

RPG e o ensino de Ciência Política: o potencial de sua aplicação em sala de aula

RPG and Political Science teaching: the potential of their application in the classroom

Rodrigo Mayer¹

Resumo

Este artigo pretende apresentar as potencialidades do RPG (*Role-Playing Game*) nas atividades de ensino, com foco na área de Ciência Política. Criado como um jogo de tabuleiro na década de 1970, o RPG rapidamente ganhou popularidade e variações como jogos eletrônicos (para computadores e *video games*) e encenações cênicas. O RPG consiste em um jogo em que os jogadores assumem o papel de um personagem que deve interagir com os elementos – personagens, objetos, cenários – de um mundo fictício a fim de resolver problemas, missões e completar o objetivo da história. A partir da revisão da literatura sobre RPG, argumento que seu uso no ambiente educacional permite que os alunos desenvolvam seu senso crítico, sua capacidade de comunicação, de leitura e socialização, além de aumentar o interesse dos estudantes nos temas trabalhados, pois o jogo trabalha com um mundo artificial que pode ser moldado conforme o conteúdo a ser ministrado, e os jogadores devem representar papéis diferentes de suas realidades, o que possibilita a imersão no jogo e, consequente, o crescimento do interesse nos temas trabalhados.

Palavras-chave: Ensino; Ciência Política; Jogos; Gameificação; RPG.

Abstract

This article aims to present the potential of RPG (*Role-Playing Game*) in teaching activities, focusing on the area of Political Science. Created as a board game in the 1970s, RPG quickly gained popularity and variations such as electronic games (for computers and video games) and scenic performances. RPG consists of a game in which players assume the role of a character who must interact with the elements – characters, objects, scenarios – of a fictional world in order to solve problems, complete missions, and complete the objective of the story. Based on a review of the literature on RPGs, I argue that their use in the educational environment allows students to develop their critical sense and their ability to communicate, read and socialize, in addition to increasing students' interest in the topics covered, as the game works in an artificial world that can be shaped according to the content to be taught and players must play roles that are different from their realities, which allows immersion in the game and, consequently, the growth of interest in the topics covered.

Keywords: Teaching; Political Science; Games; Gamification; RPG.

¹ Doutor em Ciência Política pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil. Professor de Ciência Política do Departamento de Ciências Sociais da Universidade Estadual de Londrina (UEL), Londrina, Paraná, Brasil. *E-mail:* mayer.rrm@gmail.com

Apresentação

O uso de jogos na educação é uma das metodologias ativas de ensino mais utilizadas no processo de aprendizagem (Bacich, 2015; Inocente; Tommasini; Castaman, 2018). Nas últimas décadas, jogos de cartas, eletrônicos, tabuleiros, jogos de montar, entre outros, foram desenvolvidos para a utilização em sala de aula.

O RPG (*Role-Playing Game*) foi criado na década de 1970 como um jogo de tabuleiro, no qual os jogadores assumem papéis em uma aventura de fantasia² e são guiados por um mestre, que controla o mundo do jogo e aplica as regras. Ao longo de sua trajetória, o jogo passou de algo de nicho, criticado³, para parte da cultura de massas⁴ e um dos principais gêneros dos jogos eletrônicos⁵.

Devido às suas características principais, o RPG apresenta um grande potencial didático, uma vez que permite a construção de personagens e cenários conforme o conteúdo a ser ministrado.

Este artigo tem como objetivo principal debater, a partir da revisão da literatura, as potencialidades do RPG no ensino, com foco na questão da Ciência Política. Argumento que o uso do jogo nas atividades didáticas traz vantagens a partir da imersão dos estudantes no mundo do jogo, tais como aumento do interesse pelo tema, possibilidade de simulações, crescimento do pensamento crítico, comunicação, socialização, entre outras.

O artigo é dividido em quatro partes. Na primeira parte, apresento o conceito de *role-playing* e de RPG. Na segunda parte, trato dos principais tipos de RPG. Na terceira seção, falo dos ganhos

da aplicação do jogo no ambiente de ensino. Por fim, na quarta e última parte, faço as considerações finais.

