

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
ARTES CÊNICAS - LICENCIATURA

Gabriel Rodrigues da Silva
Sob orientação da professora Ângela Barcellos Coelho Café

TEATRO DE PAPEL E CANETA
O RPG como Estratégia Pedagógica no Ensino de Artes Cênicas

BRASÍLIA, DF
2025

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
ARTES CÊNICAS - LICENCIATURA

Gabriel Rodrigues da Silva
Sob orientação da professora Ângela Barcellos Coelho Café

TEATRO DE PAPEL E CANETA
O RPG como Estratégia Pedagógica no Ensino de Artes Cênicas

Trabalho de Conclusão de Curso para obtenção
do título de Licenciado no curso de Artes
Cênicas - Licenciatura Diurna da Universidade
de Brasília (UnB)
Orientação: Prof^ª Ângela Barcellos Coelho
Café

BRASÍLIA, DF
2025

GABRIEL RODRIGUES DA SILVA

TEATRO DE PAPEL E CANETA

O RPG como Estratégia Pedagógica no Ensino de Artes Cênicas

Trabalho de Conclusão de Curso para obtenção
do título de Licenciado no curso de Artes
Cênicas - Licenciatura Diurna da Universidade
de Brasília (UnB)

Orientação: Prof^ª Ângela Barcellos Coelho
Café

Aprovado em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Orientadora Profa. Dra. Ângela Barcellos Coelho Café

Doutora em Artes pelo Instituto de Artes – Universidade de Brasília (UnB)

Professora no Instituto de Artes – UnB

Profa. Dra. Fabiana Marroni Della Giustina

Doutora em Arte Contemporânea pela Universidade de Brasília (UnB)

Professora no Departamento de Artes Cênicas – UnB

Profa. Dra. Luciana da Costa Dias

Doutora em Filosofia pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ)

Professora Associada no Instituto de Artes – UnB

Dedico este trabalho:

Aos meus pais, que mesmo sem entender muito esse mundo do jogo, me deixaram jogar e sempre incentivaram meus estudos;

Ao meu estimado amigo Allan, que por vários anos me auxiliou, encorajou e impulsionou neste caminho;

Aos grandes camaradas da Universidade, que participaram de tão bom-grado deste primeiro marco da minha pesquisa;

Sobretudo, ao meu querido avô Adilson e à minha querida tia Lucimar, que sempre me inspiraram a alçar voos ambiciosos e conquistar o meu lugar ao sol.

[...] O espectador não delega poderes ao personagem para que atue nem para que pense em seu lugar: ao contrário, ele mesmo assume um papel protagônico, transforma a ação dramática inicialmente proposta, ensaia soluções possíveis, debate projetos modificadores: em resumo, o espectador ensaia, preparando-se para a ação real. [...] Não importa que seja fictícia: importa que é uma ação.

Augusto Boal

RESUMO

Este trabalho busca investigar as conexões entre os jogos de interpretação de papéis (RPGs, conhecidos como *Role-Playing Games*) e o ensino de teatro, com foco em sua aplicação na escola básica e em outros contextos educativos. Propõe-se aqui o uso do RPG como metodologia para o ensino teatral, explorando como suas dinâmicas podem atender às demandas pedagógicas e incentivar práticas criativas de montagem somadas à construção de personagens e narrativas em educação. A abordagem metodológica da presente pesquisa foi qualitativa, sendo desenvolvida em três etapas: duas realizadas no âmbito do PIBIC (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica), que permitiram a aplicação de experiências e a coleta de resultados ao longo de três anos seguidos somadas à terceira etapa, centrada na análise e reflexão dos dados obtidos sob a ótica do ensino de Teatro, culminando na produção deste trabalho. As investigações sugerem que adaptar o RPG para uma experiência performática pode promover uma aprendizagem teatral mais dinâmica, colaborativa e criativa, explorando novas práticas pedagógicas aplicáveis a diferentes níveis de ensino.

Palavras-Chave: RPG, jogo, ensino de teatro

ABSTRACT

This study aims to investigate the connections between role-playing games (RPGs) and theater education, focusing on their application in basic education and other educational contexts. It proposes the use of RPGs as a methodology for theater teaching, exploring how their dynamics can meet pedagogical demands and encourage creative staging, character and narrative construction practices. The methodological approach of this research was qualitative, developed in three stages: two conducted within the scope of PIBIC (Institutional Program of Scientific Initiation Scholarships), which allowed for the implementation of experiences and data collection over three consecutive years, combined with the third stage, centered on analyzing and reflecting on the data obtained from the perspective of theater education, culminating in the production of this work. The investigations suggest that adapting RPGs into performative experiences can promote a more dynamic, collaborative, and creative approach to theatrical learning, exploring new pedagogical practices applicable to various levels of education.

Keywords: *RPG, game, theater education*

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
1. UMA BREVE EVOLUÇÃO DO RPG	11
1.1. O Que É O RPG?	11
1.2. As Origens Do RPG	13
1.3. A Expansão Do RPG No Brasil E No Mundo	18
1.4. Do Tabuleiro Para Fora	22
1.5. RPG E Educação	23
2. CENÁRIO DE JOGO, AÇÃO CÊNICA	25
2.1. Os Primeiros Passos	25
2.1.1. Dungeons & Dragons	26
2.1.2. Vampiro: A Máscara	28
2.1.3. O Chamado de Cthulhu	29
2.2. Etapa A	30
2.3. Etapa B e Resultados	33
3. DO JOGO À PERFORMANCE	36
3.1. Outras Aplicações	36
3.1.1. Terra de Og	36
3.1.2. O Jogo dos Espíritos	40
3.1.3. Aparição: O Oblívio	44
CONSIDERAÇÕES FINAIS	48
BIBLIOGRAFIA	50
REFERÊNCIAS IMAGÉTICAS	52

INTRODUÇÃO

Eu tinha em torno de 13 anos quando o RPG (*Role-Playing Game*) começou a fazer parte da minha vida, graças a um primo que eu costumava visitar. Ele possuía livros e miniaturas que despertaram minha curiosidade, quando eu podia me esgueirava em sua biblioteca para vasculhá-los enquanto ele saía para trabalhar. Embora meus pais tivessem receios sobre a prática devido a questões religiosas, fui me envolvendo cada vez mais, de forma gradual, nesse mundo. Sendo mais tímido na época, busquei maneiras de jogar sozinho, seja através de livros de narrativa solo ou criando minhas próprias histórias que poderiam se transformar em jogos. Foi assim que comecei a explorar as possibilidades do jogo de maneira solitária até que, através da *internet*, pude conhecer um grupo de amigos com os quais compartilhei essa paixão.

Ao longo dos anos, esse grupo tornou-se uma parte essencial da minha jornada no RPG. Rapidamente, assumi o papel de principal mestre de jogo do grupo, guiando meus amigos (e, eventualmente, sendo também guiado) em aventuras e desafiando nossa imaginação coletiva. Por 7 anos consecutivos explorei diferentes sistemas de RPG criando e interpretando personagens, testando narrativas e aprendendo de maneira prática e intuitiva sobre o improviso e a arte de contar histórias. Essa experiência foi fundamental para o desenvolvimento das minhas habilidades criativas, algo que mais tarde refletiria no meu interesse pelas Artes Cênicas.

Foi o RPG, na verdade, o principal responsável por me motivar inicialmente a querer me tornar dublador. Ao perceber que, para ser um bom dublador, era necessário antes ser um bom ator, decidi ingressar no curso de Artes Cênicas da UnB. Durante minha trajetória acadêmica, comecei a me interessar pela vertente pedagógica do teatro. Mesmo sem ter um curso formal predecessor em teatro percebi que, intuitivamente, eu conseguia entender muitos aspectos técnicos e criativos da cena. Foi esse entendimento, somado à minha experiência com o RPG, que me levou a refletir sobre como o jogo poderia ser uma ferramenta eficaz no ensino de teatro.

Ao longo dos anos, minha pesquisa se concentrou cada vez mais no uso do jogo como metodologia pedagógica, especialmente no campo das Artes Cênicas. Minha jornada com o RPG e o teatro me motivou a investigar suas intersecções e as maneiras de como essa prática lúdica pode transformar o ensino de Artes Cênicas, tanto no ambiente escolar quanto fora dele, abrindo novos horizontes educacionais.

Busca-se aqui explorar como o *Role-Playing Game* (RPG) pode ser aplicado ao ensino de teatro, buscando a promoção do desenvolvimento de habilidades como improviso, construção de personagem e trabalho em grupo ao mesmo tempo em que incentiva a colaboração, a criatividade e o protagonismo estudantil. Dessa forma, a principal questão aqui debatida é: *de que maneira o RPG pode contribuir para a formação teatral e para a ampliação das práticas pedagógicas no ensino de Artes Cênicas?*

Embora o trabalho coloque o RPG à serviço do ensino de teatro, em qualquer esfera, a formação em licenciatura demanda uma necessidade de um olhar específico, cujas referências vão se adaptar a cada contexto e objetivo. Assim, aponto um olhar especial e mais cuidadoso para as escolas de ensino regular, onde muitas vezes o desconhecimento e preconceitos geram falta de interesse sobre a aprendizagem do teatro, quase sempre tratando as artes como disciplinas de menor importância, além da falta e frequente precariedade de materiais e equipamentos à disposição do docente.

O RPG pode se tornar uma dinâmica inovadora e cativante para o uso em aula, pois oferece uma alternativa envolvente ao ensino tradicional. O jogo coloca o aluno no centro da ação, tornando-o protagonista da própria aprendizagem. Essa abordagem desperta o interesse e a motivação, especialmente em alunos que possam ter dificuldades com métodos mais expositivos. Além disso, o RPG não exige recursos caros ou complexos, favorecendo sua adaptabilidade a diferentes contextos.

Com materiais simples como dados, papel, lápis e a imaginação, é possível criar mundos e personagens, proporcionando uma experiência rica e imersiva. Essa acessibilidade torna o RPG uma ferramenta democrática, capaz de engajar todos os alunos, independentemente de suas condições socioeconômicas. Ao incorporar o RPG nas práticas pedagógicas, o professor pode transformar a sala de aula em um espaço de criação, colaboração e descoberta, onde o aprendizado se torna uma aventura compartilhada.

Essa dinâmica não apenas estimula o engajamento e a motivação, como também desenvolve habilidades essenciais como a criatividade, o pensamento crítico, a resolução de problemas, senso de companheirismo, relações profundas e a comunicação interpessoal. No jogo, os alunos deixam de ser apenas espectadores para se tornarem atores principais (semelhantes aos *espect-atores* de Boal) de sua jornada educacional, o que contribui para uma aprendizagem mais significativa e duradoura.

O RPG, enquanto forma de narrativa interativa, apresenta um grande potencial pedagógico, unindo expressão artística e trabalho coletivo em um ambiente criativo e imersivo. Adaptado para o ensino de teatro, pode atender tanto às necessidades de iniciação

artística quanto de formação técnica, oferecendo uma abordagem dinâmica e envolvente que beneficia educadores e estudantes ao mesmo tempo em que promove um ambiente fértil para ações performáticas espontâneas.

A pesquisa foi desenvolvida em três etapas distintas. As duas primeiras ocorreram no contexto do PIBIC (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica), onde foram realizadas experimentações práticas e coleta de dados com diferentes grupos de estudantes. Esses experimentos permitiram analisar como as dinâmicas do RPG influenciam o aprendizado teatral em diferentes contextos. A terceira etapa consistiu na sistematização e reflexão sobre os resultados obtidos, culminando na redação deste trabalho. A metodologia adotada é qualitativa, baseando-se em observações, entrevistas com participantes e análise bibliográfica.

As entrevistas e enquetes foram analisadas qualitativamente, buscando a confirmação da hipótese de que, ao adaptar o RPG para experiências teatrais, é possível tornar o ensino mais criativo, dinâmico e colaborativo. Acredita-se que essa proposta pode atender a diferentes níveis de ensino e contextos educativos (tanto para a escola básica quanto para fora dela), ampliando as possibilidades pedagógicas no campo das Artes Cênicas. Com isso, o trabalho busca consolidar o RPG como uma ferramenta valiosa para a formação artística, fortalecendo o aprendizado e o engajamento dos estudantes.

O trabalho está organizado em três capítulos principais: o primeiro capítulo apresenta os fundamentos teóricos do RPG, abordando sua origem e potencial como ferramenta pedagógica no ensino de teatro. O segundo, por sua vez, descreve os cenários estudados e os experimentos realizados em oficinas práticas, detalhando as metodologias empregadas na primeira pesquisa do PIBIC. No terceiro, analisa-se a relação entre o RPG e a performance teatral desenvolvidas no segundo PIBIC, discutindo as implicações pedagógicas observadas durante a pesquisa. As considerações finais oferecem uma síntese das descobertas realizadas e sugerem direções para futuras pesquisas e aplicações do RPG no ensino de Artes Cênicas.

1. UMA BREVE EVOLUÇÃO DO RPG

1.1. O Que É O RPG?

Ao longo das últimas décadas, o *Role-Playing Game* (RPG), traduzido normalmente como “jogo de interpretação de papéis”, emergiu como um fenômeno cultural mundializado, oferecendo uma plataforma única de interação social e desenvolvimento criativo. É um jogo centrado ao redor da *narração*, da *estratégia* e da *representação* em que os jogadores dão vida a seus personagens em um universo muitas vezes criado por um outro jogador, chamado de “*mestre de jogo*”. Normalmente é composto por fichas de personagem e dados variados para a definição das ações dos personagens, que costumam depender do fator sorte para serem bem-sucedidas ou não. Pode possuir diversos cenários, que vão de universos de ficção científica e urbana à fantasia medieval e ao terror. As normas, materiais e especificidades variam de jogo para jogo, sendo normalmente escritas em um livro de regras chamado de “sistema”. As sessões de jogo são comumente referidas como “mesas” e várias sessões interligadas são denominadas “campanhas” (SALES, 2011).

