ISBN: 978-65-5222-017-2

doi 10.46943/X.CONEDU.2024.GT11.009

CLUBES DE JOGOS DE INTERPRETAÇÃO DE PAPÉIS (RPG): UMA POSSIBILIDADE PARA ESPAÇOS DE ACOLHIMENTO E COLABORAÇÃO EM INSTITUIÇÕES FORMAIS E NÃO FORMAIS DE EDUCAÇÃO

Rebeca Sasso Laureano[1]
Tatiane Negrini[2]

RESUMO

A violência entre crianças e adolescentes cada vez mais tem recebido atenção nos noticiários e no cotidiano escolar, tendo como uma das preocupações o aumento de discursos e práticas de ódio, que no Brasil, têm se manifestado de maneira preocupante com o aumento de ataques armados e de *cyberbullying*. Um dos relatórios desenvolvidos pelo governo brasileiro em 2023 apresenta como uma das recomendações para a proteção e segurança no ambiente escolar a necessidade de ações capazes de proporcionar aos estudantes pertencimento e identificação, estimulando a convivência social e de espaços de acolhimento para fortalecimento de laços afetivos. Por meio da análise de dados qualitativos, os clubes em espaços escolares têm se mostrado eficazes para a promoção da aprendizagem, da inclusão e do desenvolvimento de relações interpessoais positivas e os Jogos de Interpretação de papéis, pelo seu caráter colaborativo para a construção de narrativas, podem orientar os jogadores à reflexão de temas como cidadania, ética, respeito e diversidade, e à vivência de espaços de escuta e acolhimento, contribuindo para o desenvolvimento da cultura da paz. Sendo assim, este artigo conclui que os Clubes de Jogos de interpretação de papéis são uma possibilidade de implementação para a melhoria da convivência, por meio de espaços de reflexão, escuta e acolhimento, não apenas em espaços formais de educação como escolas e universidades, mas também em

1 Doutoranda em Educação na Universidade Federal de Santa Maria, rebeca.sasso@gmail.com;
2 Doutora em educação na Universidade Federal de Santa Maria, negrinitatiane@gmail.com;

ISBN: 978-65-5222-017-2

espaços não formais, tais como bibliotecas públicas, espaços privados comerciais dentre outros.

Palavras-chave: Educação inclusiva, Clubes escolares, Jogos de interpretação de papéis, Espaços de acolhimento, Cultura da paz

ISBN: 978-65-5222-017-2

INTRODUÇÃO

Os contos de fadas fazem parte de uma longa tradição, estando presentes no imaginário de crianças, adolescentes e adultos há muitas gerações. Fadas, herois, reis, cavaleiros, feitiços, magia e outras criaturas sobrenaturais acompanham histórias, filmes, e uma diversidade de outros artefatos culturais do cotidiano de todos nós (GABRIEL, 2022). Os jogos de interpretação de papéis, ou também chamados de *role-playing game* (RPG), em específico do gênero "de mesa", surgiram da união de regras de jogos de tabuleiro com elementos ficcionais fantásticos, possibilitando que jogadores criem histórias colaborativas por meio da interpretação de personagens mediados pela figura de um narrador, que propõe situações-problema ambientadas em cenários imaginários para os demais jogadores.

Os jogos de interpretação de papéis são desde os anos 80 impulsionados por uma comunidade agitada: surgiram novos gêneros de jogos, novas jogabilidades, novos sistemas de regras e plataformas auxiliares, como o *Roll20*, que simula em ambiente online uma mesa de RPG presencial, além de inovadoras possibilidades de aplicação, como o seu uso em *setting* terapêutico, treinamentos em empresas e ensino na educação (SASSO, 2020).

Muitas crianças e adolescentes, atraídos pelo cotidiano digital dos jogos, filmes, livros e séries com temáticas fantásticas, se aproximam dos jogos de interpretação de papéis tendo como objetivo experienciar em um contexto ficcional, as aventuras que já conhecem. É comum, por exemplo, que um estudante que goste de animações japonesas se aproxime de jogos de RPG com temáticas orientais, e assim por diante. Os jogos de interpretação de papéis oferecem aos jogadores o protagonismo por meio da liberdade de criação de cenários e de seu personagem, que, com suas escolhas, definem o final de sua jornada. Esse processo incentiva que muitos jogadores busquem registrar suas narrativas por meio da criação textual e imagética, compartilhando com outros membros da comunidade. Muitos desses materiais são criados para sistemas comerciais, sendo disponibilizados pela comunidade e pelas empresas de maneira gratuita, sendo chamados de *homebrew* (WIZARDS, 2023a).

Na educação, os jogos de RPG têm sido usados para explorar temas transversais e conteúdos curriculares de diversas formas, e muitas dessas experiências têm sido registradas e compartilhadas por pesquisadores e professores em diversos países, incluindo o Brasil. Os jogos de interpretação se populari-

ISBN: 978-65-5222-017-2

zaram e demonstram grande potencial, não apenas como possibilidade para o ensino de conteúdos específicos, mas também como uma maneira de fortalecer e criar vínculos entre crianças e adolescentes, além de estimular a pesquisa, a leitura e a invenção artística como forma de expressão (GABRIEL, 2022).

