



Ministério da Saúde

FIOCRUZ

Fundação Oswaldo Cruz



ESCOLA POLITÉCNICA DE SAÚDE
JOAQUIM VENÂNCIO

Luizmar Henrique Vieira

O JOGAR E O JOGADOR: UMA ANÁLISE A PARTIR DO RPG

Rio de Janeiro

2018

Luizmar Henrique Vieira

O JOGAR E O JOGADOR: UMA ANÁLISE A PARTIR DO RPG

Projeto de monografia apresentado à Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio – Fundação Oswaldo Cruz (EPSJV-Fiocruz) como requisito parcial para aprovação no Curso Técnico em Gerência em Saúde.

Orientadora: Cynthia Dias

Rio de Janeiro

2018

Dedico esse trabalho a minha mãe

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha mãe Maria Aparecida a quem me deu a vida e cuidou de mim até que mesmo pudesse fazê-lo.

Agradeço à Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio – Fundação Oswaldo Cruz (EPSJV-Fiocruz) pelo apoio institucional.

Agradeço ao meu/minha orientadora, com quem compartilhei ideias e construções.

Aos meus amigos que me deram apoio emocional, principalmente na finalização do pré projeto.

*“Nós não podemos
resolver um
problema, com o
mesmo estado mental
que o criou”
(Albert Einstein)*

RESUMO

A infância apresenta uma forte relação com o brincar. Contudo, mesmo jovens continuam buscando esse tipo de experiência e, hoje, para isso vêm explorando cada vez mais o meio virtual. Entretanto, ainda há muitas outras atividades lúdicas, parcial ou totalmente fora do virtual, que continuam a envolvê-los. Este projeto tem como objetivo analisar, compreender e descrever a relação do jogador com o jogar. Para isso, analisamos o Role Playing Game (RPG) de mesa por sua forte presença de narrativa e imersão. O estudo foi realizado através de análise bibliográfica acerca do tema e levantamento de dados por meio de ferramenta de busca virtual online. O RPG pode exercer influência sobre o desenvolvimento dos conhecimentos e sobre o indivíduo a depender da narrativa apresentada e de como o indivíduo se encontra, além de sua “bagagem”, do que este já carrega consigo, pedindo o tema então uma análise pela psicologia.

Palavras-chave: Influência do Jogar. Jogos. Imersão. Narrativa. RPG. RolePlaying Game.

ABSTRACT

Childhood has a strong relationship with play. However, even young people continue to seek this type of experience and, today, for this they are increasingly exploring the virtual environment. Yet there are many other cheerful activities, partial or totally out of the virtual, which continue to engage them. This project has with objective analysis, compression and description of the relation between the gamer and the game. For this, we analyze the Role Playing Game (RPG) classical, because that has a strong presence of narrative and immersion. The study was performed through bibliographic analysis about the theme and survey of data through virtual online search tool. RPG can exert influence on the development of knowledge and on the individual depending on the narrative presented and on how the individual finds himself, in addition to his / her "baggage", of what he / she already carries with him, asking for the subject then an analysis by psychology.

Keywords: Influence of play. Games. Immersion. Narrative. RPG. RolePlaying Game.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	08
2 CONCEITUANDO E SITUANDO	11
2.1 IMERSÃO	11
2.2 NARRATIVA	12
2.3 JOGO	13
3 ROLE-PLAYING GAME	14
3.1 DISCUTINDO MAIS A FUNDO	19
4 O JOGADOR E O JOGAR NO RPG	21
5 CONCLUSÕES	25
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	27

1 INTRODUÇÃO

Segundo a Biblioteca Virtual em Saúde (BVS, 2017), as atividades lúdicas ditas como jogos são definidas como “atividades recreacionais espontâneas ou voluntárias procuradas para divertimento”. Destas, existem uma variedade de gêneros que se destringem tanto em atividades físicas quanto por meios eletrônicos.

Alguns gêneros de jogos mais conhecidos são: os jogos pedagógicos, também conhecidos como *serious games*, que são pensados e desenvolvidos com a finalidade de ensinar algo, normalmente uma disciplina escolar (VASCONCELLOS, 2013); e os jogos de azar, aqueles onde se assume riscos e comumente ocorrem apostas. Também há outros gêneros que podem ser considerados como categoria, e/ou estilo, como ação, aventura, indie, Role Playing Game (RPG) e etc. Não explicaremos todos para não fugir muito ao tema, com exceção do último que é nosso tema e será melhor abordado mais à frente.

Atividades lúdicas normalmente são vistas como brincadeiras, e estas, por sua vez, são vistas como algo que não irá acrescentar coisa alguma aos indivíduos que as praticam, tanto que são geralmente associadas à infância.

Jogos sempre estiveram presentes e, Huizinga (2014) traz que este é mais antigo até mesmo que a cultura. Também afirma que o lúdico é presente aos outros do reino animalia, exemplificando com a brincadeira entre cães em seu livro. O jogo, desde uma simples brincadeira entre filhotes de cães até as olimpíadas, ou seja, ou seja, em qualquer magnitude, vai além de um fenômeno fisiológico ou reflexo psicológico, deixa de ser uma atividade puramente fisiológica e o caracteriza como "função significativa", sendo assim, que não necessita de um sentido para existir, ser criado ou praticado.

Alves (2004) trabalha o conceito de jogo como cultura, desenvolvendo a caracterização proposta por Huizinga. Suas cinco características estão interligadas e podem ser definidas, resumidamente, como: o jogo é uma escolha livre; não é vida real, sendo então usado comumente para evasão do cotidiano; tem delimitações, como início e fim, assim como suas próprias regras, criando uma fronteira que o separa da vida cotidiana; tem sua própria ordem e nela se configura; nele há a imprevisibilidade. A partir da realização destes, e seu posterior compartilhamento, junto da experiência e da permanência das suas transformações no indivíduo, é que os jogos se constituem como cultura e tradição (ALVES, 2004).

Os jogos costumam causar uma grande introspecção nos jogadores quando ganham seu gosto e isso pode causar confusão, porém deve-se lembrar que jogo não é vida real, apesar de fazer parte desta. Segundo Alves (2004), a criança, o adolescente e o adulto, quando se envolvem em um jogo, tratam-no com seriedade mas têm a consciência de que aquilo não é real, que é apenas uma "fuga" do cotidiano, e que:

(...) contribui para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo dos sujeitos, se constituindo assim, em uma atividade universal, com características singulares que permitem a ressignificação de diferentes conceitos. Portanto, os diferentes jogos e em especial os jogos eletrônicos, podem ser denominados como tecnologias intelectuais (ALVES, 2004, p 18).

