

# O ROLEPLAYING GAME (RPG) COMO FERRAMENTA DIALÓGICA PARA A PROMOÇÃO DOS LETRAMENTOS DIGITAL E LITERÁRIO

ROLEPLAYING GAME (RPG) AS A DIALOGICAL TOOL FOR PROMOTING DIGITAL  
AND LITERARY LITERACIES

*Marina Alvarenga Botelho<sup>1</sup>*

*Fábio Luiz de Castro Dias<sup>2</sup>*

*Caio Gutemberg da Silva Petronilho<sup>3</sup>*

**RESUMO:** O advento, no decorrer das últimas três décadas, das novas tecnologias de informação e comunicação levou a humanidade a sofrer mudanças drásticas em seu cotidiano, principalmente no que diz respeito às práticas letradas. Novas formas de letramento, que compõem o incontestável vernáculo multimodal (DALEY, 2010) da atualidade, composto por formas sígnicas vinculadas a gêneros discursivos inovadores que, em telas de diversos tipos e tamanhos, mesclam voz, escrita, imagem, música e vídeo, impulsionaram discussões que buscaram reinventar a acepção científica desse fenômeno, bem como o tratamento pedagógico das atividades sociais que dependem da língua escrita. Tendo em vista essa necessidade de reconfiguração da prática docente com vistas a acompanhar a imposição de um novo paradigma semiótico, este trabalho propõe o uso do roleplaying game (RPG), ou, em tradução literal, jogo de interpretação de papéis, como ferramenta dialógica que permite, entre outras possibilidades, a promoção dos letramentos digital e literário em sala de aula, pois se configura como um recurso lúdico. Para isso, discute-se a ideia de letramento, que hoje é comumente entendida por intermédio do conceito de multiletramentos, bem como se recorre a discussões específicas sobre o letramento literário e sobre o letramento digital. Em adição, fala-se sobre o que é o RPG, por meio de um breve histórico e da apresentação de suas principais características, e propõe-se o uso do *mRPG*, software que permite a criação personalizada de universos de RPG, apresentando-se um roteiro para seu uso e sugestões de tratamento de temas referentes à literatura com base nessa plataforma.

**Palavras-chave:** roleplaying game (RPG); letramento digital; letramento literário; multiletramentos.

**ABSTRACT:** The advent, over the past three decades, of new information and communication technologies has led humanity to undergo drastic changes in its daily lives, especially regarding to literate practices. New forms of literacy, which make up the undoubted multimodal vernacular (DALEY 2010) of today, composed of sign forms linked to innovative discourse genres that, in screens of different types and sizes, mix voice, writing, image, music and video, boosted discussions that sought to reinvent the scientific understanding of this phenomenon, as

---

<sup>1</sup> Mestra em Educação pela Universidade Federal de Lavras (UFLA). Professora substituta do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal de São João Del-Rei (DCOMS-UFSJ). Membro e pesquisadora do Grupo de Estudos Discursivos sobre o Círculo de Bakhtin (GEDISC/UFLA/CNPq). E-mail: inabotelho@gmail.com

<sup>2</sup> Graduando em Letras pela Universidade Federal de Lavras (UFLA). Bolsista de iniciação científica PIBIC-UFLA. Membro e pesquisador do Grupo de Estudos Discursivos sobre o Círculo de Bakhtin (GEDISC/UFLA/CNPq). E-mail: castrodias.f.l@gmail.com

<sup>3</sup> E-mail: silvapetronilhoc@gmail.com

well as the pedagogical treatment of social activities that depend on the written language. In the view of this need to reconfigure teaching practice in order to accompany the imposition of a new semiotic paradigm, this article proposes the use of the roleplaying game (RPG) as a dialogic tool that allows, among other possibilities, the promotion of digital and literary literacies in classroom, as it is configured as a playful resource. To achieve this, the idea of literacy is discussed, which today is commonly understood through the concept of multi-literacy, as well as it makes specific discussions about literary literacy and digital literacy. In addition, it talks about what RPG is, through a brief history of it and the presentation of its main characteristics, and it proposes the use of *mRPG*, software that allows the personalized creation of RPG universes, presenting a script for its use and suggestions for dealing with topics related to literature based on this platform.

**Keywords:** roleplaying game (RPG); digital literacy; literary literacy; multi-literacy.

## 1. Introdução

Com o surgimento da internet e a sua popularização, ao lado da maior acessibilidade permitida pela popularização do computador pessoal, passou-se a uma nova era: a da comunicação em rede, promovida através do desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação. Essa nova era se caracteriza pela primazia do hipertexto, noção cunhada ainda durante a década de 1970. O hipertexto caracteriza-se como um conjunto de práticas não lineares de leitura e de escrita com suporte em dispositivos eletrônicos. Essa nova forma de ler e escrever, baseada em conexões infinitas, links e redes de informação imensurável, aproxima-se e modifica a forma humana de processar informações.

Qualquer modificação do espaço onde ocorrem e a maneira como se instauram as atividades de ler e escrever também transforma a natureza das próprias atividades e conceitos que as perpassam. Novas possibilidades e habilidades pautam a necessidade de se trabalhar, em sala de aula e na academia, com a ideia do letramento no âmbito digital, bem como sua articulação com os demais letramentos.

