

O Jogo de RPG na sala de aula: uma sugestão de aplicação

Luiz Henrique de Souza Gomes¹

Eduardo Miranda²

Resumo

Esse artigo apresenta uma proposta de atividade em sala de aula utilizando como ferramenta pedagógica o RPG, discutindo também suas implicações psicológicas, dando enfoque ao significado simbólico que é vivenciado durante as partidas do jogo. Compreende-se o aluno como tendo também uma vida simbólica em desenvolvimento e que pode vivenciar esses simbolismos de forma coletiva, na escola, onde passa grande parte de seu dia, ajudando em sua formação como pessoa. O artigo procura introduzir no ambiente escolar uma nova modalidade de apresentação dos conteúdos formais e também de abordar os temas transversais que contribuem enormemente para uma formação social dos alunos, utilizando um método lúdico e simbólico de suas vivências e que pode trazer bastantes resultado na esfera educacional e comportamental dos estudantes.

Palavras chave: RPG; Escola; Psicologia Analítica

¹ Aluno finalista do curso de graduação em Psicologia da Faculdade Doctum – Serra – ES

² Professor orientador. Dr. em Psicologia pela Universidade Federal do Espírito Santo - UFES

Abstract:

This article presents a proposal of classroom activity using as a pedagogical tool the RPG, also presenting its psychological implications, giving focus to the symbolic meaning that is experienced during the games of the game. Understanding the student as having a symbolic life in development and that can experience these symbolisms collectively, in school, where he spends much of his day, helping in his formation as a person. It seeks to introduce into the school environment a new modality of presentation of the formal contents and the work of transversal themes, which in their way contribute to a social formation of students.

Keywords: RPG; School; Analytical Psychology

1 INTRODUÇÃO

A educação brasileira passa por grandes e difíceis transformações, passamos de uma sociedade analógica para uma sociedade que dependente cada vez mais do meio digital, as informações ficaram cada vez mais rápidas e interativas e a escola tenta corajosamente acompanhar essa corrida em direção ao futuro que acelera seu ritmo a cada dia (SHMIT, 2011).

O ensino tradicional tornou-se sinônimo de atraso, tédio e falta de interesse por grande parte dos alunos que possuem uma extrema dificuldade em se adaptar em uma sala de aula com paredes fechadas e com interatividade bastante reduzida, se comparada ao mundo conectado da Internet. Aliado a isso temos a indisciplina e falta de motivação de estar no ambiente escolar, tanto do aluno em participar das aulas, quanto do professor em criar e adaptar-se a novas estratégias de ensino (SALDANHA, 2009).

Nos níveis fundamental e médio, professores e pedagogos enfrentam grandes dificuldades em transmitir os conteúdos tradicionais para os alunos, isso acontece quando se percebe que uma das características básicas da nossa civilização é a interatividade. Nos tornamos cada vez mais atrelados a uma vida paralela, criando uma fuga da realidade factual onde é possível ficar livre das regras do cotidiano, criamos possibilidades de fuga e escapes do nosso consciente (COLEN, 2010, SOUZA, 2016).

O presente artigo procura oferecer uma proposta de trabalho nas escolas utilizando o RPG como uma ferramenta de base para a discussão e trabalho de alguns dos conteúdos programáticos, bem como questões relacionadas a valores, que podem muito bem serem conduzidas pelo professor, junto a turma e inclusive pelo psicólogo escolar, caso a escola possua esse recurso, e em determinados momentos de intervenção e interação com a classe. Tal utilização pode ser feita de forma subjetiva, envolvendo questões de relacionamento entre estudantes e seus conflitos com a escola, ou mesmo outros temas relacionados à faixa etária e ao grupo social.

Dessa forma podemos tratar o aluno na contemporaneidade, dentro de uma rede de relações bastante familiar para ele, buscando estar em interatividade com os outros, trabalhando de forma cooperativa.

Trabalho em equipe e colaboração nos remete diretamente à sociedade cuja marca atual é a rede, assim dependemos direta ou indiretamente uns dos outros, e os alunos precisam se preparar para atuar em rede conscientizando-se dessa interdependência e o respeito ao outro. (VIEIRA, 2009, p. 6514)

A introdução do jogo de interpretação de papéis, (em inglês *Role Play Game - RPG*), pode ser um grande auxiliar no trabalho do professor, somando-se a outras ferramentas de trabalho pedagógico, podendo ter outros desdobramentos como a produção de textos, desenhos e produções na internet como blogs e páginas criadas e gerenciadas pelos alunos.