Sendo assim, o objetivo deste artigo é investigar por meio do referencial teórico escolhido, a justificativa e a relevância da implementação de vivências lúdicas em diferentes espaços de ensino-aprendizagem por meio de clubes de jogos de RPG, propondo-se a analisar como essas experiências acontecem em outros países, quais seus benefícios e como elas podem contribuir para o desenvolvimento da cultura da paz.

METODOLOGIA

A metodologia escolhida foi a Pesquisa Bibliográfica, que visa o levantamento ou a revisão de obras, como documentos e artigos publicados a respeito do tema a ser pesquisado, e sua posterior análise crítica, buscando atualizar, desenvolver e contribuir para a reconstrução ou aprimoramentos dos fundamentos teóricos necessários para a construção de uma pesquisa (SOUSA, OLIVEIRA E ALVES, 2021).

A partir da delimitação do tema, buscou-se realizar um levantamento bibliográfico exploratório, tendo como fontes primárias textos acadêmicos e artigos científicos, e fontes secundárias, reportagens e sites de empresas de jogos comerciais. Foram feitas pesquisas em plataformas como Google, Google Scholar, SciELO e periódicos da CAPES, utilizando como palavras-chave: "RPG", "Clubes", "Escola", "Leis", "Decretos" e "Violência escolar", dentre outros.

Os resultados escolhidos foram aqueles que as próprias plataformas apresentaram como relevantes, sendo esses geralmente os mais lidos e pesquisados. Foram priorizados resultados que tratassem de clubes escolares como possibilidade metodológica em espaços formais e não formais de educação, e, em específico, propostas que oferecessem clubes de jogos de interpretação de papéis (RPG), sem restrição ao contexto brasileiro. Também, como critério de inclusão, foram priorizados resultados de páginas oficiais ou que apresentassem fontes bibliográficas.

Para a análise dos dados recolhidos durante o levantamento bibliográfico exploratório, utilizou-se a perspectiva epistemológica de Gregory Bateson (1986), de autores da área de psicologia, como Winnicott (2001), e da legislação

ISBN: 978-65-5222-017-2

relacionada à educação e violência em vigência, visando justificar a relevância da criação de espaços que estimulem a cultura da paz, reforçando os benefícios oferecidos pelos clubes e pelos jogos de interpretação de papéis em ambiente escolar formal ou não formal.

A VIOLÊNCIA NA INFÂNCIA E NA ADOLESCÊNCIA

Brincadeiras, jogos, histórias, temáticas e grupos de interesse que surgem nos fazeres lúdicos, pertencem a uma complexa teia cultural, onde o emocionar pode influenciar e ser influenciado em igual medida. Muitas das vezes, ao observar crianças e adolescentes jogando, percebemos como o momento de diversão abre lugar para expressões agressivas, que precisavam ser acolhidas e mediadas pelo diálogo.

Relatos de experiências pessoais e coletivas evidenciam padrões de comportamento violentos que se manifestam em diversas atividades lúdicas, incluindo os próprios jogos de interpretação de papéis, sejam eles digitais ou presenciais (JAQUES, 2021). No entanto, isso não é restrito ou condicionado aos jogos, mas sim a muitos comportamentos e condutas nos contextos de convívio de crianças e adolescentes, sejam na família, na escola ou em outros espaços.

Em 2023, o Brasil acompanhou pelas mídias o alarmante aumento de ataques violentos em escolas, incluindo ataques coordenados com armas de fogo. Apesar da diminuição da veiculação de notícias de casos de ataques armados em escolas, solicitadas até mesmo pelo poder público a fim de evitar o efeito manada, ou seja, que outros jovens se sintam estimulados a copiar tais ataques (RIBEIRO, 2023), ainda temos acompanhado tristes situações envolvendo suicídio e agressão de estudantes, dentro e fora da sala de aula, que comovem e causam revolta na comunidade escolar (MOLINA, 2024). Isso levou à sanção da Lei 14.643/2023 (BRASIL, 2023), na qual o governo regulamenta o Sistema Nacional de Acompanhamento e Combate à Violência nas Escolas (SNAVE) para ampliar ações de prevenção ao nível municipal, estadual e federal.

A Lei 14.643/2023 estabelece a atuação do SNAVE por meio dos ministérios da Educação, dos Direitos Humanos e Cidadania e da Justiça e Segurança Pública. Ao SNAVE são atribuídas a produção de estudos, levantamentos e mapeamentos de violência escolar; a elaboração de planos de resposta a emergências e a sistematização dos registros de ocorrências e das práticas de enfrentamento da violência nas escolas; a promoção de programas educa-

ISBN: 978-65-5222-017-2

cionais e sociais direcionados à formação de uma cultura de paz; a prestação de assessoramento às escolas consideradas violentas e a prestação de apoio psicossocial a membros da comunidade escolar vítimas de violência (BRASIL, 2023; PLANALTO, 2024).