Alguns conceitos-chave trabalhados por Pierre Levy, em “Cibercultura” (1999), e por Henry Jenkins, em “Cultura da convergência” (2009), são importantes nesta discussão: a cibercultura como um novo espaço sociocultural que ocorre em lugares não ubicados (a rede); a ideia da inteligência coletiva, que diz respeito à capacidade de difusão e produção de conhecimento por qualquer pessoa, e de que maneira novos tipos de conhecimento e textos sociais vão surgindo; e, por último, a ideia de convergência midiática, ou seja, não se fala mais apenas em computador, mas em diversos dispositivos e telas, alguns mais móveis que outros, no qual se convergem os muitos tipos de conteúdo.

Todas essas novas mudanças, que passaram a acontecer mais rápida e fortemente nos últimos trinta anos, impactam profundamente os universos da leitura e escrita. A própria ideia de letramento passa a ser trabalhada, também, nesse contexto, através do conceito de letramento digital, uma vez que o manejo dessas tecnologias e o trânsito nessa gigantesca nuvem de dados prescinde do acesso à organização da língua escrita e do conhecimento das características próprias dos suportes que sustentam a existência desse espaço. O acesso e o domínio dessas práticas no(s) mundo(s) digital(is) deve ser pauta central para se pensar a educação atualmente. As novas gerações já nascem dominando as novas mídias, mas isso significa que, por isso, elas dominam também os processos de letramento que ali ocorrem? Como transpor o conceito de letramento ao digital e compreender o impacto causado por esse novo estado? Como articular o desenvolvimento dos demais letramentos ao lado do digital? Responder a reflexões como essas exige investigação profunda. Soares (2002, p. 155), indica que “pode-se concluir que não é só este novo espaço de escrita que é a tela que gera um novo letramento, para isso também contribuem os mecanismos de produção, reprodução e difusão da escrita e da leitura”.

Fala-se, portanto, na academia, na ideia dos multiletramentos, que envolve uma gama de possíveis maneiras diferentes de ocorrerem processos de leitura e escrita na sociedade, levando-se em conta contextos, linguagens, dispositivos e culturas diferentes. Trabalhar o ensino da língua nessa perspectiva ampla e abrangente é trabalhar não só a escrita “tradicional”, ou seja, a articulação de elementos gráficos no papel, mas também trabalhar todas as práticas que perpassam as atividades de leitura e escrita em diversos meios, dando ao aluno uma formação mais integral e atual.

O objetivo do presente trabalho é, portanto, refletir sobre os multiletramentos, com foco nos letramentos literário e digital, compreendendo o jogo de interpretação de papéis (roleplaying game), doravante RPG, como um recurso dialógico que pode servir de ferramenta para o tratamento dos temas relativos ao letramento literário. Para tanto, propõe o uso pedagógico de um aplicativo digital de RPG (*mRPG*), como exemplo didático do potencial de se trabalhar com esse universo.

Para isso, recorre-se a uma discussão teórica acerca da noção múltipla de letramento, os chamados multiletramentos, além de debater a importância do letramento literário e sua articulação com o letramento digital. Discute-se, também, o que é um RPG e quais são suas

características, bem como se propõe seu uso como ferramenta dialógica – a partir do conceito de Bakhtin (20150) - de promoção dos multiletramentos.

Entende-se importante essa proposta uma vez que ela se configura como uma contribuição com o debate acadêmico sobre as novas formas de ler e escrever surgidas nas últimas décadas, às quais correspondem diversas modalidades de letramento, bem como contribui para a superação da barreira que existe entre a literatura e a sala de aula através de uma proposta palpável de articulação entre diferentes letramentos.

## 2. Discussão teórica

### 2.1 Do letramento aos multiletramentos

No âmbito acadêmico, é relativamente jovem o debate que circunda o conceito de *letramento*, posto que, em território nacional, esse termo “foi recentemente introduzido nas áreas de letras e educação” (SOARES, 2002, p. 144). Logo, vê-se que sua caracterização teórica se reveste por certa descontinuidade. A mesma autora advoga que, ao contrário do que se pode supor, essa pluralidade de posicionamentos ancora-se no fato de que a “dificuldade de formular um conceito preciso de letramento parece ser inerente ao próprio fenômeno” (SOARES, 2002, p. 156), bem como não prejudica sua apreensão científica. Ainda assim, é possível realizar um mapeamento das acepções mais estáveis de letramento, especialmente aquela que se orientou por pelo seu afastamento do conceito de *alfabetização*.

Grando (2012, p. 1) apresenta três visões para esse conceito, presentes no cotidiano pedagógico vivido pelos profissionais da educação, tanto quanto por pesquisadores dessa área e por docentes formadores de professores: “alguns professores pensam que o letramento é um método didático que veio substituir a alfabetização, outros consideram que alfabetização e letramento são processos iguais, outros ainda possuem dúvidas sobre como promover uma proposta voltada para o letramento”.

A atividade científica tangente a esse tema tem demonstrado que, entre essas três possibilidades de discussão, a última parece ser a mais importante e comprometida com a existência de um processo educacional integralmente voltado à formação plena dos estudantes, uma vez que o conceito de letramento não retrata um método de alfabetização, o

que retira o foco da primeira acepção, bem como não existe equivalência entre tais termos, o que elimina a segunda possibilidade.