RPG: origens e definição

A representação faz parte de nossas vidas. Desde crianças, nós nos colocamos em diferentes papéis, entre eles os de heróis – e vilões – de desenhos animados, séries, filmes, história em quadrinhos, jogos eletrônicos etc. (Deterding; Zagal, 2018). Também podemos, em diferentes situações, nos colocar no lugar de esportistas, artistas e personalidades que admiramos, seja em brincadeiras quando mais jovens, seja pensando no que elas fariam em uma determinada situação.

No nosso cotidiano, assumimos diferentes papéis conforme as pessoas – e o ambiente – que nos cercam (Berger, 2007). Somos uma pessoa quando estamos com nossas famílias, outra no trabalho, na faculdade, com nossos amigos e assim por diante. Isso faz parte da existência humana e da vida em comunidade. Portanto, atuar, representar, assumir diferentes papéis é algo intrínseco ao ser humano, à nossa convivência em sociedade.

Nos ambientes educacional e profissional, a representação e a simulação são ferramentas importantes de aprendizagem ao colocarem a(o) estudante ou a(o) profissional em contato com situações não vivenciadas, tais como um conflito, um evento, uma situação profissional, um processo eleitoral, um tipo de democracia ou um tipo de governo, enfim, possibilitam a vivência e a reflexão sobre determinado cenário.

² A década de 1970 foi dominada pela ficção científica, com a fantasia relegada a um segundo plano.

³ No filme *Mazes and Monster*, estrelado por Tom Hanks, os jogadores de RPG são retratados como infantis.

⁴ A visão sobre o RPG mudou ao longo do tempo. Nas décadas de 1970 e 1980, o jogo era associado a comportamentos infantis, à fuga da realidade e, até mesmo, ao satanismo. Nas últimas décadas, o jogo é retratado de forma positiva, sobretudo por seu estímulo à criatividade, socialização e comunicação.

⁵ As revistas em quadrinhos também foram alvo de críticas e investigações, nos Estados Unidos, na década de 1950, sob a justificativa de conteúdo violento, sexual e imoral, que prejudicava os jovens, os levando à delinquência juvenil (Assis, 2020). Como consequência, as principais editoras criaram o *Comics Code Authority*, cuja função era estabelecer regras sobre o que poderia ser publicado ou não. Ao longo do tempo, o *Comics Code* foi perdendo a importância, com a Marvel parando de publicar edições com o selo em 2001 e a DC, em 2011 (Assis, 2020). Por fim, é importante salientar que as editoras que publicavam material de terror e crime foram as mais atingidas pelas investigações e pelo *Comics Code*, levando ao cancelamento da linha de revistas em quadrinhos da EC Comics (uma das principais editoras de quadrinhos estadunidenses e a maior do ramo de revistas de terror) (Assis, 2020).

O RPG é um tipo de *role-playing*⁶ e o processo de defini-lo não é uma tarefa fácil, pois o mesmo apresenta múltiplas variações desde que foi criado na década de 1970 (Hitchens; Drachen, 2008; Zagal; Deterding, 2018). Dentre as inúmeras definições apresentadas pela literatura especializada, algumas enfatizam a interação dos jogadores com o mundo do jogo (Salen; Zimmerman, 2004), outras tratam do relacionamento entre jogador e mestre (Winardy; Septiana, 2023), enquanto ainda outras tratam da imersão dos jogadores no cenário do jogo (Pohjola, 2003).

Zagal e Deterding (2018) apresentam uma definição um pouco mais complexa ao afirmarem que o RPG envolve a interação dos personagens com os elementos do mundo imaginário do jogo e a imersão nos personagens a partir de sua criação, construção e ações durante o jogo. Para eles, um RPG é definido por meio de seis características centrais: 1) mundo do jogo: trata-se de um mundo imaginário que oferece possibilidades de exploração pelo jogador; 2) participantes: os jogadores (que fazem as ações) e o mestre (que dita as regras daquele mundo); 3) personagens: é a representação dos jogadores, com suas habilidades, personalidades e atributos, os quais podem ser alterados durante o jogo. Também envolve personagens não controlados pelos jogadores (NPC⁷) que dão vida à história do jogo; 4) mestre: aplica as regras e conduz o jogo, os personagens e os resultados das ações; 5) interação: modo pelo qual os jogadores interagem com o cenário do jogo, o que pode ser feito através de interações com os objetos e cenários do jogo, diálogos e combates; e 6) narrativa:

trata da história do jogo e da sequência de atos que a compõe.