Entender o jogo como uma "tecnologia intelectual", como comenta Alves, implica pensar que, com o atual nível de interatividade e conectividade, uma nova forma de lidar com a informação se perpetua. Lidar com várias janelas, tecnologias, ferramentas, controles e técnicas ao mesmo tempo fomenta e desenvolve a capacidade de lidar com uma quantidade maior de informações. Alves (2004) afirma também que aqueles que já iniciaram suas vidas em contato com toda interação tecnológica aprendem com a descontinuidade, aceitam que as coisas continuem mudando sem se preocupar com um final determinístico.

Além disso, como afirma Moita (2006), jogos normalmente trazem temáticas e estruturas que ensinam e/ou desenvolvem o intelecto. Um exemplo disso são os que se passam no passado, como os RPGs, que acabam por ensinar um pouco de história. RPGs, principalmente os de mesa, que trabalham diversos pontos dos jogadores como criatividade, trabalho em equipe, estratégia, ao mesmo tempo em que os inserem num contexto (normalmente baseado no real) no qual você pode interagir e interferir (MOITA, 2006).

Hoje em dia o virtual está cada vez mais presente através da tecnologia, que tem ganhado e tomado cada vez mais espaço. Virtual não só como uma simulação criada por meios eletrônicos. O virtual tem tão grande presença na vida, no sentido experiencial, quanto o real e isto pode ser notado através da assimilação de experiências de narrativas proporcionada pela imersão. Narrativas, como as presentes em livros, filmes e jogos (não eletrônicos no caso) também criam um espaço virtual (AUDI, 2016).

Um livro, filme, peça, podem emocionar de diversas formas seus interlocutores com o envolvimento que causam sobre o indivíduo, que vem principalmente através da narrativa e da imersão do sujeito, ocorrendo o mesmo em jogos e brincadeiras.

Jogos são comumente associados à procrastinação mas também ensinam, emocionam e envolvem, tanto os jogadores quanto seus espectadores, lembrando que ambos são normalmente atingidos de formas diferentes.

Alguns jogos, como já mencionado, também dispõem de narrativa, seja para contextualizar o jogo, dar mais sentido, elevar a dramatização, guiar a personagem/jogador e ou a trama, ou ainda simplesmente contar uma estória, por exemplo. São diversas as funções, mas estas também contribuem para a imersão e o envolvimento, presentes no RPG como sua base e essência.

Não venho, através desta pesquisa, trazer a verdade absoluta acerca da relação dos jogadores com os jogos, nem descrevê-las com exatidão, até porque estas são tão múltiplas quanto os próprios jogos e jogadores. Mas, sim, como objetivo geral deste trabalho, buscar compreender melhor a relação do jogador com o jogar nos jogos de RPG de mesa, por seu nível de narrativa e imersão.

Para isso, os objetivos específicos desta monografia são discutir as especificidades do RPG de mesa em relação aos outros tipos de RPGs e outros jogos em geral, especialmente em termos dos sentidos da narrativa, dos níveis de imersão e da interpretação de papéis. O estudo e descrição das interposições das atividades lúdicas a partir da análise do material buscou responder às seguintes questões:

- 1) O que jogador busca ao jogar RPG de Mesa?
- 2) O que RPG de Mesa tem a oferecer?
- 3) Tendo as duas anteriores, o que mantêm, ou não, o jogador no RPG de Mesa?

O projeto está baseado na abordagem qualitativa e usou como estratégia de pesquisa a revisão da literatura por meio de busca nas bases de dados Scielo e outras, acessadas a partir da ferramenta de busca Google Acadêmico. Para isso foi desenvolvido um algoritmo simples, utilizando a linguagem de programação Python, para realizar a busca de um termo específico na ferramenta Google Acadêmico e registrar os resultados em uma tabela. O termo específico

utilizado em cada busca foi montado a partir de algumas buscas por outros termos, ou fragmentos, e observações do comportamento superficial, ou macro, dos resultados chegando à combinação “ 'role playing game' and jovens and lazer -digital”, a fim de obter uma gama de resultados com conteúdo mais próximo do objetivo desta pesquisa (compreender melhor a relação do jogador com o jogar nos jogos de RPG de mesa, por seu nível de narrativa e imersão), além de uma quantidade plausível de ser avaliada dentro do tempo e por um pesquisador. A tabela gerada pelo algoritmo foi, posteriormente, modificada para adição de mais informações e melhor organização. As informações contidas na tabela primária se resumiam em título, link, autores do artigo, além de link para relacionados ao artigo, dados estes todos fornecidos pelo Google Acadêmico. A partir dos links foram analisados os trabalhos superficialmente buscando por informações específicas que foram adicionadas à tabela final para, por fim, realizar um filtro e selecionar os trabalhos a serem adicionados à linha de estudo para esta pesquisa. Foram utilizados principalmente teses e dissertações relacionadas ao tema dos RPGs como cultura, lazer, e sua importância neste âmbito, e ensino.

O levantamento de dados foi realizado por meio da análise das respostas dadas por diferentes sujeitos a respeito de suas práticas lúdicas e principalmente sua relação com o RPG, encontradas em entrevistas e questionários realizados pelas pesquisas localizadas na bibliografia estudada.

O RPG de mesa pode exercer diversas funções no indivíduo graças a suas principais características, narrativa e imersão, que vão depender também das experiências anteriores ao jogo. Sendo assim, um caminho que pode melhor esclarecer como o RPG influi no indivíduo seria a Psicologia.

2 CONCEITUANDO E SITUANDO

Antes de iniciar o foco nas análises e reflexões no tema propriamente dito, ou seja, na relação do jogador e o jogar baseando-se numa análise acerca do RPG de mesa, vamos primeiro conceituar e compreender, de forma sucinta, alguns pontos, objetos e termos importantes e que serão utilizados ao longo deste trabalho, como imersão e o RPG em si.