De modo sobremaneira sintético, os termos alfabetização e letramento opõem-se, ou pelo menos distinguem-se, em virtude que o primeiro consiste tão somente na “aprendizagem do sistema de escrita” (SOARES, 2004, p. 6), enquanto o segundo se caracteriza como o conjunto amplo e inesgotável de “práticas sociais de leitura e de escrita mais avançadas e complexas” (SOARES, 2004, p. 6). Posto isso, pode-se inferir que o processo de aquisição do sistema de escrita vigente em dada realidade linguística, isto é, a alfabetização, compõe e subsidia a existência de um rol de atividades sociais organizadas em torno da leitura e da escrita, ou seja, o letramento. Tais termos, logo, não podem ser assumidos como sinônimos.

Dada a fartura de situações sociais em que se faz imprescindível o uso da língua escrita, ampliadas e transformadas significativamente nas últimas décadas em virtude da revolução causada pelas novas tecnologias de informação e comunicação, não é difícil concluir que o letramento, enquanto fenômeno social e semiótico, apresenta-se de modo também complexo. Diversas perspectivas teóricas buscam evidenciar a multiplicidade de processos que o regem através do conceito de *multiletramentos*. Afirma Dias (2012, p. 864-865) que

O termo *multiletramentos*, cunhado pelo New London Group (1996), destaca dois aspectos estreitamente imbricados da sociedade contemporânea: (1) a proliferação de meios semióticos diferentes em textos de gêneros diversificados, em que o modo linguístico ou verbal configura-se apenas como um deles, ao lado do visual ou imagético, do espacial, do gestual e do sonoro; e (2) a crescente diversidade linguística e cultural caracterizada pelas interrelações locais e globais entre diferentes culturas e etnias, facilitadas pelas tecnologias digitais. Assim, a formação para os multiletramentos envolve o desenvolvimento da capacidade do professor para lidar com a multimodalidade (KRESS, 2003), cada vez mais presente nos textos da era atual, tanto nos impressos quanto nos digitais, e para agir criticamente em diferentes contextos sociais por meio das tecnologias digitais frente à diversidade cultural, linguística e étnica das interações *on-line*.

Há, portanto, uma expansão inevitável do conceito de letramento, vinculada por Daley (2010) à força com que se impõe à realidade cultural um *vernáculo multimodal*, que abarca não somente o desempenho do falante relativamente à organização da escrita de sua língua materna, mas também o adequado encaixamento de suas ações nas situações sociais que revestem a ocorrência de gêneros discursivos e atitudes culturais inovadoras. Envolve, ainda, o domínio na interação com suportes do mesmo modo genuínos (computadores, smartphones, redes sociais etc.), e opera com certo afastamento da canônica linguagem escrita, quando não a reinventa.

Para a pesquisadora, durante muito tempo a escrita serviu de meio único para o letramento de inúmeras pessoas, enquanto, na atualidade, ela convive com outras modalidades de significação, dotadas de gramáticas bastante próprias, e que já fazem parte do cotidiano da maioria da população mundial.

A palavra impressa permitiu primeiramente o letramento de pessoas comuns, e foi muito eficaz, mas privilegiar uma linguagem impressa significa ignorar o sucesso de outras tecnologias - gravação em áudio, rádio, cinema e televisão - que passaram a existir desde os primórdios da impressão da escrita. Essas tecnologias se tornaram, para os cidadãos médios, os modos mais comuns de receber informação, de se comunicar uns com os outros e de se divertir. [...] Passamos muitas horas em nossos computadores olhando e compartilhando *telas*. Os alunos estão acostumados com a experiência direta da música como um dos fatores primários para a criação da identidade deles e passam horas jogando no computador em comunidades online. Para resumir, as experiências compartilhadas com os outros seres humanos são, na maioria das vezes, derivadas das imagens e sons contidos nas telas (DALEY, 2010, p. 482-483).

Diz a referida autora que os criadores vinculados às novas mídias, atuantes dentro ou fora do âmbito acadêmico,

não dão primazia à palavra impressa. Eles acreditam que imagens e sons, integrados em um meio cronometrado [*time-based*], podem ser tão importantes para criar conhecimento e comunicar ideias quanto passar informações por meio de textos escritos. Em nível mais fundamental, o trabalho deles não endossa a premissa, amplamente aceita nos últimos dois milênios, de que a compreensão e a expressão em material impresso definem o que é ser letrado e por extensão o que é ser educado (DALEY, 2010, p. 483).

Tal situação indica, para pesquisadores e professores, a existência de uma cultura letrada produtora de instâncias várias de letramento que, tanto quanto aquele vernáculo externo ao ambiente acadêmico das primeiras universidades, surgidas durante a Idade Média, em que se lecionava apenas em latim, se caracteriza por uma materialização semiótica substancialmente distinta daquela adotada oficialmente pelas instituições de ensino, e que deve ser considerada pelos agentes pedagógicos para que o ensino escolar seja, de fato, promotor de uma integração cultural plena dos sujeitos em formação.

Por isso mesmo, têm-se observado, na prática científica atinente a esse tema, trabalhos que buscam discutir e propor métodos de promoção, no âmbito escolar, dos diferentes letramentos, em particular os que compõem o já descrito vernáculo multimodal, como o *digital*, que envolve o advento da *cibercultura* e o uso de suportes como os computadores, *smartphones*, redes sociais e outros que deles dependem (jogos, imagens, vídeos, músicas, etc.), bem como é possível observar a proposição da articulação entre diferentes modalidades de letramento, de modo a enriquecer a experiência pedagógica com as linguagens.

Nesse sentido, Soares (2002, p. 155-156) reafirma a necessidade de que, tanto no âmbito teórico quanto na prática docente, valha como parâmetro o conceito de *letramentos*, uma vez que, no presente momento, vivemos o ápice da vigência da cibercultura e de todos os efeitos que derivam da conexão da vida humana a ela.