Também em 2024, é instituída em caráter permanente e estratégico, por meio da lei 14.819/24, a Política Nacional de Atenção Psicossocial nas Comunidades Escolares, na qual são estabelecidas diretrizes com o objetivo de promover a saúde mental da comunidade escolar em todos os âmbitos: estudantes, professores e demais funcionários, pais e responsáveis pelos alunos matriculados na escola (BRASIL, 2024).

Instituído pela Portaria MEC n.º 1.089, de 12 de junho de 2023 foi apresentado o relatório "Ataque às escolas no Brasil: análise do fenômeno e recomendações para a ação governamental" (BRASIL, 2023b) apresentando discussões atualizadas e pesquisas científicas sobre a violência e o extremismo nas escolas. Conforme o relatório, os ataques de violência extrema são frequentemente praticados por alunos e ex-alunos que experienciam em suas trajetórias de vida escolar sentimentos como ressentimento, fracasso e violência, tendo o bullying (a perseguição sistemática) como um dos fatores, mas que não se configura como única causa. Os agressores, até o término do relatório, eram 100% do sexo masculino e foram, principalmente, motivados por discursos de ódio e interações virtuais violentas, misóginas, machistas e racistas.

As causas pontuadas para o aumento dos ataques foram a falta de controle sobre discursos e práticas de ódio, discriminação, provocações, agressões físicas e psicológicas, a glorificação da violência e da cultura armamentista; fatores macro, como desigualdade social e política, ambientes não acolhedores, sejam em estrutura física ou relacionais e micro, como a violência institucional, que se manifesta em punições, cobranças de resultados, perseguições, negligência, formação insuficiente de profissionais da educação para a mediação de conflitos e convivência escolar, dentre outros (BRASIL, 2023b).

Para Bateson (2018), uma cultura é a complexa relação de um sistema coerente de processos cognitivos, como uma estrutura, chamada por ele de *eidos* (p.43) e dos padrões afetivos e de temperamento, as ênfases emocionais da cultura, chamado *ethos* (p.43):

> [...] Tal hipótese é, em certo sentido, circular; supõe-se que as características que permeiam a cultura não apenas expressam mas também promovem a padronização dos indivíduos. [...] O

ISBN: 978-65-5222-017-2

> eidos de uma cultura é uma expressão dos aspectos cognitivos padronizados dos indivíduos, enquanto o ethos é a expressão correspondente de seus aspectos afetivos padronizados. A soma do ethos e do eidos e aquelas características gerais de uma cultura que podem advir de outros tipos de padronização compõe a configuração (BATESON, 2018, p. 95-96).

A cultura, então, assume dois papéis: o de dar ênfase ou suprimir algumas potencialidades do sujeito e de selecionar conforme as potencialidades preferidas pelo grupo de pessoas de uma determinada cultura, "padronizando e organizando as emoções dos indivíduos" (CENTENO, 2009, p.15). O *Ethos*, se configura como o "sistema de atitudes emocionais que, ao possuir valor normativo, governa as respostas e os valores que uma comunidade atribui às várias satisfações e insatisfações que os contextos da vida podem oferecer" (CENTENO, 2009, p.16).

> De certa forma, a cultura afecta a psicologia dos indivíduos, levando grupos inteiros a pensar e a sentir da mesma maneira. A cultura pode fazê-lo de duas formas: ou pela educação, induzindo e promovendo determinados tipos de processo psicológico, ou pela selecção, favorecendo aqueles indivíduos que são portadores de uma tendência inata para processos psicológicos de certo cariz. A cultura modela as reacções emocionais dos indivíduos e modifica a organização dos seus sentimentos (CENTENO, 2009, p.16).

O relatório evidencia como a violência está presente no cotidiano escolar como um padrão comportamental, não apenas no espaço institucional, mas em todo o universo que compreende o ambiente escolar. A escola é "vítima e também autora, produtora e reguladora de violências" (BRASIL, 2023b, p. 32), não sendo a violência nas escolas um fenômeno novo, mas algo que sempre esteve presente em maior ou menor grau e que, dadas circunstâncias, pode revelar-se com maior ou menor intensidade:

> Assim, sobre a questão da violência nas escolas, é preciso partir de uma visão mais ampla que vai desde uma abordagem macro – a violência inerente e típica da sociedade, dos arredores em que se encontra o espaço escolar com suas respectivas características, como o tráfico de drogas, a falta de bons equipamentos públicos e políticas sociais, as desigualdades socioeconômicas, o descomedimento e a descontextualização das políticas educacionais com a realidade das escolas, a precariedade da infraestrutura esco-

ISBN: 978-65-5222-017-2

> lar e as várias vulnerabilidades que prejudicam a aprendizagem e a convivência – ao nível micro do que acontece no cotidiano das escolas – com as microviolências, a violência institucional e a violência simbólica. Indiscutivelmente, todos esses fenômenos impactam o clima escolar e as relações sociais existentes nas escolas (BRASIL, 2023b, p. 32).

