

Este artigo foi recebido em 26 de novembro de 2024 e submetido a uma avaliação cega por pares, conforme política editorial, sendo aprovado para publicação em 12 de dezembro de 2024.

## ANALISANDO A ESTRUTURA DOS JOGOS NOS ROLEPLAYING GAMES DE MESA

### ANALYZING THE STRUCTURE OF GAMES IN TABLETOP ROLEPLAYING GAMES

#### **Mônica Lima de Faria**

Doutora em Comunicação Social (PUCRS). Especialização em Cultura Pop (Faculdades EST).  
Professora Associada da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL).

E-MAIL: [monicalfaria@gmail.com](mailto:monicalfaria@gmail.com)

#### **Amaro Xavier Braga Junior**

É Bacharel e Licenciado em Ciências Sociais (UFPE), Esp. em História das Artes e das Religiões (UFRPE), Esp. em Artes Visuais (SENAC), Esp. em Gestão de EAD (Esc. Exército/UCB), Mestre e Doutor em Sociologia (UFPE), Mestre em Antropologia Social (UFAL). Pós-doutor em Teologia (Faculdade EST). É Professor Associado do Instituto de Ciências Sociais da Universidade Federal de Alagoas - UFAL.

E-MAIL: [amaro@ics.ufal.br](mailto:amaro@ics.ufal.br)

## Resumo

O trabalho discute a partir de uma análise ensaística e utilizando a Hermenêutica de Profundidade (HP) de Thompsom (1995) como os RPGs de mesa (roleplaying games) apresentam as mesmas características de jogo associados aos videogames descritas por Jesse Schell (2011). Problematiza as proximidades e seus distanciamentos em torno de um meio típico da cultura pop e finaliza propondo a identificação de três categoriais adicionais: além daquelas apontadas pela teoria de Schell: a performace, a liberdade criativa e a possibilidade de serialização.

**Palavras-chaves:** Roleplaying Game (RPG). Game design. Jogos.

## Abstract

This paper discusses, based on an essay analysis and using Thompsom's Depth Hermeneutics (HP) (1995), how tabletop RPGs (roleplaying games) present the same game characteristics associated with video games described by Jesse Schell (2011). It problematizes the proximities and their distances around a typical pop culture medium and ends by proposing the identification of three additional categories: in addition to those pointed out by Schell's theory: performance, creative freedom and the possibility of serialization.

**Keywords:** Roleplaying Game (RPG). Game design. Games.

## Introdução

Em 2001, foi lançada a revista *online Game Studies*, fundada por Espen Aarseth, usando o termo “videogame” academicamente e iniciando importante debate que culminou na autonomia da área dos jogos em si. Longe aqui de desejar reaver qualquer discussão infrutífera acerca de ludologia versus narratologia. De certo, esse marco possibilitou a

ampliação das pesquisas acerca de *game design*, gerando livros com novas discussões a respeito de “o que é um jogo?” o que foi majoritariamente voltado para a área dos jogos digitais. Contudo, muito da bibliografia desconsidera ou apenas passa brevemente sobre um importante objeto da Cultura Pop: os *Roleplaying Games* (RPG<sup>1</sup>) de mesa. Sendo assim, essa pesquisa<sup>2</sup> pretende apresentar uma proposta de pesquisa que discuta o RPG a partir das qualidades que caracterizam um jogo para Schell (2011), a fim de perceber suas semelhanças e diferenças em relação a outros jogos — afinal, algumas bibliografias, como Regras do Jogo de Salen e Zimmerman (2012), questionam o RPG como jogo, estando num “limiar da definição” —, compreender suas próprias características e verificar se podem ou não ser uma categoria de jogo autônoma dentro da Cultura Pop. A partir das qualidades descritas por Schell para caracterizar um jogo, o problema que norteia essa pesquisa torna-se: quais características os *Roleplaying Games* de mesa possuem de diferencial para se adequarem como uma área de jogo autônoma?

- <sup>1</sup> Tratamos aqui dos RPGs de mesa, jogados com livros, lápis e dados multifacetados, focado na interação social onde cada jogador cria, controla e interpreta sua personagem, tomando decisões por ela que fazem diferença na narrativa e interação direta no jogo, envolvendo a experiência do jogo através da performance, o que por si só, já difere dos RPGs digitais. O entendimento do que são esses jogos são apresentados no primeiro capítulo deste texto.
- <sup>2</sup> Cabe salientar que este artigo é um recorte adaptado de um TCC de Especialização em Cultura Pop feito por Mônica Lima de Faria (2021a) e orientado pelo Prof. Dr. Amaro X. Braga Junior. Além disso, o mesmo material faz parte de uma pesquisa maior visando um pós-doutorado por parte de Mônica Lima de Faria ainda em desenvolvimento.

Em janeiro de 1974, *Dungeons & Dragons*<sup>3</sup> (D&D), criado por Gary Gygax e Dave Anerson, é publicado pela primeira vez, simulando guerras de fantasia medieval ambientadas em cenários inspirados em Tolkien<sup>4</sup> e Howard<sup>5</sup>, com uso de regras e estratégias e interpretação de papéis. Desde então, inúmeros outros *Roleplaying Games*, com crescente na década de 80, surgem ampliando esse novo estilo de jogo que mistura simulação, jogo e narrativa. No Brasil, D&D chegou apenas 1989 através de uma edição portuguesa publicada pela Sociedade Tipográfica S.A., sendo a primeira tradução, ainda no mesmo ano, os livros jogos *Aventuras Fantásticas*, publicados pela editora Marques Saraiva. Em 1991, foi lançado o primeiro RPG brasileiro, *Tagmar*, pela GSA, e no mesmo ano chega ao mercado GURPS, pela Devir Livraria, sendo estes marcos importantes para o início editorial da atividade no país. Certamente, a animação homônima – *Dungeons & Dragons*, no Brasil, *Caverna do Dragão* – colaborou com a difusão dos jogos e seu imaginário<sup>6</sup> (Cassaro, 2014).

<sup>3</sup> *Dungeons & Dragons* hoje é licenciada pela *Wizards of the Coast* e é tida como a maior marca de RPG do mundo.

<sup>4</sup> J.R.R.Tolkien, autor britânico de literatura de fantasia, conhecido principalmente por obras como *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*.

<sup>5</sup> Robert Howard, autor norte-americano de literatura de espada e feitiçaria, conhecido principalmente por contos envolvendo o personagem Conan, o Cimério.

<sup>6</sup> Dados informados em entrevista pela pesquisadora com J. M. Trevisan em 31/03/2021, por videoconferência por Google Meet. A entrevista não é o foco desta pesquisa, portanto nos eximimos de apresentá-la por completo nos apêndices deste trabalho (Faria, 2021b).