A reflexão que a seguir se fez sobre a escrita na cultura da tela – na cibercultura, o confronto entre tecnologias tipográficas e digitais de escrita e seus diferenciados efeitos sobre o estado ou condição de quem as utiliza, sugere que se pluralize a palavra *letramento* e se reconheça que diferentes tecnologias de escrita criam diferentes *letramentos*. Na verdade, essa necessidade de pluralização da palavra *letramento* e, portanto, do fenômeno que ela designa já vem sendo reconhecida internacionalmente, para designar diferentes efeitos cognitivos, culturais e sociais em função ora dos contextos de interação com a palavra escrita, ora em função de variadas e múltiplas formas de interação com o mundo – não só a palavra escrita, mas também a comunicação visual, auditiva, espacial.

Desse modo, também resta incontestado que a prática docente deva se pautar por uma abordagem multiforme das práticas letradas, com ênfase no contato entre aquelas inovadoras e aquelas canônicas. Entende-se importante, pois, a tentativa deste trabalho de propor uma articulação, em uma unidade pedagógica, como uma sequência didática, entre a promoção dos letramentos digital e literário, a partir da consideração do *roleplaying game (RPG)*<sup>4</sup> como um importante gênero discursivo que compõe o atual vernáculo multimodal.

## 2.2 A especificidade do letramento literário

O letramento literário possui sua particularidade e, por isso mesmo, demanda identificação e discussão próprias, visto que é por meio dele que ocorre, pelo sujeito em formação, a ocupação de um lugar único em relação à construção estética da linguagem verbal, ou seja, é por meio do letramento literário que se compreende o mundo através de uma maneira bastante peculiar, através da articulação entre a organização linguística e os acontecimentos históricos e ficcionais.

Os textos literários possuem a possibilidade de se encaixar em diferentes situações históricas, pois seu horizonte de expectativa é bastante ampliado e nem tudo o que eles transmitem está reduzido ao escrito no papel. Grande parte dos sentidos atribuídos à obra literária surgem a partir de intensiva atividade de interpretação e análise, que se estende no tempo, por isso se faz importante o contato, no contexto escolar, mediado pelo professor, que

---

<sup>4</sup> Jogo de interpretação de papéis, em tradução literal.

deve se pautar pela caracterização contextual das obras, da assunção da multimodalidade da realidade sígnica e dos multiletramentos que a ela correspondem.

O verbete Letramento Literário, elaborado por Rildo Cosson e oferecido pelo Glossário Ceale da Universidade Federal de Minas Gerais<sup>5</sup>, indica que esse fenômeno se trata do “processo de apropriação da literatura enquanto linguagem”, e enfatiza que, em sua ocorrência, o sujeito reconhece “um modo muito singular de construir sentidos que é a linguagem literária”.

Na mesma toada, Zappone (2008, p. 52) pontua que

Ao entender o conceito de letramento como o conjunto de práticas sociais que usam a escrita como um sistema simbólico, e que a usam dentro de padrões tecnológicos para finalidades específicas e em contextos específicos, a apropriação do conceito ao campo dos estudos literários pode ser pertinente, se operarmos uma modulação fundamental: trabalhar com a escrita mencionada no conceito, mas compreendida dentro das especificidades concernentes aos textos literários. Se considerarmos a literatura como um tipo de escrita que se especifica e se distingue de outros tipos de escrita, o conceito de letramento mostra-se bastante produtivo para o entendimento de alguns aspectos que tangem os modos de produção, recepção e circulação da literatura e conseqüentemente, seu ensino.

Embora haja certo consenso entre os estudiosos, que indicam a necessidade de se discutir especificamente essa modalidade de letramento, sabe-se que é cada vez menor o interesse dos estudantes pela literatura, bem como o tratamento dado pelos professores quase que totalmente se focaliza em contextualizar movimentos literários, em um exercício que transforma a disciplina em uma história da literatura, havendo pouca ou nenhuma discussão acerca da literariedade das obras, isto é, o conjunto de características estéticas que delimitam um texto enquanto obra literária.

Desse modo, urge não somente discutir a importância da literatura e do letramento literário para a formação cidadã dos estudantes, mas também elaborar propostas pedagógicas que visem romper com o afastamento da literatura do cotidiano escolar e da vida dos estudantes, de modo a, sem que se percam as características estéticas que a particularizam, engajá-los de modo lúdico e atrativo.

### **2.3 O letramento digital enquanto prática específica**

A discussão sobre o que é o letramento digital, conforme exposto nas seções anteriores, busca identificar processos que envolvam os usos da leitura e da escrita, bem como

---

<sup>5</sup> Disponível em: <<http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/>>.



a instauração de gêneros discursivos autênticos, nos novos espaços trazidos pelas tecnologias de informação e comunicação, assim como os fenômenos semióticos que envolvem a cibercultura.

Santaella (2013) reflete o perfil cognitivo do usuário que navega online, nesse ambiente ubíquo que é o ciberespaço. É importante compreender o ciberespaço como esse novo "lugar", que embora não se "materialize fisicamente" no mundo, é espaço de interação entre sujeitos, e portanto, de novas configurações culturais (fala-se também de cibercultura). A autora discute que a aquisição de conhecimento na rede está ligada, de forma central, à figura do leitor e seu perfil cognitivo. Esse novo perfil pressupõe que sejamos todos *prossumidores*, ou seja, somos tanto produtores quanto consumidores de textos multimídia, como já discutido pelo teórico Pierre Lévy, com o conceito de Inteligência Coletiva.