2.1 IMERSÃO

Imersão pode ser dita como um estado consciente e concentrado em que os sentidos estão voltados para determinada experiência, estimulado por um desejo: "como a sensação de imersão envolve de maneira fundamental o campo mental, depende também de compromisso de mesma natureza." (Audi, 2016, p. 87) Como o autor traz, a imersão depende da atenção para sua existência e é concomitante a ela, sendo a recíproca não verdadeira, ou seja, é possível haver atenção sem imersão. Assim, precisa de dedicação e gera, além da dedicação, evasão do mundo em si para então focar completamente em algo. Em narrativas, a imersão insere o indivíduo em certo mundo, levando, desta forma, em um jogo, para o círculo mágico re-descritos por Salen e Zimmerman, sendo seu Huizinga seu idealizador.

Gordon Calleja (2011) traz definições de alguns autores sobre imersão como "a description of a technology that describes the extent to which the computer displays are capable of delivering an inclusive, extensive, surrounding and vivid illusion of reality to the sense of a human participant" (SLATER e WILBUR apud CALLEJA, 2011, p21). Que, em uma tradução livre, pode ser entendido como a capacidade, ou a extensão desta, que a tela de um computador é capaz de entregar ou apresentar um ambiente virtual envolvente e realista o suficiente, para os sentidos de um ser humano, logo, propício à imersão. Apesar de usarem "*computer displays*", tela de um computador, a compreensão desta vai além e inclui outros eletrônicos como celular, óculos VR, em máquinas de fliperamas (em que um computador dentro do suporte de madeira decorado com o tema do jogo) e etc. Assim, a imersão espelha o quão atrativo, convidativo ou realista a narrativa e ou ambiente é.

Então para Slater e Wilbur, imersão está diretamente relacionada à tecnologia e sua capacidade de criar uma ambientação favorável a ela. Estes descrevem os aspectos necessários em tal ambientação para gerar a imersão, que podem também ser usada para enriquecer nossa descrição. Sendo a sensação de imersão então, usando também das palavras de Slater e Wilbur, uma ilusão de realidade inclusiva, ampla, envolvente e vívida aos sentidos de um participante humano.

2.2 NARRATIVA

Segundo Audi (2016) o termo narrativa pode ser entendido de diversas formas. Uma forma sucinta de descrevê-la seria considerar "a narrativa como um produto do ato da narração, esta como o ato produtivo do narrador e, por fim, a história como a sucessão de acontecimentos que constituem o significado ou o conteúdo narrativo" (Audi, 2016, p. 36).

Podemos dividir a narrativa em conteúdo ou história (ações, relações e ambientação), expressão (discurso e modo como é transmitida), e enredo e trama. Esmiuçando isto temos: História ou "fábula, segundo os formalistas russos, é o conjunto de acontecimentos comunicados pelo texto narrativo ordenado linearmente antes de ser elaborado e transformado em intriga." (AUDI, 2006, p. 37). Já segundo a escola anglo-americana, "é a sequência de eventos temporalmente ordenados que provoca no leitor/ouvinte o desejo de saber o que vai acontecer" (AUDI, 2006, p. 37-38).

A partir da interpretação de Audi (2006) acerca da diferença entre história e enredo, observa-se uma semelhança, também afirmada por ele, entre as definições apresentadas. Podemos resumir tais definições da seguinte forma: história, ou fábula como é dito no texto, é a sequência ou conjunto de eventos ordenados linear e temporalmente para embasar, ou que embasam, a trama e/ou conflito, que, por sua vez, pode ser resumido como "a relação causal entre os eventos narrados, a configuração lógico-intelectual da história" (AUDI, p. 37).

2.3 JOGO

Jogo é algo de grande complexidade e que, se nos aprofundarmos demais neste, sairemos do escopo do formato deste trabalho e do tema do mesmo. Então, ainda de forma sucinta, vamos conceituar, e entender um pouco, o que seria jogo.

Moita (2006) descreve jogo com base em ideias de Juul (2005), como um sistema baseado em regras próprias, que variam, e certas vezes são flexíveis, tendo seus resultados definidos pelas habilidades e esforços dos jogadores, tendo então consequências variáveis e subjetivas.

Alves (2004), desenvolvendo a conceituação criada por Huizinga (2008), cita cinco características inerentes ao jogo e estão implícitas na consciência do jogador. Estas características foram citadas na introdução, mas, para efeito de facilitar nossa observação, vamos revê-las de

forma resumida: é uma escolha livre; não é vida real; tem regras, início e fim bem definidos; tem sua própria ordem e nela se configura; contém imprevisibilidade.

Audi (2016), em sua conceitualização de jogo, reafirma a voluntariedade, a criação de uma nova realidade e a delimitação de regras, somado à busca por um objetivo, característica afirmada por Frasca (2007, apud AUDI, 2016), e, de Aarseth, o processo do jogar relacionando o jogador, o sistema e a interface (1997, apud AUDI, 2016). Com apoio nesses autores, Audi define jogo como “uma atividade livre baseada em regras bem definidas que permitem que o jogador, por meio de ações sobre o sistema, busque um resultado com significado emocional”. Em seu trabalho, Audi tem como foco o videogame, ou seja, o meio eletrônico, podemos, portanto, entender o termo sistema utilizado em sua definição como o conjunto eletrônico e lógico que realiza o funcionamento e o correr do jogo junto da interface responsável por receber os comandos do usuário ou jogador (AUDI, 2016). Mas também podemos entender sistema como o espaço reservado ao jogo (quadra, tabuleiro...) e o conjunto de ferramentas, recursos disponíveis e as regras regentes e a interação com estes dos, junto dos, e com os atuantes para assim obtermos uma definição mais abrangente.

3 O ROLE-PLAYING GAME



Fonte: Página "seborpg" no Facebook. Disponível em

<https://www.facebook.com/seboRPG/photos/a.27123333374489/459327281231759> Acesso em 24/11/2018.

Agora olhemos para o RPG, um tipo de jogo complexo e com diversos subgêneros. Em macro é possível observar duas formas, o eletrônico e o não eletrônico, além de diversos subtipos. Uma das formas de traduzir e se entender o *Role-Playing Game* é “Jogo de Interpretação de Papéis”. A tradução ainda será discutida, porém esta poderá ser usada para facilitar a compreensão de como este se dá, seja qual for a sua modalidade, e mais a frente entenderemos mais do como este é.

