

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES E HUMANIDADES**

VITÓRIA GOMES RODRIGUES

**A INTERFACE ENTRE A LITERATURA E O ROLEPLAYING GAME (RPG)
NA HIPERMODERNIDADE: PROCESSOS DE LEITURA E PRODUÇÃO TEXTUAL
CRIATIVOS**

**GOIÂNIA
2023**

VITÓRIA GOMES RODRIGUES

**A INTERFACE ENTRE A LITERATURA E O ROLEPLAYING GAME (RPG)
NA HIPERMODERNIDADE: PROCESSOS DE LEITURA E PRODUÇÃO TEXTUAL
CRIATIVOS**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Pontifícia Universidade
Católica de Goiás como requisito final para
obtenção do grau de Licenciatura em
Letras – Língua Portuguesa

Orientador: Profa. Dra. Maria
Aparecida Rodrigues

GOIÂNIA
2023

Comentado [LM1]: A quantidade de páginas começa a contar desde a capa, contudo a numeração só aparece a partir da INTRODUÇÃO.

VITÓRIA GOMES RODRIGUES

**A INTERFACE ENTRE A LITERATURA E O ROLEPLAYING GAME (RPG)
NA HIPERMODERNIDADE: PROCESSOS DE LEITURA E PRODUÇÃO TEXTUAL
CRIATIVOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Pontifícia Universidade Católica de Goiás como requisito final para obtenção do grau de Licenciatura em Letras – Língua Portuguesa, orientado pelo Profa. Dra. Maria Aparecida Rodrigues.

Goiânia,

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado em: ___/___/___.

Resultado: _____.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Maria Aparecida Rodrigues
(Presidente da Banca)

Prof. Me. Luciano Martins da Conceição

AGRADECIMENTOS

Comentado [LM2]: Títulos em Tamanho 12

À minha amiga, Vitória Barbosa, por ter me apresentado o RPG que fez com que eu desenvolvesse esse trabalho: Ordem Paranormal, aos meus amigos que sempre me deram todo suporte que eu precisei durante essa jornada.

À minha mãe por ter sempre acreditado em mim e no meu potencial e fez todo o possível para que eu chegasse até aqui.

Por fim, agradeço à professora Maria Aparecida Rodrigues, por todas ideias e recomendações em todos os momentos de produção.

“A verdadeira arte é só um reflexo de quem a contempla”.

- Ordem Paranormal RPG

- **A INTERFACE ENTRE A LITERATURA E O ROLEPLAYING GAME (RPG)
NA HIPERMODERNIDADE: PROCESSOS DE LEITURA E PRODUÇÃO
TEXTUAL CRIATIVOS**

Comentado [LM3]: Não há espaço na primeira linha de títulos

Comentado [VGR4R3]:

Resumo: Muito tem se falado de ferramentas alternativas ao ensino em sala de aula e o estudo em casa a fim de auxiliar o aluno em sua aprendizagem e facilitar a fixação do conteúdo. Há a necessidade de criar novas ferramentas que incentivem o aluno a aprender e a adquirir cada vez mais conhecimento fora do ambiente escolar, ou seja, fazer o estudo não ser mais uma obrigação, torná-lo uma fonte de prazer. O *role-playing game* (RPG) pode ser uma ótima ferramenta pedagógica para dinamizar o ensino da criança e do adolescente ao privilegiar e priorizar a imaginação e criatividade deles para seu desenvolvimento cognitivo. O objetivo deste trabalho de conclusão de curso é analisar a interface entre a literatura e o *Role-playing game* (RPG) como processo de leitura e produção textual criativas na contemporaneidade.

Palavras-chave: Role-playing game (RPG); literatura; interface; processos de leitura; produção textual.

**THE INTERFACE BETWEEN LITERATURE AND ROLEPLAYING GAMES (RPG) IN
HYPERMODERNITY: CREATIVE READING AND TEXTUAL PRODUCTION PROCESSES**

Abstract: Much has been said about alternative tools to classroom teaching and home study in order to assist students in their learning and facilitate content retention. There is a need to create new tools that encourage students to learn and acquire more and more knowledge outside the school environment, that is, to make studying no longer an obligation, making it a source of pleasure. The role-playing game (RPG) can be a great pedagogical tool to streamline the teaching of children and adolescents by privileging and prioritizing their imagination and creativity for their cognitive development. The objective of this dissertation is to analyze the interface between literature and the Role-playing game (RPG) as a process of creative reading and textual production in contemporaneity.

Keywords: Role-playing game (RPG); literature; interface; reading processes; textual production.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9	1. CONTEXTO	HISTÓRICO
1.1. O que são os Role-playing games (RPG)?	12		
1.2. RPG no Brasil	13		
1.3. Influências históricas	15		
2. O RPG NA EDUCAÇÃO	18	2.1. RPG: Diálogo	18
interdisciplinar			
2.2. O RPG na literatura	21		
3. O RPG NA LITERATURA E NAS ARTES			
3.1. A demonização do RPG	24		
3.2. O RPG como arte viva	28		
CONSIDERAÇÕES FINAIS	18	REFERÊNCIAS	
BIBLIOGRÁFICAS			

Comentado [LM5]: Justificar o texto do sumário

INTRODUÇÃO

Não eduques as crianças nas várias disciplinas recorrendo à força, mas como se fosse um jogo, para que também possas observar melhor qual a disposição natural de cada um.

PLATÃO

A presente monografia terá como foco a interface entre a literatura e o *role-playing game* juntamente com os processos de leitura e produção textual criativas presentes na sociedade hipermoderna. A pesquisa se baseia nos estudos da professora doutora Maria Aparecida Rodrigues intitulado “O pensar Transestético e a poética de Hipermodernidade. O *corpus* da pesquisa de TCC II centra-se na literatura e no *role-playing game*. A proposta é demonstrar que, na sociedade do século XXI, existe um fenômeno estético que estabelece um forte entrecruzamento de tipos variados de conhecimentos, relativos ou não às artes, e formas criativas intermediárias. O estudo revela que, na hipermodernidade, a capacidade de interface com outras áreas de conhecimento se manifesta significativamente. Assim, o objetivo desta monografia é analisar a interface entre a literatura e o *role-playing game* (RPG) como meios de estetização e de virtualização da contemporaneidade.

A reflexão, nesse sentido, insere-se na proposta de trabalhar a inter-relação e as fronteiras entre as teorias estéticas, a literatura, as formas híbridas dos jogos de RPG que sofrem e, ao mesmo tempo, promovem impacto *do* e *no* urbano *da* e *na* tecnologia de modo geral, com destaque no crescente universo midiático, em decorrência, as relações transestéticas convergentes e/ou paradoxais advindas de outras formas de conhecimento.

A sociedade hipermoderna é advinda das transformações mais recentes da modernidade. Nela, as artes, principalmente a literatura, precisou se adaptar e se renovar para aproximar da nova geração de leitores, estes prontos às novas tecnologias intermediárias, novas linguagens, novos paradigmas, novas fronteiras e perspectivas estéticas de linguagens. O prazer do texto literário, relativo aos novos leitores, se amplia com os RPGs e eles se sentem atraídos pela literatura. Nesse aspecto, a interface auxilia, também, o professor de literatura no estímulo à leitura de obras literárias.

A interação intermediária dos RPGs com a literatura na escola possibilita que ela se torne uma potencialização dos processos de aprendizagem. Nesse contexto, a

interface se torna uma ferramenta pedagógica que possibilita a participação do aluno no ato de leitura, bem como, a construção de conhecimentos por meio lúdico em dupla face.

O estudo é baseado em teorias atuais do RPG aplicados nas escolas, fundamentada no conceito de hipermodernidade de Gilles Lipovetsky (1991) e as noções de simulação ou de hiperreal, de Jean Baudrillard, relativas ao modo de fazer e de ser da arte em questão, assim como as definições de transmidialidade e de arte imersiva. De acordo com Lipovetsky, o termo “hipermodernidade” designa o contexto social no qual estamos inseridos: um nível maior da modernidade. Para Lipovetsky, a sociedade hipermoderna é marcada pelo individualismo e tem como foco o agora. A moda e o consumo ditam valores que ocasionam a busca pelo “novo”. Esta busca é impulsionada diretamente pelo avanço da globalização e da internet.