O *hobby* demorou a ser difundido no Brasil, todavia, seu *fandom*<sup>7</sup> aqui e no mundo sempre foi fiel, mantendo a atividade pelas décadas. Atualmente, existe uma gama variada de RPGs sobre diferentes temáticas e diversos sistemas, assim como a produção nacional é abundante. Novos meios se apropriam do RPG dando grande visibilidade e lucratividade<sup>8</sup>, como é o caso de *Critical Role*, um canal da plataforma *Twitch*<sup>9</sup>, que exibe *live streams*<sup>10</sup> de partidas de RPG *online* serializadas (no dia que o projeto desta pesquisa foi escrito — 15 de outubro de 2020 —, o canal *Critical Role* na *Twitch* possuía 602.790 seguidores; no dia que esta introdução foi finalizada — 08 de abril de 2021, o canal está com 712,700 seguidores), não apenas isso, o canal ancorado pelo ator e dublador Mathew Mercer, financiou uma série de animação baseada em seus jogos. O formato de *live streams* também ocorre no Brasil, havendo vários canais nacionais que ofertam esse serviço e os RPGs se afirmam como um importante objeto da Cultura Pop, quando o mais bem sucedido financiamento coletivo do país foi de um jogo de um *roleplaying game*: *Tormenta 20*<sup>11</sup>, pelo Catarse no ano de 2019.

<sup>7</sup> Por *fandom* entende-se um grupo de sujeitos fãs de algo — neste caso do RPG como Cultura Pop — e que produz culturalmente a partir do produto do qual é fã de maneira dinâmica, havendo relações e identificação entre esses sujeitos. Vide Costa (2018).

<sup>8</sup> Disponível em < <https://www.twitch.tv/criticalrole> > . Acesso em 15 out. 2020.

<sup>9</sup> Plataforma de serviços de *streaming* subsidiária da Amazon lançada em 2011. Seu foco primário são *lives* de vídeo game, havendo também de RPGs de mesa, esportes, música e outros.

<sup>10</sup> Refere-se à transmissão de mídia simultaneamente gravada e transmitida em tempo real.

<sup>11</sup> Informação sobre o Financiamento Coletivo de *Tormenta 20* disponível em : < [https://www.catarse.me/tormenta20?ref=ctrse\\_explore\\_pgsearch&project\\_id=95157&project\\_user\\_id=128929](https://www.catarse.me/tormenta20?ref=ctrse_explore_pgsearch&project_id=95157&project_user_id=128929) > Acesso em 15 out. 20.

Dado esse contexto, o estudo justifica uma vez que o RPG, há tanto tempo quanto os jogos digitais, possuem se configuram como um objeto da Cultura Pop e possuem seu próprio *fandom*, todavia, o pensamento acadêmico sobre o objeto não parece tão solidificado. Na rede social *Twitter*, os tópicos “Jogos de Mesa” e “Jogos Tradicionais” são identificados como “Gênero de vídeo game”, ainda que os próprios jogos digitais tenham se derivados dos “tradicionais” e como se fosse necessário o conhecimento digital para reconhecer o de mesa.

## Ambientação do campo

Ao buscar no banco de teses e dissertações da CAPES o termo “*roleplaying game*” surge o grande número de 1102 teses e 2805 dissertações (observa-se que nem sempre os termos estavam relacionados, incluindo também resultados com apenas “*game*”). Porém, refinando para “*roleplaying*”, tem-se apenas 27 dissertações e 10 mestrados profissionais, dentre eles observa-se pesquisas sobre as relações do RPG com outras áreas, principalmente educação e ensino, como, por exemplo, o uso dos RPGs em sala de aula, seguido de análises de RPGs digitais dentre outros, conforme os quadros a seguir.

Quadro 1 - Termos roleplaying game e roleplaying no banco de Teses e Dissertações CAPES <sup>12</sup>		
	<i>Roleplaying game</i>	<i>Roleplaying</i>
TESES	1102	-
DISSERTAÇÕES	2805	27
MESTRADO PROFISSIONAL	-	10

Fonte: elaborada por Mônica Lima de Faria, 2020.

Quadro 2 - Áreas de Conhecimento das Teses e Dissertações com os termos roleplaying game e roleplaying no banco de Teses e Dissertações CAPES <sup>13</sup>		
<i>Roleplaying game</i>		<i>Roleplaying</i>
Educação (435)		Ensino de Ciências e Matemática (10)
Ciências da Computação (310)		Ensino (4)
Letras (266)		Letras (4)

Fonte: elaborada por Mônica Lima de Faria, 2020.

<sup>12</sup> Dados disponíveis em < <https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/> >. Acesso em < 04 abr. 2021 >.

<sup>13</sup> Dados disponíveis em < <https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/> >. Acesso em < 04 abr. 2021 >.

Compreende-se a necessidade de abordagens metodológicas sobre o objeto em si, suas características e autonomia enquanto jogo no Brasil — o que difere no exterior, como o México, por exemplo, onde há evento acadêmico específico sobre o objeto — a fim de guiar pensamento próprio como meio e até mesmo estruturas próprias de game design, situação a qual os jogos digitais alcançaram.

Sendo assim, essa pesquisa torna-se relevante a fim de salientar os RPGs como meio da Cultura Pop com suas próprias características distintas dos jogos digitais — e até mesmo dos de tabuleiro — colaborando com o crescimento do investimento teórico próprio ao objeto e de acordo com o momento crescente da produção nacional. Outro fator relevante é o local de fala dos autores. Mônica Lima de Faria é docente de Instituição de Ensino Superior atuando em disciplinas específicas de Design de Personagens e Design de Jogos, e também inserida no mercado *indie* nacional de RPG de mesa, como desenvolvedora de jogos e produtora de conteúdo para RPG nas redes sociais e *stream*. Amaro Xavier Braga Junior também é docente de uma Universidade Federal e tem desenvolvido cursos, projetos de PIBIC e PIBID envolvendo jogos de tabuleiro e práticas de ensino, além da atuação no campo de avaliação de protótipos de jogos de tabuleiro para o mercado e a produção independente.

Entendemos os RPGs como uma forma de jogo que se aproxima de outras áreas, como literatura e dramaturgia, primeiro por exigir dos jogadores capacidade de improvisação, encenação e performances dramatúrgicas durante as sessões de jogo, além do registro por escrito das ambientações, cenários e biografias das personagens criadas para o jogo. E, mesmo



assim, é um tipo de atividade que não necessariamente exige da pessoa jogadora uma predisposição de habilidades ou interesse nessas artes.

A partir da hipótese de que os RPGs de mesa são jogos meios da Cultura Pop com características únicas, tem-se como objetivo deste artigo: analisar, a partir de um ensaio analítico, quais seriam essas características próprias dos *roleplaying games* de mesa como meio da Cultura Pop, que os possibilitariam serem considerados um meio autônomo, a partir das qualidades que caracterizam um jogo propostas por Jesse Schell (2011).