1.1 O que é RPG?

Segundo Astinus (2003, apud MIRANDA e ROSSETTI, 2010), o RPG surgiu na década de 1970, influenciado pelos jogos de tabuleiro que simulam guerras históricas (chamados de *wargames*) e pela literatura fantástica de J.R.R. Tolkien. A dinâmica do jogo permite interseções com outras formas de comunicação, como literatura, cinema, música e conhecimentos gerais. Durante as partidas de RPG, o mestre descreve as situações, os jogadores agem de acordo com as regras e depois o mestre dá continuidade, descrevendo os resultados das ações dos jogadores e introduzindo novos elementos à história, interferindo ativamente no curso e no decorrer da (ASTINUS, 2003 apud MIRANDA e ROSSETTI, 2010).

Uma partida de RPG funciona com narrador e personagens. O narrador prepara com antecedência uma aventura e faz uma narrativa para os personagens que são criados e interpretados pelos participantes. Tendo em vista que existe toda uma ambientação na qual o jogo acontece, os personagens dos jogadores deverão ser elaborados de uma forma adequada ao tema. Assim sendo, se o jogo se passa em um tempo histórico medieval os personagens são caracterizados como pessoas desse período.

Os elementos da literatura fantástica também podem estar presentes como forma de diferenciar a aventura e causar maior impacto aos jogadores, promovendo uma maior afetividade entre o jogador e seu personagem, o que possivelmente pode contribuir bastante para a sua formação de personalidade. (MIRANDA, 2005).

A partida termina quando a aventura elaborada pelo narrador chega à sua conclusão e esse mesmo narrador deixa outras alternativas ou ganchos para futuras aventuras.

1.2 RPG na Educação

Na atualidade existem uma série de iniciativas de professores e profissionais ligados à educação que estão desenvolvendo trabalhos na interface entre educação e RPG em suas práticas pedagógicas (RIYS, 2004). Podemos marcar como uma primeira iniciativa em fazer uma ponte entre RPG e ensino de História o trabalho de Andrade, Klimick e Ricon (1992), quando desenvolveram o “Desafio dos Bandeirantes”, abordando aspectos do Brasil da época colonial em sua narrativa.

Professores que procuravam por novas formas de atrair a atenção dos alunos para os conteúdos das disciplinas do currículo regular adaptaram sistemas de jogos de RPG, voltados inteiramente para a diversão, em formas narrativas de aprendizado, até o surgimento do sistema Simples, elaborado por (RIYIS, 2004) feito inteiramente para a educação.

Podemos destacar pesquisas envolvendo aspectos psicológicos dos jogadores de RPG nas escolas como a de (FERREIRA-COSTA et al., 2007) que medem o nível de ansiedade e depressão antes e após as atividades interpretativas, que demonstraram que não existe nenhuma interferência do jogo para esses estados emocionais.

O jogo de interpretação de papéis tem como característica colocar o participante no lugar de um personagem que toma decisões durante a narrativa da história. As narrativas podem ser discutidas, avaliadas e reavaliadas durante o jogo, mesmo após a partida, em uma conversa com o aluno, bem como provocar discussões que indiquem um caminho a seguir na resolução de conflitos ou situações que são bastante comuns na escola e em sala de aula.

Podemos entender as implicações da utilização do RPG na escola e em sala de aula através de dois pontos de vista, o primeiro sendo o educacional e o outro psicológico.

Sob o ponto de vista educacional o RPG funciona como uma excelente ferramenta pedagógica, que pode trazer para a sala de aulas elementos lúdicos e interativos na aquisição de conteúdos. Abordando a perspectiva psicológica,

temos o trabalho em grupo, a cooperação entre os jogadores e os constantes desafios apresentados no jogo, que proporcionam a tomada de decisões e reflexão sobre suas conseqüências. Não somente isso, mas é importante ressaltar também a vivência simbólica que o jogo de interpretação de papéis proporciona e seus desdobramentos na contribuição do desenvolvimento psíquico.

Com a utilização do RPG na escola temos uma forma bastante efetiva para a vivência de situações que podem levar a reflexão do jovem sobre uma grande diversidade de assuntos como a violência, adição de drogas e o próprio convívio social, apontando problemas e soluções.