Em 1974, a leitura do livro “O senhor dos Anéis” e a vontade de adentrar num mundo como o da história inspirou os irmãos Arneson e Gary Gygax a criar um jogo que veio a ser o primeiro RPG de Mesa e seu livro de sistema *Dungeon&Dragons*, conhecido mais popularmente entre os jogadores como D&D (Klimick, 2008, p. 19). A partir daí extensões de D&D e novos sistemas foram sendo lançados por diversos autores e editoras. O movimento de criação desencadeado com isto foi além e podemos ver isso nesta passagem de Klimick:

[...] a partir de *Dungeons&Dragons*, Ed Greenwood criou o cenário de D&D chamado “Forgotten Realms” e escreveu romances nesse cenário; Robert Salvatore escreveu duas trilogias de romances de sucesso ambientadas no cenário de “Forgotten Realms”. Da releitura de um romance para um RPG, da releitura de um RPG para um romance. (Klimick, 2008, p. 19)

Esse movimento de criação desencadeou vários subgêneros, como já dito, alcançando os meios eletrônicos. O RPG eletrônico é descendente do clássico e tem por características específicas: ser jogado em uma plataforma eletrônica, ter um sistema imutável e, uma ou mais sequências, normalmente pré definidas, de eventos pré determinados. O conjunto de regras e de eventos pré-programados definem o que o jogador pode ou não fazer, limitando, propositalmente ou não, suas ações. Também definem as consequências de tais ações e os próximos acontecimentos no jogo. O controle da ou das personagens se dá através de controladores pertinentes a cada plataforma como teclado, joystick e controles virtuais implementados ao *touch-screen*.

Neste, em suma, o jogador assume uma personagem e inicia no mundo da história do jogo em que estiver. A personagem tanto pode ter sua própria história anterior, quanto pode estar iniciando naquele mundo, assim como o jogador. De início são apresentados elementos do mundo, da história e da interface de jogo para o jogador, que vai aos poucos evoluindo a sua personagem ou grupo enquanto segue uma história pré-programada (podendo ter mais de um

final também pré-programado), realizando missões e enfrentando desafios e inimigos. Há também alguns jogos em que o jogador pode personalizar sua personagem parcialmente, definindo aspectos como sexo ou roupas, ou numa maior completude, definindo características físicas desde peso e altura até tipo de corpo e proporções, dentro dos limites ou limitações do jogo ou meio eletrônico em que se joga. É comum, nos contextos em que se passam as histórias, haver seres com características não humanas, ou mesmo outras raças, divindades etc, podendo o jogador adicionar estas características de personalização à sua personagem, caso a programação permita, ou por meio de extensões disponibilizadas pelos fabricantes do jogo ou das produzidas por terceiros, popularmente denominadas *mod*.

Estes jogos costumam ser jogados individualmente, mas com a possibilidade de interação com outros jogadores. Na série de jogos da Nintendo, em que Pokémon Emerald se encontra, o jogador viaja pelo mundo do jogo capturando pokémons, ou monstros de bolso numa tradução livre, usando-os para lutar. São jogos que se joga individualmente, assumindo um protagonismo à medida que a história avança e os eventos acontecem. Porém o jogador tem a possibilidade de trocar pokémons ou travar batalhas com outros jogadores através de uma conexão. Conexão esta, não necessariamente com a internet. Um exemplo que posso citar é o antigo e clássico console portátil Game Boy Advance (GBA) que realizava a conexão através de um cabo específico (similar ao cabo USB) que conectava diretamente um console ao outro para fazer a conexão entre diversos jogos. Também era possível, através de um adaptador, conectar até quatro consoles por meio da mesma técnica. Mesmo que atualmente se utiliza mais a conexão pela internet nos jogos, ainda há jogos em que é possível realizar conexões através de Bluetooth ou rede wifi, sem a necessidade de uma conexão com a internet.



Cena de Pokémon Emerald em que, durante uma troca via cabo, o jogo ilustra o acontecimento.

Fonte: Adaptada pelo autor.

Em outros jogos a conexão se torna a base do jogo, passando a ser imprescindível, como nos Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG), um gênero de jogo descendente do RPG eletrônico em que os jogadores controlam uma personagem junto de diversos outros jogadores no mesmo ambiente eletrônico via internet e realizam missões, conhecidas como *quests*, relacionadas à história ou a eventos do "mundo" do jogo, podendo também interagir com os outros jogadores das mais variadas formas, desde a simples conversação passando por trocas ou vendas de itens até batalharem entre si, ou mesmo colaborar e formar grupos ou guildas.

Nos subgêneros eletrônicos, como se podemos ver, o jogador passa por uma história pré programada ou, como nos MMORPGS, além de viver uma história interagem com outros jogadores, podendo auxiliar, ser auxiliado e competir com outros. No RPG de mesa já é diferente, o jogador tem a liberdade de criar a história prévia de sua personagem, o comumente chamado de *background* da personagem, e “escreve” o resto da história desta personagem a partir das decisões que toma na narrativa criada. Esta narrativa não é sólida como as dos eletrônicos, ou seja, é maleável, não segue exatamente o que foi pensado, podendo até mesmo tomar um rumo inesperado para todos. Isto é um diferencial importante que traz possibilidades infinitas.

As características básicas de um RPG de mesa são a história e a narrativa sempre presentes, um sistema de evolução de personagem e ou habilidades, as *skills*, e o sistema de batalha, comumente por turno, onde as personagens realizam ações, uma por vez. Também tem-se o mestre, responsável por contar a história, controlar as personagens que não são dos jogadores, conhecidas como NPCs (*Non-Player Characters*) e aplicar as regras do sistema, e os jogadores que são interlocutores participativos de forma ativa e passiva, interagindo com o mundo do jogo, agindo sobre a história e sofrendo ou assistindo às consequências de suas ações e de eventos a partir de seus avatares, suas personagens, as quais são responsáveis por interpretar. Ou seja, é uma narrativa contada pelo chamado mestre/narrador da sessão, ou simplesmente mestre, e vivida pelas personagens dos jogadores, que são seus avatares para se inserirem no mundo, sendo estes jogadores livres para decidir suas falas e ações a qualquer momento da narração, assim a história é constantemente alterada podendo a todo momento mudar de rumo ou criar novos caminhos. Com isso pode-se dizer que é uma narrativa construída em conjunto pelo mestre e os jogadores (KLIMICK, 2008).