O tema central aqui trabalhado é, antes de tudo, um jogo. A capacidade de criar jogos e de jogar é uma parte intrínseca ao ser humano e vários estudiosos diferentes já balizaram sua conceitualização, como Caillois (1958). Seguiremos aqui, todavia, com a definição de Huizinga (2000), que estabelece:

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes. (HUIZINGA, 2000, p. 13–14)

O conceito de jogo apresentado por Huizinga (2000) encontra forte ressonância nos objetivos educacionais, especialmente no que diz respeito à socialização. A prática do jogo, ao formar grupos, promove o trabalho colaborativo e incentiva os estudantes a se engajarem em atividades de forma coletiva e organizada. Esse processo de interação entre pares é essencial para o desenvolvimento das habilidades de convivência e respeito mútuo, uma vez

que cada participante precisa compreender seu papel e o dos outros dentro do grupo. Além disso, o jogo, ao estabelecer limites de espaço e tempo, ensina aos estudantes a importância da organização e da disciplina, valores fundamentais para o ambiente escolar. Além disso, o caráter "não-sério" do jogo oferece um espaço seguro para os alunos explorarem novas formas de expressão e aprendizagem, sem medo de julgamento ou erro, ampliando suas capacidades criativas e comunicativas dentro dos limites pedagógicos.

A função do jogo, nas formas mais elevadas que aqui nos interessam, pode de maneira geral ser definida pelos dois aspectos fundamentais que nele encontramos: uma luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa. Estas duas funções podem também por vezes confundir-se, de tal modo que o jogo passe a "representar" uma luta, ou, então, se torne uma luta para melhor representação de alguma coisa. (HUIZINGA, 2000, p. 13–14)

Essa definição também será complementada por Café (2005), quando diz:

Costumamos compreender o jogo como recreação, como desfrute que rompe com a seriedade e dureza da vida, em suas ocupações diárias. Lida com a espontaneidade, exige flexibilidade e cria uma atmosfera própria, que só acontece no interior do jogo, quando está sendo jogado, por sua capacidade de transportar o jogador para o campo do imaginário. (CAFÉ, 2005, p.20)

O RPG, além de possuir todas as características anteriormente citadas, contribui fortemente para o contexto educacional, como analisaremos mais à frente. Criado oficialmente na década de 1970, logo transcendeu seu papel inicial como entretenimento de nicho para se tornar um meio de expressão e aprendizado. Ao combinar elementos narrativos, colaboração entre jogadores e a imersão em universos criados pelos participantes, despertou interesse não apenas entre os amantes da fantasia mas também no campo pedagógico, onde suas possibilidades de uso em sala de aula continuam a ser exploradas. É essencial, portanto, compreender as raízes do RPG e seu desenvolvimento ao longo dos anos, buscando melhor avaliar seu potencial como ferramenta para o ensino de teatro.

É necessário explicitar aqui que, embora neste trabalho o uso de fontes seja demasiadamente estadunidense e europeu, faz-se até o presente momento uma carência de textos e pesquisas brasileiras acerca do tema. Segundo Lopes da Silva, Souza e Uvinha (2023) o desenvolvimento de pesquisas referentes ao RPG tem evoluído no Brasil, sendo de pelo menos uma pesquisa ao ano entre 2002 e 2019. Todavia, o processo ainda é lento, de forma que ainda não é tão disseminado no meio acadêmico quando se analisa o contexto geral nacional. Muitas pesquisas ainda precisam avançar sobre o tema, nas mais diversas áreas

possíveis.

1.2. As Origens Do RPG

Compartilhar histórias é um ato fundamental do ser humano, e sempre o foi. Utilizamos as histórias como forma de compreender, significar e experienciar o mundo. Contos ancestrais como o *Ragnarok*, os épicos de *Gilgamesh* e *Mwindo*, *Beowulf*, a *Titanomaquia*, o mito de como Osíris virou o faraó do submundo, o mito asteca dos cinco sois, os *Aedos* e os *Griots*, as fábulas de Esopo, as histórias da cultura popular brasileira com suas raízes étnicas extremamente diversificadas (com foco especial para as culturas originárias e africanas) e tantos mais que datam de períodos muito mais antigos e remotos foram utilizados para ensinar valores e conhecimentos culturais de geração em geração, com raízes que anteriorizam a própria escrita (OTTONI; PAZOS, 2020). Essa atividade cultural e artística foi se aperfeiçoando e se moldando ao longo dos milênios e influenciou o RPG que é, por essência, um jogo de contar histórias de forma coletiva.

A prática do RPG também incorpora o ato do improviso através de métodos que são, essencialmente, jogos teatrais e jogos dramáticos. Jogos de improviso são parte do teatro desde no mínimo o século XV, como podemos ver, por exemplo, na *Commedia Dell'arte* (CIDADE DAS ARTES, 2014). Todavia, se analisarmos questões como a oralidade presente na contação de histórias e como isso se relaciona com os primórdios da humanidade, podemos ver a presença desse tipo de jogo até mesmo no paleolítico. Essa prática busca novos caminhos e ramificações até os dias de hoje no Brasil e no mundo, com companhias de teatro como a Cia. Barbixas de Humor, que atua desde 2004 apresentando espetáculos focados em mostras de improviso e comédia. Também podemos pensar em Augusto Boal com seu Teatro do Oprimido, que utiliza o improviso como técnica teatral para trabalhar com o teatro político, envolvendo a plateia (o *espect-ator*) numa espécie de jogo interativo.

Quando, pois, essas formas diferentes de fazer artístico se uniram aos jogos de tabuleiro e deram origem ao RPG com suas fichas, dados e sistemas? As fontes apontam majoritariamente para uma interseção com os chamados jogos de guerra ("*wargames*"), que formaram a sua fundação principal. Jogos de guerra são, basicamente, jogos que simulam conflitos e batalhas, sendo extremamente antigos:

Qual surgiu primeiro, a guerra ou os jogos de guerra? Dada a natureza letal da guerra real e a tendência do homem para a autopreservação, é bem

possível que alguma forma de jogo de guerra tenha ocorrido antes da primeira guerra organizada. Seja como for, os jogos de guerra existem há muito tempo. (DUNNIGAN, 1992, p. 140, tradução pessoal)

Esse ponto é reforçado por Ortega (*apud* CAFÉ, 2005, p. 57), quando nos fala que desde o período pré-histórico humano possuímos registros de arcos. Não sabemos qual foi criado primeiro: se para a caça ou para a música. Independente disso, evidencia-se que arte, lazer e guerra sem dúvidas já faziam parte do cotidiano e imaginário ancestral.

[...] O xadrez é um dos jogos de guerra mais antigos que ainda sobrevivem. Jogos semelhantes ao xadrez remontam a milhares de anos. O xadrez também é um dos jogos de guerra mais precisos para o período que ele abrange (o período pré-pólvora). O xadrez é um jogo altamente estilizado. Ele é sempre montado da mesma maneira, as peças e o tabuleiro são todos iguais. O tabuleiro é bastante simples. Cada uma das peças tem capacidades e posições iniciais claramente definidas, muito parecidas com os soldados na guerra antiga. (DUNNIGAN, 1992, p. 140, tradução pessoal)

O fascínio pela idealização de batalhas e guerras (apesar de sua aversão pela cruel realidade que elas trazem) remonta aos períodos mais distantes da humanidade. Jogos como *go*, xadrez e *hnefatafl* podem voltar a nada menos do que 4000 anos de idade, sendo *go* considerado o jogo de tabuleiro mais antigo da história que ainda é atualmente jogado. (AMERICAN GO ASSOCIATION, 2018; CHINA INTERNET INFORMATION CENTER, 2005; FAIRBAIRN, 1995).

Figura 1 - Jogo de Go

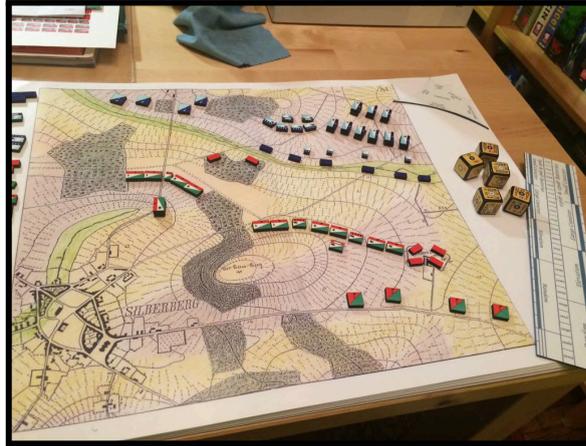


Fonte: Wikimedia Commons, 2007

Todavia, a versão mais moderna dos jogos de tabuleiro deste gênero tem seu início em outro momento: em 1780, o professor alemão Johann Christian Ludwig Hellwig criou um dos

primeiros jogos de guerra baseados no xadrez, adicionando elementos como unidades militares contemporâneas, terrenos variados e mapas personalizados. Apresentado à nobreza prussiana como treinamento estratégico, o jogo inspirou outras criações semelhantes na época, destacando-se o *Kriegspiel*, que aprimorou a simulação de batalhas com estatísticas detalhadas de unidades e mapas topográficos realistas (BOTELHO, 2022).

Figura 2 - Réplica do *Kriegspiel*



Fonte: Wikimedia Commons, 2016

O *Kriegspiel* foi uma inovação para seu tempo e logo solidificou todo um gênero de jogos. Essa evolução continuou durante quase dois séculos, saindo da Europa e eventualmente chegando aos Estados Unidos. Nos anos 1970, é criado e publicado por Jeff Perren e Gary Gygax a primeira versão de *Chainmail*.

Figura 3 - Batalha de *Chainmail*



Fonte: Wikimedia Commons, 2012

O jogo seguia a forma de controle de unidades e batalhas propostas por *wargames* predecessores (com tabelas, movimentações, ataques específicos de tropas, etc.), com o

diferencial de ter seu foco em batalhas históricas medievais. Inspirados por trabalhos de escritores de fantasia como J. R. R. Tolkien (escritor da trilogia *O Senhor dos Aneis*) e Robert E. Howard (criador do personagem *Conan*, o bárbaro), foi lançada uma expansão para o jogo:

Gygax e Perren adicionaram um "Suplemento de Fantasia" de quinze páginas ao *Chainmail* em 1971, publicado pela *Guidon Games*. Ele incluiu justas, combates individuais e, acima de tudo, criaturas fantásticas. O Suplemento de Fantasia do *Chainmail* introduziu muitos conceitos de fantasia duradouros, incluindo elementais, dragões de diferentes cores e os agora arquetípicos feitiços de bola de fogo, raio e polimorfia. Esses feitiços correspondiam ao poder da artilharia; bolas de fogo infligiam o dano de catapultas e raios eram equivalentes a canhões. As criaturas eram divididas por alinhamento entre lei e caos, baseando-se no alinhamento semelhante de filosofias na série *Etric* de Moorcock. Cada uma das criaturas fantásticas era tratada como um tipo de tropa. *Hobbits* eram tratados como soldados leves e elfos como soldados pesados. Heróis individuais eram tão poderosos quanto quatro soldados pesados. (TRESKA, 2011, p. 61, tradução pessoal)

Através dessa expansão e experimentações, eventualmente foi criado um outro jogo avulso que não era mais um *wargame*, chamado *Dungeons and Dragons*, que marca o início oficial dos jogos clássicos que conhecemos hoje e que povoam o pensamento do público geral ao ouvir a sigla "RPG" com dragões, fadas, cavaleiros e outros arquétipos medievais majoritariamente europeus. Apesar de não ser mais um *wargame* por si só, alguns de seus traços foram importados ao novo jogo, como o fato de várias sessões de jogo interconectadas serem geralmente chamadas de "campanha" (em alusão à campanhas militares). Esse início da história dos RPGs também é marcado por perseguições e opressões, sobretudo do chamado pânico satânico que atingiu os Estados Unidos:

O "pânico-satânico" refere-se, portanto, a um fenômeno sócio/cultural surgido nos Estados Unidos nas décadas de 1970/80. Trata-se de uma "febre de denúncias contra supostos abusos infantis ligados a rituais de adoração ao diabo" (GAGLIONI, 2021) que foram potencializados pela mídia, ganhando contornos conspiratórios. O pânico satânico foi utilizado nos EUA como ferramenta restauradora de valores conservadores da sociedade, principalmente por parte do Estado e da Igreja. (LUIZ; GONÇALVES; XAVIER DE LEMOS CAPANEMA, 2023, p. 3)

Possuindo um caráter fantasioso e "fora do comum", com monstros que lembram (ao passo de que alguns realmente são) demônios e criaturas de mitos populares de diversas culturas mundiais, o jogo sofreu ostracização, vigilância e censura da parte conservadora da sociedade estadunidense como parte do pânico moral, como nos trazem Poças e Miotto (2022), quando dizem que o jogo de RPG *Dungeons and Dragons* começou a ser visto como

inadequado por setores religiosos nos Estados Unidos após ser associado, de forma controversa, ao desaparecimento e tentativa de suicídio de James Dallas Egbert III em 1979. Embora o estudante tivesse deixado uma carta de suicídio antes de desaparecer, ele não chegou a falecer, escondendo-se na casa de um amigo. Durante a investigação, um detetive contratado pela família sugeriu que o desaparecimento estava relacionado ao jogo, ignorando fatores como depressão e dependência química que afetavam James. O caso ganhou ainda mais notoriedade com o lançamento do filme *Mazes and Monsters* (1982), em que o personagem principal sofre um surto psicótico após jogar D&D. Em 1983, outro incidente alimentou a polêmica quando Irving Pulling, filho da cristã conservadora Patricia Pulling, cometeu suicídio. Patricia, então, fundou a organização "*Bothered About Dungeons and Dragons*" (B.A.D.D.), que buscava alertar sobre os supostos perigos do RPG para os jovens.