Por conseguinte, o RPG pode ser definido como um jogo, que mediante um conjunto de regras possibilita a imersão dos jogadores ao criarem personagens em um mundo fictício, no qual eles interagem entre si e com os objetos presentes para resolver desafios impostos pelo mundo em uma história.

Tipos de RPG: jogos de tabuleiros e demais mídias

Como falado anteriormente, não existe um único tipo de RPG. Ao longo do tempo, a mídia se expandiu para outros formatos para além do tabuleiro, como computadores e *video games*, além de representações. As variações do jogo não representam uma evolução, mas sim modos diferentes de jogar o RPG, não existindo uma forma melhor ou pior, apenas jeitos distintos.

RPG de mesa: o precursor

Criado na década de 1970⁸, trata-se do tipo mais antigo de RPG (Zagal; Deterding, 2018). Tem como característica o fato de ser – inicialmente⁹ – jogado ao redor de uma mesa, a grande imersão dos jogadores nos seus personagens e de possuir os seguintes elementos principais:

1. Jogadores: criam¹⁰ e representam os personagens no mundo fictício do jogo. Estes possuem habilidades (força, experiência, magia, destreza,

⁶ Tanto simulação (*role-playing*) quanto o RPG envolvem o ato de jogar (Winardy; Septiana, 2023). Este, segundo Deterding e Zagal (2018) e Walther (2003), é uma ação mais estruturada, baseada em regras que ditam os resultados e as consequências das ações dos jogadores.

⁷ NPC (*non-player character*) são personagens não controlados pelo jogador que podem ou não interagir com os jogadores. No caso de interações, eles podem dialogar ou contar histórias que possibilitem uma maior imersão naquele mundo, solicitar missões, comprar e vender itens, lutar contra os jogadores etc. No caso de não possibilidade de interação, os NPCs servem para povoar o mundo fictício do jogo.

⁸ O marco inicial dos RPGs de mesa – e eletrônicos – se deu com o lançamento do jogo *Dungeons & Dragons* em 1974, que estabeleceu as bases para os demais jogos do gênero.

⁹ RPGs eletrônicos podem seguir um sistema de jogo inspirado nos de mesa. Um bom exemplo é o jogo *Disco Elysium*, em que o resultado das ações dos personagens ocorre por meio de uma simulação da rotação dos dados.

¹⁰ As características centrais dos personagens são descritas em fichas. Estas podem ser modificadas com a evolução do personagem em termos de experiência, força, destreza, magia e outras habilidades.

entre outras) que podem evoluir ao longo da campanha¹¹. Suas ações devem seguir as características dos personagens¹² e serem verbalizadas para que o resultado das ações seja quantificável;

2. Mestre: aplica as regras e controla o jogo e o andamento da história, apresenta o mundo, a história e as missões, os personagens jogáveis e não jogáveis (NPC). O mestre também determina os resultados das ações dos jogadores ao jogar os dados e anunciar o resultado da ação;
3. Mundo do jogo: trata-se de um mundo fictício que apresenta desafios para os jogadores.

Segundo Mackay (2001), o RPG de mesa se diferencia de outros jogos de tabuleiro ao conferir ao jogador liberdade ilimitada na representação do personagem. Isso acaba por aumentar o grau de imersão dos jogadores no mundo do jogo, que ainda pode ser complementado com o uso de mapas e miniaturas.

De forma resumida, o RPG de mesa é um jogo em que os jogadores assumem papéis dentro de um mundo fictício para cumprir uma missão, a qual é mediada por um elemento externo (mestre).

RPGs eletrônicos: grande variedade e popularidade

O RPG não ficou restrito aos jogos de mesa. O avanço tecnológico dos computadores e o surgi-

mento – e evolução – dos *video games*¹³ levaram o jogo, a partir da década de 1970¹⁴, para outras mídias¹⁵. Como vantagem, os jogos eletrônicos possibilitam que o jogador jogue sozinho, simplificam a experiência ao automatizar os resultados das ações, permitem maior personalização dos personagens e de suas habilidades e, também, uma imersão, ao possibilitar a construção de mundos mais complexos¹⁶ (Zagal; Deterding, 2018).