Nesse sentido, Santaella (2013) debruça-se sobre esse novo leitor, pensando-o a partir de três grandes grupos: "o leitor contemplativo, o leitor movente e o leitor imersivo". O primeiro e o segundo tipo são aqueles nascidos em meados do século XIX e filhos da revolução industrial e dos grandes centros urbanos, respectivamente. Já o terceiro tipo de leitor, o leitor imersivo, inaugura habilidades distintas daqueles acostumados e fascinados pela explosão da indústria jornalística, do cinema e da fotografia. Esse novo leitor, é imersivo porque navega em telas e programas de leitura, sempre conectando-se e conectado por nós, redes infinitas de informação e interação, com uma imensa disponibilidade de produtos multimídias.

A pesquisadora apresenta, ainda, um quarto tipo de leitor que surge com o predomínio desse tipo de atividade cognitiva, que é o leitor ubíquo, aquele nascido na cultura digital. Por sua vez, esse leitor, que também é imersivo, transita por mundos físicos e ubíquos, diferentes tipos de signos, em alta velocidade e em rede. A partir dessa percepção de um novo tipo de leitor, como pensar a aprendizagem ubíqua, os multiletramentos em ambientes ubíquos?

O uso de aplicativos como ferramenta educacional, como será proposto pelo presente artigo, pode permitir uma ambientação ubíqua e permite uma aprendizagem aberta, não-linear, mas rizomática, e totalmente interativa. A aprendizagem ubíqua, nesse contexto, é "espontânea, contingente, caótica e fragmentária". (SANTAELLA, 2013, p. 24). É urgente pensar em modos híbridos de aprendizagem para leitores com novas habilidades cognitivas (que não extinguem as anteriores), pois eles influenciam e são influenciados pelos processos

educativos. Além disso, torna-se mais presente a ideia dos multiletramentos, uma vez que temas, métodos e dispositivos se tangenciam nas atividades formativas.

## **2.4 As características do *roleplaying game* (RPG), ou jogo de interpretação de papéis**

Trabalhar o letramento literário tem sido um grande desafio com as gerações de nativos digitais. Isso porque o hábito da leitura tem se modificado com a presença massiva da tecnologia, que fornece estímulos em uma alta frequência e que modifica, também, nossa capacidade de atenção e concentração.

Por isso, é essencial que professores desenvolvam estratégias que envolvam e motivem os estudantes. A atividade lúdica de um jogo, por exemplo, pode ser uma boa tentativa de gerar o interesse dos alunos para a leitura. Grando e Tarouco (2008) ressaltam o papel desse tipo de atividade no ambiente educacional, uma vez que, geralmente, são associadas a situações agradáveis e possuem potencial de serem adaptadas aos objetivos dos educadores. Os jogos, diferente das brincadeiras, possuem regras, e é por meio delas que essa adaptação pode acontecer.

### **2.4.1 Conceito, história e funcionamento**

Um tipo de jogo que é baseado em regras e narrativas e é capaz de colocar os jogadores/leitores em papéis diferentes é o Roleplaying Game (RPG). Em livre tradução, os “jogos de interpretação de papéis” nascem do desejo de se contar história e de construí-las dialogicamente e coletivamente.

Essa modalidade de jogo nasce na década de 70 nos EUA, a partir de jogos de tabuleiro, como apresentado também pelas autoras supracitadas. Com forte influência da literatura, principalmente de fantasia, jogadores começaram a inserir elementos narrativos nos jogos, e aos poucos, foram abandonando os tabuleiros e deixando o trabalho para a imaginação. Com o tempo, o RPG foi se popularizando pelo mundo e hoje é jogado majoritariamente por meio de aparatos digitais (PC, smartphone e videogames), tanto em formato de “mesa” (predominância da interpretação de papéis e desenvolvimento conjunto da história) quanto em gêneros de jogos digitais, como, por exemplo, os extremamente populares *massively multiplayer online roleplaying games* (MMORPGs).

Atualmente, existem mais de 1000 sistemas de RPG de mesa, como Dungeons&Dragons, GURPS, Vampiro: A Máscara, dentre outros. Diferentes sistemas, mundos e histórias, focam em diferentes abordagens, como vencer desafios, resolver quebra-cabeças, acumular tesouros e melhorar personagens; simulação da realidade, normalmente a partir de alguma temática específica; focados na narrativa, na história e na criação de novas tramas e gatilhos (foco em “cenar”; habilidades mais gerais), as possibilidades são infinitas.

Basicamente, em uma aventura de RPG existe um narrador (ou mestre), que dentro de um universo criado e controlado por ele, propõe uma história que será desenvolvida coletivamente (dialogicamente), a partir das interpretações e ações dos sujeitos/personagens. No entanto, essas ações estão sujeitas a regras e, normalmente, a sorte ou azar (dados). Envolve criação de personagens com habilidades específicas, personalidade, motivações e objetivos, que estarão inseridos em uma narrativa pautada por interações, desafios e cooperação - normalmente não há a ideia de vitória e derrota (MORAIS E ROCHA, 2012).

