

# A PRÁTICA DE JOGOS DE INTERPRETAÇÃO DE PAPÉIS (RPG) NA REGIÃO METROPOLITANA DE VITÓRIA/ES: UM ESTUDO EXPLORATÓRIO

## THE PRACTICE OF ROLE PLAYING GAME (RPG) IN METROPOLITAN REGION OF VITORIA / ES: AN EXPLORATORY STUDY

EDUARDO SILVA MIRANDA<sup>1</sup>

CLAUDIA BROETTO ROSSETTI<sup>2</sup>

ISSUE DOI: 10.5008/1809.7367.029

### RESUMO

A pesquisa objetivou investigar aspectos da prática dos jogos de interpretações de papéis (RPG) na região metropolitana de Vitória-ES, por meio da análise das falas de praticantes a respeito de seu próprio *hobby*. Uma amostra de jogadores respondeu a um questionário e 50% dessa amostra foi também entrevistada. As respostas foram dispostas em categorias, de forma a possibilitar análises de fatores intrínsecos à prática de RPG. Obteve-se um conjunto de informações que, ao serem observadas sob um viés psicológico, permitiram inferências acerca de questões afetivas, cognitivas e sociais que perpassam a prática dessa atividade. Tais informações são imprescindíveis para se entender o funcionamento e as consequências da prática do RPG entre adolescentes e adultos jovens em nosso meio.

**Palavras-chave:** RPG. Juventude. Educação.

### ABSTRACT

*This current study investigated aspects of the practice of Role Playing Games (RPG) in the metropolitan region of Vitoria / ES, through the analysis of practitioners' speech about their own hobby. A sample of players answered a questionnaire and half of the sample was also interviewed. The answers were arranged in categories in order to enable analysis of factors intrinsic to the practice of RPG. The answers are a set of information which, when observed under a psychological bias, allow inferences about affective, cognitive and social issues that underlie the practice of this activity. Such information are essential to understand the workings and consequences of the practice of RPG among adolescents and young adults in our midst.*

**Keywords:** Role playing games. Youth. Education.

### INTRODUÇÃO

Os jogos de interpretação de papéis (sigla para *Role Playing Game* – RPG) consistem de uma narrativa construída coletivamente, em que um dos jogadores assume o papel de mestre e conta uma história,

---

1 Mestre em Psicologia – Universidade Federal do Espírito Santo (UFES).

2 Doutora em Psicologia – Universidade de São Paulo (USP); professora da Graduação e do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES).

enquanto os outros atuam como personagens nessa mesma história que vai se desenvolvendo. É uma atividade predominantemente verbal, realizada em grupo. O número de jogadores pode variar bastante. Muitas vezes, um número entre três e seis é considerado ideal (REIN HAGEN et al., 1994; JACKSON, 1994; entre outros). Alguns autores de RPG fazem relações entre os jogos de interpretação e as brincadeiras de faz de conta (REIN HAGEN et al., 1994; LONG et al., 2002), já que, nessas últimas, existe a representação espontânea de papéis, assim como no *roleplaying*. A prática de representar papéis levou Martins (2000) a apontar semelhanças entre o RPG e o teatro em sua dissertação de mestrado.

O RPG surgiu nos EUA, na década de 1970, influenciado pelos jogos de tabuleiro que simulam guerras históricas (chamados de *wargames*) e pela literatura fantástica de J. R. R. Tolkien (ASTINUS, 2003). A dinâmica do jogo permite interseções com outras formas de comunicação, como literatura, cinema, música e conhecimentos gerais (ASTINUS, 2003; ATTIÉ, 2002). Durante as partidas de RPG, o mestre descreve as situações, os jogadores agem de acordo com as regras e depois o mestre dá continuidade, descrevendo os resultados das ações dos jogadores e introduzindo novos elementos à história, interferindo ativamente no curso e no decorrer da narrativa (REIN HAGEN et al., 1994).

As características que o RPG apresenta não passaram despercebidas por estudiosos de diversas áreas, que notaram no jogo um imenso potencial para pesquisas. Sua utilização em educação tem recebido grande destaque, com várias experiências feitas nesse âmbito, englobando, inclusive, a existência de simpósios organizados para discutir e promover o uso de aspectos relativos ao jogo de interpretação de papéis no ambiente escolar. O Ministério da Educação e Cultura publicou uma matéria incentivando o uso do RPG na educação (2004, 2005).