Perceber os domínios de emoções e os padrões de comportamento que nossa cultura manifesta e que, por consequência, nós manifestamos em nosso viver é o início de um contínuo caminho para a autoconsciência, pois a mudança interna, referente à nossa própria subjetividade, é o que permite mudanças externas, possibilitando mudanças em nossas conversações profissionais, em nossas ações em contextos políticos e em todos os diversos contextos participativos culturais. Reconhecer que somos omissos e que perpetuamos a violência escolar é o que nos permite agir contra a corrente, propondo espaços de acolhimento e de cuidado, favorecendo o desenvolvimento de uma vida escolar com significado e afeto.

JOGOS DE RPG: MÁSCARA E A APRENDIZAGEM COLABORATIVA

Muitos autores construtivistas defendem a "soberania" da primeira infância no desenvolvimento humano; no entanto, cada etapa da vida apresenta seus próprios desafios e não podemos elencar quais dessas etapas é mais ou menos importante no desenvolvimento humano. É durante a adolescência, por exemplo, que mudanças cognitivas importantes ocorrem, como o "desenvolvimento das operações formais, e determinadas funções, como a imaginação e a fantasia, se tornam grandes possibilidades para dar veículo a expressões corporais que invadem a consciência" (FRANKEL, 2021, p.12).

A adolescência é tratada por muitos teóricos da psicologia como um momento crucial, de caráter experimental e defensivo, onde suas crises e perturbações surgem do processo inicial de formação do *self*, ou seja, de sua própria singularidade. Nessa fase, é esperado que ainda não saibam explicar seus problemas, suas personalidades, e que tenham dificuldade em elaborar seus sentimentos e experiências, o que muitas das vezes resulta em problemas de relacionamento com adultos e colegas.

Minhas experiências como jogadora e mediadora de vivências lúdicas, revelam como é natural e esperado que crianças e adultos falem sobre si e sobre

ISBN: 978-65-5222-017-2

seus processos por meio da fantasia. Adoto uma postura em que o brincar, por si só, é capaz de abrir um espaço de expressão, e que não é necessário solicitar que se fale sobre suas opiniões e percepções de maneira objetiva e direta, visto que ocorre naturalmente pela imersão. É necessário que se respeite esse espaço de proteção da adolescência, sem expor suas fragilidades abertamente, pois assim como alerta Winnicott (2001), intervenções podem interromper e causar problemas desastrosos nos processos das crianças e dos adolescentes.

Para Winnicott (2001), nem tudo nessa etapa da vida deve ser revelado ou analisado e não devemos adotar uma postura agressiva de querer que o adolescente fale sobre seus problemas a todo custo, isso pode se configurar até mesmo como uma violência simbólica, pois ele ainda não tem formulado esses aspectos e a proteção é muito importante para sua integridade.

A criança e o adolescente se encontram em espaços de devir, de mudança e inconstância, é um dos maiores desafios que professores, pais e educadores podem encontrar é a capacidade de suportar essa indefinição, pois urge a necessidade social de que a criança ou o adolescente se posicione frente ao mundo, que saiba quem é, que compreenda suas emoções, que tome sobre si uma autonomia que ainda não lhe é possível (FRANKEL, 2021). Dentre os muitos potenciais dos jogos de RPG, podemos pontuar como eles auxiliam nas relações interpessoais, aumentando a percepção sobre suas dificuldades e aproximando temas difíceis e evitados, como a sexualidade, do cotidiano dos jogadores:

> O jogo de RPG oferece a capacidade de escapar de estruturas sociais estabelecidas e explorar a identidade, seja no meio digital ou analógico. Assim, esses grupos de RPG podem fornecer um potencial transformacional: um espaço de crescimento dentro do qual os jogadores se sentem seguros para explorar novos aspectos de suas identidades dentro de um ambiente liminar. Se o grupo de jogadores apoia fora do jogo, os jogadores sentem-se validados ao retratar uma nova identidade social em seu cotidiano e moldar uma narrativa mais poderosa de sua história de vida. Além disso, os jogos de RPG abrem novas relações conectadas a essas identidades e às ficções que as cercam. Trabalhos anteriores abordaram como os jogadores podem experimentar dinâmicas como eróticas, confusas ou potencialmente prejudiciais aos relacionamentos existentes, particularmente como resultado de sangramento, quando aspectos transbordam do personagem para o jogador. Através da cocriação, os jogadores podem experimentar intimidade, vulnerabilidade e conexão sem precedentes, o que pode abalar os alicerces do autoconceito dos jogadores e compreensão

ISBN: 978-65-5222-017-2

> dos relacionamentos. [...] Essas teorias podem ajudar a explicar como o RPG os jogos podem reservar espaço para os jogadores catalisarem novos relacionamentos, pratiquem habilidades interpessoais, como flertar e compartilhar, e experimentar a magia da limerência através conexão (BAIRD, BOWMAN, HUGAAS, 2022, p.171, tradução nossa).