Sendo o RPG um jogo focado na contação de histórias, é pela tomada de decisões que os sujeitos/personagens dão continuidade à narrativa, interferindo ativamente em seu percurso. Para isso, o jogador deve conhecer o sistema e o mundo, e isso acontece, normalmente, por meio da leitura tanto dos livros que apresentam o funcionamento desses universos, quanto de suas regras. Essa interseção inerente ao sistema literário e a habilidades de leitura caracterizam-se como processos de letramento literário, a partir dos conceitos discutidos no referencial teórico do presente trabalho. Em outras palavras, “o público que consome RPG acaba mantendo um contato, mesmo que inconsciente, com várias obras literárias; obras que talvez nunca chegassem aos jogadores, senão por intermédio do RPG” (FERNANDES E ROMERO, 2016, p. 254).

Vale ressaltar, ainda, outras características dos jogos de RPG que podem se relacionar com diferentes áreas educacionais, como a questão do gênero textual, uma vez que trabalha, por exemplo, com o relato. Outra possibilidade é a adaptação e a ambientação para universos “reais” ou históricos, como o exemplo do sistema do “Desafio dos Bandeirantes”, que se passa no Brasil em um período histórico específico e explora diferentes aspectos da formação da nossa cultura e identidade, como a narrativa em que os jogadores são personagens de um quilombo, por exemplo. Dessa forma, explicita-se possibilidades interdisciplinares para se utilizar o RPG.

Pode-se, ainda, se bem trabalhados por educadores, praticar múltiplas inteligências e múltiplos letramentos, ao enfatizar a necessidade de percepção, raciocínio e expressão dos jogadores: “Durante sua prática, pode-se utilizar de medidas e mapas trabalhando a inteligência espacial e, interpretando um personagem, o jogador estimula a inteligência linguística, intrapessoal e interpessoal” (MORAIS E ROCHA, 2012, p. 34).

#### 2.4.2 O RPG como recurso dialógico

Os RPGs podem ser trabalhados no âmbito educacional como recurso dialógico a partir do conceito de Bakhtin (2015), uma vez que “o jogo não busca a narrativa convencional, como comumente ocorre com as “(his)estórias contadas” de modo “retilíneo”, com personagens fixos e enredo esperado” (MORAIS E ROCHA, 2012, p. 29).

Por sua vez, o conceito de *dialogismo*, como discutido por Bakhtin em sua obra, a partir da leitura de Dostoiévski, diz respeito à interação entre diferentes sujeitos/vozes e ao “diálogo não como meio, mas como fim. Aqui, o diálogo não é o limiar da ação, mas a própria ação”. (BAKHTIN, 2015, p. 292). Acontece a (com)penetração das palavras e da consciência de um jogador ou personagem no outro, no decorrer do embate discursivo nos diálogos, que, no caso do RPG, são os responsáveis pela construção multissemiótica da história/aventura narrada em processo. Nesse sentido, Pereira e Botelho (2017), concluem que o “dialogismo é justamente esta internalização exteriorizada ocorrida em função da voz do outro personagem impregnada na voz de seu interlocutor” (p. 125).

Entende-se, a partir dos pressupostos, que não há diálogo entre os elementos estruturais da língua, mas entre os sujeitos (materialmente e historicamente posicionados no mundo) e os personagens criados por e para sua interpretação. A aventura, o espaço do jogo, se coloca, portanto, como um espaço de interação social: cheio de embate, lutas e assimetria. O diálogo entre mestre-jogadores é esse espaço de interlocução, que gera a interpenetração discursiva, na qual uma ação que modifica o todo e pressupõe a responsividade do outro sujeito que participa do processo. É a ação de um sujeito-personagem, a interação entre as vozes, que passa a gerar um *continuum* dialógico e, conseqüentemente, constrói a própria narrativa, dialógica e dialeticamente.

É no diálogo, então, que são criados os textos em potencial – que ainda não existem materialmente, mas como responsividade e na imaginação, trabalhando, portanto, o lúdico junto a elementos de leitura e escrita:

Os autores jogam com os leitores e o texto é o campo de jogo. O próprio texto é o resultado de um ato intencional pelo qual um autor se refere e intervém em um mundo existente, mas, conquanto o ato seja intencional, visa a algo que ainda não é acessível à consciência. Assim o texto é composto por um mundo que ainda há de ser identificado e que é esboçado de modo a incitar o leitor a imaginá-lo e, por fim, interpretá-lo. [...] Ora, como o texto é ficcional, automaticamente invoca a convenção de um contrato entre autor e leitor, indicador de que o mundo textual há de ser concebido, não como realidade, mas como se fosse realidade (ISER, 2002, p. 107).

Com base na ampla, mas inesgotada discussão empreendida nestes pressupostos teóricos, optou-se, como possibilidade da concretização dessa proposta em sala de aula, por sugerir o uso de um aplicativo que permite o uso pedagógico do RPG, de forma dialógica, letrando digital e literariamente.

### 3. Proposta de trabalho pedagógico com o aplicativo *mRPG*<sup>6</sup>

O *mRPG* é uma ferramenta não-educacional *per se* que permite uma nova forma de jogar RPG de mesa, através de um aplicativo de celular que dá o respaldo necessário a uma partida em turnos, na qual professor e alunos respondem quando tiverem disponibilidade. O aplicativo em questão que se assemelha a ferramentas assíncronas de interação populares, como WhatsApp e Telegram. Esse aplicativo foca na criação de personagens, na interação (dialógica) entre eles e nas suas decisões. Não há muitas informações disponíveis sobre o histórico do aplicativo, mas o site possui tutoriais de funcionamento. O software é gratuito e pode ser baixado pela Google Play Store (em dispositivos Android) ou pela App Store (em dispositivos iOS).