Assim, é possível encontrar trabalhos que desenvolvem interfaces entre o RPG e diversas áreas. Pavão (2000) investigou as práticas de leitura e escrita entre mestres de RPG. Os autores Klimick e Couto (2003) apresentaram um projeto de *design* que envolve um programa de computador que visa a promover a aquisição de linguagem em crianças surdas por intermédio de uma aventura interativa inspirada em práticas relacionadas com o RPG. Timm (2009) publicou uma resenha que apresenta um jogo inspirado em RPG, que visa a promover o treino de habilidades de prevenção e o uso de drogas na adolescência.

Contudo, o RPG tem sido alvo de críticas que associam sua prática a episódios de violência, como os ocorridos nos últimos anos em Ouro Preto (MG), Petrópolis (RJ) e Guarapari (ES). Embora nunca tenha sido comprovada uma ligação direta entre a prática do RPG e tais eventos violentos, a divulgação dessas supostas vinculações feita pela mídia contribuiu para a construção de uma imagem negativa em relação aos jogos de interpretação de papéis e seus praticantes (DEL DEBBIO, 2001).

O desenvolvimento humano é concebido pela Psicologia como um processo contínuo, resultado da interação entre diferentes aspectos individuais e ambientais. As mudanças de comportamento são compreendidas como aspectos de fases da vida mais amplas, longas e organizadas, como a infância, a adolescência e a vida adulta (BIAGGIO, 1981). Uma vez que a maioria dos jogadores de RPG é adolescente ou adulto jovem, diferentes enfoques sobre os processos de desenvolvimento parecem adequados como base de análise de tal fenômeno.

Por todos os motivos apresentados, torna-se relevante estudar as características dos jogos de interpretação de papéis. Este artigo é resultado de um trabalho exploratório de dissertação de mestrado (MIRANDA, 2005), em que uma amostra de praticantes regulares dessa modalidade de jogo foi abordada, para que, por meio da análise de suas falas, fosse possível traçar um perfil desses jogadores, bem como investigar as possíveis consequências psicológicas da prática sistemática do RPG. Trata-se de uma investigação inicial, que permite apontar direções para futuros trabalhos na área.

## MÉTODO

A pesquisa contou com 22 participantes, todos residentes no Espírito Santo, jogadores de RPG com pelo menos três meses de prática do jogo. Todos são do sexo masculino, com idades variando entre 13 e 28 anos. A grande maioria é estudante. Somente um dos participantes apresenta um nível de escolaridade abaixo do esperado para sua idade (ainda não havia concluído o ensino fundamental).

A abordagem foi dividida em dois momentos: o primeiro destinado à aplicação de um questionário, e o segundo, à realização de uma entrevista com metade da amostra, conforme critério de disponibilidade do participante. O questionário investigou a relação dos participantes com o jogo, suas preferências em termos de estilo, o lugar que a prática do RPG ocupa em relação a outras atividades cotidianas e a existência de benefícios e problemas decorrentes dessa prática. As entrevistas, gravadas com o consentimento prévio dos sujeitos, aprofundaram os temas abordados nos questionários, porém de forma aberta, permitindo que outros conteúdos, não previamente propostos, fossem abordados. Todos os participantes assinaram um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, que explicita a utilização dos dados apenas para fins científicos, sem divulgação de informações pessoais sobre os participantes.

## RESULTADOS

A seguir, são expostos alguns dos dados mais relevantes encontrados no discurso dos jogadores. Essas informações foram organizadas em categorias *a posteriori*. Cerca de 80% da amostra (19 participantes de um total de 22) alegou que joga RPG com “amigos”, afirmando a existência de um vínculo afetivo estabelecido entre os membros do grupo de jogo. Trata-se de uma amostra bem experiente na prática do RPG, pois 17 participantes – aproximadamente 77% da amostra – jogam há mais de três anos. A maioria dos entrevistados (81% da amostra) declarou jogar regularmente, semanalmente. Quatro jogadores afirmaram não ter jogado nos últimos dias, por motivos que circulam entre “falta de tempo” e “falta de local apropriado para jogar”.

Além disso, os grupos são fechados. É raro que jogadores troquem de grupo. Aspecto também encontrado por Martins (2000), ao delimitar semelhante perfil. Pode-se supor que talvez isso ocorra devido à própria intensidade e funcionamento das histórias, em que a cooperação entre os jogadores é fundamental para o sucesso do grupo em frente aos desafios propostos pelo mestre.

A prática de “mestrar” foi investigada à parte, por se entender que se trata de elemento - chave dos jogos de interpretação de papéis. Seis sujeitos afirmaram somente jogar, seis só mestram e dez alternam entre jogar e mestrar. O mestre tem uma grande parcela de decisão sobre os acontecimentos da história e esse parece ser o principal fator de atração para a função, embora ele também acumule mais trabalho prévio (PAVÃO, 2000).