Permitir que a criança, sob a proteção das máscaras, fale sobre seus medos, sem necessariamente assumir publicamente isso, é uma das belezas dos jogos de interpretação de papéis. Por vezes, a voz do personagem mistura-se à voz do jogador, e ali, um olhar atento, percebe que o medo do escuro é real, no jogo e fora dele (BOWMAN E LIEBEROTH, 2018). E não é necessário que se pare o jogo, que se fale sobre o medo do escuro, que se pergunte a criança se aquele medo é real. Basta que, na própria brincadeira, sejam oferecidos recursos para a consciência do medo, o entendendo como algo natural, e que existem soluções possíveis para vencê-lo. A segurança da fantasia nos permite conversar entre sussurros. O faz-de-conta dos jogos de interpretação de papéis é aquele espaço curioso onde falamos sem falar e entendemos sem entender.

Os jogos de interpretação de papéis envolvem diversas relações e permitem aos jogadores o desenvolvimento de diferentes vínculos:

> Até certo ponto, todos os jogos de RPG envolvem relacionamentos de algum tipo. Como seres humanos, operamos em relacionamento com nós mesmos, as pessoas em nossas vidas e o mundo ao nosso redor. Como os jogos de RPG envolvem muitas dimensões de interações e exigem que os jogadores entrem e saiam de ambientes fictícios personagens e realidades sociais, um jogador opera em relacionamento para muitas peças móveis. A qualquer momento, eles podem desenvolver um relacionamento com: os designers e o design do jogo; a comunidade de role-playing dentro da qual eles atuam; os co-jogadores de um determinado jogo; os facilitadores que dirigem o jogo; e/ou o mundo e a história ficcionais, incluindo a metatrama e o desdobramento da narrativa emergente. Os relacionamentos também podem se desenvolver entre: personagens quando contemplam, planejar ou executar o ficção; o senso de identidade e o próprio caráter; o caráter de si mesmo; o caráter de alguém e o caráter de outra pessoa; e/ou o senso de identidade de uma pessoa e o senso de identidade de outra pessoa (BAIRD, BOWMAN, HUGAAS, 2022, p.174-175, tradução nossa.).

ISBN: 978-65-5222-017-2

Esse potencial da interpretação de papéis é explorado em diferentes abordagens terapêuticas, como o psicodrama, a ludoterapia, e ainda o próprio RPG em contexto terapêutico, no qual é relatado algum tipo de efeito positivo em indivíduos e pequenos grupos (BOWMAN E LIEBEROTH, 2018). É claro que nem todos os jogos de RPG são positivos, no sentido em que nem todos estimulam decisões pacíficas e éticas. É por esse motivo que se torna importante a análise do conteúdo, percebendo que tensionamentos podem surgir das situações ficcionais e quais problematizações são possíveis dentro de cada contexto, buscando sempre respeitar as características específicas de cada criança ou adolescente.

CLUBES ESCOLARES EM ESPAÇOS FORMAIS E NÃO FORMAIS DE EDUCAÇÃO

Os jogos de interpretação de papéis no contexto escolar brasileiro não são populares como nos Estados Unidos e no Japão, onde clubes de jogos fazem parte da cultura escolar, sendo oferecidos por instituições formais e informais de ensino com grande frequência. Os clubes escolares são organizações estudantis que se constituem enquanto atividades extracurriculares obrigatórias ou não obrigatórias e que se originam de atividades que os estudantes já conhecem e praticam em seus cotidianos ou, do interesse de explorar novas atividades ou conhecimentos específicos.

Podemos observar o funcionamento de clubes escolares em filmes, séries e animações orientais, pois, em países como os Estados Unidos, China e Japão, os clubes são considerados atividades importantes para o desenvolvimento de habilidades, manutenção e criação de vínculos, bem como uma área de experiência para a escolha de uma profissão, como, por exemplo, a prática jornalística, com a construção de jornais escolares em clubes de jornalismo (PORTELA, 2020).

No Japão, por exemplo, as atividades de clube (*kurabukatsudô*) ou atividade de departamento (*bukatsu*) existem em todas as escolas de segundo e terceiro ciclo. Geralmente apresentam atividades de esporte coletivo, como vôlei, futebol, etc.; esporte individual, como atletismo, natação, etc.; artes marciais e artes tradicionais, como caligrafia, cerimônia do chá, dentre outros (KIBUCHI, 2017). Os clubes geralmente apresentam uma figura de liderança, que em conjunto com outros membros, é responsabilizada pela gestão do grupo. São suas responsabilidades estabelecer a frequência do clube, organizar atividades, recrutar

ISBN: 978-65-5222-017-2

novos membros, construir uma estrutura física, estimar orçamento e captar recursos, o que pode ocorrer por meio de solicitações junto à equipe escolar, venda de itens alimentícios, festas e bazares, dentre outros (PORTELA, 2020).

As atividades podem apresentar um ou mais professores como tutores, auxiliando em questões técnicas, como no uso de equipamentos perigosos ou, no caso de clubes que envolvam atividades ao ar livre, como responsáveis pelo transporte e pela integridade física dos estudantes, mas os professores não são diretamente responsáveis pelos grupos ou pela sua organização (KIKUCHI, 2017).