## Saindo para aventura: Hermenêutica de Profundidade

Para verificar essa hipótese e atingir o objetivo proposto, esse texto caracteriza-se por uma pesquisa qualitativa e estruturando-se em uma abordagem hermenêutica utilizando-se da estrutura proposta por John B. Thompson (1995), em seu método Hermenêutica de Profundidade (HP). A partir dos estudos anteriores feitos por Faria (2012), identificamos como a HP possibilita o entendimento do objeto de pesquisa — no nosso caso, o RPGs de mesa — como objeto simbólico capaz de produzir sentidos, permitindo a interpretação e reinterpretação dos resultados.

Sendo assim, se propõe essa perspectiva a fim de entender os *roleplaying games* de mesa dentro de seu cotidiano empírico e suas construções acadêmicas em que está inserido, sendo possível interpretar os resultados, afinal a “A HP (Hermenêutica de Profundidade),

enquanto método qualitativo é ideal para analisar um objeto dentro de um contexto sócio-cultural, sem deixar de lado os seus significantes” (Faria, 2012, p. 41).

Complementando esses sentidos, de acordo com Thompson (1995, p. 355), a HP:

[...] coloca em evidência o fato de que o objeto de análise é uma construção simbólica significativa, que exige uma interpretação. Por isso, devemos conceder um papel central ao processo de interpretação, pois somente desse modo poderemos fazer justiça ao caráter distintivo do campo-objeto.

O autor apresenta três etapas metodológicas: *análise sócio-histórica*; *análise formal ou discursiva*; e *interpretação/reinterpretação*. Cada uma com suas características. Após o levantamento da revisão bibliográfica que concerne à pesquisa, o autor propõe que se dê início à *análise sócio-histórica*, em que se situa o objeto. Ou seja, nessa fase, situamos o RPG de mesa, sua origem, produção, circulação e situação como meio da Cultura Pop, percebendo as situações espaço-temporais em que surgiram e onde se encontraram; os *campos de interação* da forma simbólica e também, os *meios técnicos de construção de mensagem e de transmissão* (Thompson, 1995), cabendo aqui o entendimento da Cultura Pop e dos *fandoms*.

Na segunda fase proposta por Thompson (1995), *Análise formal ou discursiva*, é o espaço de apresentação das qualidades teóricas de Jesse Schell (2011) como parâmetro de análise, no qual foram discutidas as características do jogo objeto de pesquisa. Seguindo outras contribuições teóricas oriundas dos trabalhos de MacKay (2001) e Deterding (2018), para devidas comparações possíveis dentro dos discursos simbólicos.

Por fim, tivemos a fase de *interpretação/reinterpretação*, em que foram compiladas as ideias para geração de possíveis resultados, intencionando responder ao problema de pesquisa. Com a *reinterpretação*, propusemos novas possibilidades de compreensão e interpretação, sugerindo propostas de pesquisas futuras advindas deste estudo.

## De teatrinho e bonecagem — sobre a noção de RPG

Antes de observarmos as características que compõe um jogo e se os RPGs se enquadram a elas, precisamos compreender o que são os Role Playing Games. Também chamados de jogos narrativos, segundo Valpaços (2020, p. 6), os RPGs possuem três níveis: “premissa, que é basicamente ambientação, o cenário onde o jogo se passa; a macronarrativa, que organiza a evolução geral das aventuras, como capítulos em um livro; e a micro narrativa, que descreve e organiza os eventos imediatos à ação do jogador.”

De qualquer forma, tais níveis também perpassam jogos digitais, não sendo suficientes para distinguir o RPG de mesa. Segundo Mackay (2001), desde os anos 90 a academia estadunidense tem se preocupado em sustentar os *roleplaying games* como forma arte e cultura, além de apenas um jogo, todavia, essa sustentação necessita começar com críticas a partir do game design, passando para apreciação para a performance estética do jogo. É o momento para isso.

Segundo Mackay (2001, p. 02):

As regras e a mecânica do jogo podem fazer a arbitragem de uma sessão que dá vida ao jogo. Um livro de regras pode ter um autor que projeta as regras e o mundo do jogo, mas os verdadeiros autores do RPG são os jogadores e o mestre do jogo. É possível que um jogo de RPG seja jogado sem os acessórios normais (livro de regras, dados, compêndio de tabelas, miniatura) do jogo; entretanto, é impossível para um RPG ser jogado sem a arte performática.<sup>14</sup>

MacKay defende que a participação da pessoa jogadora ativamente tomando decisões performáticas cria a noção de RPG. O autor ainda critica o fato de a maioria dos livros de RPG de mesa apresentarem em seu início uma sessão explicando “o que é RPG” ou “como jogar RPG”. O que, segundo ele, revela medos e baixa autoestima sobre seu próprio produto vinda dos produtores de conteúdo, aliado a suspeita, ignorância profunda e geral por parte da sociedade do que é um RPG de mesa. Para ele, as explicações são curtas e sintéticas, minimizando em algo similar a: “é um jogo em que você interpreta um personagem tomando decisões por ele. O personagem interage com personagens de outros jogadores reagindo a situações criadas pelo mestre do jogo, de acordo com as regras”<sup>15</sup>. O que é de fato uma noção extremamente vaga e imprecisa.

Todavia, precisamos sim chegar a um entendimento de *roleplaying game*. Seguiremos com MacKay (2001, p. 4-5):

---

<sup>14</sup> Tradução livre. No original: “Rules and game mechanics may make the arbitration of a session that brings the game to life. A rule-book may have an author who designs the rules and game world, but the true authors of the role-playing games are the players and the gamemaster. It is possible for a role-playing game to be played without the normal accoutrements (rulebook, dice, compendium of reference charts, miniature figures) of the game; however, it is impossible for a roleplaying game to be played without performance art.”

<sup>15</sup> Explicação Mônica Faria a partir dos exemplos de MacKay (2001).

Eu defino o RPG como um *sistema* de criação de histórias episódicas e *participativas*, que inclui um conjunto de *regras* quantificadas que auxiliam um grupo de *jogadores* e um *mestre de jogo* a determinar como as interações *espontâneas* de suas personagens fictícias são resolvidas.<sup>16</sup>

É claro que o pensamento de MacKay (2001) pode ser criticado contemporaneamente com a existência dos RPG solos<sup>17</sup>, todavia, não é o foco desta pesquisa. Não obstante, a noção apresentada é bastante interessante, uma vez que já apresenta diferenças em relação a outros jogos de tabuleiro e RPGs digitais como a figura do “mestre de jogo”<sup>18</sup> e “interações espontâneas das personagens serem resolvidas”. Isso vai ao encontro com as ideias de Valpaços (2020), ao afirmar que há uma noção de liberdade aparente nos RPGs, mediados no que não podem fazer e o que podem fazer com fluência. Essas diferenças serão discutidas com mais atenção adiante.