A ideia é possibilitar o desenvolvimento conjunto do letramento digital, por meio do contato com as práticas letradas que envolvem o uso de um computador ou um smartphone, e do letramento literário, que pode se caracterizar pelo contato com autores, obras, personagens e temas próprios da literatura, no sentido de compreender usos pedagógicos e possíveis para aplicativos e/ou jogos não-educacionais. Letra-se utilizando gêneros textuais oriundos da era

---

<sup>6</sup> Disponível em: <<https://mrpg.app/>>.

digital, como o chat, junto a gêneros já existentes, como o relato e a narrativa/lírica literária canônicas. Assemelhando-se a redes sociais e trabalhando a partir de uma linguagem informal, o jogo, nessa modalidade, tem um apelo lúdico e motivacional para participação dos alunos/personagens.

Para o uso do mRPG sugere-se que o professor ou professora conheça ou passe a conhecer algum(ns) dos sistemas já existentes do jogo, porque o aplicativo é livre quanto ao uso de diferentes sistemas, alguns mais focados em habilidades de combate, outros mais focados em interpretação, cada um com sua especificidade. O professor e os jogadores devem criar suas contas, e é o professor/mestre quem cria uma campanha. A campanha é uma história ou aventura que pode ou não possuir missões secundárias. Ela se desenvolve em diversas sessões de jogo e pode ser composta por "capítulos" ou dividida a critério do mestre-narrador.

Neste momento é que se torna extremamente importante o potencial dessa ferramenta para a promoção do letramento literário, uma vez que o uso do mRPG, articulado com o tratamento do material literário e de seu contexto circundante em sala de aula, permite ao docente algumas opções de trabalho:

- reprodução da narrativa de um texto em prosa ou de um poema narrativo, em que os estudantes assumem o papel das personagens;
- criação de uma campanha na qual, através de características ou trechos de uma peça literária, os jogadores competem para descobrir de que texto se trata;
- reprodução de um contexto histórico importante para um movimento literário ou para uma obra específica, em que os estudantes assumem o papel de figuras históricas relevantes.

Essa lista não é exaustiva, mas já demonstra de que maneira o roleplaying game, em geral, e o mRPG, em particular, contribuem para o desenvolvimento lúdico do letramento literário.

Ao criar a campanha, o professor-narrador pode convidar os jogadores-estudantes por meio de compartilhamento de link através do WhatsApp ou outras redes sociais. O mRPG permite também o compartilhamento de imagem e o chat privado. Ele pode utilizar sistemas já existentes, como o de Dungeons&Dragons, por exemplo, ou pode, ainda, criar o seu próprio. O sistema serve como base para a criação das fichas de personagens, um documento que contém as características - desde físicas, passando pela história, até as de combate ou habilidades específicas - do personagem.

No caso do D&D, sistema utilizado apenas como exemplo no presente trabalho, os personagens constroem suas fichas distribuindo pontos em atributos como força, destreza, inteligência, sabedoria, carisma e constituição. Além disso, cada personagem pode escolher em quais perícias é versado, como por exemplo, escalar, nadar, curar, usar cordas, dentre outras. O jogador escolhe dentre diversas raças (humano, anão, elfo, ogro, etc.) e classes (guerreiro, bardo, druida, ladino, clérigo, mago, etc.), que façam parte do universo criado e que determinam características especiais, história de fundo e outras características do personagem. Essas características irão servir, ainda, como base para o tipo de ação que cada personagem fará e, também, sua rolagem de dados. Cada sistema possui seu livro de regras para o jogador e para o mestre, e é importante que o professor se apodere do universo em questão e repasse isso aos alunos.

Dentro do mRPG é possível, então, criar as fichas dos personagens, inserindo os pontos de cada característica, dentre uma infinidade de opções, uma vez que o professor-mestre possui controle das fichas. Além disso, em uma tela de chat semelhante ao WhatsApp, há a rolagem de dados, que pode ser visualizada por todos os jogadores. Cada jogador possui um ícone e pode personalizar sua ficha. Para outros recursos, o site do aplicativo disponibiliza tutoriais e discussões em blogs.

Após esse primeiro passo mais burocrático, que deve ser guiado pelo professor-mestre, é só começar a aventura. Todo esse processo envolve a curiosidade, a pesquisa e o apoderamento de ferramentas digitais. É com o decorrer da história que o potencial do letramento literário é ressaltado. O professor pode, ao guiar as aventuras, sugerir leituras ou criar seus próprios textos. As interações acontecem por meio de gêneros textuais digitais, como o chat, por exemplo, que é o espaço de construção, de narração e de tomada de decisão por parte dos personagens. Esse contexto é, em sua totalidade dialógica: os personagens criados e suas ações determinam e são determinados pela e para a aventura narrada. Ao tomar uma decisão, um sujeito-personagem constrói um novo cenário de possibilidades e gerará, necessariamente, interações responsivas, tanto por parte do professor-narrador-mestre, quanto por parte dos colegas-jogadores.