A partir de Godinho (2002) e de minhas experiências como mestre e jogador de RPG de mesa destaco agora como características principais ou comuns ao RPG de mesa: um ou mais sistemas e algum simulador de aleatoriedade, sendo dados o de praxe. De cada sistema pode ser usado o cenário, ambientação e as regras, como as de criação de personagem, e as regras que definem como serão calculados alguns eventos como danos e ações que possam falhar parcial ou totalmente. Os cenários e ambientações podem ser inventados ou também podem ser pegos de sistemas e adaptados. As regras e ambientações a serem usadas podem ser escolhidas ou criadas todas pelo mestre ou discutidas e combinadas justo aos jogadores.

The image shows a character sheet for the game 'Mighty Blade'. The sheet is titled 'Mighty Blade' and includes the following sections:

- Personagem:** Fields for Name, Race, Class, Experience (represented by circles), Motivation, and Level.
- Design/Símbolo:** A box for drawing a symbol or design.
- Carga:** A section for carrying capacity, with sub-sections for Basic, Usable, and Maximum.
- Ataque:** A section for attack, with fields for Weapon, Damage, and Type.
- Defesa:** A section for defense, with sub-sections for Dodge, Evasion, and Determination.
- Habilidades:** A table for skills, with columns for Name, Difficulty, and Mana.
- Equipamento:** A table for equipment, with columns for Item, Weight, and Cost.

The sheet also features a decorative border and the website address WWW.MIGHTYBLADE.COM at the bottom.

Fonte: JUNGES, 2017.

Para jogar, cada jogador cria sua ou suas personagens baseando-se nas regras de criação de personagem previamente designadas. O mais comum é cada jogador utilizar apenas uma personagem, mas isso pode variar a depender do sistema e da narrativa. Os jogadores costumam ainda utilizar o modelo de ficha de personagem fornecido pelo sistema, onde insere e organiza as informações acerca da personagem.

Um sistema nada mais é do que um livro, como o exemplo acima, podendo ser físico ou virtual, contendo um conjunto de regras que descrevem o funcionamento do "mundo" e as regras

que determinam como decidir se uma ação resultou em sucesso total, parcial ou falha a partir de um simulador de aleatoriedade, normalmente dados, e qual destes será usado se assim necessário for. Os dados usados em RPGs são icônicos por sua variedade e formatos, estes fogem do comum de seis faces e variam entre o de duas faces (uma moeda), o de quatro faces (piramidal), dez, doze, vinte e até cem lados, este último é raro de ter possuidores e de ser usado. Os sistemas por muitas vezes possuem um desenho de ficha que irá conter as informações da personagem do jogador e o cenário ou ambientação e contexto temporal. Se o sistema permitir habilidades, estas também costumam ser pré definidas e suas regras de escolha descritas. Na maioria dos sistemas as habilidades são associadas as raças e ou classes de personagem. Raças são realmente raças, espécies e formas de vida diferentes como Humano, Orc, Fada, Alien etc. As classes podem ser vistas ou entendidas como profissões que irão definir pré disponibilidades e proficiências para as personagens, exemplos de classes clássicas são Bardo (ou músico), Bárbaro, Mago ou Feiticeiro.

O RPG de mesa, apesar de ter sistemas que podem ser usados para definir tudo no jogo, é totalmente maleável. As regras podem ser todas negociadas ou adaptadas a qualquer momento, assim como, na falta de um dado, outra ferramenta de aleatoriedade pode ser usada, adaptando as regras. Para se jogar RPG, são necessários apenas mestre, jogadores, um gerador de aleatoriedade e criatividade.

Klimick (2008) lembra da existência de duas variantes da prática do RPG de mesa, quando os jogadores interagem por alguma plataforma virtual, especializada ou não, como Discord, Skype e Whatsapp, conhecido como “*Web RPG*” e o “*Live-Action Role-Playing Game*” (LARPG), em que há a caracterização, dos jogadores e ambiente, acentuando a interpretação, representação e as características e semelhança com o teatro citadas por Godinho (2002) e Klimick (2008).

O *Web RPG* não entra nos subgêneros eletrônicos descritos aqui pois mantém em suma as características do RPG de mesa. A plataforma eletrônica aqui apenas realiza a função de encurtadora de distâncias possibilitando mais e facilitando o jogar, no sentido de acesso. Plataformas específicas ou especializadas permitem uma experiência facilitada com ferramentas para as mais diversas necessidades do jogo, desde a crucial rolagem de dados até a criação de fichas. Nesta também é possível, através de ferramentas específicas de plataformas ou adição de simples sinais à escrita (quando a narrativa acontecer por conversação via texto), uma separação

melhor entre o que é narrativa produzida pelo mestre e o que é interpretação do diálogo e decisões dos jogadores.

Então, de forma resumida, RPG de mesa é um jogo de interpretação de papéis em que um grupo de pessoas se reúne em um ambiente que possam interagir e cada jogador assume uma ou mais personagens variadas para viver experiências diversas, narradas por uma pessoa, chamada comumente de mestre, responsável por oralmente, ou com algum auxílio midiático, descrever os ambientes, eventos e ações dos jogadores e as consequências destas, além de criar, contar e remanejar a história conforme os acontecimentos. A história pode vir em algum livro ou revista especializada, ser baseada em fatos reais ou filmes, séries e etc, ou ainda simplesmente ser criada pelo mestre previamente ou ser improvisada. A escolha de personagens, e/ou montagem destes, vai depender das regras e limitações do sistema, podendo a personagem ser totalmente pré-construída pelo sistema ou ser personalizada pelo jogador, tendo esta que evoluir para avançar eficientemente na história.

3.1 DISCUTINDO MAIS A FUNDO

Mas o que é RPG? Vimos, no segundo capítulo, mais uma descrição do que uma real definição do Role-Playing Game. Agora vamos olhar melhor para o RPG de mesa, que nosso objeto de pesquisa, e estudá-lo, e buscar entender melhor sua essência.

Klimick (2008), em seu trabalho, aponta uma definição para RPG de duas outras autoras, Sônia Rodrigues e Andréa Pavão, que, em resumo, RPG é a construção coletiva de narrativas e ficções manifestadas oralmente. Como Klimick (2008) estuda o RPG como ferramenta pedagógica para estímulo da leitura e escrita, ele acaba por tomar o RPG como um método e o faz a partir da definição de alguns pesquisadores (Mirian Goldenberg, Hilton Japiassú e Danilo Marcondes), que definem método como "um conjunto de regras racionais para atingir um determinado objetivo" (Klimick, 2008, p. 10). Ele adotou esta visão acerca do RPG devido a sua característica e essência de criação coletiva de narrativas. Porém, o RPG, além de servir de ferramenta para produção de narrativas e, conforme já vimos na definição de Sônia Rodrigues e Andréa Pavão, também é a narrativa em si, uma vez que é um jogo de interpretação de papéis, tal como o próprio nome diz.