É importante notar que esse preconceito e associação do RPG à cultos demoníacos durou até o início dos anos 2000, quando com o avanço da tecnologia, a esfera de atenção de grupos conservadores mudou, já que "as ansiedades dos pais se voltaram para os vídeos, notavelmente aqueles cheios de violência extrema" (HABERMAN, 2016, p.1, tradução pessoal) e depois prosseguiram para os *videogames*, como por exemplo *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004), que retrata a vida e o caos urbano das classes baixas nas ruas dos Estados Unidos de 1992 e possui tiroteios, roubos de carro e violência policial e criminosa em seus conteúdos, tendo atraído a atenção de grupos conservadores e ocasionando censuras e controvérsias. Outro jogo que sofreu com críticas e perseguições foi *Bully* (2006), adaptado em uma escola onde o jogador poderia realizar agressões físicas, outras formas de bullying e matar aulas.

Figura 4 - Capa de *Grand Theft Auto: San Andreas*

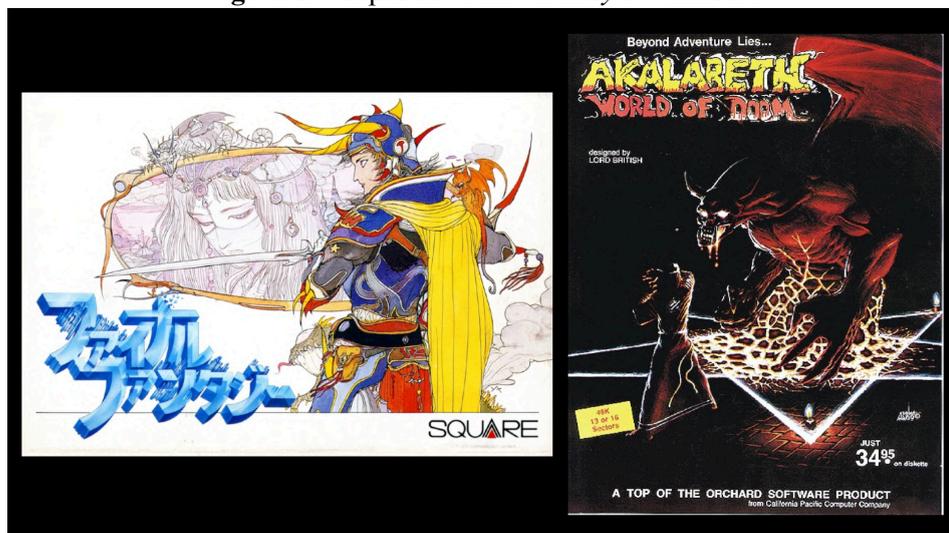


Fonte: Internet Archive, 2005

1.3. A Expansão Do RPG No Brasil E No Mundo

Apesar do pânico moral, os RPGs estavam se ramificando e o conceito viajou o mundo, perpassando para outros veículos midiáticos. No Japão, por exemplo, tínhamos *videogames* inspirados no jogo de tabuleiro, como *Dragon Quest* (1986) e *Final Fantasy* (1987) enquanto nos EUA tínhamos a criação de *Akalabeth: World of Doom* (1979) e *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord* (1981) (HOSCH, 2019), que demonstram como o jogo começou a inspirar outras formas de entretenimento e cultura que eventualmente formaram suas próprias identidades dentro do mundo do RPG e, hoje, são formas completamente diferentes de jogo que compartilham um ancestral comum (GRONSKY, 2002). Todavia, aqui focaremos nos jogos de tabuleiro.

Figura 5 - Capas de *Final Fantasy* e *Akalabeth*



Fontes: BD Jogos, 2016 e IMDB, 1996

As mudanças também vieram para os cenários. Agora, além de *Dungeons and Dragons*, no tabuleiro também tínhamos sistemas que exploravam diferentes aspectos e gêneros como o *sci-fi* e super-heróis. Todavia, os sistemas de RPG geralmente se fechavam a seus próprios universos, de forma que se um jogador tivesse interesse em jogar outro cenário, deveria obrigatoriamente aprender a jogar outro sistema de RPG. Isso mudou quando começaram a ser lançados livros de regras para sistemas de RPG genéricos (ou seja, que podiam se passar em qualquer período e cenário), como os livros *Basic Role-Playing* (1980) e

GURPS (1986), que podia servir tanto para se jogar um cenário de fantasia, quanto de ficção científica ou de velho-oeste norte-americano sem que fosse necessária a leitura obrigatória de outros livros para a adaptação de universo (APPELCLINE, 2006).

Os jogos de RPG também se prendiam muito ao conceito de focar em combates táticos, especialmente por sua origem nos *wargames*. Essa tendência começou a se alterar em sistemas como *Ars Magica* (1987) e *Vampire: The Masquerade* (1991), que começaram a focar muito mais em aspectos interpretativos e de criação de personagens, deixando o combate como objeto secundário (APPELCLINE, 2007). Essa mudança de paradigma não apenas expandiu o escopo do RPG mas também o posicionou como uma prática que vai além do entretenimento, tocando em áreas de desenvolvimento pessoal e artístico.

O fluxo de traduções e sistemas mundo afora também possibilitou o surgimento de RPGs em outros países com seus produtos originais, como os RPGs franceses *L'ultime épreuve* (1983), *Légendes* (1983) e *Mega* (1984) e os sistemas espanhóis *Aquelarre* (1990) e *Mutantes en la sombra* (1991) (RPG Geek, 2021).

Figura 6 - Capas de *L'ultime épreuve* e *Aquelarre*



Fontes: Chaosium Inc., 2020 e Scribd, 2016

No Brasil, entre o final dos anos 1980 e início dos anos 1990, tivemos a introdução do jogo de forma não oficial no país, importado por entusiastas do gênero.

Os livros de RPG trazidos de fora se espalharam pelos grupos de pessoas que sabiam falar inglês por meio da Xerox. Antes que as primeiras editoras trouxessem os primeiros livros para cá, era a única coisa que se podia fazer

para conseguir um cobiçado jogo de RPG. (CAVALCANTE, 2018, p.1)

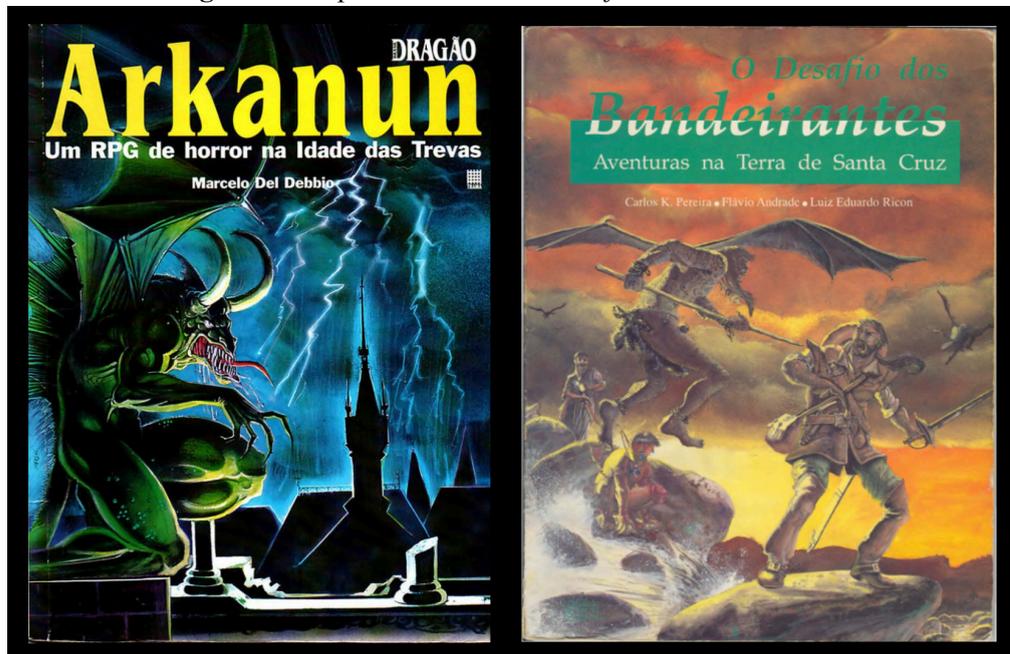
A aquisição de livros de RPG era de difícil acesso, tanto pela barreira cultural e linguística quanto pela barreira aquisitiva. Os brasileiros precisavam se reinventar para jogar o jogo, buscando experimentar cada vez mais com novas mecânicas.

Foi nesse período também que a criatividade do brasileiro despontou: Pela necessidade de dados diferenciados para jogar RPG, ao mesmo tempo que havia uma ausência de mercado fornecedor, os Brasileiros desenvolveram métodos únicos de fazer a tiragem dos números: Cronômetro, Baralho, Páginas de livro...

Se o brasileiro quisesse, ele dominaria o mundo. (CAVALCANTE, 2018, p.1)

Esses empecilhos não impediram que o jogo crescesse em território nacional e logo editoras lançavam os primeiros livros originais de sistemas de RPG, como *Arkanun* (1995) e *O Desafio dos Bandeirantes* (1992) (DELDEBBIO, 2019, RedeRPG, 2012). Houve também uma expansão e experimentação de improvisos inerentes à forma de jogar nacional, que desponta até os dias atuais com sistemas independentes e moldados pelos participantes.

Figura 7 - Capas de *Arkanun* e *Desafio dos Bandeirantes*



Fontes: RPG Wiki, 2020 e Biblioteca Élfica, 2019

Logo, convenções e encontros de jogadores de RPG começaram a se formar, atraindo grandes patrocinadores e aumentando o fluxo de participantes. Essa fase infelizmente não durou muito tempo, tendo em vista que o pânico moral chegava também ao Brasil:

Um famoso caso em território nacional ocorreu na cidade de Ouro Preto, em Minas Gerais, e até hoje deixa um gosto amargo na boca de quem era amante do Hobby naquela época. Uma jovem estudante universitária foi encontrada morta em cima de um túmulo do cemitério Nossa Senhora das Mercês, com 17 facadas no corpo, na madrugada do dia 14 de outubro de 2001.

A promotoria relacionou o caso ao jogo Vampiro a Máscara; e logo o RPG caiu nas más línguas, sendo associado à Satanismo e rituais até mesmo em jornais de rede nacional. E a partir daí, começaram à fazer outras associações em outros casos também.

Em 2000, duas jovens foram estupradas, torturadas e estranguladas na cidade de Teresópolis, no Rio de Janeiro. O jogo foi relacionado ao crime pois uma garota convivia com jogadores de RPG. Um jogador foi preso injustamente, e mais tarde descobriu-se que o assassino era um cigano que nunca havia tido contato com qualquer material referente ao RPG. (CAVALCANTE, 2018, p.1)

Esse pânico, muitas vezes associado com movimentos neopentecostais e conservadores teve como resultado, no Brasil, a queima e destruição de diversos artefatos considerados “demoníacos” para além dos jogos de RPG, como cartas do jogo japonês *Yu-Gi-Oh!* (AVILA, 2020).

Figura 8 - O apresentador Gilberto Barros em seu programa *Boa Noite Brasil*, início dos anos 2000



Fonte: Omelete, 2020

Além do pânico moral que se instaurou em relação à prática do jogo, os hábitos de trabalho dos anos 2000 e a modernização industrial e tecnológica do capitalismo avançavam para que outras formas de consumo de lazer e entretenimento ficassem em maior evidência como os *videogames*, deixando o jogo de tabuleiro diminuir cada vez mais em incidência geral e tornando-se ainda mais um nicho, já que o entretenimento também precisava servir à lógica de produtividade. O tempo de montagem de um tabuleiro e a reunião de pessoas para o

jogo físico apresenta até hoje uma tendência à queda quando comparado com a praticidade de ligar um *videogame* ou computador e jogar.

1.4. Do Tabuleiro Para Fora

Essa diminuição de frequência de jogo foi também enfrentada no resto do globo, até recentes promoções e resgates através de exibições midiáticas baseadas no gênero. Temos por exemplo a série *Stranger Things* (2016), que mostra não somente o jogo, mas o pânico moral envolto na prática. O RPG é também utilizado como plataforma criativa para diferentes obras independentes, como por exemplo a websérie de animação *Hunter: The Parenting* (2022) que utiliza como base dramática para seus episódios o sistema de RPG *Caçador: A Revanche*. A websérie já possui mais de um milhão de visualizações em seus episódios e continua em produção atualmente.