Existe uma grande variedade de jogos eletrônicos de RPG. Alguns simulam a experiência dos jogos de mesa (*Disco Elysium*, por exemplo), outros tratam de jogos de ação (tal como *The Legend of Zelda*, *The Witcher*, *Skyrim*), outros são jogados em turnos, como os JRPGs (*Chrono Trigger*, *Sea of Stars*, os primeiros jogos da série *Final Fantasy*, por exemplo), entre outras variações. Além disso, os RPGs eletrônicos apresentam um mundo aberto (ou semiaberto) em que os jogadores são livres para explorar e resolver os desafios impostos a eles. Como desvantagem em relação ao RPG de mesa tem-se a diminuição da liberdade do jogador, pois suas ações e escolhas são limitadas pelas regras do jogo e pela capacidade tecnológica (Zagal; Deterding, 2018).

Outra forma de RPG eletrônico é o RPG *online* (ou MMORPG¹⁷) que permite que jogadores joguem com outros jogadores por meio da internet¹⁸ (*Tibia*, *World of Warcraft*, por exemplo). Do mesmo modo que alguns RPGs eletrônicos jogados por uma só pessoa, alguns MMORPGs permitem

¹¹ A possibilidade de evolução dos personagens não é obrigatória, e sistemas mais simples de RPG podem não permiti-la.

¹² O mestre pode intervir caso algum jogador esteja fugindo das características do personagem.

¹³ Em *Adventure*, lançado para o Atari 2600, o jogador era representado por um pequeno quadrado que empunhava uma espada (em formato de seta) em busca de um cálice. Para isso, ele tinha que percorrer três castelos (no modo mais difícil) e passar por labirintos, dragões e morcegos para chegar no objetivo. O jogo não oferecia textos, falas, contextualização, apenas a *gameplay* e o resto ficava a cargo da imaginação do jogador.

¹⁴ Os primeiros jogos eletrônicos de RPG foram desenvolvidos nas universidades ou por entusiastas do gênero (Zagal; Deterding, 2018).

¹⁵ O avanço tecnológico dos jogos trouxe maior complexidade gráfica, de jogabilidade e também de narrativa. Segundo Cassar (2013), na década de 1980 os *video games* não possuíam uma história devido às limitações do período. Para o autor, a visão de que os jogos não possuem histórias complexas em comparação a outras mídias permanece até hoje.

¹⁶ Os primeiros jogos de RPG para computador e *video games* eram extremamente simples devido à limitação da tecnologia. O avanço tecnológico permitiu o aumento da customização por parte dos jogadores.

¹⁷ *Massive Multiplayer Online Role-Playing*.

¹⁸ Os primeiros MMORPGs eram RPGs de texto em que os jogadores digitavam os comandos a serem executados por seus personagens.

ampla customização da aparência dos personagens e de suas características (Bartlhe, 2010; Schmoll, 2008; Zagal; Deterding, 2018).

Segundo Schmoll (2008), este tipo de RPG permite a cooperação dos jogadores por meio de construção de alianças, negociações entre os participantes e, até mesmo, clãs. Para o autor, a imersão nos MMORPGs torna a realidade porosa, pois além do tempo dedicado no jogo, o mundo fictício está disponível 24 horas por dia, 7 dias por semana para os jogadores.

LARP: foco na representação

O LARP (*Live Action Role-Play*) é um tipo de RPG em que os indivíduos encenam personagens em um cenário que pode ser fictício ou representar algum período histórico (Zagal; Deterding, 2018; Winardy; Septiana, 2023). Neste sentido, o LARP tem no elemento cênico a sua principal característica e a questão da vitória e da derrota são definidas pelos jogadores, sem a presença de um mestre.

