2021), baseado em estereótipos europeus, e para ele, “[...] o livro do jogador às vezes dá carta branca para o mestre ser racista com determinada raça do personagem, e cara, isso às vezes deixa a mesa muito ruim, muito pesada [...]”. O imaginário está, direta ou indiretamente, relacionado com a sociedade em si e, portanto, o RPG pode ser entendido como produtor e receptor de formas de representação, como reflexo e refletor da sociedade (PEREIRA, 2015). Essa afirmação é alimentada pelo relato de Genasi (2021): “o meu personagem é um *tiefling*, é um tipo meio demônio assim, eu sofro racismo ativamente na mesa de todo mundo quase, não do grupo, mas todo mundo externo”.

Genasi, entretanto, assegura que isso “[...] foi uma coisa conversada antes da mesa, da questão do racismo, a galera sentou e conversou [...], o combinado não sai caro né, como a gente conversou, tá suave para todo mundo” (2021). Aarakocra diz que essa particularidade - sendo D&D ou não, apesar de incômoda, o auxiliou em um aspecto: “o rpg me trouxe muitas maneiras de como lidar com situações pesadas na vida real, [...] acho que saber limites morais e éticos, e saber como lidar com situações difíceis de mortes e tudo mais, de gatilhos para outras pessoas, me ajudou bastante nisso” (2021). Como citado anteriormente, Ceoni (2020) aponta que discussões sobre os limites da narrativa são recentes dentro da comunidade de jogadores, o que é confirmado pelas falas dos entrevistados.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos de interpretação de papéis impactam a esfera psicossocial dos sujeitos jogadores de maneiras variadas. Como as entrevistas apontam, o RPG pode ser caracterizado como uma importante ferramenta social, visto que afeta as relações, permite o desenvolvimento de habilidades sociais e expandem o repertório dos entrevistados. Além disso, os jogos contribuem para a aquisição de novas competências, assim como estimula a busca por novos saberes e diferentes perspectivas.

Foi constatado que todos os entrevistados atribuem certo grau de importância dos jogos de interpretação de papéis em suas vidas. A discussão aponta que todos, à sua própria maneira, reconhecem que o RPG trouxe grandes impactos. Isso, é claro, se estendeu aos mais diversos campos, como o relacional, cognitivo, terapêutico, artístico, entre outros. Assim, foi possível identificar vários temas que emergiram durante as entrevistas, como o contraste entre gerações e a dinâmica personagem-jogador.

Dentre as dificuldades encontradas, há o reduzido número de estudos feitos com o RPG no Brasil, o que sustenta o caráter exploratório da pesquisa. Acredita-se que, apesar de ter chegado ao Brasil há um pouco mais de duas décadas, pouco se fala sobre os jogos de interpretação de

papéis no âmbito acadêmico. Durante a pesquisa, entretanto, foi percebido o interesse crescente da área da Psicologia nos estudos com o RPG.

Também é importante destacar a dificuldade em encontrar pessoas do gênero feminino - principalmente se colocada ao lado da facilidade em encontrar jogadores masculinos. Ainda que a explicação disso não tenha sido aprofundada na referida pesquisa, é provável que a causa disso esteja relacionada aos aspectos culturais que atravessam a nossa sociedade, como o machismo, e portanto, se fazem necessárias pesquisas que visam investigar tais problemáticas.

A pesquisa também evidenciou assuntos que podem ser aprofundados em pesquisas futuras, como as diferentes perspectivas encontradas em cada geração de jogadores, o uso da tecnologia como ferramenta auxiliar aos jogadores, a forma como os sistemas e cenários de RPG podem retratar aspectos culturais presentes em nossa sociedade, o RPG como instrumento terapêutico, entre outros.

Com isso, entende-se que essa pesquisa trouxe, como seu principal benefício, a abertura de discussões diversas acerca dos sujeitos jogadores e sua relação com os impactos causados pelos jogos de interpretação de papéis. A Psicologia, tendo como objeto de estudo a subjetividade dos sujeitos, pode se apropriar cada vez mais do RPG como atividade que atravessa a percepção de jogadores, utilizando também dessa atividade para investigar potenciais ainda não descobertos para com o processo humano de existir.