Figura 9 - Trecho da websérie *Hunter: the Parenting*



Fonte: YouTube, 2022

Destacamos aqui também a série de podcasts brasileiros *Especial RPG* (2011) do blog Jovem Nerd, que costuma ser produzida em frequência anual. Mesclando a edição de um audiodrama profissional com o improviso, piadas e interações naturais e espontâneas de uma mesa comum de jogo, a série já passou por episódios em diversos cenários diferentes, possuindo mais de 2,6 milhões de downloads em menos de um mês.

Figura 10 - Arte de capa do podcast *Nerdcast RPG*



Fonte: Jovem Nerd, 2020

O interesse cada vez mais crescente pelos RPGs reside na possibilidade de criação coletiva, na liberdade criativa para desenvolver personagens e narrativas e na experiência imersiva de interpretar papéis em universos fictícios, oferecendo um espaço seguro para a exploração de emoções, resolução de problemas e construção de histórias, promovendo habilidades interpessoais e o trabalho em equipe, além de estimularem pontos como o improviso, empatia, comunicação e criatividade, elementos fundamentais para o desenvolvimento teatral. Incorporar essa prática em sala de aula pode ser um caminho para um processo adaptável, dinâmico e participativo.

1.5. RPG E Educação

Segundo Lima (2006), no ramo educacional, o RPG já é utilizado no Brasil desde a metade da década de 1990, sendo trabalhado em vários contextos multidisciplinares. Estudos foram conduzidos desde então relacionando o potencial do RPG com resultados pedagógicos positivos, tendo em vista que:

A resolução de situações-problema é muito enfatizada no jogo, pois o tempo todo, os alunos se deparam com circunstâncias que precisam resolver para continuar jogando. Concretizada de maneira lúdica, essa capacidade é o embasamento do RPG. Também são desenvolvidas considerações em situações práticas do cotidiano: as experiências no jogo são preparadas de modo a desenvolver algum conteúdo curricular ou tema transversal. O jogo é um trabalho a ser resolvido cooperativamente, e isso é algo que fascina o aluno e é usado por professores de maneira eficaz. O RPG facilita ao

professor explicar o valor, na vida real, de um determinado contexto didático. É uma excelente ferramenta para a discussão de assuntos complicados como a violência, as diversidades sociais, os conflitos raciais. Neste jogo não existem vencedores. Todos os personagens se unem em função de uma finalidade comum. (HAMZE, p.1, 2016)

Em um Brasil que cada vez mais clama por uma educação libertadora aos moldes Freirianos, o RPG contribui para o trabalho pedagógico de diversas áreas, como autonomia e escuta, além de ser uma ferramenta excelente para promover a interação e a criatividade no âmbito escolar. O trabalho em equipe, a criação e improviso constante de histórias enriquecem muito a formação do estudante, sobretudo abrindo suas percepções para conceitos políticos e artísticos se usado de forma orientada pelo educador, o que é muito bem complementado por Boal (2019), quando nos diz que o espectador não transfere para o personagem a responsabilidade de agir ou pensar por ele. Pelo contrário, ele assume um papel ativo, modificando a ação dramática proposta, ensaiando alternativas e discutindo possibilidades de mudança. O importante, para Boal (2019), não é a ficcionalidade da ação, mas o fato de que ela representa um ensaio para a ação real.

O conceito da ação de Boal (2019) encaixa-se perfeitamente dentro da aplicação do RPG para o ensino de arte. Através desse teatro de papel e caneta, adaptável a diversos contextos e tão multidisciplinar por natureza, trabalha-se através do jogo temas históricos, culturais, sociais, políticos, entre tantos outros, contribuindo para a construção artística e lúdica de um senso crítico. Observaremos a seguir resultados de experiências obtidos através de pesquisas desenvolvidas nos últimos dois anos, buscando evidenciar ainda mais o uso do RPG como ferramenta para o uso do ensino e da aplicação teatral.

2. CENÁRIO DE JOGO, AÇÃO CÊNICA

2.1. Os Primeiros Passos

Trago aqui o registro de experiência de meus primeiros passos na pesquisa acerca do tema, a fim de estabelecer as primeiras relações práticas do jogo com o ensino de teatro. Minha primeira pesquisa com o RPG teve início com o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC) feito na Universidade de Brasília em 2022, orientado pela professora Fabiana Marroni Della Giustina e inspirado nas aulas de Psicologia da Aprendizagem ministradas pelo professor Domingos Savio Coelho, também da Universidade.

Em suas aulas, o professor utilizava o RPG como meio de ensino para trabalhar conceitos referentes à psicologia, com vários narradores (na função de monitores) que formavam grupos de alunos, liam os textos com conteúdos referentes à aula e os repassavam em forma de sessões de jogo, podendo os narradores escolherem o sistema e a forma como isso seria passado, alcançando resultados majoritariamente positivos quando avaliavam os alunos ao final da disciplina.

A partir dessa aplicação prática e observações de campo realizadas (em que me tornei um dos narradores para a turma), surgiu a inquietação de responder às perguntas: *como provar que existe ação cênica iniciada do RPG? Essa ação pode ser utilizada no campo teatral? Pode ser usada para ensinar teatro?*

Tendo isso em mente e relacionando os trabalhos de Peter Brook (2005) com seu teatro minimalista e adaptável (como por exemplo a lógica do tapete) e Virgínia Kastrup (2001), que nos traz a invenção de mundos para a resolução de problemas (em que criamos o problema para poder solucioná-lo), começamos o processo de associar as fases de desenvolvimento de personagem e aspectos teatrais presentes no RPG, usando o jogo como ferramenta para observação e produção de experiências teatrais.

Figura 12 - Materiais utilizados na pesquisa

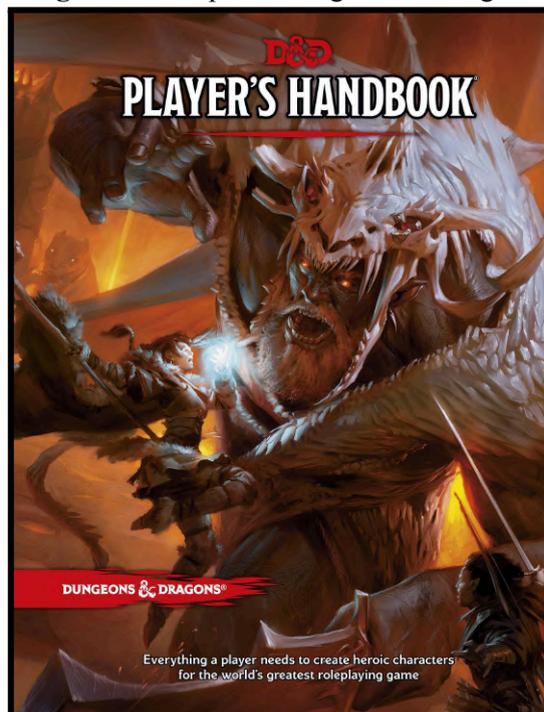


Fonte: Acervo do autor, 2023

Foi feita a escolha de três sistemas específicos de RPG para a experimentação, cada um com especificidades que influenciaram grandemente nas observações, tendo focos diferentes em suas mecânicas. Os sistemas escolhidos foram:

2.1.1. Dungeons & Dragons

Figura 13 - Capa de Dungeons & Dragons



Fonte: Geek Related, 2014

Como abordado anteriormente, *Dungeons & Dragons* (D&D) é um sistema amplamente reconhecido, sendo marcado por sua mecânica baseada no *sistema d20*, no qual grande parte das ações é resolvida através do lançamento de um dado de 20 faces somado a modificadores derivados dos atributos *força, destreza, constituição, inteligência, sabedoria e carisma*.

É constituído de três pilares fundamentais: combate em turnos, exploração e interações sociais. Além disso, cada participante é altamente especializado em sua classe (que são arquétipos escolhidos pelos jogadores para criarem seus personagens, como guerreiros, magos, bárbaros, etc.). O desenvolvimento dos personagens é definido por uma evolução em níveis, habilidades adquiridas e especializações escolhidas pelos jogadores ao longo da campanha.

A temática predominante em *Dungeons & Dragons* é a fantasia medieval, inspirada por mitologias, contos de cavalaria e literatura fantástica. As aventuras frequentemente envolvem a exploração de masmorras perigosas, o enfrentamento de criaturas mágicas e a descoberta de tesouros lendários. A liberdade narrativa permite que as histórias variem entre campanhas lineares e mundos abertos, adaptando-se aos interesses e estilos de cada grupo de jogadores. Foi escolhido por ser um bom começo para jogadores iniciantes e um aporte comum para jogadores veteranos.

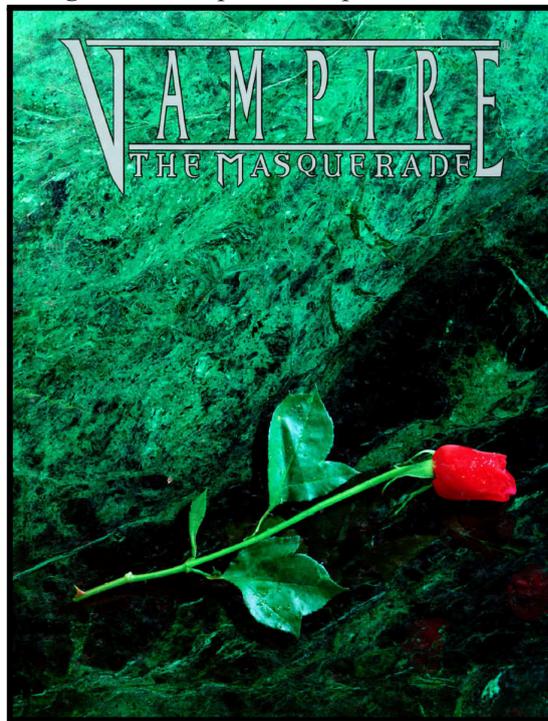
O jogo também proporciona um ambiente que pode ser altamente estimulante para a expressão artística e o aprendizado colaborativo, aspectos importantes para o desenvolvimento de habilidades como propõe a BNCC (2017). A competência geral de *Pensamento Científico, Crítico e Criativo* (2) é diretamente trabalhada através do jogo, uma vez que demanda a busca por soluções estratégicas e inovadoras diante dos conflitos propostos, promovendo o raciocínio lógico e a tomada de decisões conscientes.

Outro aspecto central em D&D é o desenvolvimento de habilidades de *Comunicação* (4), visto que a criação de histórias conjuntas promove o uso criativo e coeso da linguagem oral e escrita. Os jogadores precisam expressar ideias de forma clara e argumentar para alcançar objetivos narrativos, reforçando a capacidade de escuta ativa e negociação. Além disso, o jogo estimula a *Empatia e Cooperação* (9), fundamental em atividades colaborativas. Durante as campanhas, os participantes trabalham juntos para superar desafios e precisam respeitar as contribuições individuais de cada membro do grupo.

Todas essas relações mostram a potência dessa ferramenta no trabalho escolar, inclusive como poderosa aliada da interdisciplinaridade.

2.1.2. Vampiro: A Máscara

Figura 14 - Capa de Vampiro: a Máscara



Fonte: DriveThruRPG, 2004

Vampiro: A Máscara é um sistema de RPG que se destaca por suas mecânicas narrativas e temáticas sombrias, voltadas para o drama pessoal e os dilemas existenciais. Utilizando o sistema *storyteller* (tradução livre *contador de histórias*), baseia suas resoluções de ações em dados de 10 faces onde o número de sucessos em testes determina os resultados das ações.

A temática principal gira em torno do *Mundo das Trevas*, um universo situado numa realidade alternativa de nosso mundo moderno repleto de intrigas políticas, conflitos entre facções vampíricas e outras entidades e lutas pelo poder em meio à sociedade mortal. Os jogadores interpretam vampiros que pertencem a diferentes clãs, cada um com características e filosofias distintas. Essas escolhas impactam tanto na construção do personagem, na construção da mecânica do jogo quanto da narrativa, definindo não apenas as habilidades dos personagens, mas também sua posição nos conflitos internos da sociedade vampírica. A criação de personagens é altamente personalizada com atributos e habilidades divididos em

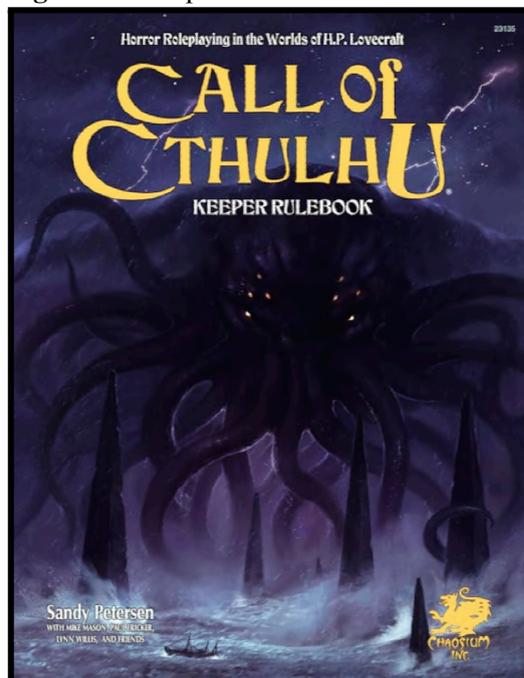
categorias físicas, sociais e mentais, além de poderes sobrenaturais únicos de cada clã de vampiros.