### Quadro 3 - Tipos de RPG

RPG de mesa (TTRPG)	Pessoas jogadoras se encontram e interpretam personagens, através de uma história contada por uma das participantes. Envolve uso de livros, dados ou cartas, fichas, lápis e outros possíveis acessórios. Podem ter um encontro ou mais.
---------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<sup>16</sup> Tradução livre. No original: “I define the roleplaying game as an *episodic* and *participatory* story-creation system that includes a set of quantified *rules* that assist a group of *players* and a *gamemaster* in determining how their fictional characters *spontaneous* interactions are resolved.

<sup>17</sup> RPG Solo é uma modalidade de RPG para se jogar sozinho. Funciona com sistemas de regras que simulam o papel do mestre de jogo.

<sup>18</sup> Há jogos de tabuleiro modernos que também possuem “Mestres do Jogo” conduzindo as ações do tabuleiro em paralelo aos outros jogadores, de forma cooperativa ou competitiva.

RPG ou Aventura Solo	O jogo é apresentado em um livro ou plataforma digital e fornece opções para que a pessoa jogadora tome determinadas opções a partir de um roteiro. Se constrói uma personagem, assim como no TTRPG e, a partir das regras fornecidas no material escrito, os desafios são enfrentados e a história continua.
Live Action (LARrp)	As pessoas jogadoras interpretam suas personagens como atores, caracterizando-se como suas personagens e resolvendo conflitos de forma social. Ainda há uma figura mediadora do jogo.
RPG por texto	As pessoas envolvidas utilizam plataformas de texto como WhatsApp ou Telegram onde interagem como as suas personagens por escrito construindo uma narrativa.
Play by Forum (PbF)	Similar ao RPG por texto, as pessoas jogadoras se inscrevem em fóruns de internet, nos quais o narrador descreve uma ação ou cena e se reage elaborando textos mais longos criando uma história disponível aos envolvidos. Considerado uma forma mais lenta de jogo.
RPG eletrônico ou digital	Jogos de videogame em que há características oriundas do TTRP, como personalização de personagens e interação entre elas, desenrolar de uma história, entre outros.
Massive Multiple Online RPG (MMORPG)	Jogos digitais online, nos quais vários usuários jogam e interagem simultaneamente num mesmo ambiente virtual.

Fonte: dos autores, 2020.

Nesta perspectiva de MacKay (2001) as interações espontâneas podem ocorrer entre personagens fictícias das personagens dos jogadores entre si e de personagens não jogáveis, controlados pelo mestre do jogo (os chamados NPCs -"non-playable character" ou "personagem não jogável"), e podem ser uma única sessão, ou em várias, formando episódios ou aventuras. Conforme Valpaços (2020, p. 7) esclarece: "A maior parte dos jogos de RPG possui personagens que lidam com conflitos normalmente descritos pelo narrador ou mestre de jogo". Um jogo de RPG pode variar em duração, podendo ser poucas horas até dias inteiros e, facilmente, virar a madrugada jogando, dependendo da intenção e interesse do grupo de jogadores.

O próprio episódio pode ter poucas horas de uma sessão, durar 6 ou mais sessões ou até mesmo meses ou anos. Há aventuras que, após concluídas, o grupo continua jogando com os mesmos personagens, continuando uma grande história e criando o que se chama de campanha ou crônica: "A complexidade do episódio ou aventura também flutua dependendo do jogo, da complexidade do conceito de aventura e do temperamento ou dinâmica do grupo de RPG" (MACKAY, 2001, p. 5)<sup>19</sup>.

Todavia, as origens do RPG vêm de uma modalidade de jogo de simulação um pouco mais antiga, os *wargames* (literalmente: Jogos de Guerra). Usado como forma de treinamento para soldados prussianos, o primeiro *wargame*, batizado literalmente *Kriegspiel*<sup>20</sup>, foi criado

<sup>19</sup> Tradução livre. No original. "The complexity of the episode or adventure also fluctuates depending upon the game, intricacy of the adventure concept, and the temperament or dynamics of the role-playing group."

<sup>20</sup> Tradução livre: Jogo de Guerra.

por Herr von Reiszitz e seu filho, um oficial de artilharia. Era, na verdade, uma alteração de outro jogo, chamado *War Chess*, criado cerca de 30 anos antes (MACKAY, 2001). *Kriegspiel*, simulava terrenos de batalhas em miniatura, tal qual as “bonecagens”<sup>21</sup> dos RPGs em suas origens e contemporaneamente. Jogadores são colocados em confronto, uns com os outros, em encontros estratégicos que representavam formações de tropas e suas resoluções se davam através de rolagens randômicas de dados aliadas às situações dos encontros.

Fine (2002), ainda comenta sobre *folie à deux*, o hábito de contar histórias e construir mundos coletivamente e colaborativamente na tradição oral, tal qual uma brincadeira, como outra origem dos RPGs. Todavia, o autor também afirma sobre o caráter pejorativo e que por muito tempo foi tratado como transtorno, no sentido de que jogadores/contadores de histórias misturam a fantasia com sua vida atual.

Foram anos mais tarde, em 1971, quando Dave Arneson, interessado em *Wargames*, começou a introduzir elementos de fantasia na modalidade que a estrutura começou a mudar. Arneson, munido de conhecimento e paixão por literatura de fantasia, passou a gerar cenários de fantasia medieval influenciados por Tolkien e sua obra *O Senhor dos Anéis*, de 1954. Os cenários não eram mais apenas terrenos de vilarejos medievais, mas também cada

---

<sup>21</sup> “Bonecagem” é um termo usado por jogadores de RPG ao se referirem a duas questões: a primeira são jogos que se aproximam mais aos *Wargames*, utilizando simulação de batalhas com miniaturas; a segunda são jogos e/ou jogadores que preferem em sua experiência de jogo, estudar as regras a fim de montar combinações de personagens que otimizem e maximizem as potencialidades das mesmas, deixando-as mecanicamente mais “fortes” para enfrentar os desafios ou em relação às habilidades específicas que se propõe. Clareando que, acreditamos aqui que todas as formas de RPG são válidas.



participante controlava sua própria peça (personagem) num ambiente tolkieniano com espadas, dragões, gobelins e magia. Pouco depois, juntou-se a Gary Gygax — já autor de um *Wargame* — e aperfeiçoaram um sistema de regras que envolvia tomada de decisões e controle de personagem, lançando em janeiro de 1974 o primeiro RPG, *Dungeons & Dragons* (MACKAY, 2001; FINE, 2002). É interessante que, a base do sistema de jogo tenha sido criada por Arneson e Gygax levado a maior fama — provavelmente por ter-se mantido no projeto por mais tempo — apesar de sua declarada misoginia.