No Brasil, nas décadas de 1950 e 60, acontece a popularização dos clubes de ciências, que surgiram como uma possibilidade de aprendizagem de conteúdos em atividades práticas. Geralmente essas atividades eram lideradas por um professor que conduzia as atividades, mas que ocorriam conforme os interesses dos membros do clube. Os clubes de ciências, apesar da implementação massiva em países latinos como Argentina e Chile, não foram adotados a longo prazo pela realidade escolar brasileira. Hoje, ainda não existem políticas públicas educacionais que possam nortear e subsidiar o funcionamento de clubes no Brasil; no entanto, alguns autores têm se dedicado a elaborar materiais didáticos e modelos instrucionais para auxiliar professores e gestores na organização de clubes e projetos envolvendo diversas áreas do conhecimento (SASSO, 2020; PORTELA, 2020; FREITAS, 2020).

É possível também encontrar nas bases de pesquisa relatos de experiência, como o resumo "A importância dos clubes de RPG na socialização dos alunos" de Bandeira, Martins e Santos (2023), publicado na IX edição do Congresso Nacional de Educação (CONEDU), onde é brevemente apresentada a criação do clube de jogos de RPG para estudantes de ensino superior no Instituto Federal do Rio Grande do Norte, reforçando o potencial dos jogos de RPG não apenas para a educação básica, mas também para o ensino superior. Muitos outros relatos podem ser encontrados em eventos da área da educação, no entanto, muitos deles não trazem de maneira sistemática como podem ser implementados e organizados os clubes.

Freitas (2020) apresenta uma proposta para a organização de Clubes de Ciências, mas que também podem ser adaptados para a criação de Clubes de Jogos, da mesma forma, o Modelo CAITA (SASSO, 2020) pode ser adaptado, pois apresenta como proposta um modelo para o desenvolvimento de projetos

ISBN: 978-65-5222-017-2

colaborativos de desenvolvimento de jogos de RPG para professores e profissionais da educação.

De acordo com Freitas (2020), diversas atividades podem ser realizadas em um clube, como trabalho em equipe em projetos e estudos científicos; atividades laboratoriais; planejamento de e participações de acampamentos e passeios; design, organização e implementação de campanhas com fins específicos; participação em atividades culturais e recreativas; organização e participação de atividades de divulgação como feiras, conferências para jovens; eventos como exposições, paineis e mesas redondas; além de produtos como jornais, revistas, boletins e objetos do cotidiano.

Com muitos anos de experiência, pesquisa e gestão, tendo seus primeiros registros de clubes escolares no século XIX, instituições públicas e privadas americanas oferecem para seus educadores muitos materiais para auxiliar na implementação de projetos inovadores (PORTELA, 2020). Muitas empresas de jogos de RPG, como a *Wizards of the Coast*, que hoje possui os direitos sobre o jogo *Dungeons and Dragons* (WIZARDS, 2024b), adotam o compromisso de auxiliar educadores e estudantes interessados em implementar atividades extracurriculares, oferecendo materiais gratuitos e descontos em seus produtos.

Alguns dos materiais disponibilizados pela empresa incluem os materiais auxiliares curriculares chamados *D&D-inspired Teaching Kits*, contendo quebra-cabeças, labirintos, aventuras, mapas, guias, livros de atividades, revista digital, livro para colorir, dentre outros. Esses materiais possuem ênfase em linguagem, artes e STEAM (integração entre Artes, Ciências, Tecnologia, Engenharia e Matemática) e apresentam a proposta de uma aventura colaborativa de construção de mundo com atividades imaginativas que reforçam as artes da linguagem, a resolução de problemas e as habilidades interpessoais. Outro material oferecido é o kit físico e digital gratuito chamado *D&D Afterschool Kit*, que contém uma cópia de regras, instruções e diretrizes para organizadores para promoção de clubes em bibliotecas, centros comunitários e outras organizações de enriquecimento, como escotismo e outros centros de aprendizagem não formais americanos e canadenses (WIZARDS, 2024).

Além dos kits, são oferecidas licenças gratuitas de materiais digitais para profissionais da educação, como acesso à plataforma de seminários e webinários online junto à *International Literacy Association* (ILA), tendo como ênfase a alfabetização de crianças por meio do D&D, e a plataforma de marketing digital para criação de pôsteres personalizados e convites para clubes de RPG

ISBN: 978-65-5222-017-2

(WIZARDS, 2024). Por meio da pesquisa exploratória dos termos "RPG para professores" foi possível encontrar reportagens de empresas privadas que tratam a respeito de educação, artigos e livros em plataformas como *amazon.* Os resultados não demonstram uma grande variedade de materiais, mas auxiliam a nortear professores e profissionais em como começar a organizar propostas didáticas para suas práticas.