Verificar queixas dos jogadores pode apontar as principais dificuldades enfrentadas pelos praticantes de RPG. Nove sujeitos (cerca de 40%) afirmaram não ter tido nenhum problema em decorrência de jogar RPG. Oito sujeitos (36%) informaram ter tido problemas com familiares e, desses, três receberam advertências por “jogarem demais”. Quatro sujeitos relataram presença de preconceitos, na forma de comentários, sobre estar “perdendo tempo” ou fazendo “coisas de criança”.

Dessa maneira, observa-se que as queixas giram em torno de preconceito e atritos com familiares. Os preconceitos apontam para uma imagem ruim que os jogos de representação carregam, ligada com os já citados acontecimentos violentos associados à imagem do jogo.

No discurso dos jogadores, foi encontrado um expressivo número de opiniões (36% da amostra) que aponta para um possível desenvolvimento intelectual/cognitivo decorrente da prática de RPG. Embora seja complexo delimitar especificamente de que maneira esse desenvolvimento cognitivo ocorre, podem-se analisar alguns fatos próprios do jogo de interpretação de papéis.

A dinâmica do jogo é de uma maneira tal que os jogadores estão sempre diante de inusitadas situações que precisam ser “resolvidas”, ou seja, têm de agir de acordo com a problemática apresentada pelo mestre. Isso ocorre frequentemente de maneira imediata, o que exige rapidez de raciocínio e capacidade de estabelecer estratégias, além do improviso, que faz parte de diversos momentos do jogo. Essa dinâmica também perpassa a atividade do mestre que, embora possa ter preparado a aventura de antemão, tem de lidar com as surpresas advindas das imprevisíveis reações dos jogadores. Ao buscar aprofundamento em temas relativos à natureza das histórias, os jogadores apreendem conteúdos de conhecimentos gerais de forma indireta. Os conteúdos escolares são associados às histórias dos jogos, gerando um interesse genuíno, de origem lúdica. Como muitos livros de RPG ainda não possuem uma versão em língua portuguesa, o interesse pela língua inglesa também se eleva, conforme a opinião de dois (18%) dos participantes da pesquisa.

Quando interrogados sobre a existência de possíveis pontos negativos na prática do RPG, o excesso de tempo gasto com o jogo foi o aspecto mais citado. Tal categoria diz respeito tanto à quantidade de tempo dispensado à atividade, quanto ao lugar que esta ocupa no imaginário dos jogadores. Algumas falas dos participantes apontam diretamente a possibilidade de deslumbramento pelo mundo da fantasia e consequente distorção da realidade: “Às vezes, dependendo da pessoa, ela [...] imagina possibilidades que realmente ela não tem”; “Negativo é quando começa a jogar demais e fica só no mundo das ideias [...] pensando só em RPG”; por exemplo. O mesmo tipo de questão aflige os participantes da pesquisa de Martins (2000), que conclui que tal preocupação “[...] não encontra respaldo em dados científicos dedicados à pesquisa do perfil da população” (MARTINS, 2000, p.133).

Os jogadores também foram questionados sobre a existência de pré-requisitos para alguém ingressar no mundo do RPG. Quatro sujeitos (36% dos entrevistados) afirmaram que não há pré-requisitos para uma pessoa jogar RPG. O interesse próprio, que corresponde à iniciativa pessoal em buscar a atividade, foi citado por três sujeitos (27% dos entrevistados). Tais dados remetem à investigação acerca do primeiro contato com o jogo, quando a iniciativa própria aparece como uma das maneiras de chegar até o RPG. Dois sujeitos (18% dos entrevistados) apontam a necessidade de se ter uma “mente aberta”, que parece significar alguém livre de preconceitos e que teria facilidade em aceitar os variados temas das sessões de RPG. Interessantemente, nota-se que a mesma quantidade de sujeitos (18%) afirma que o próprio RPG poderia proporcionar essa “abertura mental”. Por fim, foi dado um espaço para que os participantes pudessem falar livremente acerca do seu *hobby*. As falas enfatizaram a relação afetiva com a atividade em si e com os membros do grupo.