Os temas centrais do sistema são introspectivos, explorando questões como a luta contra a *besta* interior (uma metáfora para os impulsos primitivos), passar a vida se escondendo da sociedade e a perda de humanidade. Também aborda o equilíbrio entre imortalidade e decadência, convidando os jogadores a refletirem sobre sacrifícios morais, alianças traiçoeiras e a fragilidade das relações em um mundo governado pela ambição e pelo medo. A política é outro aspecto crucial, com disputas constantes entre a *Camarilla*, que preza pelo sigilo e controle, e o *Sabá*, que desafia as tradições em busca de liberdade e poder.

Este jogo trabalha também outras competências da BNCC (além das competências já citadas anteriormente). A narrativa do sistema explora questões introspectivas e sociais que exigem dos participantes a capacidade de analisar conflitos éticos e existenciais, fortalecendo a *Responsabilidade e Cidadania* (10) ao propor reflexões sobre escolhas, sacrifícios e as implicações de atos individuais em um coletivo.

2.1.3. O Chamado de Cthulhu

Figura 15 - Capa de O Chamado de Cthulhu



Fonte: Amazon, 2016

O Chamado de Cthulhu é um sistema de RPG que mergulha os jogadores em histórias de horror cósmico e mistério baseado na obra literária de H.P. Lovecraft. Utilizando o sistema

Basic Role-Playing, suas mecânicas são centradas em porcentagens onde as habilidades dos personagens são representadas por valores numéricos que determinam a chance de sucesso em testes de ações específicas. O jogo enfatiza o realismo e a vulnerabilidade dos personagens, afastando-se de sistemas que priorizam o combate direto, focando em sobrevivência, investigação e narrativa.

O cenário de O Chamado de Cthulhu é ambientado principalmente na década de 1920, um período marcado por descobertas científicas, sociedades secretas e mistérios sobrenaturais. Os jogadores assumem o papel de *investigadores*, geralmente pessoas comuns como jornalistas, professores, detetives ou médicos que se veem envolvidos em eventos que desafiam a compreensão humana. O encontro com entidades cósmicas e cultos macabros é uma constante e o enfrentamento direto dessas ameaças geralmente leva à morte ou à insanidade.

Um dos elementos mais notáveis do sistema é a mecânica de *sanidade*. Diferente de outros RPGs, aqui o maior perigo para os personagens não é físico, mas mental. Cada vez que os jogadores entram em contato com horrores sobrenaturais ou descobrem verdades inomináveis sobre o universo, precisam realizar testes de sanidade. Falhar nesses testes pode levar a consequências sérias como a completa perda da capacidade de raciocínio lógico e, conseqüentemente, do personagem. Todavia, a recuperação de personagens é possível mediante ações benéficas à saúde mental, como consultas psicológicas e expressão artística.

Essa ênfase na atmosfera e na tensão psicológica faz desse jogo uma experiência de RPG mais desafiadora aos participantes. Ao priorizar o desenvolvimento de competências críticas e emocionais, podemos encontrar no sistema uma excelente ferramenta pedagógica, especialmente ao abordar aspectos como a criação de atmosferas intensas e a exploração de estados psicológicos complexos. Além das competências anteriormente exploradas, traz também a importância do *Autoconhecimento e Autocuidado* (8) ao permitir que os jogadores explorem questões ligadas à saúde mental, vulnerabilidade humana e a importância de ações que promovam o bem-estar psicológico.

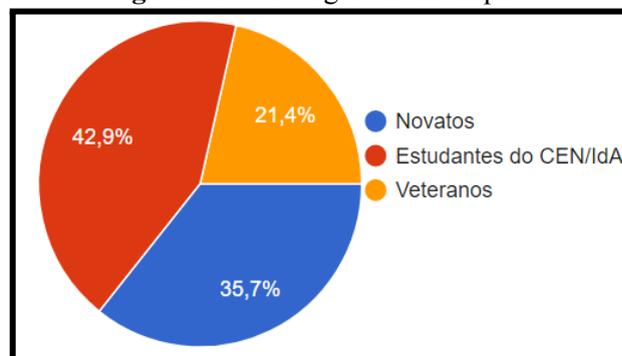
2.2. Etapa A

A pesquisa de campo foi estruturada em duas etapas, sendo a primeira, etapa A, realizada ao longo de três meses. Durante esse período foi testado um sistema de RPG diferente a cada mês com sessões semanais de um encontro com reuniões estimadas de quatro horas por semana com cada grupo. Nessa etapa inicial, os jogadores receberam fichas de

personagens previamente criadas, buscando avaliar como se desenvolveria a conexão com os personagens e o desenvolvimento dramático.

Participaram da etapa A um total de 14 jogadores organizados em quatro grupos distintos de acordo com seus perfis. Os grupos foram definidos em: *estudantes do IdA*, alunos do Instituto de Artes da Universidade de Brasília com ou sem experiência prévia em RPG e destacados por seu envolvimento artístico e teatral prévio, representando 42,9% dos participantes; *novatos*, estudantes de diferentes cursos que tinham pouco ou nenhum contato anterior com RPG e que compunham 35,7% dos participantes e, por fim, *veteranos*, jogadores com experiência e prática frequente do jogo que compunham 21,4% dos participantes.

Figura 16 - Demográfico da etapa A



Fonte: Acervo do autor, 2022

O cronograma de testes foi organizado da seguinte forma: no primeiro mês, *Dungeons & Dragons*; no segundo mês, *Vampiro: A Máscara* e, no terceiro mês, *O Chamado de Cthulhu*. Cada sistema foi testado por grupos mistos, permitindo a interação entre jogadores de diferentes níveis de familiaridade com RPG e teatro.

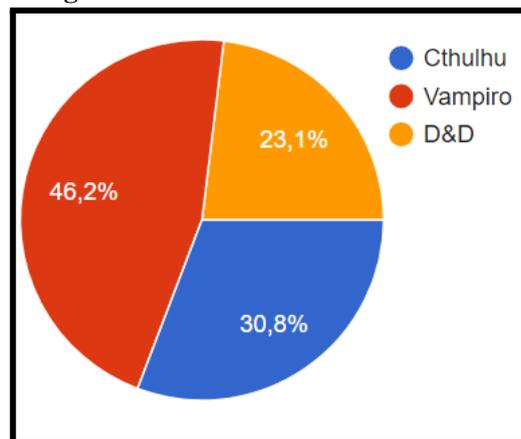
No primeiro mês, durante os testes com D&D, os jogadores novatos conseguiram se adaptar às dinâmicas básicas do jogo enquanto os veteranos reviveram um sistema familiar. Entretanto, estudantes do IdA relataram uma criação de personagem limitada, com pouca profundidade narrativa. Apesar disso, a experiência foi considerada divertida e despertou entusiasmo geral para as etapas seguintes.

A partir do segundo mês, com *Vampiro: A Máscara*, os jogadores relataram um envolvimento maior tanto com os personagens quanto com o universo narrativo. O clima de investigação e a atmosfera conspiratória prenderam a atenção dos participantes, que destacaram o senso de descoberta proporcionado pelo sistema.

No terceiro mês, Chamado de Cthulhu trouxe os momentos mais intensos e emocionalmente profundos da etapa A. Alguns grupos relataram reações catárticas, incluindo lágrimas diante de situações dramáticas, como a morte de personagens que gostavam.

Ao término da etapa A, os resultados foram coletados por meio de questionários para cada sistema testado. Os dados indicaram que sistemas mais contemporâneos e complexos como Vampiro: A Máscara favoreceram uma maior imersão e conexão emocional, atingindo o primeiro lugar como sistema favorito dos jogadores. Sistemas com universos mais fantasiosos como *Dungeons & Dragons* tiveram menor aceitação em termos de envolvimento, com jogadores relatando um certo distanciamento do enredo pela diferença cultural, temporal e temática.

Figura 17 - Gráfico de sistema favorito



Fonte: Acervo do autor, 2022

Os participantes descreveram momentos de imersão profunda nos sistemas favoritos, onde frequentemente esqueciam que estavam jogando. Muitos relataram que as sessões de RPG eram como episódios exclusivos de uma série ou espetáculo em que desempenhavam papéis simultâneos de atores e espectadores. A dedicação dos jogadores ao detalhamento de seus personagens também foi um ponto de destaque. Alguns incorporaram elementos como acessórios, gestos, vozes e desenhos, buscando representar melhor os seus personagens em cena.

Após um intervalo de um mês dedicado à análise e apuração dos resultados da etapa A foi iniciada a etapa B, com abertura de espaço para novos participantes. Dessa vez, o número de interessados foi reduzido para 12, sendo a grande maioria estudantes do IdA. Diferente da etapa A, não houve participação de novatos. Uma parcela significativa dos participantes era

composta por pessoas que já haviam participado da fase anterior e demonstraram interesse em continuar na pesquisa.

2.3. Etapa B e Resultados

Na etapa B, manteve-se a frequência de uma sessão semanal, mas houveram mudanças no formato. Em vez de utilizarem fichas de personagens pré-criadas, os jogadores foram responsáveis por construir seus próprios personagens do zero. Além disso, os participantes puderam escolher, em grupo, qual dos três sistemas apresentados na etapa A gostariam de jogar.

Embora o planejamento original fosse seguir campanhas fixas durante os três meses, um dos grupos apresentou um desvio inesperado. Essa adaptação acabou gerando resultados mais criativos e diversificados. O grupo optou por experimentar *one-shots* – sessões independentes que começam e terminam no mesmo dia, sem conexão com campanhas de longo prazo. Essa abordagem foi adotada devido à dificuldade de reunir todos os participantes em algumas semanas, com uma média de apenas dois jogadores presentes em cada sessão planejada para cinco pessoas.

As *one-shots* trouxeram um formato mais dinâmico e experimental. Em cada sessão, o grupo escolhia um tema, criava personagens novos e o mestre de jogo desenvolvia uma trama relacionada ao tema escolhido. Essa estratégia estimulou um processo criativo mais intenso e proporcionou experiências únicas a cada encontro. Notou-se nesse grupo um aumento no uso de gestualidade e atuação física espontânea, superando os outros dois grupos em expressividade. As sessões frequentemente tomavam a forma de pequenas esquetes improvisadas dentro da temática geral.

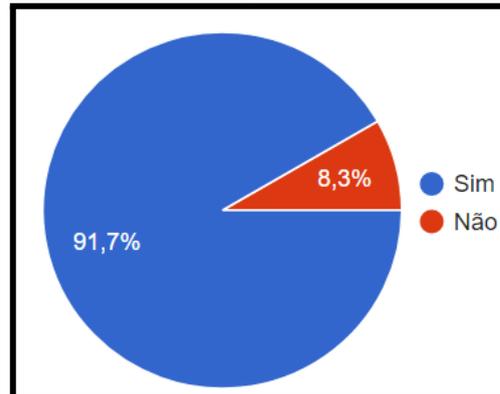
Os participantes, como um todo, mostraram-se extremamente engajados e animados. Desde o início, foi notável o aumento da interação física nas sessões. Alguns jogadores levantaram-se para encenar ações ou interagir, muitas vezes de forma espontânea, outras sob orientação do mestre de jogo. Esse comportamento, incomum em sessões tradicionais de RPG, possibilitou a vivência de cenas intensas, incluindo ataques, discussões e falhas críticas entre personagens.

Os questionários aplicados ao final da etapa B revelaram que a criação autônoma dos personagens proporcionou também uma maior imersão. Os jogadores demonstraram mais cuidado e carinho por seus próprios personagens, resultando em um envolvimento emocional mais profundo com o jogo, despertando nos jogadores um desejo de explorar ainda mais as

histórias e características de seus personagens, caso houvesse a possibilidade de mais tempo de pesquisa.

Outro ponto relevante foi o aprofundamento na atuação. Segundo os participantes, os sistemas escolhidos pelos grupos contribuíram significativamente para a interpretação e dramatização dos personagens.

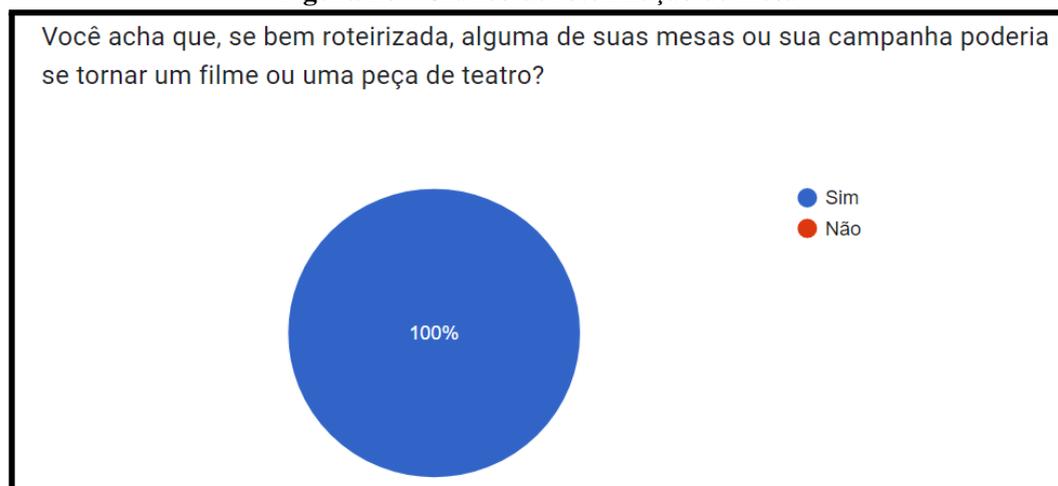
Figura 19 - Gráfico de aprofundamento de atuação



Fonte: Acervo do autor, 2022

Tanto as mecânicas dos sistemas quanto a riqueza das ambientações estimularam o engajamento e facilitaram a incorporação de elementos dramáticos. A maioria mostrou grande interesse em participar novamente de iniciativas semelhantes, incluindo propostas de criação de espetáculos cênicos baseados na dinâmica do RPG.