Muitos autores americanos, como Cullinan (2024), têm mapeado como professores utilizam e quais benefícios os jogos de RPG ou jogos de RPG de mesa em sala de aula demonstram em suas práticas. Por meio de entrevistas, professores de estudantes de 5º e 12º (aproximadamente entre 10 e 18 anos) apresentaram RPGs como importantes práticas pedagógicas em seus planos de ensino curriculares, não apenas em clubes após a escola, mas também durante o ensino regular. Eles narram como experiências com jogos de RPG trazem inúmeros benefícios socioemocionais, funcionando como *sandbox* para aprendizagem por meio de erros e conflitos em relações interpessoais com riscos reduzidos, tendo a oportunidade de participar de reflexões sociais e éticas.

Isso confirma estudos de pesquisadores que exploram a psicologia por trás dos jogos de RPG, principalmente no que diz respeito aos estudantes LGBTQIA+, que encontram um lugar seguro para descobrir-se sem necessariamente expor suas identidades. De acordo com o relatório "Ataques às escolas no Brasil" (2023b) a sexualidade e o gênero são temas que costumam permear a violência escolar, exigindo um olhar atento, com ações de diálogo, acolhimento e inclusão:

> Esses tipos de espaços podem ter impactos profundos na vida de jogadores, permitindo-lhes modelar, explorar e sair desses quadros sociais estabelecidos. Por exemplo, para pessoas LGBTQIA+ que têm poucas oportunidades socialmente sancionadas em sua vida cotidiana para expressar suas identidades queer relacionadas a gênero e sexualidades, os jogos de RPG podem ser um espaço para explorá-los e incorporá-los [...] Embora tais interações possam levar a insights em qualquer outro contexto, elas podem tornar-se especialmente importante para jogadores *queer*, especialmente indivíduos que podem ter menos oportunidades para experienciar ou explorar com profundidade essas classificações de dinâmica na vida diária (BAIRD, BOWMAN, HUGAAS, 2022, p.191-192, tradução nossa.).

ISBN: 978-65-5222-017-2

Segundo os entrevistados, a liberdade e a fantasia auxiliaram estudantes ao proporcionarem momentos de reflexão, referenciação de textos, aumento de vocabulário, melhora das relações entre colegas por meio de interesses em comum e afinidades, feedback entre pares, aumento no interesse em áreas relacionadas à ficção e a novas culturas descobertas durante o jogo. Muitos dos erros cometidos pelo estudante, também podem ser atribuídos ao personagem, "minimizando os riscos emocionais do fracasso, permitindo que o estudante possa trabalhar com conceitos acadêmicos sem o julgamento de professores ou colegas, estabelecendo relações não hierárquicas, onde o conhecimento é testado e compartilhado, com múltiplas figuras de liderança" (CULLINAN, 2024, p. 131-132).

As vivências lúdicas, como RPGs, tanto podem ser organizadas durante o ensino formal curricular, como em ambientes extraclasse, como os clubes após a escola (*Afterschool Club*). Os clubes de jogos de RPG em um ambiente escolar podem ser organizados nessa mesma perspectiva de um clube, com a mediação de um professor, onde um grupo de estudantes se reúne para fortalecer vínculos, aprendendo sobre sí, sobre os outros, desenvolvendo atividades colaborativas para criar e compartilhar interesses em comum, como a criação de textos, desenhos e histórias, pesquisas, dentre outras possibilidades apresentadas anteriormente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio da análise bibliográfica é possível afirmar que clubes de jogos de interpretação de papéis em diversos países, como Japão e Estados Unidos, se mostraram efetivos na criação de espaços de acolhimento e de colaboratividade, enriquecendo a vida escolar de crianças e adolescentes, considerando o aumento do engajamento nas relações sociais enquanto compartilham interesses e conhecimentos em comum abordados nos jogos.

Os clubes de jogos de RPG, em específico, podem oferecer ao estudante um espaço inventivo e de diversão, proporcionando condições para que o estudante possa aprofundar conhecimentos específicos, criar e manter vínculos de amizade, estimulando a imaginação, a comunicação e a expressão artística. A análise também demonstra que no Brasil, professores-pesquisadores têm se dedicado a tornar viáveis esses modelos de clubes, sejam nas áreas interdisciplinares ou do ensino curricular específico, do ensino formal e não formal,

ISBN: 978-65-5222-017-2

apresentando, em simpósios e eventos da área da Educação, descrições do sucesso de suas experiências com jogos de interpretação de papéis para que outros profissionais também possam conhecer e implementar em suas práticas pedagógicas.

As amizades, bem como espaços seguros para expressão, são importantes para a manutenção da qualidade de vida, sendo necessidades humanas básicas, e de suma importância para a diminuição da violência, cada vez mais presente, no cotidiano escolar. Como parte da necessária mudança, reforçada pelos relatórios e documentos legais apresentados, é de nossa responsabilidade promover programas educacionais e sociais direcionados à formação de uma cultura da paz que seja capaz de incluir e respeitar as diversas formas de ser e fazer no contexto da infância e da adolescência.