Após a vivência dessas aventuras, o professor pode aproveitar essa experiência utilizando várias formas de atividades como poesias, desenhos, textos, pequenas animações, cartazes e fanzines.

É possível entender a utilização do jogo como instrumento pedagógico visto a importância do jogo na cultura humana e em seu desenvolvimento, (HUIZINGA, 2003 apud COLEN e MELO 2010) o jogo é tão importante e presente na civilização de tal forma que poderíamos renomear a espécie humana de *homo ludens*, já que o ato de jogar proporciona uma fuga temporária da vida factual e que transcende a faixa etária, abarcando várias fases da vida do indivíduo.

A participação em uma atividade lúdica pode servir como uma forma de experimentação de possíveis soluções e tentativas para problemas de outros contextos pessoais, de uma forma mais descontraída e sutil, (COLEN, 2003).

Dessa forma podemos inferir que é possível utilizar o RPG como uma ferramenta de desenvolvimento dos alunos em várias questões pertinentes, ligado a várias disciplinas e ao cotidiano escolar e também de uma maneira transversal, contemplando situações que colaboram no desenvolvimento pessoal de cada aluno.

A utilização do RPG em sala de aula ou na escola pode ter diversas finalidades envolvendo uma série de conceitos e disciplinas, como exemplo História, Geografia, Sociologia e Filosofia. Neste artigo o enfoque principal é

utilizá-lo como uma ferramenta de trabalho para conteúdos transversais e que possa, de forma indireta, ligar conceitos que abranjam o desenvolvimento psíquico de crianças e jovens de forma a melhorar as relações interpessoais e as habilidades sociais.

Conforme Zaccagnino (2006, apud SILVA, 2009), o jogo de papeis (RPG) pode ser considerado como uma prática social na qual os jogadores se relacionam entre si.

[...] consentindo os participantes viverem uma situação particular, que traz para o indivíduo novas informações sobre si mesmo. E dão a possibilidade de transmitir mensagens de outra forma que não poderiam ser bem recebidas e enriquecem a quem está aprendendo participativamente de experiências das quais podem tirar conclusões individualmente tanto como em grupo. Através desses exercícios, se evidenciam problemas ligados à tomada de decisão, à comunicação e participação, à mudança organizacional, etc (ZACCAGNINO, 2006, apud VIEIRA p. 128)

Ainda Zaccagnino (2006, apud VIEIRA, 2009) defende o uso do RPG como uma tecnologia educacional afirmando que “O RPG ajuda a melhorar as capacidades de expressão, de conhecimentos históricos, literários, lingüísticos e contribuir para o aprendizado desses valores fundamentais na vida dos homens” (ZACCAGNINO, 2006, apud VIEIRA, 2009, p.160).

Nas escolas o RPG tem se difundido como outra alternativa de aprendizado, esse movimento se amplia bastante, conforme explica Saldanha e Batista (2009), o jogo de RPG vem ganhando bastante espaço na área da Pedagogia e em algumas escolas do Brasil, sua utilização acontece dentro de salas de aula ou em fora dela, em horários alternativos e em eventos onde envolvem toda a escola, em atividades com outras oficinas culturais.

O caráter de cultura de massa do RPG o coloca como um grande diferencial perante as outras atividades pois possui ligação com uma série de atividades bastante integradas ao mundo jovem como seriados de televisão, cinema e literatura fantástica.

Os aspectos psicológicos que envolvem o jogo de RPG podem ser melhor vistos quando focamos nossa atenção no aspecto das interações entre os

jogadores e da evolução das formas de resolução de problemas, bem como o perfil do jogador, que pode ser encarado por muitos de forma extremamente estereotipada, o que não corresponde à grande maioria dos jogadores. Comumente taxados de “nerds” ou mesmo “alienados”, conforme Veiga (et al 2008), em sua pesquisa sobre as habilidades sociais dos jogadores de RPG:

[...] não é possível verificar qualquer diferença no grau de conforto relatado por eles em relação ao seu convívio com colegas jogadores e não jogadores. De modo geral, a maioria dos jogadores declarou se sentir confortável nas suas relações tanto com colegas jogadores e não jogadores. (VEIGA et al., 2008, p.167).

A atividade a qual o jogo de interpretação de papéis se propõe é bastante integradora, dificilmente pode ser utilizada para segregar alunos; pelo contrário ela ajuda a unir a sala de aula e a propor resoluções de conflitos que possam esta acontecendo, ou mesmo futuros.