Sendo o RPG uma narrativa em si, baseada em encenação, a imersão torna-se praticamente inerente ao jogo. Quanto maior a imersão, melhor a experiência de jogo e melhor a assimilação desta. Por conseguinte mas talvez não tão óbvio, quanto menos atrativa, interessante ou coerente a ambientação, a narrativa e/ou a condução, menor a imersão e atenção. Assim, diminui não só o entretenimento quanto também a assimilação e riqueza da experiência do jogar, chegando até mesmo a acabar com o jogo/narrativa.

Um ponto interessante sobre o RPG, também apontado por Klimick (2008), é do seu próprio nome, *Role Playing Game*, e sua tradução. Este pode ser traduzido de forma literal como Jogo de interpretação, encenação ou, como Klimick diz, representação. Ao retomar a tradução e entendimento do nome RPG - Role Playing Game -, quando aponta a tradução, Klimick (2008) afirma que

É importante fazer algumas observações para evitar certos mal-entendidos. O termo “jogo”, no contexto do RPG, não se refere à disputa, mas à interação, ao próprio ato de representar uma personagem. Os participantes de uma sessão de RPG, mestre/narrador e "jogadores" cooperam entre si em vez de competir, sendo este um dos principais motivos do termo "jogo" ser questionado por profissionais de RPG em relação à sua prática. (p. 34)

Porém discordo desta afirmação pois não há uma necessariamente uma colaboração e pode-se, em resumo, entender em sua explicação que todos os participantes colaboram entre si. Pode-se entender que há, ou deveria haver, uma colaboração entre ambas as partes para a produção de uma narrativa agradável, interessante e rica em experiência, o que também seria uma explicação, porém esta não é a única interpretação para cooperação. Para avaliar isso, como o mestre/narrador tem uma função específica, sendo este, durante uma narração, diferente de um jogador (refletiremos mais à frente a respeito desta teórica limitação), vamos separar a relação e interação em mestre/narrador-jogador(es) e jogador(es) entre si.

Na primeira, há mestres/narradores que tendem a dificultar a situação e jogadores que tentam quebrar os planos do mestre/narrador através de tentativas de ruptura na narrativa por meio de falhas ou fraquezas nesta. Já no caso da interação entre jogadores, estes podem tanto colaborar como competir. Comumente, uma campanha de em RPG de mesa, as personagens dos jogadores iniciam juntas ou se encontram e formam um grupo para se ajudarem a completar a missão. Mas, tendo em vista a maior liberdade de adaptação, não presente ou limitada em RPGs eletrônicos, o jogador pode optar por não se juntar à equipe, não "colaborar" ou até mesmo se

voltar contra outros jogadores, logo, não é de essência a cooperação entre jogadores. Godinho (2002) também discorda quando dizem ser jogo um termo não adequado ou infeliz para o RPG pois, neste contexto, o termo é utilizado com enfoque e intuito de trazer a ideia de interação e o ato de representar. Essas e outras questões e mal entendidos que podem ocorrer vem, sobretudo, da dificuldade de tradução e interpretação dos termos, problema também apontado por Huizinga (2014).

4 O JOGADOR E O JOGAR NO RPG

Nos capítulos anteriores foram apresentadas e discutidas as subdivisões do RPG e como o próprio e estas subdivisões podem ser definidos ou resumidos, ou pelo menos apresentados aos que não estão inseridos neste mundo. Nele vimos como o RPG é grande e provoca questionamentos quando se trata de pensar a relação que os jogadores estabelecem com o jogar, nesse âmbito.. O que jogador busca ao jogar RPG de Mesa? O que RPG de Mesa tem a oferecer? Tendo as duas anteriores, o que mantêm, ou não, o jogador no RPG de Mesa? Para descobrir o que o RPG tem ou pode oferecer analisamos algumas pesquisas sobre o tema.

Lima (2016) observou em sua pesquisa que muitos dos jogadores apresentavam dificuldades de raciocínio, interpretação e comunicação.

Após alguns meses de participação nas mesas, observou-se um desenvolvimento do raciocínio lógico, da criatividade e da capacidade de resolver problemas, passaram a interpretar melhor as situações e histórias do jogo, aumentou o interesse de ler diversos livros de aventura, bem como melhorou a forma de argumentação. (Lima, 2016, p. 40)

Saldanha & Batista (2009) e Dotto (2016), assim como diversos outros autores, também apontam a melhora do raciocínio lógico, tanto na prática do RPG, quanto em outros jogos.

É notável a maior presença de artigos sobre RPG na área da educação, mostrando que este tem grande potencial neste campo. O potencial terapêutico e catártico, discutidos também por Saldanha & Batista (2009), reafirmam, além de boa eficiência no ensino por apresentar essas características, a ação destas no jogador. As experiências proporcionadas pelo lúdico têm, quase sempre em seu pacote, tais características que podem ser, e provavelmente são, pontos de forte

influência sobre o jogador para optar por jogar. Também o gênero do jogo, assim como o modo (solo, co-op, pvp e etc), jogabilidade, disponibilidade de tempo, recursos dentre outros, são responsáveis por determinar qual jogo será jogado no momento.

No nosso tema de estudo, o RPG de mesa, as escolhas do(s) jogador(es) têm um maior potencial de modificação e concretização na história. Como o jogador muitas vezes assume a identidade do personagem, isto somado ao elemento surpresa, a imprevisibilidade, inerente e praticamente ontológica ao jogo, a absorção e assimilação das experiências e emoções do próprio personagem são elevadas. Isso faz passar de uma simulação, para uma "segunda vida".

O jogador compreende perfeitamente e tem consciência de que nada daquilo é real. Mas também assume como realidade, e quase como verdade, dentro do mundo do jogo, lá e apenas lá. No mundo alternativo do jogo, que está sendo criado e transformado a todo momento, tudo é possível dentro das regras. Como dito antes, nos jogos segue-se as regras para manter o círculo mágico. No RPG de Mesa as regras podem ser criadas, recriadas e repactuadas a todo momento. Então tudo é realmente possível. Essas infinitas possibilidades produzem diversos efeitos como elevar a imprevisibilidade e sensações como liberdade, excitação etc. Alguns efeitos, como a liberdade, são efetivos para o personagem, porém são passadas para o jogador.