Figura 20 - Gráfico de roteirização de mesa



Fonte: Acervo do autor, 2022

Esse entusiasmo reforça a ideia de que a prática pode ser cada vez mais expandida, transformando-se em uma ferramenta performativa poderosa. Essa pesquisa inicial também

indicou o potencial do RPG para unir atores e não-atores em processos criativos conjuntos, também aplicável a contextos pedagógicos variáveis para o teatro. A liberdade proporcionada pelo jogo incentivou a exploração de gestualidades, improvisações e narrativas, revelando uma forma de experimentação artística em que, com maior tempo e investimento, seria possível transformar sessões de RPG em atos performativos-teatrais estruturados, promovendo tanto a iniciação de novos participantes ao universo da atuação quanto a criação de exercícios que fortaleçam a intimidade entre equipes criativas.

3. DO JOGO À PERFORMANCE

3.1. Outras Aplicações

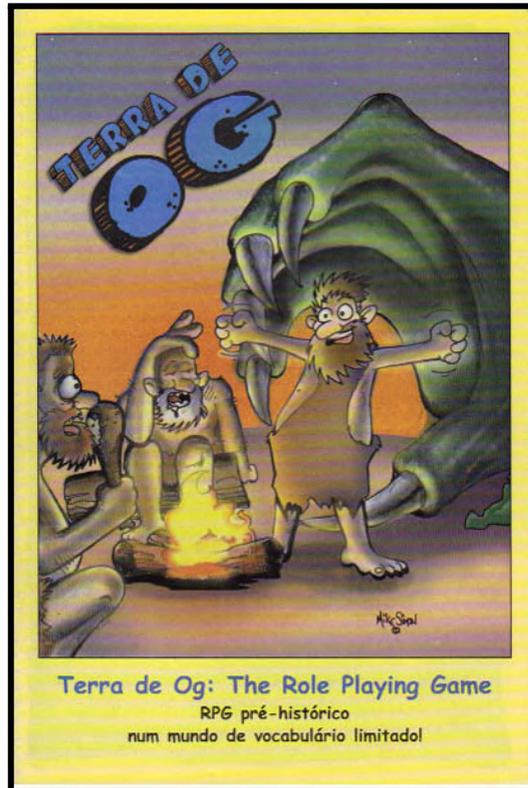
A pesquisa continuou em 2023 com outro PIBIC, também sob orientação da professora Fabiana Marroni. Aqui, busco complementar os resultados anteriores explicitando como as metodologias utilizadas nas experimentações com os jogos *Terra de Og*, realizado no Encontro Nacional de Estudantes de Artes (ENEARTE) somado ao *Jogo dos Espíritos* e também *Aparição: O Oblívio*, feitos na UnB foram aplicados, transformando o RPG em performance e abrindo espaços para a manifestação lúdica no ensino de teatro.

3.1.1. Terra de Og

O ENEARTE é um evento que reúne estudantes, artistas e educadores de diversas áreas do conhecimento artístico e cultural, tendo por objetivo promover a troca de experiências, reflexões e práticas que ampliem os horizontes do ensino e da pesquisa nas artes.

A edição do Encontro, ocorrida em Outubro de 2023 na cidade de Belo Horizonte, serviu como um espaço ideal para a experiência do sistema através da realização da oficina "*Expressão em um mundo sem palavras: experimentações de RPG, Teatro e Educação*", com a proposta de desafiar os participantes a se afastarem da comunicação convencional e a explorarem novas formas de interação através do corpo e do improviso utilizando a estrutura do sistema Terra de Og como base para essa vivência. A oficina contou com um dia de experimentação para uma turma e quatro horas de duração total.

Figura 21 - Capa de Terra de Og



Fonte: RPG.net, 2006

Terra de Og é um sistema que se passa na pré-história onde os jogadores assumem os papéis de homens das cavernas em um mundo repleto de dinossauros (contemporâneos aos humanos neste mundo fictício) e desafios naturais. A principal premissa do jogo gira em torno de uma comunicação limitada em que cada personagem começa com um vocabulário de apenas uma palavra retirada de uma lista de termos disponíveis.

Além disso, as palavras que um jogador conhece são incompreensíveis para os outros a menos que compartilhem o mesmo termo. Essa limitação constrói um cenário onde os jogadores precisam se comunicar utilizando não apenas gestos e expressões corporais, mas também ações que transmitem significados para os outros personagens. Também é caracterizado pela simplicidade de suas mecânicas e uma abordagem descomplicada para ações e conflitos.

Em vez de depender de conceitos complexos ou de regras exageradas para magia, o jogo foca na interação entre os personagens e na construção de narrativas através das ações e das relações. As mecânicas permitem que as situações se desenvolvam com base na capacidade dos jogadores se comunicarem e agirem dentro de um contexto limitado, o que adiciona uma camada de humor involuntário e espontaneidade às interações, promovendo uma imersão única ao forçar os jogadores a se adaptarem constantemente às dificuldades de

se expressar em um universo onde a comunicação é mais física e intuitiva.

Figura 22 - Roda de participantes da oficina



Fonte: Acervo do autor, 2023

Após o recolhimento da permissão de imagem e explicação do contexto da pesquisa, começamos. No início da oficina os participantes foram instruídos a escolher uma palavra da lista do jogo e traduzi-la para uma língua estrangeira aleatória utilizando um tradutor *online*. Isso garantiu que ninguém soubesse o significado das palavras dos outros, intensificando a dificuldade de comunicação.

Então, realizou-se um aquecimento em que os participantes foram incentivados a explorar a natureza ao redor, focando nos sons e texturas que poderiam sentir. A partir disso, a proposta era se movimentar pelo espaço trazendo características de primatas aos seus movimentos, incorporando-os também com traços humanos a fim de trazer uma corporeidade que remetesse ao período paleolítico.

Com essa preparação inicial, os participantes foram divididos em dois grupos e convidados a eleger líderes com a limitação de só saberem a palavra obtida anteriormente, fazendo a comunicação para eleger os líderes se dar pela corporeidade.

No primeiro grupo, o líder foi escolhido por seu comportamento simbólico: começou a recolher flores do chão e a distribuí-las entre os membros do grupo, criando uma interação sensorial e afetiva. No segundo grupo, a escolha do líder foi mais assertiva fisicamente: um dos participantes, ao exibir seus músculos, utilizou sua postura como um sinal de força e autoridade, convencendo os outros membros do grupo.

Figura 23 - Escolhas dos líderes dos grupos



Fonte: Acervo do autor, 2024

Feita a escolha, cada um recebeu uma missão secreta que deveria ser repassada e cumprida com o seu grupo. As missões em si eram simples, mas a forma de realizá-las sem a comunicação verbal tornou o processo extremamente desafiador. O grupo liderado pelo “coleccionador de flores” deveria realizar uma troca de objetos com o outro grupo, enquanto o grupo do líder “musculoso” deveria tentar pedir um casamento com um membro do outro grupo. Essas missões aparentemente simples deram origem a uma série de interações e histórias que se desenrolaram de maneira espontânea e improvisada, reforçando o caráter lúdico e criativo do jogo. Mesmo sem atingir os objetivos finais das missões, os participantes estavam imersos na experiência da adaptação ao novo modo de comunicação, que se mostrou divertida e rica para todos os envolvidos, sendo também fundamentais para o teatro.

Figura 24 - Interações entre os grupos de participantes



Fonte: Acervo do autor, 2023

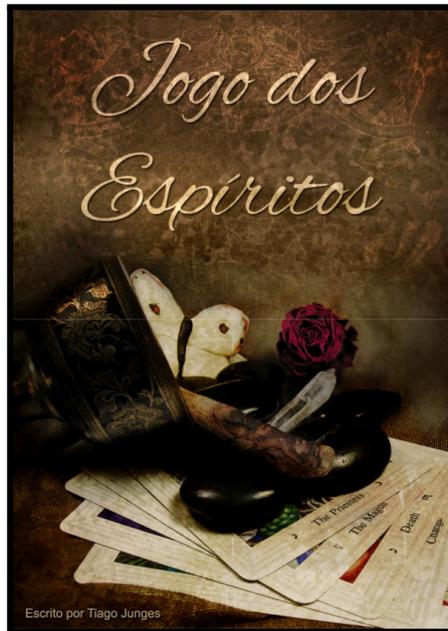
Ao final da oficina, os participantes compartilharam suas experiências em grupo. Muitos comentaram como a experimentação com Terra de Og possibilitou uma percepção mais ampla sobre suas próprias formas de comunicação, principalmente a não-verbal. Alguns relataram que, em seu dia a dia, sempre dependem da linguagem verbal para se expressar e o desafio de se comunicar apenas com gestos e expressões corporais ampliou sua consciência sobre o poder do corpo na comunicação.

A experiência também gerou reflexão sobre as limitações da linguagem verbal e como ela pode ser expandida para outras formas de expressão no ensino artístico e teatral. Para os participantes com pouca experiência em teatro ou RPG, a oficina desafiou-os a sair de suas zonas de conforto e buscar novas formas de expressão através da experiência de não poder utilizar a fala, exigindo que se conectassem com o corpo e o movimento de uma forma muito mais intensa. Para o ensino artístico, isso abre portas para a exploração de metodologias que envolvem o corpo como ferramenta primária de criação, que é um dos pilares da formação teatral. A dinâmica do jogo, ao forçar os participantes a se adaptarem e a explorar formas alternativas de comunicação demonstrou-se uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento da criatividade, do improviso e da empatia entre os envolvidos.

Expandiremos a análise para o relato das experimentações posteriores realizadas na Universidade de Brasília (UnB) onde o Jogo dos Espíritos e Aparição: O Oblívio foram utilizados para investigar ainda mais as interfaces entre RPG, teatro e processos educativos, ampliando as possibilidades de interação e de reflexão no campo das artes performativas. Foram realizadas experimentações simultâneas com dois grupos de seis participantes cada, ao longo de um semestre e com um encontro semanal de cinco horas.

3.1.2. O Jogo dos Espíritos

Figura 25 - Capa de O Jogo dos Espíritos



Fonte: Coisinha Verde, 2019

O Jogo dos Espíritos é um RPG de narrativa compartilhada, um tipo diferente de sistema onde a construção da história não depende de um mestre de jogo, mas da colaboração de todos os jogadores. Cada participante contribui para a criação da trama guiado por uma série de rituais que envolvem o contato com espíritos. No jogo, os participantes controlam todo o grupo de personagens na mesa utilizando um baralho de tarô para revelar eventos e elementos da narrativa. Na dinâmica, cada jogador acrescenta suas próprias interpretações e escolhas à história baseadas nas cartas sorteadas, sendo o grupo de personagens da história formado por espíritos que os jogadores se conectam “espontaneamente” dizendo seu nome, ocupação e idade de quando morreu.

O baralho de tarô, composto por Arcanos Menores e Maiores, funciona como a principal ferramenta de construção narrativa. As cartas de Arcanos Menores tratam de eventos cotidianos e da evolução das histórias dos personagens, enquanto os Arcanos Maiores introduzem eventos sobrenaturais e revelações significativas, com grande impacto na trama. A narrativa vai se desdobrando à medida que os jogadores sorteiam as cartas, com cada um adicionando elementos e desafios à história, que se desenrola de maneira orgânica e imprevisível com cada jogador influenciando e expandindo a trama de acordo com a carta que tira. No fim, a narrativa culmina na revelação da morte dos personagens, encerrando o jogo com um desfecho construído coletivamente.

Figura 26 - Experimentações com o jogo



Fonte: Acervo do autor, 2024

O processo de transformar o Jogo dos Espíritos em uma apresentação teatral começou com a adaptação das regras e elementos do jogo para um contexto mais performático, enfatizando a expressão corporal, o improviso e a atmosfera ritualística que o jogo proporciona. Durante as sessões, os participantes eram incentivados a interpretar seus personagens de forma mais intensa e física incorporando gestos, posturas e movimentos que refletissem as emoções e intenções das narrativas construídas. A ambientação, feita com luzes de velas, foi essencial para criar um espaço cênico imersivo onde o silêncio e a penumbra não apenas contribuíram para a atmosfera misteriosa, mas também para destacar as ações performativas dos jogadores.

As cartas, além de guiarem a narrativa, passaram a ser manipuladas de forma ritualística, com movimentos lentos e deliberados que aumentavam a tensão e a expectativa entre os participantes e espectadores. O momento em que cada jogador comprava uma carta e narrava seu fragmento da história era tratado como um pequeno monólogo onde a postura, a entonação da voz e a expressão facial se tornavam ferramentas fundamentais para transmitir as emoções e significados da narrativa. Isso transformou cada rodada do jogo em um ato cênico, onde as contribuições individuais se conectavam para formar uma performance coletiva.

Conforme as histórias se desenvolviam, o jogo ultrapassava os limites do círculo inicial e ganhava o espaço ao redor, com os participantes utilizando o ambiente para explorar suas narrativas de maneira mais dinâmica e visual. Esse processo permitiu que o jogo se tornasse uma experiência cênica, onde o ritual e a improvisação se fundiam para criar uma performance única e colaborativa, capturando tanto os jogadores quanto os espectadores em uma teia de histórias intensas e viscerais que culminou em uma performance chamada

Tenebris.