## REFERÊNCIAS

ARAGÃO, R. M. L. de. Role Playing Games no ensino do marketing: Uma experiência com o RPG didático. **Revista Eletrônica de Educação**, São Carlos, v.3, n. 1, p. 162-175, mai. 2009. Disponível em: <<https://doi.org/10.14244/1982719939>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

ARAÚJO, R. M; RAMALHO, G. L. **Narrativa e jogos digitais**: Lições do RPG de mesa. 2006. Disponível em: <<https://www.cin.ufpe.br/~sbgames/proceedings/aprovados/23764.pdf>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

ARAÚJO JÚNIOR, J. F. M. **RPG aplicado ao ensino de Artes Visuais**. 2008. Disponível em: <<http://rpgacademico.blogspot.com/2010/07/artigo-rpg-aplicado-ao-ensino-de-artes.html>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

BARBOSA, Z. C. de A. **Compreensão fenomenológico-existencial da experiência dos jogadores de role playing games (RPG)**: desvelando sentidos. 2017. 108 f. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2017. Disponível em: <[https://repositorio.ufrn.br/jspui/bitstream/123456789/25093/1/ZaraCristinaDeAndradeBarbosa\\_DISSERT.pdf](https://repositorio.ufrn.br/jspui/bitstream/123456789/25093/1/ZaraCristinaDeAndradeBarbosa_DISSERT.pdf)>. Acesso em: 12 jun. 2021.

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977. Disponível em: <<https://ia801901.us.archive.org/11/items/bardin-laurence-analise-de-conteudo/bardin-laurence-analise-de-conteudo.pdf>>. Acesso em: 27 out. 2021.

BRAGANÇA, L. A. S. **O uso do RPG no ensino de teatro**: um relato de experiência. 2017. 46 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Artes Cênicas) - Universidade de Brasília, Brasília, 2017. Acesso em: <<https://bdm.unb.br/handle/10483/22160>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

CARVALHO, M. L. Ideais utópicos e distópicos no perfil dos jogadores de rpg. In: COLÉGIO STOCKLER. **Revista Resgates: Utopias e Distopias**. São Paulo: Conselho editorial Colégio Stockler, 2016. p. 191-198. Acesso em: <[https://stockler.com.br/wp-content/uploads/2017/06/STOCKLER\\_RevistaResgates2016\\_site.pdf](https://stockler.com.br/wp-content/uploads/2017/06/STOCKLER_RevistaResgates2016_site.pdf)>. Acesso em: 18 nov. 2021.

CEONI, K. T. **O Desenvolvimento da Sociabilidade, mediado por Role-Playing Games e avaliado a partir de Sociogramas**. 2020. 119 f. Tese (Doutorado em Psicologia) - Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020. Disponível em: <[https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/47/47131/tde-08022021-151509/publico/ceoni\\_corrigida.pdf](https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/47/47131/tde-08022021-151509/publico/ceoni_corrigida.pdf)>. Acesso em: 18 nov. 2021.

CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA. Resolução CPF nº 010/05. **Código de Ética Profissional do Psicólogo**, XIII Plenário do Conselho Federal de Psicologia. Brasília, DF: CFP, 2005. Disponível em: <<https://site.cfp.org.br/wp-content/uploads/2012/07/codigo-de-etica-psicologia.pdf>>. Acesso em: 1 jul. 2021.

CONSELHO NACIONAL DE SAÚDE. **Resolução Nº 196**, L Plenário do Conselho Nacional de Saúde, 10 de outubro de 1996. Disponível em: <[https://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/cns/1996/res0196\\_10\\_10\\_1996.html](https://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/cns/1996/res0196_10_10_1996.html)>. Acesso em: 18 nov. 2021.