O cenário dos RPGs cresceu singelamente em termos de *game design*. Todavia muitos jogos baseados a partir de fontes literárias de diversos autores foram criados, refletindo não apenas interesses da comunidade, mas uma preocupação momentânea com a raiz e potencial literário e artístico, além do *game design*. Tanto que, as temáticas de espada e feitiçaria<sup>22</sup>, tragédia samurai, mitos de Cthulhu<sup>23</sup> entre outros, logo foram expandidas para super-heróis e ficção, aliada a Cultura Pop televisiva (MACKAY, 2001).

Isso fica claro com o lançamento da trilogia de livros de Margaret Weis e Hickman, sobre um cenário de *AD&D*, chamado *Dragonlance*, unindo a noção de literatura e conteúdo de conhecimento de um mundo construído para o RPG do jogo e definitivamente trazendo a

---

<sup>22</sup> Trata-se de um subgênero literário da fantasia e da fantasia histórica, com elementos de capa & espada e fantasia. Caracteriza-se por heróis envolvidos em aventuras e conflitos emocionantes e violentos. Um exemplo expoente é a personagem Conan – O Cimério de Robert E. Howard.

<sup>23</sup> Termo cunhado pelo escritor August Derleth a fim de caracterizar a fantasia de horror cósmico criada por H. P. Lovecraft. Os Mitos de Cthulhu englobam o panteão de monstros, criaturas e seres fantásticos que habitam os contos de Lovecraft e são utilizados por escritores posteriores a ele, permeando os imaginários de suas obras.

mulher participativa publicamente à construção de mundo no RPG, apesar da misoginia de Gygax. A experiência de *Dragonlance* não está apenas no livro que explica o cenário ou nas mesas quando é jogado, mas vai além, construindo um sistema complexo de *worldbuilding*<sup>24</sup> transmidiático e muldimidiático, envolvendo jogo, literatura e performance. Essa lógica de construção de mundo ocorre de forma diferente, porém não menos teatral, em *World of Drakness*, um sistema base e cenário de fantasia urbana sobrenatural, que integra jogos diferentes num mesmo mundo, incentivando o narrador a trabalhar histórias inter relacionadas entre jogos e entre as narrativas oficiais ditadas pelos livros (MACKAY, 2001).

Com a inserção dos jogos de computador, mais a investida da lógica da ficção científica na cultura pop, os RPGs de mesa tiveram uma queda e precisaram se reinventar. O que teriam de diferente? O fator humano. Além *da bonecagem*, o teatrinho passa a ser peça importante do jogo, aderindo à importância da noção de narrativas compartilhadas — quando os jogadores constroem a história junto ao mestre de jogo, controlando partes da narrativa através de iniciativas mecânicas diegéticas —, que passam a ser incorporadas em seu *game design*, junto a outras estruturas advindas das artes literárias, cinema e dramaturgia, como uso de cenas e arcos para determinar períodos dentro da estrutura narrativa do RPG. O *Roleplaying Game* torna-se uma tecnologia do imaginário (Silva, 2006) “responsável pela introdução da ideia do entretenimento-imaginário” (MACKAY, 2001, p. 32), assim como na

<sup>24</sup> Tradução livre: “construção de mundo”. Termo usado para designar uma área específica do game design — que também abrange a literatura, cinema e outras áreas criativas — focada na criação dos mundos fictícios onde as histórias se passam, dando conta de seus detalhes e meandros.

projeção-identificação de Morin (2003), o jogador passa a projetar/ser/agir criando personas simulacros a cada jogo.

Percebendo a noção de RPG e suas abrangências, além de um breve percurso histórico, podemos ter um entendimento do que se trata esse tipo específico de jogo. Essa conceituação, apesar de ampla, elucida características importantes a serem consideradas na vigente pesquisa, para que possam ser comparadas com aquelas determinadas por Schell (2011) acerca do que é um jogo, como veremos a seguir.

## Preenchendo a ficha — as qualidades de Schell e os RPGs

É sabido que jogos são atividades realizadas há muitos anos, como já situado nas consagradas pesquisas de Huizinga (2008) e Caillois (2017). Ainda assim, a atividade inerente ao ser humano sofreu processos e mudanças desde as escritas dos mestres, seja através de diferentes tipos de jogos criados ou pelos avanços tecnológicos, fazendo valer atualizações sobre seus pensamentos, sem deixá-los para trás.

Katie Sallen e Eric Zimman (2012), em seu livro *As Regras do Jogo*, apresentam um interessante estudo, no qual comparam diversas definições do que é jogo advindas de autores diferentes, sintetizando em um conceito de jogo próprio, sendo ele: “Um jogo é um sistema no qual jogadores se enfrentam em um conflito artificial, definido por regras, que resulta em um resultado quantificável” (Sallen; Zimman, 2012, p. 96). Essa noção apresentada é complexa e interessante, uma vez que aborda características como *sistema, jogadores, conflito artificial, regras e resultado quantificável*.

Schell (2011) apresenta 10 qualidades dos jogos, descritas a seguir: Q1. *Jogos são jogados voluntariamente*: A Q1 de Schell não é de fato uma novidade, uma vez que autores

consagrados já se utilizam dessa premissa para um jogo, como o próprio Caillois, ao afirmar que a interação lúdica — o jogo — não é obrigatória. Schell (2011), parte da construção de Elliot Avedon e Brian Sutton-Smith, ao ditarem que “Jogos são um exercício de controle voluntário, em que há uma competição entre forças, limitadas por regras para produzir um desequilíbrio” (Avedon; Sutton-Smith apud Schell, 2011, p. 31). Ou seja, para participar de um jogo é necessário a vontade para tal, caso contrário, segundo os autores, o elemento de atração, alegria e diversão ao executar a atividade se perde, perdendo também o sentido do jogo.

No RPG não é diferente, o ato de jogar é voluntário. Poderíamos problematizar a utilização de jogos (em geral, não apenas RPGs) como ferramenta de ensino ou terapêutica, uma vez que são colocadas às pessoas não necessariamente de forma voluntária. Talvez, em alguma dessas circunstâncias a situação de deleite, alegria na atividade se perca, mas não é o foco desta discussão e por si só não é suficiente para descaracterizar um jogo, apenas não cumpriria todas suas funções.