As vantagens da utilização do RPG no ensino

O século XXI trouxe o crescimento do interesse da academia pela gameificação¹⁹ (Qian; Clark, 2016; Wood, Reiners, 2015). A utilização de metodologias ativas – neste caso, o RPG – tem como vantagens o aumento do interesse dos alunos pelo conteúdo trabalhado, o estímulo ao pensamento crítico, a resolução de problemas, melhorias na comunicação, cooperação e na sociabilidade dos alunos (Cruz-Martínez; SOTO; Belén Benito, 2022; Qian, Clark, 2016).

Para Winardy e Septiana (2023), a utilização do RPG no ambiente educacional traz como vantagens o desenvolvimento de habilidades sociais, pois o jogo incentiva a cooperação, a integração e a leitura entre os alunos, além de possibilitar o aprendizado de outros assuntos e a oportunidade de que se coloquem em diferentes papéis.

Isso se deve à estrutura do jogo que, segundo Winardy e Septiana (2023), enfatiza a busca pelo consenso entre os jogadores no processo de tomada de decisão e resolução de conflitos, de atuação²⁰ e assumir o papel que lhe foi designado.

A imersão não ocorre apenas no ato de jogar, mas em todo o processo que envolve o RPG (Winardy, Septiana, 2023). Conhecer o mundo do jogo, criar o personagem, interagir com os demais jogadores e NPCs, os desafios e os combates etc., são essenciais no processo de imersão.

A utilização do RPG – e demais simulações – traz benefícios para o aprendizado dos alunos ao possibilitar que estes assumam papéis diferentes dos que estão acostumados, além de possibilitar a reflexão sobre temas políticos. Ao assumirem papéis, os alunos devem, mais do que representar, se colocar no lugar do outro, agir conforme o personagem – ou seja, devem refletir sobre uma posição distinta da sua (Cruz-Martínez; SOTO; Belén Benito, 2022).

O RPG possibilita que os alunos assumam papéis de heróis (cavaleiros, paladinos, magos, soldados, ninjas, aventureiros etc.), anti-heróis, vilões, monstros, bardos, seres mágicos (elfos, fadas etc.), entre outros. O jogo permite também a representação de papéis contemporâneos, como cidadãos, políticos, empresários, soldados, por exemplo.

O jogo também permite que os jogadores assumam o papel de alguma minoria²¹, de grupos

¹⁹ A gameificação trata da utilização de elementos dos jogos no contexto educacional (Wood; Reiners, 2015). A gameificação também pode envolver o uso de jogos no processo de aprendizagem.

²⁰ O caráter cooperativo do jogo faz com que os jogadores que fujam de seus personagens sejam alvo de protestos e reclamações por parte dos outros jogadores.

²¹ Shaw (2009), em um artigo sobre representação da população LGBTQIA+ nos *video games*, aponta para as dificuldades de representação de grupos que não se encaixam no padrão heteronormativo da indústria dos jogos. Segundo o autor, a representação da comunidade LGTQIA+ avançou nas últimas décadas, mas ainda encontra resistências nos estúdios de *video games*.

excluídos e/ou marginalizados. Ao assumirem o papel, os jogadores, dentro da proposta do jogo, devem se comportar como seus personagens. Nesse sentido, o RPG possibilita que os alunos conheçam novas realidades (Huang, Liu, 2022) e, principalmente, reflitam sobre nossa sociedade. O RPG também estimula a colaboração e a velocidade de tomada de decisão dos alunos (Huang, Liu, 2022; Qian, Clark, 2016). Devido à natureza do jogo, os estudantes devem colaborar para a resolução de problemas e conflitos – entre eles e com os personagens do jogo – para o andamento das missões e das histórias.

A capacidade de comunicação e de socialização também são desenvolvidas durante as partidas de RPG. Ao verbalizar suas ações, os alunos devem levar em consideração não apenas o seu personagem (papel), mas também o impacto de suas ações no grupo, o que pode levar a debates e discussões sobre qual seria a melhor estratégia a ser empregada. A criação de um mundo fictício possibilita colocar os participantes em novos cenários (Cruz-Martínez; SOTO; Belén Benito, 2022). Estes cenários podem reproduzir um ambiente real ou um mundo artificial inspirado na realidade. A imersão neste mundo possibilita a reflexão dos alunos sobre suas características, incentivando o senso crítico.

