

O uso do RPG como um exercício de sociabilidade e criatividade

Iago Gonçalves de Meira¹, Taynara Cerigueli Dutra¹

¹Instituto Federal do Paraná (IFPR) – Campus Paranavaí

iagomeiraifpr@gmail.com, taynara.dutra@ifpr.edu.br

O *Role-Playing Game* (RPG), mais popularmente conhecido como RPG de Mesa, é um gênero de jogos narrativos para múltiplos jogadores. Um desses jogadores assume o papel de narrador – também conhecido como mestre no contexto do RPG [Ourique e Gomes 2022] – e conta sua história jogando com personagens secundários ou terciários junto aos seus colegas jogadores, que contribuem assumindo o papel dos protagonistas e tomando suas próprias escolhas de acordo com os desfechos que a história toma.

Este artigo tem como objetivo apresentar uma análise sobre o exercício de sociabilidade e de criatividade presentes no ambiente dos RPGs. Essa análise é baseada em uma pesquisa bibliográfica feita no *Google Acadêmico*, buscando por artigos que estivessem relacionados aos temas de estudo e o critério definido para a seleção dos materiais foi a abordagem de no mínimo um dos seguintes assuntos: criatividade ou sociabilidade e/ou RPG de Mesa. A partir dos textos encontrados, foi possível realizar uma análise e refletir sobre como esse gênero de jogos pode ser útil para o desenvolvimento dessas habilidades entre seus jogadores.

O primeiro RPG de Mesa da história foi o *Dungeons and Dragons* (D&D), produzido por Gary Gygax e Dave Arneson e publicado nos Estados Unidos no ano de 1974 [Ourique e Gomes 2022; Silva, Scarpa e Oliveira 2020]. O D&D foi inspirado nos jogos de tabuleiro de estratégia, principalmente o famoso *War* publicado em 1957, e nas obras literárias de J. R. R. Tolkien, famoso por escrever *O Hobbit* e *Senhor dos Anéis*. Após a popularização do D&D nos EUA, o jogo passou a ser comercializado em outros países, e a partir dessa popularidade, as características distintas desse jogo, como a interpretação de personagens, inspiraram vários outros títulos como *Call of Cthulhu* (1981) e o título brasileiro *O Desafio dos Bandeirantes* (1992).

Outro elemento importante para um RPG é a documentação envolvendo o contexto da narrativa; tal contexto consiste tanto nos sistemas de regras do jogo quanto nos elementos narrativos que justificam essas regras ou que apenas existem para enriquecer a narrativa. Em sua dissertação, [Vasques 2008] comenta sobre os três livros de regras de D&D, que apresentam tanto as regras do jogo como as raças, as religiões, as regiões, e o contexto histórico do jogo. Ainda sobre a documentação de um RPG:

Juntamente com os detalhes da ambientação, um livro de RPG apresenta um sistema de regras que define a criação de personagens dentro do universo ficcional escolhido, delimita suas características e determina os resultados de suas ações, a quantidade de dano causado por uma queda ou um soco, por exemplo. Essas informações devem ser coerentes para formarem um sistema de regras [...] Não importa se a ambientação

aproxima-se o quanto possível da realidade, ou oferece um cenário totalmente fantástico, o importante é que os dados sejam verossímeis, que se criem possibilidades condizentes com este universo ficcional [Vasques 2008 p. 13].

A construção da narrativa realizada durante uma partida de RPG, também conhecida como campanha, é limitada apenas pelas regras e pelo contexto do jogo. A partir disso, cabe ao narrador e aos outros jogadores fazerem a leitura do material em que a história se baseia, seja esse material criação de terceiros ou do próprio narrador. As informações documentadas servem para diferentes propósitos dependendo de quem as lê; o narrador utiliza para selecionar os elementos para contar sua história e elaborar seus desafios, enquanto os jogadores precisam para criar personagens que possam se adaptar a esses desafios.

[Magalhães 2019 *apud* Silva, Scarpa e Oliveira 2020] aponta doze benefícios que são desenvolvidos com a prática do RPG: imaginação, criatividade e inovação; planejamento e estruturação de ideias; capacidade de adaptação e improviso; liderança; trabalho em equipe, cooperação e equipe multidisciplinar; trabalho sob pressão, argumentação e resolução de problemas; compreensão de quando as regras podem ser quebradas; meritocracia; socialização; empatia; foco; leitura, busca por conhecimento, novas culturas e aprendizado de línguas. Dentre esses benefícios, o primeiro é o que devemos discutir, pois é a partir dele que se dá todo o processo criativo por parte do narrador e dos jogadores.