FIEDLER, A. J. C. B. do P. O desenvolvimento psicossocial na perspectiva Erik H. Erikson: As oito idades do homem. **Revista Educação**, Guarulhos, v. 11, n. 1, p. 78-85, 2016. Disponível em: <<http://revistas.ung.br/index.php/educacao/article/view/2265>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

FIGUEIREDO, R. P.; SILVA, R. B. da. Contribuição dos contos de fadas para o desenvolvimento Psicossocial infantil. **Revista Mosaico**, v. 12, n. 1, p. 48-52, 2021. Disponível em: <<http://editora.universidadedevassouras.edu.br/index.php/RM/article/view/2524>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

FIGUEREDO, G. P; KOGUT, L. G. O processo de constituição do sujeito personagem e a criação de sua identidade no jogo de RPG. **Revista Cadernos de Ciências Sociais da UFRPE**, v. 1, n. 10, p. 73-98, 2017. Disponível em: <<http://www.journals.ufrpe.br/index.php/cadernosdecienciassociais/article/view/1237>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

FRAGA, D.; PEDROSO, F. S. Jogo de RPG no ensino e aprendizagem de narrativas não-lineares. **RENTE-Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 4, n. 2, dez. 2006. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/rente/article/view/14301>>. Acesso em: 12 jun. 2021.

FRANCISCO, S. P. **Cibercultura, jogos e aprendizado textual: o RPG em jogo**. 2014. 340 f. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2014. Disponível em: <<https://tede2.pucsp.br/handle/handle/3569>>. Acesso em: 18 nov. 2021.



FREITAS, V. M. de. **Leitura e escrita de jovens em contextos de RPG (ROLEPLAYING GAME)**. 2007. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2007. Disponível em: <<https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/FAEC-855GZV>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Editora Atlas SA, 2008. Disponível em: <<https://ayanrafael.files.wordpress.com/2011/08/gil-a-c-mc3a9todos-e-tc3a9nicas-de-pesquisa-social.pdf>>. Acesso em: 28 jun. 2021.

GUIMARÃES, D. S; SIMÃO, L. M. A negociação intersubjetiva de significados em jogos de interpretação de papéis. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v. 24, n. 4, p. 433-439, 2008. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0102-37722008000400006>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

IUAMA, T. R. Além das Fronteiras: O RPG como Entre-Lugar. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, n. 38, 2015, Rio de Janeiro. **Anais...** São Paulo: Universidade de Sorocaba, 2015a. Disponível em: <<https://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-3237-1.pdf>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

\_\_\_\_\_. Histórias de jogo: O uso de histórias de vida como metodologia para o estudo de players de RPG. **11º INTERPROGRAMAS DE MESTRADO**, 2015b. Disponível em: <<https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2017/02/Tadeu-Rodrigues-Iuama-Uniso.pdf>>. Acesso em: 12 jun. 2021.

\_\_\_\_\_. Proposições sobre a ação nos jogos narrativos. In: **CONGRESSO INTERNACIONAL DE COMUNICAÇÃO E CULTURA**, n. 5, 2015c, São Paulo. Disponível em: <[https://www.cisc.org.br/portal/jdownloads/comcult/tadeu\\_rodrigues\\_iuama.pdf](https://www.cisc.org.br/portal/jdownloads/comcult/tadeu_rodrigues_iuama.pdf)>. Acesso em: 18 nov. 2021.

LIMBERGER, L. S; SILVA, J. C. da. Os role playing games (RPGS) como uma ferramenta em psicoterapia: um estudo de caso. **Bol. psicol**, São Paulo, v. 63, n. 139, p. 193-200, dez. 2013. Disponível em: <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0006-59432013000200007&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0006-59432013000200007&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em: 12 jun. 2021.

MENDES R. L. V; BADARÓ, A. C. Os impactos dos jogos eletrônicos nas habilidades sociais em adolescente. **Cadernos de Psicologia**, Juiz de Fora, v. 2, n. 3, p. 208-230, jan./jun. 2020. Disponível em: <<https://seer.cesjf.br/index.php/cadernospsicologia/article/view/2631>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

MESQUITA, P. F. B. A. **Roleplaying games: o imaginário e a sociabilidade de jovens contadores de outras estórias**. 2006. Dissertação (Mestrado em Sociologia) - Programa de Pós-Graduação em Sociologia, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2006. Disponível em: <<https://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/6329>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

MIRANDA, E. S. **Libertando o sonho da criação: um olhar psicológico sobre os jogos de interpretação de papéis (RPG)**. 2005. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Programa de Pós-graduação em Psicologia, Universidade Federal do Espírito Santo. Vitória, 2005.

Disponível em: <<http://repositorio.ufes.br/handle/10/6658>>. Acesso em: 12 jun. 2021.