As concepções de Gilles Lipovetsky, sobre a hipermodernidade, e de Jean Baudrillard, sobre a simulação, centradas nos estudos da contemporaneidade, coincidem com o processo de consolidação de uma arte notadamente marcada pela virtualização e pela estetização da vida no mundo e em seus procedimentos de interfaces ou de artifícios intermediáticos. A arte imersiva, frutos de tais procedimentos e essencial nos jogos de RPG, busca criar condições que fazem os participantes, nesse caso, os alunos, um elemento determinante para a transformação da obra literária.

A interface entre a literatura e o RPG se transforma em processos lúdicos de leitura e escrita textual criativa. Com a evolução e a construção da sociedade hipermoderna, a literatura precisou se adaptar aos costumes de uma nova geração de leitores, assim como novas linguagens e paradigmas. O prazer literário se torna maior com o RPG, os leitores se sentem imersos na narrativa. Essa interação presente nos RPGs promove uma potencialização cognitiva: o jogo se torna uma estratégia didática, atrelando-o ao processo de ensino-aprendizagem. Para o pesquisador Rocha Oliveira,

A interação do RPG como ferramenta de ensino é de extrema importância para o desenvolvimento cognitivo, das diferentes formas de construção de sentido, das diferenças e defasagens de aprendizagem e colabora para o aprimoramento da leitura encontrada no contexto escolar, (OLIVEIRA, ROCHA, 2020)

Comentado [LM6]: Inserir ano da obra do autor que será usada como fundamentação teórica de sua pesquisa

Comentado [LM7]: Saltar 1 linha em branco entre corpo do texto e citação

Comentado [LM8]: Mantenha a mesma fonte durante todo seu trabalho, Arial ou Times New Roman

Muito tem se falado de ferramentas alternativas ao ensino em sala de aula e o estudo em casa a fim de auxiliar o aluno em sua aprendizagem e facilitar a fixação do conteúdo. O avanço tecnológico contribuiu para que o estudante entedesse e melhorasse nas áreas que ele tem dificuldade, entretanto também trouxe fontes de entretenimento e distrações que podem tirar seu foco da escola. Dessa forma, há a necessidade de criar novas ferramentas que incentivem o aluno a aprender e a adquirir cada vez mais conhecimento fora do ambiente escolar, ou seja, fazer o estudo não ser mais uma obrigação, torná-lo uma fonte de prazer.

O *role-playing game* (RPG) pode ser uma ótima ferramenta pedagógica para dinamizar o ensino da criança e do adolescente ao privilegiar e priorizar a imaginação e criatividade deles para seu desenvolvimento cognitivo. Por meio do jogo de interpretação, o aluno pode se colocar na história, mudá-la ou mesmo seguindo a narrativa, há, nesse sentido, a possibilidade de ele ser o protagonista e entender as motivações dele para a sequência de acontecimentos que formam a história. Dar ao aluno o papel de protagonista durante seu processo de aprendizagem, pode ser um fator decisivo para o incentivo em buscar conhecimento *na* e *fora* da escola.

Em síntese, esse trabalho monográfico visa mostrar e analisar a existência e importância da interface entre a literatura e o *role-playing game* (RPG) nos processos de leitura e produção textuais criativos e no desenvolvimento lúdico dos alunos. Além de destacar a inter-relação e as fronteiras entre as teorias estéticas, a literatura, as formas híbridas dos jogos de RPG que sofrem e, ao mesmo tempo, promovem impacto no urbano na tecnologia de modo geral, com destaque no crescente universo midiático, em decorrência, as relações transestéticas convergentes e/ou paradoxais advindas de outras formas de conhecimento.

Apesar de tudo isso, houve, no estudo, a dificuldade da pesquisa relativas às poucas referências teóricas nessa área. Alguns teóricos e seus estudos podem ser utilizados para entender o contexto moderno em que estamos, porém há poucas pesquisas focadas no RPG como ferramenta pedagógica. Além de que, com o atual governo, a verba para pesquisas foi significativamente cortada e não há incentivo para realizá-las, para aprofundar e expandir o conhecimento nas mais diversas áreas. Uma das propostas desse

estudo é ajudar as gerações futuras que queiram pesquisar sobre o assunto, bem como, auxiliar tanto alunos quanto professores na jornada de aprendizagem durante o ensino fundamental e médio.

Dessa forma, na tentativa de organizar da melhor forma possível, o trabalho foi feito em três capítulos que procuram definir o que é o role-playing game, sua aplicabilidade na sala de aula e sua presença nas mídias atuais. No primeiro capítulo há o conteto histórico, onde é explicado o que é o RPG, suas mecânicas e como gerlmente é jogado, como e onde ele se originou e como chegou ao Brasil, bem como suas influências históricas e seu potencial como ferramenta pedagógica e seu processo de popularização no país. No segundo capítulo será abordado seu potencial como ferramenta pedagógica e estratégia lúdica de forma mais aprofundada, não apenas no ensino da literatura, como no de história, além de um exemplo do RPG aplicado numa aula de literatura usando a obra "Capitães da Areia". Por último, o terceiro capítulo discorre acerca da presença do role-playing game nas artes e nas mídias modernas. Será tratado também sobre os eventos do "pânico satânico" e como ele contribuiu para uma visão negativa do jogo. É mostrado também o resultado disso aplicado na série Stranger Things, lançada em 2016 pelo serviço de sreaming Netflix.

1. CONTEXTO HISTÓRICO

Nesse capítulo, será discutido o que é o role-playing game (RPG), sua mecânica e como geralmente é jogado, além de explicar como chegou ao Brasil, suas influências históricas e seu potencial como ferramenta pedagógica não só no campo da literatura, como também em outras disciplinas e seu processo de popularização no país.

1.1. Role-playing game (RPG): um jogo interativo discursivo

O roleplaying-game (RPG) é um gênero de jogo em que os participantes assumem a criação e interpretação de personagens, tornando-se os protagonistas de uma história interativa. Este formato oferece uma liberdade criativa notável, permitindo que os jogadores falem, ajam e tomem decisões de acordo com suas próprias vontades, enquanto também têm a autonomia de escolherem seus próprios caminhos e estratégias para resolver os desafios apresentados durante a narrativa.

Para iniciar uma partida de RPG, um grupo de pessoas se reúne com o propósito de mergulhar em uma história que será conduzida por um dos participantes, conhecido como o mestre do jogo. Os demais jogadores, chamados de "players", têm a responsabilidade de criar e interpretar seus próprios personagens, estabelecendo conexões entre eles para colaborar na superação dos obstáculos que surgem ao longo da trama. As regras do jogo são definidas com base nos chamados "sistemas", que englobam um conjunto de normas para orientar a criação de personagens, desenvolvimento da história, atribuição de características aos personagens e outras diretrizes essenciais.

Conforme Wagner Luiz Schmit (2008) destacou, explicar o que é RPG é uma tarefa comum para os jogadores desse universo. Essa nostalgia em torno do assunto é tão profunda que muitos entusiastas do RPG se encontram frequentemente em situações em que precisam explicar o conceito, seja em artigos online, revistas ou palestras especializadas. Mesmo quando alguém observa o jogo em ação, é bastante comum ouvir perguntas como "Como funciona exatamente?" ou "Como faço para aprender?". A resposta, embora possa parecer simples à primeira vista, possui uma

profundidade significativa: da mesma forma que se compreende a literatura por meio da leitura e se assimila uma língua com a prática, o RPG é um aprendizado que se adquire jogando. Esse jogo narrativo se adapta a qualquer mídia ou história, moldando-se de acordo com as interpretações dos jogadores. É a performance desses participantes que dá vida ao mundo do RPG, ilustrando o conceito fundamental de coautoria no universo do jogo. Independentemente do artefato utilizado, seja texto falado, cantado ou representado, a performance atribui a ele um referencial global que está intrinsecamente relacionado com a experiência corporal.