## DISCUSSÃO

A análise dos dados mostrou uma intensa ligação entre os participantes e o RPG. A vivência das interpretações dos personagens e das situações que eles atravessam parece encontrar eco na subjetividade dos jogadores, e o fato de essas ocorrências acontecerem em grupo, durante as sessões de jogo, parece reforçar os laços de amizade. Fala-se em aspectos afetivos com base no discurso dos participantes e no fato de que o jogo de RPG não tem vencedores, uma vez que estar com amigos e vivenciar a construção da narrativa parecem ser os principais motivos da continuidade da prática. Jogar RPG parece ter o potencial de estimular a criatividade e a imaginação, com os sujeitos expostos às mais variadas situações-problema. De fato, várias áreas do conhecimento são interligadas nas construções das narrativas, como o cinema, a literatura, a música, entre outras. No discurso dos participantes, há menções

que podem apontar para uma aprendizagem *direta* – como apreensão de vocabulário e improviso, utilizados no jogo propriamente dito; e *indireta* – os jogadores, em decorrência da prática de RPG, passam a engendrar atividades que talvez não ocorressem na ausência desse contexto, como se observa nas menções acerca do estímulo ao estudo de língua estrangeira e no interesse em conteúdos escolares, como História ou Matemática.

Além da utilização didática propriamente dita, há, no discurso dos participantes, informações que apontam possibilidades educacionais da utilização do RPG. Martins (2000) questionou seus sujeitos sobre a possibilidade de utilização do RPG em sala de aula, obtendo 93% de respostas favoráveis. Tais afirmações podem estar sendo usadas pelos próprios jogadores, como uma justificativa para realizar uma espécie de legitimação da atividade, tendo em vista os ataques que o *hobby* vem sofrendo na mídia recentemente (DEL DEBBIO, 2001). Entretanto, Fairchild (2004) adverte sobre uma concepção equivocada de que o RPG viria para “salvar a escola”.

Por fim, ressalta-se mais uma vez o caráter exploratório do presente estudo, enfatizando a necessidade da realização de novas pesquisas que visem a investigar outros aspectos relacionados com a prática do RPG, por exemplo, o campo da ética e dos relacionamentos interpessoais, o que pode gerar um acúmulo de conhecimentos essencial para o aprofundamento da compreensão do jogo. De fato, estudar o modo de cooperação entre os jogadores para resolver as situações-problema, as interfaces com outras atividades lúdicas e o aprofundamento sobre a possível ligação com violência pode fornecer informações relevantes, visando a uma maior compreensão dessa instigante forma de lazer de adolescentes e adultos jovens.

## REFERÊNCIAS

- ASTINUS. **A history of role playing**. Disponível em: <<http://ptgptb.org>>. Acesso em: 18 ago. 2003.
- ATTIÉ, J. A história dos Wargames (parte 2). **Arkham Revista de RPG**, São Paulo: Escala, n. 6, 2002.
- BIAGGIO, A. M. B. **Psicologia do desenvolvimento**. Petrópolis: Vozes, 1981.
- DEL DEBBIO, M. RPG Inocente. Disponível em: <<http://www.daemon.com.br/home/ind-ex.php/rpg-inocente/>>. Acesso em: 6 dez. 2001.
- FAIRCHILD, T. M. **O discurso de escolarização do RPG**. Palestra ministrada no 2º Simpósio de RPG, na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2004.
- JACKSON, S. **GURPS módulo básico**. São Paulo: Devir. 1994.
- KLIMICK, C; COUTO, R. M. **RPG aplicado à aquisição de linguagem por crianças surdas no INES**. Palestra proferida no 1º Simpósio de RPG, cultura e narrativa: histórias abertas, Rio de Janeiro, 2003.
- LONG, S. et al. **O Senhor dos anéis RPG**. São Paulo: Devir. 2002.
- MARTINS, L. **A porta do encantamento: jogos de representação (RPGs) na perspectiva da socialização e da educação**. 2000. Dissertação (Mestrado em Educação) -Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 2000.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO (Brasil). **Revista do Ensino Médio**, Brasília, ano 1, n. 3, dez./jan. 2004/2005.

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

PAVÃO, A. **A aventura da leitura e da escrita entre mestres de roleplaying game (RPG)**. São Paulo: Devir, 2000.

REIN HAGEN, M. et al. **Vampiro, a máscara**. São Paulo: Devir. 1994.

TIMM, M. I. RPG Desafios: treino de habilidades para prevenção e tratamento do uso de drogas na adolescência. **Revista de Psiquiatria do Rio Grande do Sul** [on-line], v. 31, n. 1, p. 83-84, 2009.

*Recebido em abril de 2010*

*Aceito em julho de 2010*

**Correspondência para / Reprint request to:**

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup>. Cláudia Broetto Rossetti

Programa de Pós-Graduação em Psicologia da UFES

Av. Fernando Ferrari, 514, CEMUNI VI – Campus de Goiabeiras – Vitória/ES – Brasil – CEP: 29075-910

Telefax: 27-4009-2501 – E-mail: mirandapsi@gmail.com