Os processos criativos que deram origem a D&D, *Call of Cthulhu* e *O Desafio dos Bandeirantes* foram todos fundamentados em elementos culturais que inspiraram seus criadores juntamente à inteligência para transformar os elementos importantes de suas respectivas mitologias em sistemas de regras que buscam a imersão dos jogadores. Para exemplificar, *Call of Cthulhu* é um RPG baseado nas histórias de H. P. Lovecraft, que são famosas por suas criaturas mitológicas assustadoras e surreais, e o jogo adaptou esse aspecto de terror em uma sistema de sanidade [Vasques 2008], o que causa no jogador uma preocupação não apenas com a saúde física de seu personagem, mas com a mental. Já *O Desafio dos Bandeirantes* é baseado em uma mescla de período medieval com o folclore brasileiro, introduzindo um mundo fantasioso com seres mitológicos inspirados nas três matrizes culturais do Brasil: a indígena, a africana e a portuguesa [Vasques 2008].

Apesar do esforço individual ser necessário, a formação da narrativa de uma campanha é coletiva. [Ourique e Gomes 2022] fazem uma distinção entre os termos *narrador* e *mestre*; o narrador elabora sua história e transmite as informações, mas isso ocorre por um esforço individual, enquanto o mestre a elabora junto aos seus colegas jogadores. Essa interação é um tipo de socialização, que é um conceito sociológico com diversas interpretações, sendo que a maioria deles considera a interação como um meio para atingir uma finalidade [França 2018]. Entre as diversas interpretações sobre a socialização está a chamada sociabilidade, que também não é um conceito unânime na sociologia, mas existem duas interpretações sobre ela que podem ser discutidas no contexto de uma campanha de um RPG.

A primeira interpretação caracteriza a sociabilidade como a socialização em sua forma lúdica; em que a interação não é um meio para uma finalidade, pois não se busca por uma [Simmel 1981 *apud* França 2018]. Já a segunda interpretação trata a própria interação como a finalidade de socializar, ou seja, fazer parte do grupo social e praticar

suas atividades [Maffesoli 1984 *apud* França 2018]. Desse modo, entende-se que ambas as interpretações se encaixam ao ambiente dos RPGs, pois esses não são jogos com conceito claro de vitória, e o que faz serem divertidos é que

[...] utilizam o conhecimento, a inteligência e a imaginação, para, de modo cooperativo, os participantes busquem alternativas que permitam guiá-los as melhores tomadas de decisão para as situações que a aventura propõe. É um exercício de diálogo, de decisão em grupo e consenso [Silva, Scarpa e Oliveira 2020 p. 19].

Essa interação aliada ao interesse de superar os desafios não apenas torna a história intrigante e única, mas promove o desenvolvimento de habilidades úteis tanto no círculo social do RPG quanto fora dele. [Silva, Scarpa e Oliveira 2020] fizeram um experimento com vinte voluntários que trabalhavam em uma empresa e os dividiram em setores com cinco pessoas. O intuito era compreender se essas pessoas lidariam bem com o trabalho em equipe em um ambiente de trabalho imaginado para a narrativa do RPG. Para isso, utilizou-se os doze benefícios descritos por [Magalhães 2019 *apud* Silva, Scarpa e Oliveira 2020] como parâmetros e atribuíram relatórios qualitativos para cada um. Ao final, foi realizada uma pesquisa junto aos voluntários e os resultados foram positivos tanto na avaliação quanto nos relatórios da pesquisa. Todos os voluntários avaliaram a experiência como “boa” ou “ótima”, disseram que fariam um treinamento semelhante e que indicariam aos colegas da empresa. Em números, 85% dos voluntários acreditam que o método é aplicável em outras áreas, enquanto 15% têm dúvidas sobre a aplicabilidade em certas situações; ninguém avaliou a experiência como inaplicável.

Com isso, pode-se concluir que, além de *hobbies*, os RPGs podem ser uma forma de desenvolver habilidades importantes no cotidiano, como a criatividade e a sociabilidade. Ambas possibilitam auxiliar na resolução de problemas, na estruturação do pensamento, enquanto fortalece laços com outros indivíduos de mesmo convívio social.

Referências

- França, V. R. V. (2018). Sociabilidade: implicações do conceito no estudo da comunicação. *Produção de sentidos e tecnologia: estudos contemporâneos em comunicação*. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/39856/1/veraSociabilidadeImplicacoes.pdf>. Acesso em: 05/10/2022.
- Ourique, J. L. P. and Gomes, J. K. S. (2022). Mestre do rpg: do reflexo do narrador ao prisma da narrativa. *Literatura e Autoritarismo*, (26). Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/LA/article/view/70235>. Acesso em: 29/10/2022.
- Silva, L. S., Scarpa, L. A. M., and Oliveira, J. L. (2020). Capítulo 1 teoria dos jogos: o uso do rpg de mesa como ferramenta para o desenvolvimento profissional. *GESTÃO COMERCIAL NO MUNDO CONTEMPORÂNEO: coletânea de estudos Fatec Santana de Parnaíba-2020*, pages 13–33.
- Vasques, R. C. (2008). As potencialidades do rpg (role playing game) na educação escolar. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/90316?show=full>. Acesso em: 02/10/2022.