Segundo Farley Eduardo Lamine Pereira (2007), no âmbito da literatura, o RPG cria trocas constantes e é capaz de estabelecer vínculos sólidos em termos estruturais. Isso se manifesta na presença do narrador, na criação dos personagens e histórias, bem como no enfoque narrativo. Quando se considera o papel da escola, torna-se evidente o potencial do RPG como uma ferramenta pedagógica valiosa. O jogo estimula a criatividade, fomenta a aprendizagem ativa, aprimora habilidades de comunicação, colaboração e tomada de decisões, e promove um aprendizado interdisciplinar e autônomo.

1.2. RPG no Brasil

Segundo autos do artigo: “Reflexões acerca do roleplaying game (RPG) na educação: potencialidade cognitiva” (2020, p.118), o jogo teve seu início nos Estados Unidos da América em 1974 com o lançamento e comercialização de Dungeons & Dragons (D&D) por Gary Gygax e Dave Arneson, ambos entusiastas de jogos de guerra. Sua intenção inicial era simular batalhas usando tabuleiros e miniaturas com temas de guerra. No entanto, o jogo só chegou ao Brasil na década de 80, trazido por estudantes e viajantes que conseguiam importar alguns materiais e compartilhá-los com amigos. No entanto, o material estava disponível apenas em inglês, o que se tornou um obstáculo significativo para sua popularização no país. Para jogar, as pessoas precisavam ter um domínio avançado da língua inglesa para compreender as mecânicas do jogo, além de terem que realizar traduções constantes para aqueles interessados em participar, mas que não falavam inglês.

Em 1991, um marco importante ocorreu no cenário do RPG brasileiro com o lançamento do primeiro RPG nacional, intitulado *Tagmar*. Esta obra, publicada pela editora GSA, recebeu o título de pioneiro entre os RPGs brasileiros. Posteriormente,

em 2004, surgiu a versão *Tagmar 2*, que foi disponibilizada online, e em 2006, ela passou por uma adaptação para o sistema *Daemon*, realizada pela editora Daemon. Vale mencionar que o "*Generic Universal Role Playing System*" (GURPS) foi o primeiro RPG a ser traduzido para o português, apresentando a proposta de servir como um sistema versátil capaz de orientar aventuras de RPG em qualquer cenário imaginável.

Nos últimos anos, o advento da Internet tem desempenhado um papel fundamental na facilitação do acesso à vasta literatura relacionada aos RPGs, bem como na criação de comunidades de jogadores nas redes sociais. É importante notar que, graças à tecnologia atual, até mesmo o formato tradicional do RPG de mesa passou por transformações significativas, possibilitando a prática do "RPG de Mesa Virtual" por meio de plataformas como o Skype, por exemplo.

No Brasil, o mercado de RPG está em constante desenvolvimento, com um foco particular no crescimento dos jogos de tabuleiro. Esses jogos têm ganhado uma forte presença e popularidade por meio das redes sociais, eventos especializados e lojas dedicadas ao hobby. Uma figura central que desempenhou um papel crucial na expansão dos RPGs no país.

Com a consolidação do RPG como parte integrante da cultura pop, e o crescimento do cinema fantástico e de super-heróis, surgiu a necessidade de espaços de encontro para os fãs. Eventos como a Comic Con de San Diego, tanto em nível global quanto nacional, se tornaram proeminentes, abrangendo diversas áreas e incluindo o RPG como um elemento de destaque e mercado. No contexto brasileiro, o maior evento dedicado ao universo do RPG é o Encontro Internacional de RPG (EIRPG), realizado anualmente e sediado em São Paulo.

Além dos eventos especificamente voltados para RPG, existem outras iniciativas que desempenham um papel significativo na sustentação e promoção desse hobby, seja através do fornecimento de material ou pela disseminação da cultura pop. Eventos relacionados a animes e à cultura pop, como o Anime Friends e a Comic Con Experience, são exemplos notáveis. O Anime Friends, que realizou sua primeira edição em julho de 2003, é um dos maiores eventos do Brasil dedicados a animes, mangás e à cultura japonesa em geral. A cada mês de julho, atrai um público que ultrapassa a marca de 120 mil pessoas, atraindo entusiastas de todo o país, além de algumas caravanas provenientes de países da América Latina. Por outro lado, a Comic Con Experience (também conhecida como CCXP) segue o modelo da San

Diego Comic-Con, abrangendo as principais áreas da cultura pop, incluindo jogos, quadrinhos, cinema e televisão, tornando-se um evento de destaque no cenário brasileiro.

1.3 Influências Históricas

Com a inserção do RPG no Brasil por meio da Geração Xerox, através do ato de fotocopiar os livros importados que chegavam em suas mãos, o jogo passou a se popularizar no país e o processo de trazer esses livros se tornou quase uma espécie de ritual secreto entre amigos, uma piada interna entre os jogadores, pois, apesar de ser mais conhecido, a maior parte das pessoas que não estava nesse tipo de grupo e não estava familiarizada com todos os processos que envolviam o RPG. Como podemos observar:

No início dos anos 80, conseguir os livros era quase uma epopeia, uma missão digna de muitas aventuras fantásticas, os jogadores que cresciam em número tinham que esperar que um amigo ou parente fosse para fora do país para poder conseguir títulos ainda distantes das prateleiras. Nesse turbilhão de dificuldades para se conseguir um livro de **RPG** nasceu uma geração que hoje encontra-se com um pouco mais de 30 anos – a Geração Xerox, batizada dessa forma devida a forma como conseguia os títulos importados. (SFRPG.COM.BR/POST/A-HISTÓRIA-DO-RPG)

No Brasil, o jogo passou a conquistar o público timidamente a partir dessa época, na medida que um famoso desenho invadia nossas casas através da TV. Tratava-se de *Dungeons & Dragons* ou *Caverna do Dragão*. Durante a década de 90, *Tagmar* foi publicado, tendo uma resposta positiva de seu público-alvo, entretanto, no final da década, a editora fechou suas portas, retornando somente em 2005. Trazendo uma nova modelagem, os editores optaram por disponibilizar uma versão gratuita na internet, assim se tornando o primeiro rpg nacional. Ainda na década de 90, tivemos a importação de tradução de sistemas famosos como o *GURPS* (1991) e *Vampiro: A máscara* (1994), introduzindo outros temas no cenário do RPG nacional.

Hoje, no Brasil, muitos livros já foram traduzidos e publicados, assim como muito RPG's nacionais foram criados, envolvendo vários tipos de gêneros e várias logicas de regras. Entre eles temos *O Desafio dos Bandeirantes* (1992), o primeiro RPG com ambientação baseada no folclore brasileiro, trazendo uma gama de elementos de nossa cultura: lendas, mitos, costumes, práticas cotidianas, entre outros, se baseando nas regras de GURPS; *Arkanun* (1995), voltado à temática de horror, utilizando um

sistema próprio, desenvolvido pela Editora Daemon; *Era do Caos* (1995), discutindo a degradação e os conflitos das metrópoles brasileiras vivenciando a violência urbana, posseiros de terras e fazendeiros, em pleno início do século XXI; *OPERA* (2004), contendo regras simples e flexíveis para a adaptação em qualquer cenário de jogo; *RPG Desafios* (2009), RPG que tem o objetivo terapêutico na busca da prevenção e tentativa de tratamento do uso de drogas no período da adolescência; *Ordem Paranormal* (2022) publicado pela Jambô Editora, RPG de terror com o objetivo de solucionar um caso que envolve algum tipo de atividade ou entidade paranormal.