1.3 A Questão Simbólica e a Psicologia Analítica

O forte conteúdo simbólico, no qual o RPG está inserido, pode ser interpretado através da Psicologia Analítica de Carl Gustav Jung. Pois os símbolos e arquétipos, que foram termos cunhados por Jung, aparecem na experiência do RPG constelados na vivência dos jogadores durante as partidas. E a forma arquetípica como os jogadores interpretam e vivenciam as projeções de seus personagens, também podem ser analisadas através das visões deste autor.

Para a Psicologia Analítica a vida humana é acompanhada de uma vida simbólica onde a vivência desses símbolos manifestados na psique revelam uma tendência à completude e posteriormente uma integração de conteúdos conscientes e inconscientes, proporcionando o que Jung chama de individuação. (JUNG, 2000)

Esse processo de individualizar-se, achar um ponto de equilíbrio entre forças e conceitos antagônicos, perpassa pela transformação do herói. (Jung, 2001)

Na concepção de Jung os arquétipos são estruturas simbólicas que estão presentes na psique humana e são responsáveis na elaboração da vida individual, mostrando aprendizado, apontando direções para o desenvolvimento da personalidade, integrando o consciente e o inconsciente, e dessa forma proporcionando saúde (JUNG, 2001).

Em se tratando da abordagem com crianças e adolescentes é muito válido perceber o momento de transformação sentimental e intelectual o qual atravessam e o papel do herói, que pode indicar e até mesmo guiar o entendimento delas em resoluções mais assertivas na vida, a Jornada do Herói está relacionada com a jornada da vida de cada indivíduo (CAMPBELL, 2002).

Quando percebemos que a transformação que simbolicamente todos os mitos de heróis passam é vivenciado pelo ser humano como uma forma de ter um apoio para vencer os desafios da vida, fica evidente a função do herói em sua aventura fantástica na formação do indivíduo (MARCONDES, 2019).

Dessa forma podemos olhar o jogo de RPG como uma ferramenta de desenvolvimento emocional dos alunos, visto que, por muitas vezes os seus personagens participam de grandes tarefas e passam por dificuldades, transformando dessa forma o personagem e o próprio jogador.

De modo complementar podemos entender que o jogador pode ser conduzido pela aventura a qual participa da Jornada do Herói, a qual foi muito bem estudada pelo mitólogo de Joseph Campbell. Dessa forma o jogador atravessa com seu personagem uma jornada de auto-conhecimento, trabalhando conteúdos simbólicos e inconscientes.

A função primária da mitologia e dos ritos sempre foi a de fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar, opondo-se àquelas outras fantasias humanas constantes que tendem a levá-lo para trás. Com efeito, pode ser que a incidência tão grande de neuroses em nosso meio decorra do declínio, entre nós, desse auxílio espiritual efetivo. Mantemo-nos ligados às imagens não exorcizadas da nossa infância, razão pela qual não nos inclinamos a fazer as passagens necessárias da nossa vida adulta. (CAMPBELL, 1997, p.8).

A vivência simbólica da luta é considerada para Jung como uma tensão necessária para o desenvolvimento psíquico. Este exercício desencadeia uma possibilidade de desenvolvimento psíquico o que leva o indivíduo a construir um conjunto de ações e procedimentos perante as dificuldades da vida e as formas de trabalhar estas dificuldades, bem como, desenvolve o aproveitamento e entendimento das consequências das decisões tomadas, que podem ser vivenciadas de forma lúdica e simbólica através do jogo de interpretação de papéis, através das experiências durante a partida, e mesmo após ela.

2 DESCRIÇÃO DA PROPOSTA

De forma geral o RPG é jogado com um número reduzido de participantes que gira em torno de quatro a oito. Em quantidades maiores do que essas ele se torna pouco dinâmico e de fácil dispersão, além disso, a ambientação da aventura não consegue envolver todos os participantes. O envolvimento dos jogadores é essencial para a efetividade do jogo. Dessa forma o participante não somente participa de um jogo, mas também leva para a vida a experiência de como solucionar situações críticas que exigirão de interpretação e julgamento para resolvê-las.