MIRANDA, J. L. et al. Teatro e Escola: funções, importâncias e práticas. **Revista CEPPG**, Centro de Ensino Superior de Catalão, v. 11, n. 20, p. 172-181, 2009. Disponível em: <[http://www.portalcatalao.com/painel\\_clientes/cesuc/painel/arquivos/upload/temp/a1129237b55edac1c4426c248a834be2.pdf](http://www.portalcatalao.com/painel_clientes/cesuc/painel/arquivos/upload/temp/a1129237b55edac1c4426c248a834be2.pdf)>. Acesso em: 18 nov. 2021.

NEVES, J. L. Pesquisa qualitativa: características, usos e possibilidades. **Caderno de pesquisas em administração**, São Paulo, v. 1, n. 3, p. 1-5, 1996. Disponível em: <[https://www.academia.edu/download/54648986/PESQUISA\\_QUALITATIVA\\_CARACTERISTICAS\\_USO.pdf](https://www.academia.edu/download/54648986/PESQUISA_QUALITATIVA_CARACTERISTICAS_USO.pdf)>. Acesso em: 28 jun. 2021.

NOGUEIRA, M. et al. Jogos de interpretação de papéis (RPG) e sua inserção nas práticas de leitura e escrita. **Inova+ Cadernos de Graduação da Faculdade da Indústria**, v. 2, n. 1, p. 115-136, ago. 2020. Disponível em: <<http://app.fiepr.org.br/revistacientifica/index.php/inovamais/article/view/476>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

NUNES, H. de F. O jogo RPG e a socialização do conhecimento. **Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, [S. l.], v. 9, n. 2, p. 75-85, 2004. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2004v9nesp2p75>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

OLIVEIRA, A. B. de. **Reflexões acerca do roleplaying game (RPG) na educação**: revisão de literatura e outros desdobramentos. 2019. 91f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Tocantins, Palmas, 2019. Disponível em: <<http://repositorio.uft.edu.br/handle/11612/2414>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

PAVÃO, A. A aventura da leitura e da escrita entre mestres de role playing games (RPG). **São Paulo: Devir**, 2000. Disponível em: <[https://www.anped.org.br/sites/default/files/gt\\_10\\_02.pdf](https://www.anped.org.br/sites/default/files/gt_10_02.pdf)>. Acesso em: 12 jun. 2021.

PEREIRA, P. E. F. Construindo narrativas: o rpg “role playing game” no ensino de história. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO - CONEDU, n. 2, 2015. **Anais II CONEDU...** Campina Grande: Realize Editora, 2015. Disponível em: <<https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/15664>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

PESSOA, M. et al. CodePlay: Uma Plataforma de Gamificação baseada em Jogos de RPG Multiplayer. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO - CBIE, n. 8, 2019, [S.l.]. **Anais do XXX Simpósio Brasileiro de Informática na Educação...** Manaus: Programa de Pós-Graduação em Informática, 2019. p. 843-852. Disponível em: <<https://br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/8812>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

PRIETTO, T. G. Literatura e os jogos de RPG: Trajetória de apropriações e intertextos. **Revista Translatio**, Rio Grande do Sul, n. 6, p. 76-83, 2013. Disponível em: <<https://www.seer.ufrgs.br/translatio/article/view/44670/28368>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

ROCHA, M. S. **RPG Jogo e Conhecimento**: O Role Playing Game como mobilizador de esferas do conhecimento. 2006. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Metodista de Piracicaba, Piracicaba, 2006. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/doc/117243933/RPG-JOGO-E-CONHECIMENTO-O-Role-Playing-Game-como-mobilizador-de-esferas-do-conhecimento-Mateus-Souza-Rocha-2006>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

RODRIGUES, J. de M. **Narração e imaginação**: a construção do saber histórico sobre a história e cultura africana e afrobrasileira através do role playing game. 2014. 119f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-graduação em Educação Brasileira, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2014. Disponível em: <<http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/9001>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

SALDANHA, A. A.; BATISTA, J. R. M. A concepção do role-playing game (RPG) em jogadores sistemáticos. **Psicologia: ciência e profissão**, Paraíba, v. 29, n. 4, p. 700-717, 2009. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/pcp/a/S5ZVpXPhDD7nCsJW4sTC8G/abstract/?lang=pt>>. Acesso em: 12 jun. 2021.