Além do aumento de sua popularidade, com mais pessoas se interessando por esses jogos de interpretação, o Brasil se tornou líder nas discussões sobre RPG como uma ferramenta pedagógica, através dos estudos de vários profissionais de diferentes áreas, por meio de monografias, teses de mestrado e de doutorado. Nesse contexto, muito se tem discutido sobre o uso didático do jogo, através de argumentos como: “Os RPG’s podem ser aliados poderosos no ambiente educacional, como estratégia lúdica de ensino, no desenvolvimento da leitura e escrita de expressão oral ou corporal (RIYIS, 2004, p.32)

As questões sobre o RPG como forma lúdica de ensino, talvez estejam relacionadas com fato de que o jogo está sendo cada vez mais reconhecido diante das várias potencialidades que lhe foram atribuídas pelos pesquisadores – para a sala de aula, dá para se supor que tais competências influenciaram os RPG’s com novas propostas pedagógicas, através de inúmeros títulos. O RPG se mostra como como um jogo interativo e narrativo, de características únicas que depende das escolhas e interpretação dos jogadores envolvidos na sessão. Porém, em geral no que se busca defini-lo e explicar sua mecânica, sempre nos deparamos com afirmações parecidas com a de Flávio Andrade em seu artigo *Caminhos para o uso do RPG na Educação*:

O RPG é um jogo que transcorre calçado no discurso, na tradição oral, no diálogo e troca de ideias. Ou seja, os jogadores ficam sentados em volta de uma mesa, por quatro ou até dez horas, conversando. Mesmo o mais convicto dos tímidos acaba sendo envolvido. Neste aspecto, o RPG é um importante elemento de comunicação. Jogar leva, naturalmente, a uma maior facilidade de se comunicar, expressar um pensamento. Os grupos de RPG acabam sendo formados em torno de afinidades. Mas, ao contrário de outras estruturas socializantes, o RPG se caracteriza pela libertação (de ideias, de fantasias), ao contrário da imposição, da repressão ou da segmentação da maioria. O jogador de RPG acaba sendo impulsionado para novas experiências, novas relações, da mesma forma que navega por novos mundos, novas realidades, novas personalidades (ANDRADE, 2006, p.10).

Comentado [LM9]: confuso

Diante de sua óbvia versatilidade e da forma pela qual o jogo está presente no cotidiano de crianças, jovens e adultos, percebe-se o porquê ele se torna convidativo a esses sujeitos, tendo em vista suas características.

Dessa maneira, o RPG tem sido tema de várias discussões, principalmente na área de literatura. Um movimento que não ocorre apenas com o jogo, mas com outros produtos da hipermodernidade, onde é necessário criar novas estratégias de ensino para acompanhar a globalização e suas novas formas de leitura e produções textuais. Tendo em vista que o poder cultural não está apenas centrado nas instituições de ensino, eles aparecem através de mecanismos diferentes, pois “o poder cultural não está sendo mais localizado em uma escola. Ele infiltra-se em qualquer teto e qualquer espaço, como as telas de televisão” (CERTEAU, 1995, p.138).

2. RPG NA EDUCAÇÃO

Nesse capítulo, será abordada a potencialidade do RPG como ferramenta pedagógica e estratégia lúdica de ensino, citadas anteriormente, com mais profundidade. Não apenas no campo da literatura, como em outras áreas para ver sua versatilidade vista na prática.

2.1. RPG: Diálogo interdisciplinar

Em 1991, a Devir¹ traduziu e publicou o sistema GURPS, que prometia dar uma maior liberdade aos jogadores para criarem seus personagens e aventuras no contexto que desejassem; dessa forma, a editora desenvolveu um projeto que buscava criar uma linha de suplementos nacionais, perpassando por vários cenários e personagens de nossa cultura, ficando conhecido como *O Descobrimento do Brasil*. Foi publicado em 1999 em homenagem aos 500 anos do descobrimento do Brasil, que usava uma versão reduzida do GURPS para nortear suas regras e mecânicas.

Entre os objetivos propostos por sua publicação, está a de demonstrar a possibilidade de jogar RPG sem grandes complicações e por meio de cenários e personagens da História de maneira lúdica, como remete o editorial da obra:

Criada com o objetivo de ensinar a se jogar RPG de forma rápida, simples e divertida, uma das propostas do mini GURPS é apresentar cenários e personagens tirados da História do Brasil, para que os jogadores e mestres brasileiros possam descobrir toda a emoção e a aventuras "escondidas" por trás dos fatos históricos. Para iniciar essa série, escolhemos *O Descobrimento do Brasil*, por vários motivos. Um deles é a proximidade dos 500 anos do Descobrimento, uma data que deveria ser aproveitada para fazermos uma releitura da nossa História. (DEVIR, 1999, p.4).

Deste modo, o RPG *O Descobrimento do Brasil* tem como pretensão basear-se no cenário dos Descobrimentos, e por meio disto fazer uma releitura de tal contexto Histórico. Descritivamente, o livro apresenta-se estruturado através de uma introdução rápida; uma aventura-solo; dicas para criação de personagens; os tipos de personagens disponíveis; uma longa descrição do cenário; uma aventura pronta usando a temática; dicas de como escrever sua própria aventura e, por último, estatísticas reunidas nas planilhas de personagens, contendo figuras como Pedro Álvares Cabral e Pero Vaz de Caminha. Ao fim do livro ainda está a bibliografia

¹ Devir é uma editora brasileira de história em quadrinhos, livros de RPG e jogos de cartas, fundada em 1987 em São Paulo por Douglas Quinta Reis e Mauro Martinez dos Prazeres e Walder Mitsiharu Yano, sendo uma importadora e distribuidora de títulos e quadrinhos e RPG's norte-americanos e europeus.

reunindo as fontes impressas e imagéticas que foram referências do autor e uma planilha de personagem em branco para servir de modelo na criação das fichas dos jogadores.

O RPG O Descobrimento do Brasil para oferecer uma alternativa para se conhecer a História do Brasil, recontando-a enquanto uma grande aventura. Ricon ainda contextualiza o cenário apontando algumas questões famosas neste período que antecederam a viagem da esquadra de Cabral, como é o caso das viagens de Bartolomeu Dias, que conseguiu em 1488 contornar o Cabo das Tormentas no extremo meridional da África, bem como a campanha de Cristovão Colombo, que antes de chegar ao novo continente a mando da coroa Espanhola ofereceu seus serviços a Dom João II, mas fora negado, como podemos ver a seguir:

Por volta de 1484, um jovem navegador chamado Cristovão Colombo, que morava em Lisboa, tentava convencer Dom João II, o rei de Portugal, a financiar uma louca viagem em busca das Índias, seguindo para o oeste, tentando "contornar o globo". Os cartógrafos portugueses (que estavam entre os melhores do mundo) convenceram o rei de que aquela não era uma boa ideia, e que Portugal deveria continuar sua busca pelo caminho africano para as Índias, o chamado "Périplo Africano" (RICON, 1999, p.23).

O jogo alimenta o sentido de protagonista da História, onde o jogador também poderá participar do grandioso evento dentro dessa linha de heroísmo, de aventura, de ato fantástico, enfocando o determinado contexto em seu perfil mais grandioso. O jogo, embora baseie-se na ficção em seu ato enquanto hobby ou veículo recreativo, busca discutir um determinado período. Dessa forma, o jogo apresenta um conteúdo, no caso, o período das Grandes Navegações, de uma forma lúdica e didática, não só narrando as aventuras dessa época, como também colocando o aluno como um navegador, um explorador que em breve descobrirá novas terras para a coroa portuguesa. O RPG em questão busca também apresentar a narrativa com fatos, como também se preocupa em colocar as superstições e medos da época, tornando a imersão perfeita. Mais do que aprender sobre tudo isso, o jogador vira parte do cenário e das aventuras.

O autor desse sistema, Ricon, usou recursos como notas de rodapé contendo explicações com ainda mais detalhes acerca de toda a ambientação desse período, por exemplo, o comércio de especiarias e sua importância nesse período, além de quais eram as mais valiosas. Ele trazia também conhecimentos sobre navegação como o que eram as calmarias, as naus e caravelas, bem como seu funcionamento. Outras dessas notas falavam ainda sobre o cotidiano dos navios, destacando o surgimento

Comentado [LM10]: Saltar 1 linha em branco entre corpo do texto e citações

de doenças, como o “escorbuto”, e, principalmente, a visão dos portugueses ao terem seu primeiro contato com os indígenas: o sentimento misto de admiração, medo e curiosidade em relação ao povo de uma terra desconhecida, além da estranheza que os europeus sentiram ao ver os costumes e percepção de mundo dos indígenas naquela época.

Todavia, o que mais parecia chamar a atenção era a antropofagia: o canibalismo, abordado de forma superficial por Ricon, deixando de lado todo o valor religioso e cultural do ato, tornando-o um desafio tanto individual, como grupal para os jogadores.