Pensando nisso, o tanto o jogo RPG quanto o aplicativo mRPG permitem adaptações por parte do professor-narrador para sua área de conhecimento, disciplina ou conceito com o qual quer trabalhar. Há, ainda, diversos trabalhos acadêmicos publicados por educadores de diferentes áreas, ressaltando o potencial do RPG como uma ferramenta educativa, como parte

de uma gamificação (mas isso é conceito para outro trabalho) de suas atividades, enfatizando seu caráter lúdico. Além disso, esse recurso pode ser utilizado do ensino fundamental ao ensino superior, feitas as devidas adaptações, tornando evidente seu potencial para se trabalhar os multiletramentos. Cabe aos educadores exercerem a sua criatividade, que pode ser apoiada nos conteúdos da Base Nacional Curricular Comum (BNCC) e nos parâmetros nacionais, estaduais e municipais do currículo escolar. O RPG, como um espaço alternativo, é acolhedor a temas transversais e transdisciplinares, justamente por trabalhar com semioses múltiplas.

Existem, ainda, outros aplicativos que podem ser utilizados também em dispositivos variados, como o Roll 20, ferramenta cujo uso tem crescido, ainda mais em uma época em que as atividades remotas ganham mais espaço e se tornam, cada vez mais, necessárias. Muitos são os blogs, fóruns e canais de conteúdo produzido pelos próprios usuários e jogadores (inteligência coletiva), que servem como base para quem deseja aprender mais sobre RPG e seus mundos transversais.

#### **4. Considerações finais**

O presente artigo teve como objetivo refletir sobre os multiletramentos, enfatizando os letramentos literário e digital e compreendendo o jogo de RPG como um recurso pedagógico dialógico e promissor. Apresentou-se o potencial de uso de um aplicativo digital de RPG, sendo possível adaptá-lo para diferentes áreas do conhecimento.

Propôs-se o uso de um aplicativo para smartphones, o *mRPG*, que pode abranger diferentes sistemas de RPG, trabalha com multisseios e permite letramentos múltiplos. É necessária, por parte dos educadores, conhecer os sistemas, cria-los e adaptá-los a suas necessidades.

Entende-se que o presente trabalho possui suas limitações quanto a discussões teóricas e por realizar uma proposta mais genérica, mas, ainda assim, acredita-se que ele possa servir de base para educadores pensarem em atividades que visem a promoção dos multiletramentos. Pensa-se, ainda, em se aprofundar em outros recursos e propor atividades mais específicas no futuro.



Outro ponto importante a se ressaltar é a questão do acesso: o Brasil ainda é um país com um sistema de educação pública precário e que não garante o acesso amplo à Internet e a dispositivos eletrônicos. Por isso mesmo, há uma urgência grande de se discutir não só o acesso físico, mas ao letramento digital, que permite uma fruição mais completa e mais complexa de recursos digitais, inerentes ao nosso presente e ao nosso futuro. É necessário garantir um grau satisfatório de letramento digital a nossa população, em especial às gerações “nativas digitais”, para que se apoderem e sejam protagonistas dos próprios processos de formação.

É preciso, também, que a escola e a comunidade entendam o potencial formativo das ferramentas tecnológicas, para além do currículo tradicional e do preconceito de que elas mais atrapalham do que ajudam em sala de aula. O processo formativo deve ser contínuo e não deve se prender a barreiras. Deve, ao contrário, andar ao lado das transformações sociais.

## Referências

BAKHTIN, M. *Problemas da Poética de Dostoievski*. Tradução de Paulo Bezerra. 5. ed. Rio de Janeiro/RJ: Forense Universitária, 2015.

DALEY, E. Expandindo o conceito de letramento. Tradução por Solange Gervai. *Trabalhos em Linguística Aplicada*, Campinas/SP, v. 49. n. 2, p. 481-491, 2010.

DIAS, R. WebQuests: tecnologias, multiletramentos e a formação do professor de inglês para a era do ciberespaço. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, Belo Horizonte/MG, v. 12, n. 4, p. 861-881, 2012.

FERNANDES, M. L. S.; ROMERO, C. S. Role-playing game (RPG): o lúdico como estímulo às questões literárias e textuais. *Todas as Letras*, São Paulo/SP, v. 18, n. 2, p. 251-262, 2016.

GRANDO, A.; TAROUÇO, L. M. R. O uso de jogos educacionais do tipo RPG na educação. *Revista Renote – Novas Tecnologias na Educação*, v. 6, n.1, jul. 2008.

ISER, W. O jogo do texto. In: LIMA, L. C. (org.). *A literatura e o leitor: textos de Estética da Recepção*. 2. ed. Tradução de Luiz Costa Lima. Rio de Janeiro/RJ: Paz e Terra, 2002. p. 105-118.

MORAIS, S. P.; ROCHA, R. Role-Playing Game (RPG): Notas para o ensino-aprendizagem de história. *História & Ensino*, Londrina/PR, v. 18, n. 1, p. 27-47, 2012.

PEREIRA, L. E. S.; BOTELHO, M. A. Entre o romance Crime e Castigo e o filme Aquarius: proposta de leitura intermediária a partir do conceito de dialogismo. *Anais do I Encontro de Contadores de Histórias: contando e recontando a literatura e suas histórias*. 2017.

SANTAELLA, L. Desafios da ubiquidade para a educação. *Revista Ensino Superior UNICAMP*, n. 9, 2013.

SOARES, M. Letramento e alfabetização: as muitas facetas. *Revista Brasileira de Educação*, Rio de Janeiro/RJ, n. 25, p. 5-17, 2004.

\_\_\_\_\_. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. *Educação & Sociedade*, Campinas/SP, v. 23, n. 81, p. 143-160, 2002.

ZAPPONE, M. Modelos de letramento literário e ensino da literatura: problemas e perspectivas. *Teoria e Prática da Educação*, Maringá/PR, v. 11, n. 1, p. 49-60, 2008.