O rolamento de dados também é um fator bastante importante, já que representa o quesito sorte nas histórias, criando uma aleatoriedade bastante importante para o andamento, mostrando que por muitas vezes o fator sorte pode interferir em um planejamento de situações críticas.

A maior dificuldade para utilizar esse jogo em uma sala de aula sempre foi a quantidade de alunos, que pode chegar entre 30 a 35 alunos.

Uma das soluções seria dividir a turma, o que pode levar a diferentes soluções para as narrativas, sem contar com o difícil controle dos grupos e de uma participação bastante variável por parte dos alunos. O professor fica completamente dividido em acompanhar uma série de histórias que nem sempre podem contemplar ou alcançar seus objetivos.

Entretanto uma outra metodologia pode ser implantada, que pode funcionar em uma sala com grandes quantidades de alunos. O professor prepara personagens prontos, com características que ele determina e que acha pertinente de estar na história, com uma breve descrição sobre os personagens, ele escolhe um número pequeno de alunos para interpretá-los, podendo ser de quatro a seis jogadores, enquanto o restante da sala observa o andamento da aventura.

Dessa forma as sessões consecutivas irão acontecer com uma alternância de jogadores no papel dos mesmos personagens, de forma que a turma acompanharia uma “novela” ou “seriado”, onde poderiam colocar suas opiniões sobre as ações que os jogadores desempenharam. Assim o personagem e herói se desenvolveria em conjunto com a turma, agregando opiniões e assim, emerge a personalidade do coletivo da turma.

Através de um debate é possível fortalecer, entender melhor a personalidade dos personagens e mesmo modificá-las conforme as situações.

Importante observar o caráter voluntário da participação do aluno em representar personagens, que preferencialmente deve ser voluntário, qualquer imposição na participação do jogo pode causar um desinteresse por parte do aluno, conforme constatou Vieira (2009, p.20) em sua pesquisa: “constatamos ainda, que mesmo sendo alguma atividade muito prazerosa, se ela for imposta, obrigatória, gerará resistência”. O jogo de papeis, quando jogado compulsoriamente, é menos instigante e motivador do que quando é jogado em situações curriculares, mas não compulsórias.

Sobre as possíveis relações negativas que o jogo de RPG possa contribuir, uma série de pesquisas já foram feitas e indicaram a inexistência direta de uma influencia do jogo em comportamentos anti-sociais. Segundo estudos:

[...], os dados aqui apresentados apontam que jogar RPG não parece ser um fator que possa, individualmente, gerar condutas inadequadas na sociedade, e nem que é uma atividade procurada predominantemente por pessoas que apresentam

A forma de como as aventuras de RPG são elaboradas, a necessidade primordial de uma cooperação entre os jogadores para o êxito nos objetivos traçados na aventura são um ponto forte na utilização do RPG com jovens. Essas premissas de interação de grupo podem ajudar a reduzir as suspeitas de uma ação negativa relacionada estritamente ao jogo.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na atualidade os professores e o ambiente escolar não devem encarar as novas tecnologias como uma ameaça ao seu papel de educar e transmitir conteúdo. A interatividade pode contribuir para transformar as aulas de forma a ser uma estratégia de ensino que possa ser utilizada por ambos, professores e alunos, na aquisição de conhecimento.

Uma das grandes contribuições do jogo de interpretação de papéis é a aquisição de conhecimentos sobre si mesmo e como solucionar problemas em grupo. A prática da literatura possui uma ligação muito forte com os cenários das aventuras, logo o hábito da leitura pode ser reforçado com a prática do jogo. Este também é um fator positivo.

Com a utilização da metodologia proposta por esse artigo, obtemos a vantagem de poder utilizar o RPG em sala de aula realmente durante as aulas e poder avaliar junto com os alunos os desdobramentos dos resultados das ações dos jogadores durante a aventura.

Com essa metodologia é possível pesquisar a visão tanto do jogador quanto do espectador, que por muitas vezes pode nunca jogar ou jogar pouco, nessa metodologia.

Podemos ressaltar aqui a importância do professor em estar sempre atento e orientando seus jogadores durante a partida e após ela, quando

ocorrem os debates e considerações finais da partida, ele pode enriquecer as discussões com seus conhecimentos, atingindo objetivos propostos pela escola.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, F., KLIMICK, C., RICÓN, L. E. **O Desafio dos Bandeirantes – Aventuras na Terra de Santa Cruz**. São Paulo: GSA, 1992.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Pensamento, 1997.