Resgatando a definição de Calleja (2011) que trouxemos anteriormente, substituindo as questões eletrônicas, como a tela e a máquina, e a mesclado com as outras trazidas pelos outros autores citados que se baseiam em Huizinga, temo, em síntese, um ambiente atrativo e não real. Porém realista o suficiente aos sentidos humanos, que se faz propício a imersão. E, esta realidade envolvente e vívida aos sentidos de um participante humano, traz um estado consciente e concentrado gerando a evasão do mundo em si, focando completamente em algo (AUDI, 2006; CALLEJA, 2011; SLATER e WILBUR apud CALLEJA, 2011). Quanto maior a imersão na história, mais as sensações são transpostas ao jogador, ou seja, mais o jogador é capaz de sentir. O personagem aqui é um avatar, um segundo corpo, uma porta para o jogador adentrar no mundo do jogo. Em um jogo de interpretação, entende-se que o jogador assume a identidade do personagem. No entanto, iniciantes e principalmente os não tão adeptos ao RPG, têm uma certa dificuldade para entender desta forma e/ou não o vêem assim.

Como pode ser percebido na reflexão destes últimos parágrafos, e na descrição do RPG de mesa, uma das bases do RPG de mesa é a participação ativa dos jogadores, podendo ser menor essa participação em jogadores novos no RPG ou no grupo. No caso de pessoas tímidas, por

estarem entre amigos, podem até participar de forma extrovertida a depender de seu ânimo na partida e/ou da personagem que está sendo interpretada (Saldanha, 2009). Esta participação de forma ativa leva à construção do próprio conhecimento (Dotto, 2016) pela vivência quase direta das experiências, já que, mesmo por que imaginação, o indivíduo participa e vive a situação e os diversos eventos, diferente de apenas assisti-los como ao ver filme ou ler um livro. Também tem-se que o jogador está interpretando uma personagem criada por ele, e que a personalidade desta depende e vem completamente deste indivíduo e os eventos, situações e ambientes que vivenciar têm ligação direta com suas escolhas e/ou do grupo. Serbena (2006), que trata do mito do herói no RPG, e então denomina a personagem como herói, afirma que é possível dizer que “o herói que é representado na aventura de RPG assume a função da persona e, sendo ela um padrão de formação do ego, a identificação com a mesma é uma etapa do desenvolvimento da consciência” (p. 264).

Como mais um exemplo do que o RPG de mesa tem a oferecer, podemos citar Frias (2009), que dá um enfoque, por todo o seu trabalho, na participação e ação dos jogadores em prol do outro e/ou do grupo e apresenta dados estatísticos disto. Junto a isso, o autor destaca o exercício de "diversas habilidades e capacidades, para cujo desenvolvimento contribui" (p. 40), principalmente a capacidade de solucionar problemas e aquelas a esta relacionadas. "A cooperação e a capacidade de negociação acham-se imbricadas com a participação dos jogadores e sua capacidade de solucionar problemas" (FRIAS, 2009, p. 72) e, portanto, contribui e influencia atitudes com objetivos de cooperação e melhor solução de problemas, sejam eles quais for, visto as infinitas possibilidades do RPG.

E, por fim, mesmo que este trabalho não tenha relação direta com o ensino e educação, olhemos para alguns trechos de trabalhos com este tema.

[...] um dos grandes desafios da escola na atualidade vem sendo resgatar o interesse e o estímulo dos alunos, diante de um mundo repleto de tecnologias que atraem os jovens. Faz-se necessário, criar ferramentas que despertem a capacidade de colaboração, criticidade, raciocínio lógico e socialização, buscando novas alternativas, abandonando os modelos tradicionais, introduzindo atividades dando oportunidade à criatividade (Dotto, 2016, p28)

Dotto (2016), em seu trabalho, sinaliza esta necessidade, indica soluções através do lúdico e dá o RPG de Mesa como “um exemplo de ferramenta lúdica didático-pedagógica” por seu

caráter cooperativo. A autora ainda destaca a possibilidade do uso de RPG para “criar situações reais ou fictícias de temas e questões que envolvam conflitos” (p. 29) no intuito de “motivar os alunos e desenvolver temas de maior complexidade, com diversos pontos de vista, posições políticas e interesses” (p. 29).

Formar cidadãos, objetivo claramente expresso nos PCN (Ensino Médio; MEC/BRASIL, 2000), envolve estabelecer como meta o conhecimento de si e de todo o contexto em sua volta. Entre as características de um cidadão formado para uma sociedade em transformação, Menezes (2003, p. 49) destaca as capacidades de “informar-se, comunicar-se, julgar e tomar decisões”. Em consequência disto, utilizar as informações e transformá-las em conhecimentos funcionais à realidade prática de cada indivíduo está no cerne da questão educativa contemporânea. (Melo, 2014, p. 54)

O trecho acima, último que olharemos sobre o tema educação, foi retirado de um trabalho com enfoque no uso do RPG em estratégias docentes em Ciências, mas com uma bela análise da educação em geral e suas necessidades contemporâneas. Esta mostra as grandes portas que podem ser abertas com o uso do lúdico em geral no ensino e formação. No trecho a seguir, o autor cita diretamente o mestre/narrador de RPG de mesa e coloca o Role-Playing Game mais uma vez em posição deveras interessante no desenvolvimento das relações do indivíduo para com o todo, por isso tanto estudado dentro desse tema e até imbuído em projetos pedagógicos.