Figura 27 - Imagens da performance *Tenebris*



Fonte: Acervo do autor, 2024

A natureza colaborativa do jogo se mostrou uma ferramenta valiosa para o desenvolvimento da imaginação e da expressão dos participantes. A cada turno, os jogadores adicionavam elementos narrativos, gerando um fluxo constante de troca de ideias, desafios e reinterpretções do que já havia sido criado. Isso não só exigia grande habilidade de improviso, mas também proporcionou aos participantes a oportunidade de se envolver profundamente com seus personagens e suas histórias. O processo de criação coletiva foi o ponto central da experimentação, evidenciando o potencial do Jogo dos Espíritos em trabalhar com a interação social, a imaginação e a construção de narrativas complexas de maneira espontânea e orgânica. A necessidade de improviso e adaptação à narrativa compartilhada gerou um ambiente de aprendizado colaborativo onde cada jogador podia observar e absorver as abordagens dos outros.

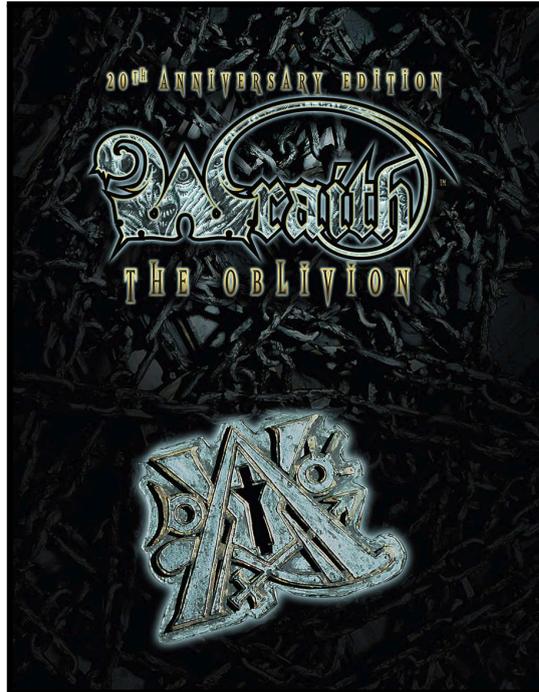
Ao longo das sessões, os participantes relataram sentir-se mais imersos na história que estavam construindo e perceberam como o jogo exigia habilidades de escuta ativa e adaptação, tanto aos elementos da narrativa quanto às ações e escolhas dos outros jogadores. A habilidade de criar histórias em conjunto, improvisando e interagindo de forma profunda, é essencial tanto para a prática teatral quanto para a formação de habilidades de comunicação e expressão gerais.

Em um contexto educacional, essas ferramentas podem enriquecer o processo de aprendizagem, ao integrar elementos lúdicos e colaborativos que estimulam o pensamento criativo e a expressão artística de forma espontânea e envolvente. Com base nos resultados

obtidos nas experimentações, fica claro que o jogo não só contribui para o desenvolvimento de habilidades técnicas, mas também para a formação de uma sensibilidade artística e colaborativa.

3.1.3. Aparição: O Oblívio

Figura 28 - Capa de Aparição: O Oblívio



Fonte: Storyteller's Vault, 2018

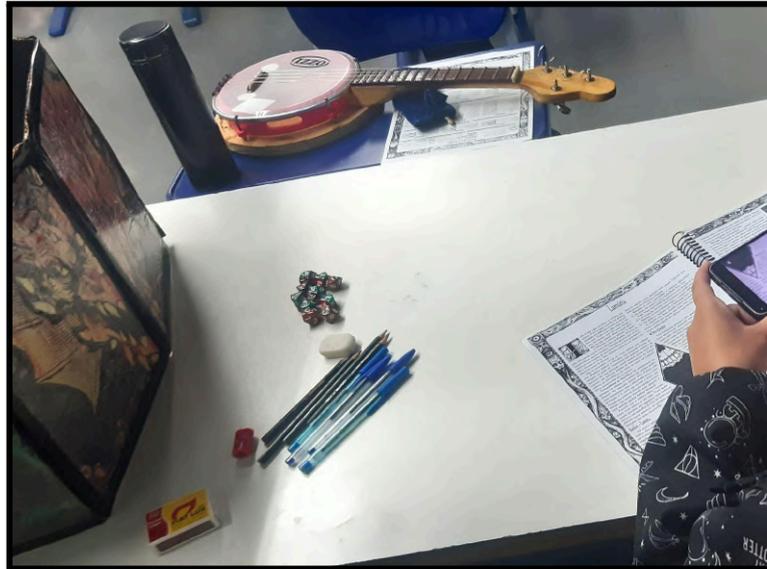
Aparição: o Oblívio é um RPG que explora o limiar entre a vida e a morte, oferecendo aos jogadores a oportunidade de interpretar espíritos presos em um mundo sombrio, conhecido como *Terras das Sombras*. Este universo é um reflexo melancólico do mundo dos vivos onde os personagens enfrentam desafios ligados às suas emoções e memórias. A abordagem narrativa e temática do jogo se alinha a processos artísticos que trabalham com expressão emocional, performatividade e simbolismo.

Um dos aspectos mais interessantes do sistema é a da *Sombra*, uma mecânica onde outro jogador assume o papel dos impulsos auto-sabotadores do personagem de outro jogador. Esse elemento reflete a dualidade e o conflito interno, investigando a psique humana. Além disso, o jogo permite explorar conceitos como apego e legado por meio dos *grilhões* (vínculos emocionais com o mundo dos vivos) e *paixões* (motivações que sustentam o espírito).

Aparição se destaca como um sistema que incentiva a exploração de temas profundos como arrependimento, redenção e luta contra forças internas e externas. É uma plataforma

rica para quem deseja combinar a interpretação criativa com a expressão de questões existenciais, tornando-o uma ferramenta poderosa para projetos que envolvam performatividade, exploração de identidade e criação de histórias com forte apelo emocional.

Figura 29 - Material de jogo da pesquisa



Fonte: Acervo do autor, 2024

O processo de criação teve início com a construção dos personagens pelos jogadores, em que cada jogador não apenas criou um personagem, mas também a sombra de outro. Esse processo de criação envolveu discussões detalhadas sobre a história pessoal dos personagens, seus hábitos, objetos significativos, aparência e os conflitos internos que os definiam, incentivando um intenso exercício de integração entre ator e personagem.

Figura 30 - Desenho de uma cena do jogo feito por uma participante



Fonte: Acervo do autor, 2024

Além da criação dos personagens e das sombras, o processo envolveu um estudo coletivo e imersivo sobre o contexto social e político da cidade de Brasília, onde os jogadores puderam refletir sobre os papéis que ocupam na sociedade e como a cidade se construiu. Esse processo não só ajudou a contextualizar as histórias no universo do jogo, mas também permitiu que os jogadores estabelecessem relações mais fortes com o ambiente e a narrativa.

Figura 31 - Performance-jogo



Fonte: Acervo do autor, 2024

O resultado desse trabalho culminou em uma performance-jogo que se desenvolveu ao

longo de três semanas chamada *Quando não Estamos Mais Aqui*, com improvisações que eram constantemente reconfiguradas a cada partida. Durante esse período, o público teve a oportunidade de assistir e até mesmo participar das sessões, o que introduziu uma camada interativa e imprevisível à experiência. A cada nova partida, o rumo da história era alterado, permitindo que os jogadores explorassem novas facetas de seus personagens e de suas Sombras, enquanto o público observava e se envolvia com as dinâmicas e tensões que surgiam entre os personagens, suas escolhas e os conflitos internos que permeavam o jogo.

O sistema explora temas como identidade, conflitos internos e a interação emocional entre personagens. A criação de personagens e sombras pode ser adaptada para o ambiente escolar como um exercício de improvisação e expressão dramática. Ao trabalhar essas dinâmicas, os alunos podem aprofundar a construção de papéis e a interpretação de sentimentos complexos, estimulando a reflexão e as relações entre os personagens.

Além disso, o jogo envolve um estudo coletivo de contextos sociais e políticos, podendo ser transposto para o teatro escolar com objetivo de contextualizar e enriquecer as performances dos alunos. A interatividade entre o público e a performance, com improvisações que se reconfiguram ao longo do tempo, pode ser uma excelente ferramenta pedagógica para estimular a criatividade e a adaptação dos alunos, tornando as apresentações mais dinâmicas e participativas. Isso oferece uma oportunidade para que os estudantes explorem novas facetas de seus personagens e se envolvam de forma mais profunda com o processo teatral.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Aqui, investigamos o uso do *Role-Playing Game* como ferramenta pedagógica e performática no ensino teatral, explorando seu potencial para desenvolver habilidades teatrais como criatividade e colaboração. As experimentações realizadas com diferentes sistemas de RPG demonstraram que essa dinâmica favorece o protagonismo estudantil, proporcionando um aprendizado participativo, imersivo, estimulante e centrado na construção coletiva de narrativas.

Os resultados dessas experiências indicam que o RPG pode fortalecer a expressividade corporal, o pensamento crítico e a capacidade de improviso, elementos essenciais para o fazer teatral. O caráter interativo e colaborativo do jogo fomenta a autonomia dos participantes, que assumem papéis ativos no processo criativo promovendo também a escuta ativa e o respeito às contribuições dos colegas. Essa abordagem pedagógica e lúdica pode enriquecer as práticas educacionais ao incentivar o diálogo, a empatia e a formação artística em um ambiente seguro e acolhedor.

Também quero destacar que o RPG é uma ferramenta acessível, especialmente em escolas com recursos limitados. Por utilizar materiais simples como papel, lápis e dados (com muito espaço para o improviso de materiais e criação de sistemas próprios), sua implementação não exige investimentos significativos ou inalcançáveis, tornando-se uma prática viável em diferentes contextos escolares. Essa praticidade permite que o RPG seja explorado como uma metodologia inovadora para o ensino das Artes Cênicas, garantindo que todos os estudantes possam ter acesso a experiências educacionais criativas e envolventes.

Além disso, o RPG pode ser adaptado para diversas faixas etárias e áreas do conhecimento, ampliando seu alcance como recurso pedagógico e multidisciplinar. Futuras pesquisas podem aprofundar a análise do impacto do jogo em outros campos educacionais, bem como explorar sua aplicação e eficácia em contextos não-formais de educação, como oficinas comunitárias e projetos sociais. Pode-se também investigar o impacto do jogo no desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais em alunos da educação básica, bem como aprofundar a análise da sua eficácia em promover a inclusão e a acessibilidade no ensino das artes. Além disso, o RPG pode ser explorado como uma ferramenta de apoio para o desenvolvimento de projetos teatrais, incentivando a criação coletiva e a experimentação cênica, abrindo novas possibilidades para a formação de artistas e educadores.

Por fim, conclui-se que o RPG, quando utilizado como ferramenta pedagógica, pode

promover a formação de indivíduos críticos, criativos e colaborativos, fortalecendo a capacidade de resolução de problemas, a imaginação e a expressão artística. Sua aplicação no ensino teatral abre caminhos para práticas educativas mais dinâmicas e transformadoras, contribuindo para o desenvolvimento dos participantes, tanto daqueles que já tenham um contexto teatral prévio quanto para aqueles que não possuem o contato tradicional com o mundo da cena.

BIBLIOGRAFIA

AMERICAN GO ASSOCIATION. **A Brief History of Go**. American Go Association, 2018. Disponível em: <https://www.usgo-archive.org/brief-history-go>. Acesso em: 17 out. 2024.

APPELCLINE, Shannon. **Chaosium: 1975-Present – Designers & Dragons**. 2006. Disponível em: <https://www.designers-and-dragons.com/2006/09/04/company-history-chaosium/>. Acesso em: 18 nov. 2024.

APPELCLINE, Shannon. **A Brief History of Game #13: Atlas Games: 1990-Present - RPGnet**. 2007. Disponível em: <https://www.rpg.net/columns/briefhistory/briefhistory13.phtml>. Acesso em: 18 nov. 2024.

Aquelarre. RPG Geek, 2021. Disponível em: <https://rpggeek.com/rpgfamily/2571/aquelarre>. Acesso em: 18 nov. 2024.

AVILA, G. **Como Yu-Gi-Oh! virou alvo de polêmicas satanistas no Brasil**. Omelete, 2020. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/series-tv/yu-gi-oh-baralho-do-diabo-polemica-anos-2000>. Acesso em: 18 nov. 2024.

BIBLIOTECA ÉLFICA. **Capa do jogo Desafio dos Bandeirantes**, 18 nov. 2019. Disponível em: <https://bibliotecaelfica.org/2023/01/15/o-desafio-dos-bandeirantes-aventuras-na-terra-de-santa-cruz/>. Acesso em: 1 dez. 2024

BOAL, Augusto. **Teatro do oprimido: e outras poéticas políticas**. São Paulo: Editora 34, 2019. p. 138-139.

BOTELHO, M. **Prepare-se para a batalha - MeepleBR**. MeepleBR, 13 set. 2022. Disponível em: <https://meeplebr.com/historia-e-jogos/prepare-se-para-a-batalha-wargame/>. Acesso em: 17 out. 2024.

CAFÉ, A. B. **Dos Contadores de Histórias e das Histórias dos Contadores**. 1. ed. Goiânia: Editora da UFG, 2005. p. 57.