Como falado anteriormente, o RPG é ambientado em um mundo fictício que pode ser criado pelo mestre e pelos jogadores (ou por apenas um deles) ou por um elemento externo a eles. Esta característica permite o uso de uma infinidade de temas, tais como sistemas e/ou regimes políticos, eleições, democracias, movimentos sociais, emergência climática²², entre outros. O mundo artificial pode ser um espelho, um reflexo – do mundo

contemporâneo ou de outro período histórico – ou uma fantasia, uma ficção. Quando trazemos o RPG para o ambiente educacional, é fundamental que o mundo artificial esteja conectado – de forma explícita ou implícita – com o conteúdo a ser trabalhado com os estudantes.

Os elementos presentes no mundo²³, como personagens e missões, por exemplo, são centrais para a condução do jogo. Ele não deve ser vazio, precisa estar recheado de personagens, missões, histórias, de modo a aumentar a imersão dos jogadores e explorar o conteúdo de forma ativa.

Jogos estimulam o senso crítico ao colocarem os jogadores em situações em que devem refletir sobre problemas econômicos, políticos e sociais. Em *Papers, Please* o jogador assume o papel de um agente da imigração, cuja função é checar a documentação dos imigrantes e aprovar ou recusar a sua entrada no país. Para McKernan (2019), o jogo faz uma crítica às políticas desumanizadoras de imigração ao possibilitar que o jogador não apenas cheque os documentos, mas também recorra a interrogatórios, detector de mentiras, enquanto decide sobre a entrada de perseguidos políticos, necessitados, terroristas etc. Outro aspecto central do jogo é que o jogador tem uma meta de vistos emitidos por dia²⁴, o que interfere no seu pagamento e nas condições de sua família.

Outro jogo eletrônico que trabalha os problemas sociais de forma crítica é o *Phone Story*²⁵. Neste jogo, o jogador deve cuidar da cadeia de produção de um celular, o que inclui supervisionar trabalho infantil, condições degradantes de trabalho de montagem dos *smartphones*, o descarte do lixo eletrônico, entre outros.

Tanto *Papers, Please* quanto *Phone Story* não são RPGs, mas exemplificam bem o potencial

²² Rumore, Schenk e Susskind (2016) relataram a experiência positiva do uso do RPS (*Role-Play Simulation*) no processo de aprendizagem sobre as mudanças climáticas. Segundo os autores, o RPS permite uma simulação simplificada sobre o tema, em que os participantes, munidos de informações, se engajam em debates para definir quais seriam as melhores decisões para resolução de problemas.

²³ Em seu artigo sobre ideologia e *video games*, Cassar (2013) argumenta que os jogos não são ideologicamente neutros e podem naturalizar questões hegemônicas sobre temas econômicos, políticos e sociais.

²⁴ O sistema de metas pode forçar o jogador a negligenciar a vitória e focar na sua sobrevivência.

²⁵ O jogo foi banido da loja da Apple em menos de 24 horas após o lançamento.

crítico dos jogos. No RPG, ele pode ser estimulado tanto na construção do mundo, quanto nos personagens, missões etc. Ao trabalhar com a imaginação e com a imersão dos jogadores nos cenários e nos papéis que representam, o jogo possibilita que eles desenvolvam uma visão crítica da história e do desenvolvimento do jogo, como também de seu conteúdo.

Por fim, o RPG também estimula ações para além do jogo²⁶. McKernan (2019) e Stokes e Williams (2018) argumentam que o jogo promove maior engajamento dos alunos em protestos e em ações cívicas, além de maior interesse em se informar e discutir política. Stokes e Williams (2018), em sua pesquisa, apontam para uma correlação entre jogar MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*)²⁷ e participar de ações cívicas, ainda que não seja possível identificar que existe uma relação de causa e efeito entre elas. Ainda segundo os autores, a experiência adquirida nos *e-sports* e nos MOBAs serve de importante aprendizado sobre cooperação e valores cívicos para os jogadores.

De forma resumida, o RPG consiste em uma excelente ferramenta de ensino, pois além de estimular a leitura, a comunicação e a socialização dos estudantes, incentiva o pensamento crítico ao criar e desenvolver cenários que trazem elementos de problematização de temas de interesse.