Q2. *Jogos têm objetivos* e Q.3 *Jogos têm conflitos*: Se jogamos, jogamos para que? Onde queremos chegar com esse jogo? Essa é uma das primeiras perguntas que um *game designer* deve se fazer ao projetar. Portanto, sim, jogos tem objetivos, se joga para chegar em algum lugar, algum resultado. Seja derrotar um oponente apresentado pelo próprio sistema mecânico, um outro jogador adversário ou vários adversários. Às vezes superar desafios para chegar a algum lugar ou conseguir alguma coisa, como ir até um castelo, salvar o reino, conseguir mais territórios do que os inimigos, descobrir quem matou, com que arma e em que

sala antes dos demais jogadores, e assim por diante. Acima de tudo, por ser um ato voluntário, o jogo tem o objetivo do deleite, de tensionar a sensação de vertigem (Caillois, 2017) e alegria durante o ato de jogar. Assim sendo divertido.

Para atingir os objetivos precisa-se de conflitos. O conflito é a base de um jogo, geralmente uma situação de equilíbrio — como num jogo de tabuleiro onde todos começam com o mesmo número de peças e/ou espaços — que se procura desequilibrar durante um conflito. “Duas ou mais coisas lutando por uma posição dominante” (Schell, 2011, p. 31). Segundo Sallen e Zimmerman (2012, p. 96):

Conflito. Todos os jogos incorporam uma disputa de poderes. A competição pode ter várias formas, desde a cooperação até a competição, desde conflitos individuais com um sistema de jogo até conflitos sociais multijogador. O conflito é central para os jogos.

Os RPGs possuem objetivos e conflitos de uma forma particular: desde o objetivo geral proposto pela história do jogo, assim como cada personagem de jogador pode ter objetivos próprios a serem cumpridos de formas diversas a resolver seus conflitos, com ou sem o resto dos jogadores. Considerando também que, a *maior parte* dos jogos de RPG são necessariamente colaborativos, não incentivando — apesar de permitir — conflitos entre jogadores, mas sim colaboração para superar os desafios propostos. Como afirma Gary Alan Fine (2002), em sua obra *Shared Fantasy*, apesar dos RPGs não apresentarem necessariamente em sua estrutura a competitividade como solução de conflitos, são considerados um exercício de ação voluntária, há um sistema complexo, oposição entre forças, regras e procedimentos a fim de buscar desequilíbrio dessas forças (alguém precisa

superar um adversário ou conflito, mesmo que proposto pelo jogo). Outro fator importante é que, ao chegar no objetivo, o jogo não precisa acabar, sendo opcional ao grupo que joga dar continuidade ou não, propondo novos conflitos e objetivos.

Valpaços (2020) sugere alguns tipos de conflitos comuns em narrativas de RPGs de mesa: Personagem contra personagem — quando as personagens protagonistas confrontam um antagonista em comum; Personagem contra natureza — quando há uma força externa “um mar tenebroso em um RPG de piratas ou mesmo um forte inverno que chegará em um jogo de fantasia” (Valpaços, 2020, p. 11); Personagem contra sociedade — quando se enfrentam forças políticas e/ou sociais de um cenário; Personagem contra si mesmo — centra em RPGs de conflitos dramáticos ou horror pessoal; — Personagem contra tecnologia — distopias e sci-fi; Personagem contra o sobrenatural — abordando elementos fantásticos como também mitos e lendas; Personagens contra o destino: seguindo as conhecidas estruturas literárias épicas e trágicas.

Q4. *Jogos têm regras* e Q5: *Jogos podem levar à derrota ou à vitória*. Regras. O fator mais importante que diferencia jogos de brinquedos é esse. As regras determinam o modo que o jogo vai funcionar, parte essencial da mecânica, “fornecem a estrutura a partir da qual surge o jogo, delimitando o que o jogador pode ou não fazer”. (Sallen; Zimmerman, 2012, p. 92).

Quanto à Q5, talvez seja a mais problemática em relação ao RPG: derrota ou vitória. De acordo com Schell, a partir do momento que se tenciona um desequilíbrio alguém perde e

outro ganha, havendo condição de derrota e vitória, característico de um jogo, seu objetivo. Todavia, RPG pode trabalhar com objetivos contínuos e, inclusive, buscar resultados iguais (por que não?), se adiciona o elemento performance (discutido posteriormente) e não necessariamente as pessoas jogadoras estão em oposição a algo. De acordo com Valpaços (2020, p. 8):

RPGs de mesa estabelecem uma relação de poder que, negociadas numa conversa orientada, produzem narrativas por meio da participação dos jogadores. E é a interação dos jogadores seguindo as regras que realiza a experiência proposta por seus autores.

Sallen e Zimmerman (2012, p. 97), apontam os RPGs como o “caso limite” dos jogos. Segundo os autores, os *roleplaying games* “incorporam claramente todos os componentes da nossa definição de jogo, com exceção de um: resultado quantificável”, ou seja, vitória ou derrota. Segundo os autores:

Como um jogador de RPG, você se move pelas histórias do jogo, seguindo regras, superando obstáculos, realizando tarefas e, em geral, aumentando as habilidades de seu personagem. O que normalmente falta, no entanto, é um objetivo para o jogo. RPGs são estruturados como narrativas seriais que crescem e evoluem a cada sessão. Às vezes, eles acabam; outras não. Mesmo que uma personagem morra, o jogador pode voltar como um personagem diferente. Em outras palavras, não há um objetivo pelo qual todos os jogadores se esforçam para alcançar em um RPG. Se o jogo termina, isso não ocorre de modo quantificável, com os jogadores ganhando, perdendo ou atingindo uma pontuação. (Sallen; Zimmerman, 2012, p. 97-98).

Esse apontamento traz questões interessantes. Primeiramente, gostaríamos de criticar a afirmação de que o RPG não apresenta um objetivo. Essa noção é problemática, uma vez que cada história de jogo apresentada parte de um objetivo geral. Pode haver sim jogos em que a premissa é de objetivos individuais, todavia, assim como em estruturas literárias ou

cinematográficas (Mackay, 2001), os jogos de RPG possuem uma trama principal, em que as personagens atuam. A diferença é que cada uma tem também seus objetivos próprios e como a pessoa jogadora tem liberdade de ação, pode optar por valorizar mais um objetivo ou outro através de sua performance.

Por outro lado, é interessante ressaltar a afirmação dos autores de que se o jogo acaba, não é de forma quantificável. De fato, concordamos com esse ponto assim como posteriormente com a afirmação: “O RPG pode ser enquadrado de ambas as maneiras — como tendo ou não resultado quantificável” (Sallen; Zimmerman, 2012, p. 98). Isso porque pode haver objetivos bem específicos de forma geral, para todos os jogadores ou pessoal para cada personagem que será atingido ou não. Todavia, isso garante atingir ou não determinado objetivo, não derrota ou vitória, pois não necessariamente o jogo acabará com o cumprimento ou não do determinado objetivo. Pode-se conseguir um novo ou até mesmo modificá-lo.