O autor conclui então sua tentativa de demonstrar o contexto da época pontuando vários eventos para oferecer uma aventura com o máximo de detalhes possíveis para oferecer um cenário e ambientação bem sólidos.

A *Missão de Resgate*, por exemplo, tem suas cenas divididas, nas quais as situações e os locais das ações dos personagens se desenvolverão. A aventura se baseia no acidente da nau da esquadra de Cabral, que se separou das demais e o objetivo dos jogadores é alcançar a frota antes que ela parta para as Índias, deixando-os ilhados nas terras recém-descobertas. A história se passa em seis cenas e mesmo com o aviso do autor de que é quase impossível saber com certeza as decisões que os jogadores tomarão, há cenários que ele pode antecipar, trazendo narrações próprias para ambientar o jogo e serem citadas ao longo da narração. Ricon também abre espaço para que o mestre e seus jogadores possam mudar as cenas, desde que interpretem suas decisões dentro do cenário proposto. O desfecho da história se faz com a volta à nau-capitania onde Pedro Álvares Cabral cumprimenta os personagens por terem sucesso na missão e assim todos seguem viagem para a Índia, numa nova aventura.

Ao final do livro, há as referências bibliográficas que o autor utilizou para a construção da narrativa sendo muitas delas tradicionalistas. Assim, dá para supor que mesmo que o autor busque recontar a história do Descobrimento de uma forma criativa e dinâmica, o autor não deixa de usar bases historiográficas tradicionais, que contribuem para a cultura histórica brasileira. Dessa forma, nota-se a forma como o RPG pode não só incentivar a criatividade e imaginação dos estudantes, como também ensiná-los de uma forma dinâmica sobre um conteúdo visto na sala de aula, respeitando o processo de aprendizagem de cada um, tornando o jogo uma importante ferramenta pedagógica, além de um potencializador cognitivo.

Embora o RPG tenha elementos ficcionais e fantasiosos em sua história, tendo sua narrativa enquanto um hobby, ele busca discutir e recriar os fatos de um determinado período, sendo um meio de propor conhecimento das aulas de história e torná-lo mais palpável ao fazer o aluno se sentir protagonista dentro do contexto do período das Grandes Navegações, fazendo com que ele entenda melhor o conteúdo.

2.2. O RPG na literatura

As artes, principalmente a literatura precisou se adaptar e se renovar para se aproximar da nova geração de leitores. O prazer literário se amplia com os RPGs e os alunos podem se sentir mais atraídos pelo ensino da literatura, incentivando sua criatividade e tornando seu processo de aprendizagem mais dinâmico, conseqüentemente o jogo se torna uma ferramenta pedagógica e um poderoso potencializador cognitivo. A interação intermediária com os RPGs com a literatura nas escolas permite que ela se torne um espaço que auxilia o professor no estímulo à leitura. Dessa forma, o jogo transforma-se **um** instrumento que possibilita a participação do aluno no ato da leitura, bem como, uma fonte na construção de conhecimento por meio lúdico em dupla face.

Considerando que o curso de Letras é um espaço de aprendizagem crítica de leitura e escrita textual, literária ou não, o uso do RPG auxilia o professor como ferramenta criativa de leitura e produção textual. O jogo ainda permite a interatividade entre os participantes, uma vez que os sujeitos participam do processo, elaboração e desenvolvimento da história de modo criativo na produção de narrativas. A interface entre a literatura e o RPG facilita ao aluno desenvolver várias habilidades cognitivas e sociais, podendo fazer parte ativamente da construção do seu próprio texto, conhecimento e aprendizado, tornando-o o protagonista do ensino de literatura.

A transmissão de conteúdo e conhecimento por meio dos role-playing games tem se tornado cada vez mais popular. Pesquisadores e psicólogos da empresa americana Game to Grow se utilizam da versatilidade do jogo para ajudar jovens, adultos e idosos em seus projetos porque segundo seus idealizadores Adam Johns e Adam Devis, "O RPG ajuda adolescentes, jovens e adultos emergentes a se tornarem mais confiantes, criativos e socialmente capazes". Ainda de acordo com eles, as sessões de RPG contribuem para que as pessoas desenvolvam mais empatia e a

capacidade de liderar e a lidar melhor com as frustrações que elas enfrentarão durante a vida, além de aperfeiçoar sua competência na hora de achar soluções criativas para seus problemas, bem como melhorar suas habilidades de comunicação.

Baseado na obra “Letramento Literário” de Rildo Cosson (2014), Phillip Hamuraby Floriano de Souza em sua monografia “Literatura e RPG: Experimentos Via FVNexA” (Ferramentas Visuais Não Exclusivas à aprendizagem) propôs uma sequência didática com um planejamento dividido em quatro aulas, reunindo a leitura, interpretação textual, análise literária (período modernista), a leitura parcial de Capitães de Areia de Jorge Amado e a apresentação do RPG. O objetivo era contribuir para o aprendizado de literatura, promovendo uma imersão na obra em questão. Dessa forma, os alunos estariam aptos para identificar e entender os componentes do livro: como a ambientação, arquitetura, elementos linguísticos e o perfil dos personagens, o que colabora para uma leitura significativa, bem como o aprendizado dos alunos, promovendo uma melhor desenvoltura em suas habilidades sociais e comunicativas.

O primeiro momento foi focado na apresentação do jogo aos estudantes, onde houve uma explicação do que era o RPG, como iria funcionar, assim como os personagens, aventuras e o sistema (manual de instruções) que será utilizado durante os encontros com a turma. Os alunos foram conduzidos a conhecer e se divertir com o jogo, criando seus personagens, escolhendo suas profissões e origens, além de participarem de uma aventura que o aplicador narrou para que pudessem se familiarizar com o jogo.

No segundo momento, o estilo literário modernista foi introduzido para que os estudantes entendessem ambientação da história, além da época e o universo literário de “Capitães da Areia”, uma atividade foi proposta e nela, trechos da obra foram lidos e a classe tinha que reconhecer os personagens, o modo de fala deles, comportamentos e costumes da época, ou seja, a ambientação onde se passa a história.

Na terceira aula, os alunos criaram seus personagens baseados em “Capitães da Areia”, tendo a opção de fazerem isso individualmente ou em grupo, promovendo a imersão na obra por fazer os alunos analisarem e extraírem elementos do texto, características sociais, comportamentos e modo de falar. Por último, na quarta aula, os alunos jogaram o RPG de fato. O narrador poderá ter a opção de extrair um trecho ou criar uma aventura propriamente dita baseada nesse universo literário. Dessa

forma, uma avaliação será feita tendo a desenvoltura dos participantes como principal critério, em como seu interesse pela atividade proposta e seu próprio ponto de vista sobre todo esse processo.

O resultado de sua monografia conseguiu provar que o RPG é perfeitamente aplicável no ensino de literatura, atuando como uma ferramenta pedagógica e potencializador cognitivo. As aulas motivaram e estimularam os alunos a participarem, promovendo uma integração e uma maior interação entre discentes e docentes, auxiliando também na leitura, escrita, interpretação, oralidade, tomada de decisões, senso de liderança entre outras habilidades dos estudantes. A experiência de se usar o RPG para explicar uma obra literária foi enriquecedora, pois o jogo tornou a leitura e todo o universo de “Capitães da Areia” uma realidade palpável para a turma, ficando mais evidente que o RPG não é só capaz de potencializar o ensino/aprendizagem, como também promoveu a integração entre professor, aluno e obra literária, tornando-os quase como uma coisa só.

3. O RPG NA LITERATURA E NAS ARTES

Nesse capítulo, será abordado um pouco mais sobre a presença do RPG, não apenas na literatura, mas também aplicados nas artes e na mídia. Será tratado

também da questão dos eventos do “pânico satânico” e a consequência que ele trouxe ao modo que as pessoas receberam o rpg. Assim como o resultado disso empregado na série de Stranger Things, lançada em 2016 pelo serviço de streaming Netflix.