Considerações finais

Criado na década de 1970, o RPG, desde então, se popularizou e se expandiu para outros formatos que não o de mesa, como jogos eletrônicos (para computadores e *video games*) e encenações (LARP), por exemplo. No RPG, os jogadores assumem o papel de um personagem, que pode ser predeterminado ou criado por eles, em um mundo artificial que oferece uma história, narrativas, cenários, personagens, para exploração dos jogadores.

Na versão de mesa – ou tabuleiro –, o mestre exerce grande influência ao determinar os resultados das ações e guiar o jogador neste mundo a partir da aplicação das regras. No LARP, o foco está na questão da representação e o resultado das ações são decididos pelos próprios jogadores. Os eletrônicos possuem grande variedade, indo desde inspirados nos jogos de tabuleiro, por turnos e até RPGs de ação.

Na questão educacional, a utilização do RPG permite que os estudantes assumam papéis diferentes de seu cotidiano, o que possibilita o conhecimento de novas realidades e, em alguns casos, serve de treinamento para a vida profissional. Outras vantagens apontadas pela literatura especializada no tema são o incentivo à leitura e à socialização, melhorias na comunicação, aumento do interesse nos temas trabalhados no jogo e desenvolvimento do pensamento crítico.

Portanto, como foi trabalhado ao longo do texto, o RPG pode ser uma excelente ferramenta de aprendizagem, pois possibilita a imersão dos alunos nos conteúdos a partir da representação de papéis em mundos – ou cenários – que oferecem desafios aos participantes, desafios os quais podem ser moldados conforme o conteúdo a ser trabalhado.

Referências

- ASSIS, E. *Balões de pensamento: textos para pensar quadrinhos*. São José do Rio Preto: Balão Editorial, 2020.
- BACICH, L. *Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação*. Porto Alegre: Bookman Editora, 2015.
- BARTLHE, R. From MUDs to MMORPGs: the history of virtual worlds. In: HUNSINGER, J.; KLAstrup, L.; ALLEN, M. (ed.). *International handbook of internet research*. New York: Springer, 2010. p. 23-39.

²⁶ Os jogos também podem influenciar a ação dos movimentos sociais, ao incrementar suas competências, seu conhecimento, sua informação, seu repertório etc. (Huang; Liu, 2022).

²⁷ Trata-se de um gênero de jogo eletrônico que traz elementos de ação, estratégia e RPG.