*Q6. Jogos são interativos:* Jogadores participam ativamente dentro dos jogos. Essa, além das regras, é uma das qualidades que diferenciam jogos de outras mídias. Presente também no ato de brincar — que, por sua vez, não tem regras — a interação nos jogos ocorre entre jogadores e jogo e entre os próprios jogadores, limitada pelas regras e espaço-tempo de jogo. A diferença do RPG em relação à interação vai na relação da performance e criação de valores endógenos, que serão discutidos na Q8. Portanto, deixaremos esse assunto para um pouco mais adiante.



Q7. *Jogos contêm desafios*: Desafio aqui não é o mesmo que conflito, mas algo da sensação da vertigem (Caillois, 2017) que motive quem joga a continuar jogando. É necessário que se tenha um problema a ser resolvido e que se esteja motivado a resolver dentro do jogo. “Um jogo é uma atividade de solução de problemas, encarada de forma lúdica” (Caillois, 2017), e isso é desafiador, uma vez que necessita do amparo da Q1. *Jogos são jogados voluntariamente*.

O desafio é parte essencial do RPG, uma vez que a pessoa jogadora precisa se sentir motivada a empenhar-se na atividade lúdica. Isso também ocorre em qualquer outro jogo? Sim. Todavia, no jogo de interpretação de papéis, a pessoa tem liberdade de decisões dentro do jogo e de criar desafios, uma vez que o jogo e a narrativa são construídos colaborativamente. Essa característica, por si só, demonstra uma relação interativa e participativa que é intrínseca a esses jogos.

Q8. *Jogos podem criar valores internos próprios*: essa é outra característica dos jogos que o RPG extrapola além dos limites pensados em demais casos. Por valores internos, Schell (2011) recorre a Costikyan ao buscar o termo *valor endógeno* da biologia a fim de explicar essa qualidade. Por valor endógeno, entendemos “provocado por fatores dentro do organismo ou sistema” ou “gerado internamente” (Schell, 2011, p. 32). Ou seja, existem acordos e fatos que funcionam unicamente dentro da realidade do jogo, o que Huizinga chama de círculo mágico, como a “ideia de um lugar especial no tempo e no espaço criado por um jogo” (apud Salen; Zimmerman, 2012, p. 111).

Dentro do jogo, vive-se uma realidade específica, onde se pode ou não realizar determinadas ações, valores monetários não importam ou tem sua própria lógica — com, por exemplo, no jogo Banco Imobiliário —, a realidade se molda à proposta do jogo. Enquanto jogamos, é esse ambiente dentro do círculo que prevalece, fora do mundo real, até mesmo em relação ao tempo.

Em um sentido muito básico, o círculo mágico de um jogo é onde o jogo acontece. Jogar um jogo significa entrar em um círculo mágico ou, talvez, criar um quando um jogo começa. O círculo mágico de um jogo pode ter um componente físico, tal como o tabuleiro de um jogo de mesa, ou a pista de uma competição de atletismo. Mas muitos jogos não têm nenhum limite físico — a queda de braço, por exemplo, não exige muito em termos de espaços essenciais ou material utilizado. O jogo simplesmente começa quando um ou mais jogadores decidem jogar. (Salen; Zimmerman, 2012, p. 111).

A ideia de mágico no conceito não é à toa. Quando começamos a jogar somos transportados magicamente a uma outra realidade. A configuração do jogo torna-se aquilo o que é mais importante naquele momento, a realidade dentro do círculo e não fora dele, um estado de imersão interativa, onde a artificialidade do jogo se torna atual e imbuída de significados especiais para os envolvidos na atividade, “mundos temporários dentro do mundo comum” (Salen; Zimmerman, 2012, p. 112).

Assim cria-se a noção de mundos temporários, que são reais dentro do círculo mágico de cada jogo. Para os *roleplaying* games de mesa, essa noção é muito importante, uma vez que para jogar, a pessoa jogadora transporta-se para o sistema de jogo a partir de uma personagem que é totalmente controlada por si e tem liberdades de performance dentro dela. As personagens de um RPG têm poder de interação a ponto de criarem valores reais dentro

do círculo mágico, construindo culturas que funcionam dentro do espaço e do tempo do jogo. Exatamente por valorizar a capacidade humana, a interação e capacidade de criação de valores internos não está apenas no sistema proposto pelas regras do jogo, mas também a partir de uma construção coletiva entre participantes que é única e verdadeira em cada RPG, considerando as regras, a interação lúdica, a cultura (Salen; Zimmerman, 2012) e a capacidade criativa. Isso faz com que a imersão e a interação estejam mais presentes e que a interface se torne mais diluída, aumentando o desejo *voluntário* por superar *conflitos* e *desafios*.

Q9. *Jogos envolvem jogadores*: o ato de jogar é voluntário, manter-se no jogo é envolvimento imersivo. Schell argumenta que essa é uma qualidade de bons jogos, mas não talvez de todos os jogos, ainda assim, deve ser considerada.

O envolvimento trabalha a noção de interesse no jogo e em manter-se nele, que jogar é interessante e que as pessoas jogadoras se colocam mentalmente imersas no círculo mágico. Para os RPGs de mesa esse ponto é muito importante, pois muitas vezes ações mecânicas de jogo ocorrem entre partidas, não necessariamente durante o círculo. Por exemplo, para uma personagem melhorar suas habilidades, é necessário um tempo para ler as regras e descobrir as melhores formas para tal. É importante que quem joga tenha interesse na ação. Assim como o próprio ato de performance, pensar a partir de sua personagem e determinar suas ações, se a pessoa jogadora não estiver envolvida, essa, que é umas das principais características *dos roleplaying games*, acaba se perdendo.

Q10. *Jogos são sistemas fechados, formais*: jogos são sistemas porque “são feitos de elementos interligados que funcionam juntos” (Schell, 2011, p. 34). Ou seja, todo o conjunto de regras, materiais, acordos, valores e pessoas em consonância para a atividade lúdica, configuram um sistema de jogo. São também formais, uma vez que existem acordos e regras bem especificadas para que esse sistema funcione. Por fim, fechados, ou seja, os jogos tem suas delimitações e limitações: seja de espaço, tempo ou até mesmo nos valores endógenos que se propõe.

Nada diferente, os *roleplaying games* também apresentam essas características, todavia alguns dos valores são modificados pelo ser humano. As pessoas jogadoras conseguem interferir na formalidade do RPG, bem como ampliar seu espaço de fechamento. Um jogo de RPG pode apresentar mudanças nos valores endógenos e sair das limitações propostas, nem sempre modificando ou destruindo seu sistema proposto, exatamente pela liberdade concedida dentro de suas próprias limitações.

Por fim, após discorrermos sobre as 10 qualidades de Schell e percebemos como os RPGs de mesa se encaixam nelas, avançamos para resultados dessa pesquisa, a fim de perceber se esse tipo de jogo possui características distintas que os tornam únicos.