3.1. RPG e religião: a demonização do RPG

A religião tem um papel incontestável durante a história da humanidade: governando alguns lugares e influenciando o ponto de vista das pessoas sobre a maioria dos assuntos que diziam respeito à sociedade em diferentes épocas, principalmente na Idade Média. O poder do catolicismo esteve fortemente ligado ao sistema social predominante na Europa durante esse período, chegando a alterar as estruturas do feudalismo, afirmando que tudo o que acontecia na Terra provém da vontade divina, até mesmo a pirâmide social da época era justificada como desejo de Deus.

Entretanto, com a Revolução Francesa, a Igreja teve sua influência limitada devido às ideias iluministas, pois “os ideais iluministas da Revolução Francesa não combinavam com as ideias da Igreja e da sociedade no geral”, representando o fim do absolutismo, da velha sociedade, do feudalismo, dos poderes tradicionais, em como a divisão social e dos privilégios de classe. Os franceses perseguiram a Igreja com severidade, atingindo seu ápice em 1794. Durante o século XIX, o catolicismo deixa de ser protegido pelo Estado e em 1870 o poder temporal dos papas teve fim. Na contemporaneidade, a influência da Igreja não acabou totalmente, visto que as pessoas ainda seguem os dogmas cristãos e baseiam seu senso de moralidade, ética e escolhas na religião, chegando a eleger um presidente que dizia ser “a favor da moral e bons costumes”.

Por conta da preponderância da igreja, durante os anos 90 no Brasil, aconteceu um evento conhecido como “pânico satânico”. Esse episódio se manifestou como um tipo de pânico moral,

em que categorias estigmatizantes são impostas aqueles reconhecidos como desviantes através de acusações irresponsáveis sem lastro probatório e da reiterada da exposição midiática dos acusados (COLUCCI Pedro Henrique do Prado Haram, 2022, p.393).

As concepções distorcidas geradas pelo pânico satânico se manifestam sob a configuração de estereótipos envolvendo entidades demoníacas fictícias. Essas

Comentado [LM11]: Onde finaliza essas aspas?

Comentado [LM12]: Qual a referência dessa citação?

Comentado [VGR13R12]: Não é uma referência, as aspas são para ironizar o que as pessoas diziam nesse período.

representações ganham vida na narrativa fictícia de seitas satânicas que supostamente realizam sacrifícios humanos em rituais diabólicos, contribuindo assim para a deturpação do imaginário coletivo e a percepção ameaçadora em relação à instituição familiar. A série “Stranger Things”, lançada em 2016 pelos irmãos Matt Duffer e Ross Duffer possui diversas referências aos anos 80, abordando o universo dos RPGs, filmes de aventuras, videogames etc.

A história acompanha quatro pré-adolescentes e suas aventuras na cidade de Hawkins, no início dos anos 80. A temática do pânico satânico é explorada na quarta temporada. O personagem Eddie Munson (Joseph Quinn), líder do clube de jogadores *Hellfire Club*, é acusado da morte da líder de torcida Chrissy (Grace Van Dien), assassinada pelo terrível monstro Vecna, um dos monstros presentes no sistema de *Dungeons & Dragons*.

Conforme Fábio Previdelli, essa narrativa faz referências a uma série de casos ocorridos nos Estados Unidos entre 1970 e 1990. Em 1970, um estudante universitário de 16 anos chamado James Dallas Egbert III, desapareceu e as pessoas começaram a ligar seu desaparecimento ao RPG *Dungeons & Dragons*. Descobriu-se posteriormente que ele tinha problemas mentais e havia se escondido nos túneis de sua faculdade. Em 1982, o estudante de ensino médio Irving Lee Pulling se matou com um tiro. Sua mãe, Patricia Pulling, culpou o RPG como a principal causa de sua morte, deixando os problemas mentais e possivelmente psicológicos de seu filho fora de questão, formando um grupo dedicado à regulamentação do RPG.

O caso mais famoso sobre demonização do RPG ocorreu em 1993, um grupo de jovens liderados por Damien Echols foi acusado de formar uma seita satanista envolvendo o sacrifício de crianças como oferendas em rituais.

Assim como o personagem da ficção, o fanatismo por RPG e metal foi suficiente para que o jovem fosse associado a uma série de assassinatos cruéis que ocorreram na cidade natal de Damien, em West Memphis, no Tennessee. Por lá, ele e amigos administravam um clube de *Dungeons and Dragons* chamado “Gryphons & Gargoyles” (“Grifos e Gárgulas”). Contudo, a pura relação de culto a figuras controversas em músicas e jogos foi suficiente para que os membros do grupo fossem acusados, em 1994, um ano após os crimes. Damien, por sua vez, foi condenado à morte, e outros dois integrantes do grupo que inspirou o ‘Hellfire Club’ de ‘Stranger Things’, à prisão perpétua (FERRARI, 2022).

Damien, por ser considerado diferente do que as pessoas consideravam como “normal” naquela época, foi duramente criticado e acusado de algo que não fez, ligando o suposto crime com seu gosto por RPG, associando os monstros presentes no jogo à sua índole. Ele foi condenado à morte em 1994 pelo assassinato de três crianças, mesmo sem nenhuma prova concreta, passando 18 anos na cadeia, tendo sua juventude perdida até conseguir de fato provar sua inocência.

Em *Stranger Things*, a representação do pânico satânico associado ao RPG oferece um insight profundo no pensamento mágico-imagético-circular. Este fenômeno ilustra de que maneira a sociedade norte-americana da década de 1980 externalizou o temor do sobrenatural por meio de imagens de seres mágicos presentes no jogo. Conforme elucidado por Souza (2022, p. 29), no contexto do pensamento mágico-imagético-circular, o olhar percorre a imagem, absorvendo simultaneamente seus significados. Este processo resulta em julgamentos precipitados e na propensão à condenação, alimentados pela confirmação de crenças preexistentes.

No Brasil, no ano de 2001, Aline Silveira Soares, de 18 anos, viaja até Ouro Preto, Minas Gerais para a Festa do Doze, um evento que ocorre anualmente no dia 12 de outubro na Faculdade Federal de Ouro Preto. Na manhã do dia 14 de outubro, seu corpo foi encontrado sobre um túmulo no cemitério de Nossa Senhora dos Marcês, em Ouro Preto. A causa da morte teria sido uma facada em seu pescoço e outras 17 por todo seu corpo.

Desde o início, seu caso foi marcado pelo sensacionalismo. O delegado responsável pela investigação, Aduino Corrêa, apontou como suspeitos do assassinato de Aline sua própria prima, que a acompanhou no dia da festa e mais três jovens que moravam numa república da faculdade onde as jovens haviam se hospedado naquela noite. A atribuição da autoria do crime era baseada na existência e pôsteres de RPG na república estudantil. Sem nenhuma prova concreta, a justificativa do inquérito era de que a garota havia sido sacrificada em um ritual satânico por ter sido derrotada em uma partida do jogo de tabuleiro *Vampiro: A Máscara*. A construção fantasiosa do delegado deu início a uma série de episódios de sensacionalismo midiático exagerado e a inépcia das autoridades na época, fazendo com que provas fossem fabricadas, como a suposta coleta do DNA dos suspeitos na cena do crime antes que estivesse sujeito a deterioração e depoimentos que deveriam ter sido colhidos, foram ignorados.

Para o delegado e os promotores do caso, a simples constatação de que os residentes da república jogavam e tinham envolvimento com RPG, participando de sessões com frequência, era prova mais que suficiente para considera-los suspeitos de uma seita satânica que resultou na morte por ritual de Aline. A opinião pública baseou-se em manchetes sensacionalistas que apontavam o jogo como uma fonte de perversão dos jovens e que precisavam ser banidos para não influenciar as crianças. O escândalo foi tamanho que o vereador de Ouro Preto nessa época, criou um projeto de lei que visava a proibição de jogos de RPG. O procurador da cidade, Fernando de Almeida Martins, entrou com uma ação civil pública com pedido de tutela antecipada no intuito de proibir editoras a comercializarem *Vampiro: A Máscara* em todo território nacional.