O mestre, assim como o professor, é sujeito ativo neste sistema social, promovendo uma aprendizagem que em muito se associa ao posicionamento dos jogadores diante das situações que lhes são apresentadas, o que muito se aproxima da prática cidadã. (Melo, 2014, p. 54)

5 CONCLUSÕES

Vimos aqui que o RPG pode exercer diversas funções no indivíduo graças a suas principais características, narrativa e imersão, que, mesmo quando não há a caracterização da personagem, como no LARPG (Klimick, 2008; Godinho, 2002), ficando apenas no RPG de mesa a ditar as ações e atuar verbalmente como sua personagem, ou simplesmente tomar as decisões e executar as ações das personagens através de um controle eletrônico, o jogador tem a possibilidade de vivenciar as mais variadas experiências. Isto mostra o potencial que este pode

exercer sobre o indivíduo, a depender da disposição deste a adentrar ou imergir no jogo de atuação. As influências que este pode causar, assim como os conhecimentos a produzir e capacidades a desenvolver, dependem da história, objetivos e narrativa que será apresentada aos participantes, visto que a imersão provocada por esta no indivíduo que tem na verdade o potencial dito antes. Mas também não só do externo se constrói um indivíduo, temos que ter em vista também "a bagagem" que o indivíduo traz consigo, ou seja, o conhecimento de mundo e suas vivências e experiências passadas e presentes, que ajudarão a moldar as experiências que serão vividas na história, fora a influência sobre as ações que este irá tomar no decorrer da narrativa (FRIAS, 2009). As funções de catarse e terapêuticas citadas por Saldanha (2009) abrem mais possibilidades aos usos saudáveis deste game, assim como também abre a questões sobre a saúde psicológica e emocional de alguns jogadores e uma possível dependência que este pode criar com a fuga do real. Logo, os reais e profundos enfoques sobre o tema deste trabalho talvez deva ser melhor analisado por pontos de vista da área da psicologia, a qual não me encaixo no momento.

Este trabalho buscou, de forma sucinta, observar algumas questões pertinentes e relevantes para se pensar acerca dos jogos, mas principalmente do *Role-Playing Game*. Estudar ferramentas lúdicas como estas para melhor compreendê-las e desenvolver trabalhos usufruindo de suas vantagens, é importante para que se desenvolvam pessoas mais saudáveis, trabalhando mais a socialização destas, mesmo estando em grande contato com os meios eletrônicos e virtuais. E, fazendo das palavras de Saldanha (2009) também as minhas, venho ressaltar que “a Psicologia pode ser um meio essencial para se fazer uma leitura apropriada do RPG e para se explorar suas propriedades, sejam elas de natureza prejudicial ou edificante para a educação ou para o desenvolvimento do conhecimento” (p. 715).

Referências Bibliográficas

ALBUQUERQUE, R. M. **DIGITAL GAME EDUCATION: DESIGNING INTERVENTIONS TO ENCOURAGE PLAYERS' INFORMED REFLECTIONS ON THEIR DIGITAL GAMING PRACTICES**. 2016. 346p. Thesis submitted to the University of Nottingham for the degree of Doctor of Philosophy, 2016.

ALVES, L. R. G. **GAME OVER: JOGOS ELETRÔNICOS E VIOLÊNCIA**. 2004. 211p. Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2004.

AUDI, G. **IMERGINDO NO MUNDO DO VIDEOGAME**. 1 ed. Curitiba:Appris, 2016.

DOTTO, B. C. **O USO DE JOGOS DE RPG NA GESTÃO DE CONFLITOS SOCIOAMBIENTAIS E PROTEÇÃO DO GEOPATRIMÔNIO HÍDRICO NO MUNICÍPIO DE ITAARA /RS**. Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Geografia - Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Geografia, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), 2016.

FRIAS E. R. **JOGO DAS REPRESENTAÇÕES (RPG) E ASPECTOS DA MORAL AUTÔNOMA**. Dissertação apresentada como requisito para a obtenção do título de Mestre em Psicologia - Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.

GODINHO, E. B. **ROLE-PLAYING GAME: UM JOGO DE REPRESENTAÇÃO DE GÊNERO**. 2002. 221p. Dissertação apresentada ao Departamento de Artes e *Design* da PUC-Rio como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em *Design* - PUC-Rio - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Março de 2002.

HUIZINGA, J. **HOMO LUDENS: O JOGO COMO ELEMENTO DA CULTURA**. 8 ed. São Paulo:Perspectiva, 2014.

JUNGES, T.; GAY, D.; ABEL, L. **Mighty Blade**. 3 ed. Porto Alegre: Evangraf, 2017.

KISHIMOTO, T. M. **BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. 2010. 20p. Anais do I Seminário Nacional: Currículo em Movimento - Perspectivas Atuais Belo Horizonte, novembro de 2010.

KLIMICK, C. **UMA PONTE PELA ESCRITA: A NARRATIVIDADE DO RPG COMO ESTÍMULO À ESCRITA E À LEITURA**. 2008. 200P. Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Letras da PUC-Rio como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Letras - PUC-Rio - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Abril de 2008.

LIMA, M. V. de S. **A PROBABILIDADE APLICADA AO ROLE PLAYING GAME (RPG)** Monografia apresentada como um dos Pré- requisitos para a obtenção do grau de Licenciatura em Matemática - Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará, 2016.

MELO, T. F. T. de. **O ROLE PLAYING GAME (RPG) COMO ESTRATÉGIA PARA REPENSAR A PRÁTICA DOCENTE EM CIÊNCIAS**. Dissertação de Mestrado apresentada como requisito final para obtenção do título Mestre em Ensino de Ciências e Educação Matemática ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Educação Matemática - Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande – PB, 2014.

MOITA, F. M. G. da S. C. **GAMES: CONTEXTO CULTURAL E CURRICULAR JUVENIL**. 2006. 181p. Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação Comunicação e Cultura – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2006.

SALDANHA, A. A.; BATISTA, J. R. M. **A CONCEPÇÃO DO ROLE-PLAYING GAME (RPG) EM JOGADORES SISTEMÁTICOS**. *Psicol. cienc. prof.*, Brasília, v. 29, n. 4, p. 700-717, 2009.

Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98932009000400005&lng=en&nrm=iso>. Acesso em 02 Jan. 2009.

SERBENA, C. A. **O MITO DO HERÓI NOS JOGOS DE REPRESENTAÇÃO (RPG)**. Tese apresentada como requisito parcial à obtenção do grau de Doutor em Ciências Humanas - Programa Interdisciplinar de Pós-Graduação Ciências Humanas, Centro de Filosofia e Ciências Humanas- UFSC, 2006.

VASCONCELLOS, M. S. de. **COMUNICAÇÃO E SAÚDE EM JOGO - OS VÍDEO GAMES COMO ESTRATÉGIA DE PROMOÇÃO DA SAÚDE**. Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Informação, Comunicação e Saúde (Icict), como parte dos requisitos para obtenção do grau de Doutor em Ciências. - Rio de Janeiro, 2013.