- BERGER, P. *Perspectivas sociológicas, uma visão humanística*. 29. ed. Petrópolis: Vozes, 2007.
- CASSAR, R. Gramsci and games. *Games and Culture*, Thousand Oaks, v. 8, n. 5, p. 330-353, 2013. Disponível em: https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1555412013493499?casa_token=o_rU7RvEdxYAAAAA:jmySASKtIq27_7QFOPvLFax9wZRQXFbhpBhK-QIHNYaYqsaSq0wDC0GhWX8y_10_32q9N6VloHF-QQ. Acesso em: 2 maio 2024.
- CRUZ-MARTÍNEZ, G.; SOTO, O.; BELÉN BENITO, A. Learning about political systems while playing: testing short-term knowledge retention through a role-play classroom games. *Revista Española de Ciencia Política*, [Madrid], n. 60, p. 53-83, 2022. Disponível: <https://recyt.fecyt.es/index.php/recp/article/view/94099>. Acesso em: 3 maio 2024.
- DETERDING, S.; ZAGAL, J. The many faces of role-playing game studies. In: ZAGAL, J.; DETERDING, S. (ed.). *Role-playing game studies*. London: Routledge, 2018. p. 1-16.
- HITCHENS, M.; DRACHEN, A. The many faces of role-playing games. *International Journal of Role-Playing Games*, Uppsala, n. 1, p. 3-21, 2008. Disponível em: <https://journals.uu.se/IJRP/article/view/185>. Acesso em: 2 maio 2024.
- HUANG, V.; LIU, T. Gamifying contentious politics: gaming capital and playful resistance. *Game and Culture*, Thousand Oaks, v. 17, n. 1, p. 26-46, 2022. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/15554120211014143>. Acesso em: 3 maio 2024.
- INOCENTE, L.; TOMMASINI, A.; CASTAMAN, A. S. Metodologias ativas na educação profissional e tecnológica. *Revista Educacional Interdisciplinar*, Taquara, v. 7, n. 1, p. 1-11, 2018. Disponível em: <http://seer.faccat.br/index.php/redin/article/view/1082>. Acesso em: 13 maio 2024.
- MACKAY, D. *The fantasy role-playing game: a new performance art*. Jefferson NC: MacFarland & Company, 2001.
- McKERNAN, B. Digital texts and moral questions about immigration: *Papers, Please* and the capacity for a video game to stimulate sociopolitical discussion. *Games and Culture*, Thousand Oaks, v. 16, n. 4, p. 383-406, 2019. Disponível em: https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1555412019893882?casa_token=AAAlY5TSgP8AAAAA%3Ay-5iGJJ6CWdJwVvk9FEvQPDTF3Fn1mEOlgXBjjGCmNvCOatV1a8rDN18UpgjKJxE31nFqbN_LHZQnJCA. Acesso em: 26 maio 2024.
- POHJOLA, M. The manifesto of the turku school. In: GADE, M.; THORUP, I.; SANDER, M (ed.). *As larp grow up*. Fredriskberg: Projektgruppen, 2003. p. 32-33.
- QIAN, M.; CLARK, K. R. Game-based learning and 21st century skills: a review of recent research. *Computers in Human Behavior*, [s. l.], v. 63, p. 50-58, 2016.
- RUMORE, D.; SCHENK, T.; SUSSKIND, L. Role-play simulations for climate change adaptation education and engagement. *Nature Climate Change*, London, v. 6, p. 745-750, 2016. Disponível em: <https://www.nature.com/articles/nclimate3084>. Acesso em: 14 maio 2024.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Rule of play: game design fundamentals*. Cambridge: The MIT Press, 2004.
- SCHMOLL, P. Communautés de joueurs et “mondes persistants”. *MédiaMorphoses*, [Paris], n. 22, p. 69-75, 2008. Disponível em: <https://shs.hal.science/halshs-02057748/document>. Acesso em: 18 maio 2024.
- SHAW, A. Putting the gay in games: cultural production and GLBT content in video games. *Games and Culture*, Thousand Oaks, v. 4, n. 3, p. 228-253, 2009. Disponível em: https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412009339729?casa_token=VbSBbAAC_MkAAAAA:UZQjEGjj-vDv0LhSeUQNWSYjIBNjNzD2WSixtAFJnby5sh0zmW5IMPpHsds5mlbAVH95WGO9wH-eN4w. Acesso em: 19 maio 2024.
- STOKES, B.; WILLIAMS, D. Gamers who protest: small-group play and social resources for civic action. *Games and Culture*, Thousand Oaks, v. 13, n. 4, p. 327-348, 2018. Disponível em: https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1555412015615770?casa_token=SxLPSRLcd7QAAAAA%3ALQP5OfVCwakQ3LcVftZ6BmzqlqAmUkbxhuzR_JWaE57KqCdORZOiCeZYesujK4JRFhh-Hl8ORpjM7Ow. Acesso em: 21 maio 2024.

WALTHER, B. K. Playing and gaming: reflections and classifications. *Game Studies*, [s. l.], v. 3, n. 1, p. 1-12, 2003. Disponível: <https://www.gamestudies.org/0301/walther/>. Acesso em: 21 maio 2024.

WINARDY, G. C. B.; SEPTINA, E. Role, play, and games: comparison between role-playing games and role-play in education. *Social Sciences & Humanities Open*, [London], v. 8, p. 1-10, 2023. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2590291123001328>. Acesso em: 16 maio 2024.

WOOD, L.; REINERS, T. Gamification. In: KHOSROW-POUR, M. (ed.). *Encyclopedia of information science and technology*. 3. ed. Hershey: Information Science Reference, 2015. p. 3039-3047.

ZAGAL, J.; DETERDING, S. Definitions of “role-playing games”. In: ZAGAL, J.; DETERDING, S. (ed.). *Role-playing game studies: transmedia foundations*. New York: Routledge, 2018. p. 19-51.

Recebido em: 18 jul. 2024

Aceito em: 12 set. 2024