Os suspeitos passaram a receber ameaças de morte constantes pela população local, levando a um deles a abandonar o curso por medo de ataques e a prima de Aline, ao voltar para sua cidade natal, foi deixada por sua família. Em 2005, dois dos réus, Edson Poloni e Camilia Dolabella, foram presos preventivamente, mas a prisão foi considerada ilegal pelo tribunal e os réus foram colocados em liberdade enquanto aguardavam o julgamento. Até que em 2008, o juízo proferiu decisão de pronúncia admitindo a denúncia de homicídio qualificado oferecida pelo Ministério Público para encaminhar os réus a júri popular. Em 3 de julho de 2009, as sessões de julgamento dos quatro acusados se iniciaram, terminando dois dias depois com a absolvição dos réus pelo conselho de sentença, pela manifesta falta de provas de autoria nos autos.

Nesse contexto, o fenômeno do pânico satânico no Brasil revela-se como um capítulo complexo e multifacetado da história social e cultural do país. Ao longo das décadas em que esse temor permeou a sociedade, desde os casos de rituais supostamente satânicos até as controvérsias relacionadas a práticas culturais como o rock e os jogos de RPG, fica evidente que tais episódios foram impulsionados por uma combinação de fatores, incluindo questões religiosas, mudanças culturais e apropriação midiática.

A análise desse período não apenas ressalta as vulnerabilidades da sociedade diante de narrativas sensacionalistas, mas também destaca a importância de uma abordagem crítica e informada diante de fenômenos sociais que, à primeira vista, podem parecer perturbadores ou desconcertantes, destacando a vulnerabilidade da sociedade diante de informações distorcidas.

É crucial reconhecer os danos causados por acusações infundadas e estigmatização associada a práticas culturais divergentes. Este capítulo da história brasileira ressalta a importância da mídia responsável e da educação para desafiar preconceitos, promover a compreensão intercultural e evitar que o pânico satânico ressurgir em formas similares no futuro. Ao aprender com as lições desse período, a sociedade pode fortalecer sua resiliência contra narrativas sensacionalistas, cultivando um ambiente mais informado e tolerante.

3.2. RPG como arte viva

A hipermodernidade manifesta a sua versatilidade e sua capacidade de interface de várias formas principalmente através da transmidialidade. A proposta de se trabalhar o RPG nas escolas é justamente unir o jogo com as informações tecnológicas, principalmente a internet. Ao usá-lo como uma metodologia, o RPG possibilita que os alunos sejam protagonistas das histórias, mais do que participarem, eles se tornam personagens, parte de história, compondo a narrativa. Dessa forma, há o incentivo à leitura, à escrita, à criatividade, o respeito ao processo de aprendizado dos estudantes e isso tudo auxilia o professor de literatura na condução do ensino.

O prazer literário se amplia com o RPG, atraindo as pessoas para a literatura. A interação entre o jogo com a literatura na escola, permite, como visto aqui anteriormente, que ele se torne uma potencialização dos processos de aprendizagem. Nesse aspecto, tornando-se uma ferramenta pedagógica e didática poderosa que proporciona a participação do aluno desde o ato da leitura até a construção de conhecimento por meio lúdico em dupla face, facilitando a fixação do conteúdo e motivando-o a aprender e a adquirir conhecimento fora das salas de aulas. O estudo deixa de ser uma obrigação e passa a ser uma fonte de prazer.

A tecnologia trouxe não só novas formas de aprender e ensinar, como também uma outra maneira de se entreter e a escola, muitas vezes, não consegue “competir” com isso pela atenção de seus estudantes. Para nativos da cultura digital, o jogo pode ser uma atividade que traz vários recursos tecnológicos como a interatividade, a liberdade de escolha, senso de liderança, além de proporcionar o trabalho em equipe, o que pode ser um fator de interesse para os alunos.

Ao unir o aprendizado com diversão, a escola não só ganha a atenção dos alunos, como também cria um diferencial no mercado da educação que pode abrir

novos caminhos para que outras metodologias e novas formas lúdicas de ensino tenham mais espaço nas salas de aula, dinamizando o ensino da criança e do adolescente ao privilegiar e priorizar a imaginação e criatividade, o que contribui para que eles se sintam mais incluídos na escola, melhorando suas habilidades sociais. Por meio do jogo de interpretação presente nos RPGs, o aluno pode mudar ou mesmo seguir a narrativa, podendo ser o protagonista, entendendo as motivações dele para a sequência de acontecimentos que compõem a história, sendo assim um fator decisivo para que ele busque conhecimento do conteúdo fora do ambiente escolar.

Destacam-se também a interrelação e as fronteiras entre as teorias estéticas, a literatura e os jogos, promovendo um impacto que cresce no universo midiático, criando novas formas de ensino e aprendizado da língua portuguesa. A arte imersiva, essencial no RPG, busca criar condições que favorecem um elemento determinante para a transformação da obra literária. Essa interface transforma-se em processos lúdicos de leitura e escrita textual criativos, o que proporciona um novo tipo de potencialização cognitiva, já que o jogo se torna uma bem-sucedida estratégia didática, o que também constrói uma ponte entre professor e aluno, tornando o relacionamento entre transmissor e receptor de conhecimento ainda mais forte.

Muitas vezes, os alunos veem a literatura como algo “elitizado” de certa forma, considerando que livros são caros e apenas uma parcela da população consegue ter acesso e comprá-los com certa frequência, o que contribui para que eles vejam o ensino da literatura como necessário apenas para realizar atividade e provas em sala de aula. O RPG pode ser um aliado também na hora de promover ao acesso à literatura, modificando tal visão que os alunos têm do conhecimento literário. Trazendo novas possibilidades linguísticas, mostrando que a leitura pode ser algo interessante, o que colabora para a eficácia do ensino de Língua Portuguesa em sala de aula, principalmente no ensino da literatura, construindo um novo interesse para eles.

"De acordo com Vygotsky (1991), o jogo desempenha um papel crucial no desenvolvimento humano. Considerando que a aprendizagem ocorre por meio de interações, o jogo de papéis opera na zona de desenvolvimento proximal do indivíduo, proporcionando condições para a consolidação de conhecimentos e valores durante a prática das habilidades de imaginar situações, representar papéis e seguir as normas de conduta de sua cultura. Por exemplo, em brincadeiras como "mamãe e filhinha", apenas a mamãe tem o poder de impor castigos à filhinha. Dessa forma, no ambiente escolar, o jogo pode ser um catalisador para o desenvolvimento integral dos

alunos. Seguindo a linha de pensamento de Vygotsky, Prado (1991, p. 78) identifica diversos elementos intrínsecos ao caráter lúdico dos jogos, tais como o desejo (entendido como a motivação intrínseca do indivíduo), a afetividade, a situação imaginária e a interação criativa (caracterizada por uma reciprocidade ativa e geradora). Com uma perspectiva semelhante, Almeida (1998, p. 31-32) concebe as atividades lúdicas como integradoras de "uma teoria profunda e uma prática atuante", alinhando-se a objetivos específicos:

[...] além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais passivas, técnicas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras (ALMEIDA, 1998, p.31-32).

Algumas de suas vantagens ao ser aplicado na sala incluem: o engajamento dos alunos, pois o jogo por envolver as pessoas ativamente, o que estimula o interesse e a participação dos estudantes. Ao incluir elementos literários na narrativa do jogo, eles são motivados a explorar e compreender todos os conceitos vistos em sala de aula. Outra vantagem seria o desenvolvimento da criatividade já que é necessário criar personagens, histórias e cenários, fortalecendo sua capacidade de imaginação e de expressão, aspectos intrínsecos na literatura. O RPG também promove interação social entre os alunos porque é necessário diálogo para que possam avançar na história e enfrentar os desafios propostos durante a narrativa. Outrossim, o jogo oferece uma oportunidade única para investigar diferentes gêneros literários de uma maneira literária. Os alunos podem vivenciar fantasia, ficção científica, drama, entre outros, o que possibilita uma compreensão mais profunda e contextualizada presentes em cada gênero.