CAFÉ, Ângela B. **O Jogo Lúdico na Escola de Ensino Básico**. LICERE - Revista Do Programa De Pós-graduação Interdisciplinar Em Estudos Do Lazer, 2018, 21(4), 1–25. <https://doi.org/10.35699/1981-3171.2018.1923>

CAVALCANTE, J. **A História do RPG no Brasil 1/3: A Ascensão**. Quinta Capa, 5 abr. 2018. Disponível em: <https://quintacapa.com.br/a-historia-do-rpg-no-brasil-1-3-a-ascencao/>. Acesso em: 18 out. 2024.

CAVALCANTE, J. **A História do RPG no Brasil 2/3: O Império**. Quinta Capa, 6 abr. 2018. Disponível em: <https://quintacapa.com.br/a-historia-do-rpg-no-brasil-2-3-o-imperio/>. Acesso

em: 18 out. 2024.

CAVALCANTE, J. **A História do RPG no Brasil 3/3: A Queda**. Quinta Capa, 7 abr. 2018. Disponível em: <https://quintacapa.com.br/a-historia-do-rpg-no-brasil-3-3-a-queda/>. Acesso em: 18 out. 2024.

CIDADE DAS artes, **Commedia Dell' Arte**. Cidade das Artes, 2014. Disponível em: <http://cidadedasartes.rio.rj.gov.br/noticias/interna/405>. Acesso em: 15 jan. 2023.

DELDEBBIO. **Arkanun completa 24 anos!** Projeto Mayhem, 2019. Disponível em: <https://projetomayhem.com.br/arkanun-completa-24-anos/>. Acesso em: 18 nov. 2024.

Desafio dos Bandeirantes: 20 anos. RedeRPG, 2012. Disponível em: <https://www.rederpg.com.br/2012/12/13/desafio-dos-bandeirantes-20-anos/>.

DUNNIGAN, J. F. **The Complete Wargames Handbook**. Estados Unidos: William Morrow, 1992. p. 140.

FAIRBAIRN, J. **GoBase.org - History of Go -- China**. Londres, 1995. Disponível em: <https://gobase.org/reading/history/china/>. Acesso em: 17 out. 2024.

GRONSKY, D. **History of RPGs — Super Magfest**. Super MAGfest, 2002. Disponível em: <https://super.magfest.org/mages-blog/history-of-rpgs>. Acesso em: 10 nov. 2024.

GYGAX, G.; PERREN, J. **Chainmail: Rules for Medieval Miniatures**. 1. ed. Lake Geneva, Wisconsin, Estados Unidos: Guidon Games, TSR, Inc., 1971.

HABERMAN, C. **When Dungeons & Dragons Set Off a “Moral Panic”**. The New York Times, 17 abr. 2016.

HAMZE, Amelia. **Jogo de Representação Pedagógica (RPG)**. Brasil Escola, 2016. Disponível em: <https://educador.brasilecola.uol.com.br/trabalho-docente/rpg.htm>. Acesso em: 17 out. 2024.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. Tradução: João Paulo Monteiro. 4. ed. São Paulo: EDITORA PERSPECTIVA S.A., 2000. v. 1p. 13–14

HOSCH, W. L. **role-playing video game | History & Examples**, 2019. (Nota técnica).

Légendes de la table ronde. RPG Geek, 2021. Disponível em: <https://rpggeek.com/rpg/10488/legendes-de-la-table-ronde>. Acesso em: 18 nov. 2024.

L’Ultime épreuve. RPG Geek, 2021. Disponível em: <https://rpggeek.com/rpg/10487/lultime-epreuve>. Acesso em: 18 nov. 2024.

LIMA, Á. Augusto de et al. **O Role Playing Game (RPG) como estimulador pedagógico e ferramenta de ensino**. Assis: UNESP, 2006. Disponível em: https://www2.assis.unesp.br/encontrosdepsicologia/ANAIS_DO_XIX_ENCONTRO/93_FABIANA_RODRIGUES_DA_SILVA.pdf. Acesso em: 18 out. 2024.

LOPES DA SILVA, C.; SOUZA, M. F. de; UVINHA, R. R. **RPG e Educação: a dupla face do jogo**. Interfaces Científicas - Educação, v. 12, n. 1, p. 359–372, 26 out. 2023.

LUIZ, A.; GONÇALVES, X.; XAVIER DE LEMOS CAPANEMA, L. **Nostalgia e Pânico Satânico em Stranger Things 1**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2023. Disponível em: <https://sistemas.intercom.org.br/pdf/submissao/regional/9/04052023152056642dbc08d9e75.pdf>. p. 3. Acesso em: 17 out. 2024.

Mega. RPG Geek, 2021. Disponível em: <https://rpggeek.com/rpgfamily/2550/mega>. Acesso em: 18 nov. 2024.

Mutantes en la Sombra. RPG Geek, 2021. Disponível em: <https://rpggeek.com/rpg/18987/mutantes-en-la-sombra>. Acesso em: 18 nov. 2024.

OTTONI, Alexandre; PAZOS, Deive. **Nerdcast Episódio 739: STORYTELLING: Por que gostamos de histórias**. Entrevista com Eduardo Spohr, Atila Iamarino, Ana Arantes e Altay de Souza. 21 ago. 2020. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/podcasts/nerdcast/storytelling-por-que-gostamos-de-historias>. Acesso em: 17 out. 2024.

POÇAS MIOTO, I.; RICARDO PESSOA, A. **RPG e as marcas da desinformação: Satanic Panic em Stranger Things**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2022. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2022/resumo/0720202217103162d86137555ba.pdf>. p. 5. Acesso em: 17 out. 2024.

SALES, Matheus. **"RPG (Role-Playing Game)";** Brasil Escola, 2011. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm>. Acesso em 20 de novembro de 2024.

The Ancient Chinese Game of Go. China Internet Information Center, 7 jun. 2005. Disponível em: <http://www.china.org.cn/english/features/Archaeology/131298.htm>. Acesso em: 17 out. 2024.

TRESCA, M. J. **The Evolution of Fantasy Role-Playing Games**. Jefferson, N.C.: Mcfarland & Co, 2011. p. 61.

REFERÊNCIAS IMAGÉTICAS

AMAZON. **Capa de O Chamado de Cthulhu**. , 16 de maio de 2016. Disponível em: https://m.media-amazon.com/images/I/61vJOGQA8DL._SL1000_.jpg. Acesso em: 17 dez. 2024

BANDER.BRAMBLEGRUB; WIKIMEDIA COMMONS. **Chainmail sendo jogado na Gary Con IV (2012). “Batalha da Casa do Fosso”**, 24 mar. 2012. Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Chainmail_Gary_Con_IV_2012_Moathouse.jpg. Acesso em: 1 dez. 2024

BD JOGOS. **Capa do jogo Final Fantasy**, 11 nov. 2016. Disponível em:

<https://bdjogos.com.br/jogo.php?id=217>. Acesso em: 1 dez. 2024

COISINHA VERDE. **Capa de O Jogo dos Espíritos**. 4 mar. 2019. Disponível em: <https://coisinhaverde.com.br/jogos/portfolio/jogo-dos-espiritos/>. Acesso em: 29 dez. 2024

DRIVETHRURPG. **Capa de Vampiro, a Máscara**. , 1 jun. 2004. Disponível em: <https://d1vzi28wh99zvq.cloudfront.net/images/1/647.jpg>. Acesso em: 17 dez. 2024

GEEK RELATED. **Capa de Dungeons and Dragons, 5a Edição**. , 10 set. 2014. Disponível em: <https://geek-related.com/wp-content/uploads/2014/09/5ephb.jpg>. Acesso em: 17 dez. 2024

GOBAN1; WIKIMEDIA COMMONS. **Um jogo de Go em progresso**. , 11 mar. 2007. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:FloorGoban.JPG>. Acesso em: 1 dez. 2024

IMDB. **Capa do jogo Akalabeth: World of Doom**, 5 jan. 1996. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0381866/mediaviewer/rm1780420096/?ref_=tt_ov_i. Acesso em: 1 dez. 2024

INTERNET ARCHIVE. **A capa do jogo Grand Theft Auto: San Andreas**, 2005. Disponível em: <https://archive.org/details/gta-sa-preinstalled-v-1/cover1.png>. Acesso em: 1 dez. 2024

JOVEM NERD; MEISTER, A. **Arte da capa do Nerdcast RPG Cthulhu 4**, 25 dez. 2020. Disponível em: [https://uploads.jovemnerd.com.br/wp-content/uploads/2020/12/NERDCASTESPECIALRPG_4Final.jpg?ims=839x473/filters:quality\(100\)](https://uploads.jovemnerd.com.br/wp-content/uploads/2020/12/NERDCASTESPECIALRPG_4Final.jpg?ims=839x473/filters:quality(100)). Acesso em: 1 dez. 2024

KIRSCHENBAUM, M.; WIKIMEDIA COMMONS. **Uma reconstrução de um jogo de guerra militar prussiano (*Kriegspiel*), baseado em um conjunto de regras desenvolvido por Georg Heinrich Rudolf Johann von Reiswitz em 1824**, 30 dez. 2016. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Kriegsspiel_1824.jpg. Acesso em: 1 dez. 2024

O'BRIEN, M.; CHAOSIUM INC. **Capa do jogo Aquelarre**. , 28 maio 2020. Disponível em: <https://www.chaosium.com/blogannouncing-aquelarre-the-best-rpg-not-available-in-english-now-available-in-english/>. Acesso em: 1 dez. 2024

OMELETE. **O apresentador Gilberto Barros em seu programa Boa Noite Brasil chamando as cartas Yu-Gi-Oh! de “baralho do diabo”**, 2020. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/series-tv/yu-gi-oh-baralho-do-diabo-polemica-anos-2000>. Acesso em: 1 dez. 2024

RAFA, S.; SCRIBD. **Capa do jogo L'Ultime Épreuve**, 24 set. 2006. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/554323580/L-Ultime-epreuve-Livre-de-regles>. Acesso em: 1 dez. 2024

RODRIGUES DA SILVA, G. **Desenho de participante sobre Aparição**. (G. Rodrigues da Silva, Ed.), 17 ago. 2024. Acesso em: 29 dez. 2024

RODRIGUES DA SILVA, G. **Escolhas dos líderes dos grupos da oficina.** (G. Rodrigues da Silva, Ed.), 3 nov. 2023. Acesso em: 29 dez. 2024

RODRIGUES DA SILVA, G. **Experimentações com o Jogo dos Espíritos.** (G. Rodrigues da Silva, Ed.), 17 ago. 2024. Acesso em: 29 dez. 2024

RODRIGUES DA SILVA, G. **Fotos diversas de interações dos grupos da oficina.** (G. Rodrigues da Silva, Ed.), 3 nov. 2023. Acesso em: 29 dez. 2024

RODRIGUES DA SILVA, G. **Foto dos objetos utilizados na pesquisa.** (G. Rodrigues da Silva, Ed.), 27 mar. 2023. Acesso em: 17 dez. 2024

RODRIGUES DA SILVA, G. **Gráfico de aprofundamento de atuação.** (G. Rodrigues da Silva, Ed.), 27 set. 2022. Acesso em: 17 dez. 2024

RODRIGUES DA SILVA, G. **Gráfico de demográfico etapa A .** (G. Rodrigues da Silva, Ed.), 27 set. 2022. Acesso em: 17 dez. 2024

RODRIGUES DA SILVA, G. **Gráfico de roteirização de mesa .** (G. Rodrigues da Silva, Ed.), 27 set. 2022. Acesso em: 17 dez. 2024

RODRIGUES DA SILVA, G. **Gráfico de sistema favorito etapa A.** (G. Rodrigues da Silva, Ed.), 27 set. 2022. Acesso em: 17 dez. 2024

RODRIGUES DA SILVA, G. **Materiais de jogo de Aparição.** (G. Rodrigues da Silva, Ed.), 17 ago. 2024. Acesso em: 29 dez. 2024

RODRIGUES DA SILVA, G. **Performance-jogo de Aparição.** (G. Rodrigues da Silva, Ed.), 17 ago. 2024. Acesso em: 29 dez. 2024

RODRIGUES DA SILVA, G. **Performance Tenebris.** (G. Rodrigues da Silva, Ed.), 17 ago. 2024. Acesso em: 29 dez. 2024

RODRIGUES DA SILVA, G. **Roda de participantes da oficina de Terra de Og.** (G. Rodrigues da Silva, Ed.), 3 nov. 2023. Acesso em: 29 dez. 2024

RPG.NET. **Capa de Terra de Og.** , 28 jul. 2006. Disponível em: https://www.rpg.net/pictures/show-pic.phtml?picid=19474&_gl=1*1i214ju*_ga*MTQ0ODk1OTE2Ny4xNzI5MTM2NTc2*_ga_7Z5EQC0QPD*MTczNTUxMTcyNS41LjEuMTczNTUxMzQ3Mi41OS4wLjA.. Acesso em: 29 dez. 2024

RPG WIKI. **Capa do jogo Arkanun,** 12 dez. 2020. Disponível em: <https://wiki.daemon.com.br/index.php/File:Arkanun-01.jpg>. Acesso em: 1 dez. 2024

STORYTELLER'S VAULT. **Capa de Aparição, o Oblívio,** 2018. Disponível em: <https://d1vzi28wh99zvq.cloudfront.net/images/4261/233842.jpg>. Acesso em: 29 dez. 2024

YOUTUBE. **Imagem de início da websérie Hunter: The Parenting,** 2022. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=t1Kc0xuYnfQ&list=PLyiDf91_bTEith9kJg3sJeBm2XSSL9EVv&index=1. Acesso em: 1 dez. 2024