CAMPBELL, Joseph. **O Poder do Mito**. São Paulo: Palas Atenas, 2002.

COLEN, Edvaldo Melo e MELO, Maria de Fátima Aranha de Queiros e, Os avatares como mediadores no jogo de papéis. **Pesquisas e Práticas Psicossociais**, V. 5(1), São João Del-Rei, p. 17 – 29, 2010. Disponível em: https://www.ufsj.edu.br/portal2repositorio/File/revistalapip/volume5_n1/colen_e_queiroz_e_melo.pdf, Acesso em 22/04/2019.

FERREIRA-COSTA, R., LIMA, A., RODRIGUES, F., GALHARDO, E. O Role Playing Game (RPG) como Ferramenta de Aprendizagem no Ensino Fundamental e Médio. Disponível em: <<http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2006/artigos/capitulo1/oroleplayinggame.pdf>>. Acesso em: 22/04/2019.

JUNG, Carl Gustav. **A Vida Simbólica**. Petrópolis: Vozes, 2000.

JUNG, Carl Gustav. **Símbolos da transformação**. Petrópolis: Vozes, 2001.

MARCONDES, Kathy Amorim. **Coragem para ser inteiro, a psicologia de Jung e sua perspectiva terapêutica**, Vila Velha: Editora Portas, 2019.

MIRANDA, Eduardo Silva. **Libertando o sonho da criação: um olhar psicológico sobre os jogos de interpretação de papéis (RPG)**. 2005. 158 f. Dissertação (Mestrado em Processos Psicossociais; Processos de

Desenvolvimento; Psicologia Social e Saúde) - Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2005. Disponível em: <<http://repositorio.ufes.br/handle/10/6658>>. Acesso em: 23/06/2019.

MIRANDA, Eduardo Silva, ROSSETTI, Claudia Broetto. A Prática de Jogos de Interpretação de papéis (RPG) na Região Metropolitana de Vitória/ES: um estudo exploratório. **Revista Científica FAESA**, v. 06, n. 01, p. 07-12, 2010. Disponível em: <https://www.faesa.br/revistas/revistas/2010/2010_artigo1.pdf>. Acesso em: 27/05/2019.

RIYIS, M. T. **Simples, manual para uso do RPG na Educação**. São Paulo: Ed. do Autor, 2004.

SALDANHA, Ana Alayde, BATISTA, José Roniere Moraes. A Concepção do Role-Playing Game (RPG) em jogadores sistemáticos. **Psicologia, Ciência e Profissão**, v.2º (4), p.700–717, 2009. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/pcp/v29n4/v29n4a05.pdf>, acesso em: 17/04/2019.

SHMIT, Wagner Luiz, MARTINS, João Batista. RPG e Vigotski: Perspectivas para a prática pedagógica. **X Congresso Nacional de Educação – EDUCERE e I Seminário Internacional de Representações Sociais, Subjetividade e Educação – SIRSSE – PUCPR, 7 a 10 de novembro de 2011**. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/5469_3294.pdf, Acessos em: 24/06/2019.

SILVA, Matheus Vieira. O jogo de Papeis (RPG) como Tecnologia Educacional e o Processo de Aprendizagem no Ensino Médio. **IX Congresso Nacional de Educação – EDUCERE e II Encontro Sul Brasileiro de Psicopedagogia, 26 a 29 de outubro de 2009 – PUCPR**. Disponível em:

<https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2009/2907_1281.pdf>. Acessos em 31 de maio de 2019.

SOUZA, Samuel Possidonio; RAPHAEL, Jackeline Kruschewsky Duarte. Sublimando através do Role-Playing Game: Uma discussão à luz da Psicanálise acerca da importância do Role-Playing Game para a subjetividade dos jogadores. **Diálogos & Ciência**, [S.l.], n. 37, ago. 2016. Disponível em: <<http://periodicos.ftc.br/index.php/dialogos/article/view/221>>. Acesso em: 31/05/2019.

VEIGA, Dhayana Inthamossu, BUENO, Mariana Galesi, BELÉM, Marcela Godinho, SCHMIDT, Andréia. As Habilidades Sociais do Jogadores de RPG. **Psicologia Argumento**, Pg 159 – 168, 2008, disponível em: <<https://periodicos.pucpr.br/index.php/psicologiaargumento/article/view/19899>>. Acesso em: 27/05/2019.