Ademais, ao interpretar seus personagens, os estudantes podem aprofundar seu conhecimento das características dos personagens e temas envolvidos e essa análise contribui para que eles possam entender melhor o conteúdo, dessa forma, o RPG fornece uma aplicação prática de conceitos literários estudados na sala de aula, fazendo com que eles possam experienciar em primeira mão a narração e o simbolismo por trás do conteúdo. Sendo usado como estratégia didática, o jogo serve também como um estímulo à leitura, uma vez que os alunos podem se interessar mais por textos teóricos para que possam jogar da melhor possível, o que cria uma abordagem mais dinâmica para a leitura e compreensão de obras literárias. Por último, o RPG permite uma nova forma de avaliação contínua e formativa, pois os professores

Comentado [LM14]: Inserir a referência dessa citação

Comentado [VGR15R14]: Não era uma referência, por descuido meu, acrescentei aspas ao final do texto e não era necessária sua utilização.

Comentado [VGR16R14]:

precisam observar a participação e envolvimento dos discentes, suas contribuições para a narrativa e seu entendimento das noções literárias, o que oferece ideias para adaptar o ensino conforme o necessário.

Assim sendo, o RPG como uma ferramenta pedagógica e, mais do que isso, como uma estratégia lúdica para o processo de ensino do aluno, prova ser eficaz e uma forma saudável e divertida de transmitir conhecimento. Além de facilitar a absorção do conteúdo, ainda inspira a criatividade dos alunos, há uma imersão no que está sendo visto em sala de aula. A teoria se transforma em prática e de repente tudo o que o professor falou durante as aulas começa a fazer sentido. Crianças e adolescentes, em sua maioria, tendem a aprender melhor quando a matéria pode ser aplicada em seu cotidiano e o RPG transforma toda o estudo em uma realidade, de certa forma.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo desse trabalho não foi apenas analisar a interface entre a literatura e o role-playing game (RPG) como processo de leitura e produção textual criativas na contemporaneidade, como também reconhecer a potencialidade do RPG como ferramenta didática e pedagógica que pode auxiliar os professores no incentivo à leitura, tornar a literatura mais acessível e divertida, respeitar o processo de aprendizado dos alunos, além de torná-los protagonistas das histórias e fortalecer o

laço entre docente e discente. Como autora do trabalho, embora já estivesse familiarizada com o RPG e o tema em geral, precisei aprofundar meus conhecimentos sobre a área e como aplicar no meu curso e foi a melhor parte de tudo isso. Consegui unir duas das coisas que mais amo: meu hobby e meu trabalho e o resultado dessa combinação não poderia ter sido mais incrível.

Conhecer outras teses e monografias e ver não só o RPG aplicado na literatura em sala de aula, como em outras áreas de conhecimento foi muito gratificante, pois pude ver que essa pesquisa não foi em vão e que o jogo realmente é uma nova metodologia que tem potencial para ser um diferencial na hora de ensinar língua portuguesa para crianças e adolescentes. As análises que fiz durante o processo de escrita desse projeto foram essenciais, não só para os capítulos, como também para entender a mecânica e dinâmica necessária para colocar toda a teoria em prática, contribuindo para que conseguisse ter uma opinião crítica sobre o assunto e para minha vida acadêmica e, principalmente profissional.

Essa monografia também pôde demonstrar que não há a necessidade da escola competir com as novas tecnologias e suas formas de entretenimento, como pode integrá-las. É inegável que somos homens-tela, usamos e dependemos da internet para muitas das coisas que fazemos em nosso cotidiano e por isso, devemos adaptar o ensino. Não há nada de errado em adequar o ensino para os alunos, isso apenas contribui para o processo de aprendizado deles, como também pode ser um meio para que eles pesquisem sobre o assunto estudado em sala fora do ambiente escolar, o que só colabora para uma visão mais crítica sobre o conteúdo, como na melhor compreensão dele, além de que o RPG aplicado nos estudos ajuda os estudantes a melhorarem suas habilidades sociais, coopera para que eles saiam a trabalhar em equipe, desenvolverem empatia e senso de liderança. Em suma, o RPG é uma tendência educacional promissora que merece atenção e uma exploração mais aprofundada.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, L. et al. **Ensino On-Line, jogos eletrônicos e RPG: Construindo novas lógicas.** [s.l.] [s.d.]. Disponível em: <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/ead/artigo.pdf>>. Acesso em: 7 mar. 2023.

BARBOS A, A.; ROCHA, J. **Reflexões acerca do roleplaying game (RPG) na educação.** Multidebates, v. 4, n. 2, p. 114-124, 2020. Disponível em:

Comentado [LM17]: Retire o interlink de todas as referências

<<https://revista.faculdadeitop.edu.br/index.php/revista/article/download/244/195>>. Acesso em: 7 mar, 2023.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio D'Agua, 1991.
Os sistemas dos objetos. São Paulo: Perspectiva, 2004.

BITTENCOURT, J.; GIRAFFA, L. **Role-Playing Games, Educação e Jogos Computadorizados na Cibercultura Role-Playing Games, Education, and Computer Games in the Cyberculture**. [s.1] [s.d.]. Disponível em: <<https://www.cin.ufpe.br/~jrpn/arquivos/5%ba%20Periodo/Metodologia/Listas/Flavia/historiapaper03.pdf>>. Acesso em: 7 mar. 2023

Comentado [LM18]: Justificar texto

BRASIL, J. R. P.; EVANGELISTA, J. DE L. **O ensino e suas expressões: tecnologias, direitos humanos, artes e interdisciplinaridade**. Disponível em <<https://books.google.com.br/books?hl=ptBR&lr=&id=D2gJEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA208&dq=rpg+na+educa%C3%A7%C3%A3o&ots=SEeIZMxJeQ&sig=eFI2auFIMYRgny8TyWaWCbwqItw#v=onepage&q=rpg%20na%20educa%C3%A7%C3%A3o&f=false>>. Acesso em: 7 mar. 2023.

CARNEIRO VASQUES, R. **As potencialidades do RPG na educação escolar**. [s.1] , [s.d.]. Disponível em: <http://www.fclar.unesp.br/agenda-pos/educacao_escolar/1457.pdf>. Acesso em: 7 mar. 2023.

GONÇALVES, Marco Antonio. CHARLES, SÉBASTIEN. **Cartas sobre a hipermodernidade ou o hipermoderno explicado às crianças**. SÃO PAULO: BARCAROLLA, 2009. CONJECTURA: FILOSOFIA E EDUCAÇÃO, Caxias do Sul, v. 16, n. 3, p. 166-172, 24 de out. 2011. Disponível em: <<http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conjectura/article/view/1270>>. Acesso em: 6 mar 2023.

GONÇALVES, Luiz Alberto Rodrigues, CAPANEMA, Leticia Xavier de Lemos, SOUZA de Vinícius Guedes Pereira. **Nostalgia e Pânico Satânico em Stranger Things**. Disponível em:

<<https://sistemas.intercom.org.br/pdf/submissao/regional/9/04052023152056642dbc08d9e75.pdf>>. Acesso em: 19 nov. 2023

PEREIRA, Priscilla Emanuelle Formiga. **RPG e História: O Descobrimento do Brasil.** Disponível em:

<<https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/tede/5960/1/arquivototal.pdf>>.

Acesso em: 04 nov. 202

LEPOVETSKY, Gilles. **A estetização do mundo: Viver na era do capitalismo artista** / Gilles Lipovetsky, Jean Serroy; tradução Eduardo Brandão. 1a ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

RAQUEL, A.; MARGARIDA, L. **O Uso de Jogos Educacionais do Tipo RPG na Educação.** Disponível em:

<https://www.researchgate.net/publication/333278268_O_Uso_de_Jogos_Educacionais_do_Tipo_RPG_na_Educacao>. Acesso em: 7 mar. 2023.

SOUZA de, Fillip Hamuraby Floriano. **Literatura e RPG: experimentos via FVNEXA.** Disponível em:

<https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/28898/1/FILLIP%20HAMURABY%20FLORIANO%20DE%20SOUZA_SOUZA%2C%20Fillip%20282023%29%20Literatura%20e%20RPG%20experimentos%20via%20FVneXA.pdf>. Acesso em 14 nov. 2023

ZAMARIAM, Franciela. **Literatura em jogo: Ensino de literatura por meio de RPG.** Disponível em:

<<https://pdf.blucher.com.br/educationproceedings/clafpl2016/025.pdf>>. Acesso em 14 nov. 2023