## Considerações Finais

Ao revisitarmos o surgimento dos *roleplaying games*, seu desenvolvimento e, posteriormente, considerarmos as 10 Qualidades de Schell supracitadas, que fazem parte de

um jogo, percebemos que os RPGs são sim jogos, uma vez que, à sua maneira, contemplam todos os quesitos debatidos por estudiosos acerca da temática. Nada de novo aqui. Seriam então eles jogos únicos?

Consideramos que sim. Existem três características intimamente ligadas que foram amplamente citadas como centrais nos RPGs e não apresentadas nas discussões de Schell (2011) ou de Salen e Zimmerman (2012): performance, liberdade e possibilidade de serialização.

No RPG, mesmo que não se atue de forma cênica, cada pessoa jogadora performa sua personagem como um papel diante observadores — demais indivíduos envolvidos no jogo — criando uma situação de estímulo e convite para que também interajam da mesma forma dentro do círculo mágico, fazendo parte da performance e do jogo. Como apontam Benneth e Booth (2015, [s.p.]):

A abordagem tradicional para estudar teoria da performance pode argumentar segundo o pesquisador de performances Richard Schechner (2013), que "performances são ações", isto é, elas são representações artificiais permeadas pelo significado.

Dessa forma, qualquer ação de jogo poderia ser performance, todavia, no RPG, é necessário um engajamento performático no círculo mágico — de maior ou menor intensidade —, tornar-se persona durante o jogo, performando em conjunto com demais envolvidos e tomando decisões livres em meio à performance.

Assim chegamos à questão da liberdade no jogo. Mesmo sendo um sistema fechado, os *roleplaying games* permitem maior interação entre jogadores e entre jogador e jogo, não há limites criativos para onde a mente humana pode levar a história de uma sessão, não é pré determinado. Mesmo que se utilize de aventuras prontas ou *railroads* — histórias para jogos de RPG que possuem possibilidades de caminhos pré definidos —, sempre há a possibilidade de as pessoas jogadoras proporem algum tipo de ação diferente daquilo pensado pelos idealizadores. Conforme Schell: “Nada melhor do que uma partida de *Dungeons and Dragons*, em que a inteligência humana está por trás de cada personagem do jogo” (Schell, 2011, p. 270). O próprio pesquisador usa o RPG de mesa como exemplo do ápice de jogo interativo.

Por fim a serialização. RPGs, como aponta MacKay (2001), não precisam acabar num único encontro, ou finalizar numa única história. O jogo e a narrativa podem ser construídos pelas pessoas participantes continuamente até que decidam acabar, o que é um fator bem diferente de outros jogos.

Sendo assim, acreditamos que, além das 10 qualidades de Schell, os RPGs de mesa possuíam mais 3: Q11. Os *roleplaying games* são jogos performáticos; Q12. A interatividade dos RPGs está na liberdade da inteligência humana; e, Q13. Os *roleplaying games* podem ser narrativas serializadas.

Desta forma, acreditamos que os RPGs possuem características únicas que os diferenciam de outros jogos, fazendo-os merecedores de pesquisas adequadas quanto às suas questões intrínsecas de *game design* e metodologias. Considera-se, inclusive, esta pesquisa

como um ponto de partida para pesquisas vindouras, seja desta pesquisadora ou demais, a fim de qualificar e contribuir com o crescimento deste objeto da Cultura Pop.

## Referências

BENNETT, L.; BOOTH, P. **Editorial: Performance and performativity in fandom. In: Transformative Works and Cultures special issue.** v. 18, 2015, Disponível em < <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/675/511> > . Acesso em 29 mar. 2021.

CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Petrópolis: Vozes, 2017.

CASSARO, Marcelo. **Arsenal Day - Não espere que os poderosos façam seu trabalho.** Jambô Editora (22 mai. 2014). Disponível em < <https://web.archive.org/web/20140605051734/http://jamboeditora.com.br/3075/arsenalday-nao-espere-que-os-poderosos-facam-o-seu-trabalho/> > . Acesso em 04 abr. 2021.

COSTA, Sarah Moralejo da. **Fanworks de fanworks: a rede de produção dos fãs.** 2018. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação) — Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018. Disponível em: < <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/177602> > . Acesso em: 14 out.

DETERDING, Sebastian. **Role-Playing Game Studies: a transmedia approach.** (Org.) New York: Routledge, 2018.

EWALT, David. *Dados & Homens: a história de Dungeons & Dragons e de seus jogadores*. Rio de Janeiro: Record, 2016.

FARIA, Mônica Lima de Faria. **Entrevista com J. M. Trevisan**. Videoconferência. 31 min. 31 de março de 2021b. Acervo pessoal.

FARIA, Mônica Lima de Faria. *Os roleplaying games de mesa como meio autônomo na cultura pop: uma discussão das características dos rpgs através das qualidades do jogo de Jesse Schell*. Especialização em Cultura Pop (TCC). Faculdades EST, São Leopoldo - RS, 2021a.

FARIA, Mônica Lima de. **Imagem e Imaginário dos Vilões Contemporâneos: o vilão como representação do mal nos quadrinhos, cinema e games**. 2012. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.

FINE, Gary Alan. **Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds**. Chicago: The University of Chicago Press, 2002.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

MACAY, Daniel. **The Fantasy Role-Playing Game: A new performing art**. North Carolina: MacFarland & Company, Inc., Publishers, 2001.

MACKAY, 2001. FINE, Alan. **Shared Fantasy**. Chicago: The University of Chicago Press, 2002



MORIN, Edgar. **A Alma do Cinema**. In XAVIER, Ismail (org.). A experiência do cinema. São Paulo: Graal, 2003.p.145 – 172.

ROGERS, Scott. **Level UP: Um guia para o design de grandes jogos**. São Paulo: Blucher, 2012.

SÁ, Simone de; CARREIRO, Rodrigo; FERRAZ, Rodrigo (orgs.). **Cultura Pop**. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2015. Disponível em: <  
[http://www.compos.org.br/ler\\_publicacoes.php?idPublicacao=Mzl=](http://www.compos.org.br/ler_publicacoes.php?idPublicacao=Mzl=) > Acesso em: 14 out. 2020.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos: volume 1**. São Paulo: Blucher, 2012.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos: interação lúdica: volume 3**. São Paulo: Blucher, 2012.

SHELL, Jesse. **A arte do game design: o livro original**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

SILVA, Juremir Machado. **As tecnologias do imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

THOMPSON, John B. **Ideologia e Cultura Moderna**. Petrópolis: Vozes, 1995.

VALPAÇOS, Jorge. **RPG é tudo igual. Só que não, né? In: FISCHER, Max (Org.). RPG Indagações**. São Paulo: Editora CHA, 2020. P. 5-14.