SANTOS, E. A. S. dos. **Os roleplaying games (RPGs) e a performance na psicologia do luto**. 2017. 133 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Programa de Pós-graduação em Psicologia, Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, 2017. Disponível em: <<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/59/59142/tde-04012018-121131/pt-br.php>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

SCHMIT, W. L.; MARTINS, J. B. **RPG e Vigotski**: Perspectivas para a prática pedagógica. In: I SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE REPRESENTAÇÕES SOCIAIS, SUBJETIVIDADE E EDUCAÇÃO - SIRSSE, 2011, [S. l.], Pontifícia Universidade Católica do Paraná. Disponível em: <[https://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/5469\\_3294.pdf](https://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/5469_3294.pdf)>. Acesso em: 12 jun. 2021.

SERBENA, C. Considerações sobre a prática dos jogos de representação e Transtornos de Personalidade. In: Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología, n. 2, 2010. **XVII Jornadas de Investigación Sexto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR**. 2010, [S. l.], Facultad de Psicología: Universidad de Buenos Aires, p. 301-303. Disponível em: <<https://www.aacademica.org/000-031/283>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

SILVEIRA, R. T. **Jogue como uma Garota**: a desigualdade de gênero nas vozes de jogadoras de RPG. 2019. 52 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado e Licenciatura em História) - Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2019. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/200073>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

SOUZA, M. G. Z. S. e. **Mídia e produção da notícia sobre os crimes associados ao RPG**. 2006. 60 f. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social) - Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas, Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2006. Disponível em: <<https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/235/9296>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

THOMAZ, F. C. Companhias de outro mundo: um breve olhar sobre a sociabilidade em RPGs online. In: SIMPÓSIO EM TECNOLOGIAS DIGITAIS E SOCIABILIDADE - SIMSOCIAL, 2011. **Mídias Sociais, Saberes e Representações**. Salvador: out. 2011. p. 1-15. Disponível em:

<[https://www.academia.edu/1222883/Companhias\\_de\\_outro\\_mundo\\_um\\_breve\\_olhar\\_sobre\\_a\\_sociabilidade\\_em\\_RPGs\\_online](https://www.academia.edu/1222883/Companhias_de_outro_mundo_um_breve_olhar_sobre_a_sociabilidade_em_RPGs_online)>. Acesso em: 18 nov. 2021.

VALERIANO, P. E. F; MENDES, B. G. O dilema da sociabilidade em jogos virtuais: causas da busca da busca de refúgio no mundo dos jogos virtuais para jovens com idade entre 18 e 21 anos. **Revista Brasileira de Ciências da Vida**, v. 5, n. 3, p. 1-23, jul. 2017. Disponível em:

<<http://jornalold.faculadecienciasdavid.com.br/index.php/RBCV/article/view/185>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

VALÉRIO, A. S. dos S. Ensino e imaginação: O uso do RPG como ferramenta didática no ensino de história. JORNADA DE DIDÁTICA - O ENSINO COMO FOCO, n. 1, 2012.

**Didática e Práticas de Ensino na Educação Básica**, Paraná, p. 179-188, 2012. Disponível em:

<<https://www.uel.br/eventos/jornadadidatica/pages/arquivos/ENSINO%20E%20IMAGINACAO%20O%20USO%20DO%20RPG.pdf>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

VASQUES, R. C. **As Potencialidades do RPG (Role playing game) na educação escolar**.

2008. 169 f. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar) - Faculdade de Ciências e Letras, Campus de Araraquara, Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2008. Disponível em:

<<https://repositorio.unesp.br/handle/11449/90316>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

VEIGA, D. I. et al. As habilidades sociais dos jogadores de rpg. **Psicologia Argumento**, [S.l.], v. 26, n. 53, p. 159-168, 2008. Disponível em:

<<https://periodicos.pucpr.br/psicologiaargumento/article/view/19899>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

VINUTO, J. A amostragem em bola de neve na pesquisa qualitativa: um debate em aberto.

**Temáticas**, Campinas, SP, v. 22, n. 44, p. 203–220, 2014. Disponível em:

<<https://econtents.bc.unicamp.br/inpec/index.php/tematicas/article/view/10977>>. Acesso em: 9 dez. 2021.