REFERÊNCIAS

BAIRD, Josephine; BOWMAN, Sarah L; HUGAAS, Kjell H. Liminal intimacy: role--playing games as catalysts for interpersonal growth and relating. In: KOENIG, Nikolaus et al. (org) The **Magic of Games**. Hamburg: Petition Donau-Universität Krem, 2022. p.171-198.

BATESON, Gregory. **Mente e natureza: uma unidade necessária**. 1. ed. São Paulo: Francisco Alves, 1986.

BOWMAN, Sarah Lynne; LIEBEROTH, Andreas. Psychology and role-playing games. In: ZAGAL, José P.; DETERDING, Sven. **Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations**. New York: Routledge, 2018. p. 245-264.

BANDEIRA, Francisco Osmar Da Silva et al.. A importância dos clubes de rpg na socialização dos alunos. In: CONEDU, IX, 2023, João Pessoa. **Anais** [...]. Campina Grande: Realize Editora, 2023. Disponível em: https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/99099. Acesso em: 27/10/2024

BRASIL. **Lei nº 14.643, de 2 de agosto de 2023.** Autoriza o Poder Executivo a implantar serviço de monitoramento de ocorrências de violência escolar. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 3 ago. 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/l14643.htm. Acesso em: 8 out. 2024.

ISBN: 978-65-5222-017-2

BRASIL. Ministério da Educação. **Ataques às escolas no Brasil: análise do fenômeno e recomendações para a ação governamental**. Brasília, 2023b. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/acesso-a-informacao/participacao-social/grupos-de-trabalho/pre vencao-e-enfrentamento-da-violencia-nas-escolas/resultados/relatorio-ataque-escolas-brasil.p df. Acesso em: 8 out. 2024.

BRASIL. **Lei nº 14.819, de 16 de janeiro de 2024**. Institui a Política Nacional de Atenção Psicossocial nas Comunidades Escolares. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 17 jan. 2024. Disponível em: https://www.google.com/url?q=https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/L14819.htm&sa=D&source=docs&ust=1728412113829882&usg=AOvVaw0YAomidod7zV3hBD1A2XCq. Acesso em: 8 out. 2024.

CENTENO, Maria João. **O conceito de comunicação na obra de Bateson: interação e regulação**. Covilhã: LabCom, 2009. Disponível em: https://www.labcom.ubi.pt/ficheiros/20110819-centeno_maria_joao_conceito_de_comunicaca o.pdf. Acesso em: 8 out. 2024.

CULLINAN, Maryanne. Surveying the Perspectives of Middle and High School Educators Who Use Role-playing Games as Pedagogy. **International Journal of Role-Playing**, v. 15, p. 127–141. 2024. Disponível em: https://doi.org/10.33063/ijrp.vi15.335

FREITAS, Thais, C. Clube de Ciências na Escola: um guia para professores, gestores e pesquisadores. In: FREITAS, Thais C; SANTOS, Alberto, M. **Clube de Ciências na Escola: um guia para professores, gestores e pesquisadore**s. Curitiba: Brazil Publishing, 2020.

FRANKEL, Richard. **A psique adolescente: perspectivas junguianas e winnicottianas**. 1. ed. São Paulo: Vozes, 2021. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br. Acesso em: 24 set. 2024.

GABRIEL, Sonja. The Magic of Games for Learning. In: KOENIG, Nikolaus et al. (org) The **Magic of Games**. Hamburg: Petition Donau-Universität Krem, 2022. p. 235-252.

JAQUES, Rafael Ramires. **Realidade e fantasia: contribuições do role-playing game (RPG) para a convivência e a inclusão na escola.** 2021. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Programa de Pós-Graduação

ISBN: 978-65-5222-017-2

em Educação, 2021. Orientadora: Cláudia Alquati Bisol; Coorientadora: Nadja Maria Acioly-Régnier. Disponível em: https://repositorio.ucs.br/xmlui/bitstream/handle/11338/7867/Tese%20Rafael%20Ramires%20Jaques.pdf?sequence=1&isAllowed=y

KIKUCHI, W. A escola e o estabelecimento da hierarquia na sociedade japonesa. **Cadernos CERU**, v. 31, n. 2, p. 125-136, 2020. Disponível em: https://www.revistas.usp.br/ceru/article/view/182164. Acesso em: 08 out. 2024.

MOLINA, Thomaz. Últimas palavras de jovem agredido em escola foram sobre medo da morte. **Metrópoles**, São Paulo, 20 abr. de 2024. Disponível em: https://www.metropoles.com/sao-paulo/ultimas-palavras-jovem-morto-sp. Acesso em: 8 out. 2024.

PLANALTO. Governo cria Sistema Nacional de Acompanhamento e Combate à Violência nas Escolas. **Portal do Planalto**, 2 abr. de 2024. Disponível em: https://www.gov.br/planalto/pt-br/acompanhe-o-planalto/noticias/2024/04/governo--cria-siste ma-nacional-de-acompanhamento-e-combate-a-violencia-nas-escolas. Acesso em: 8 out. 2024.

PORTELA, Marcelo Vieira. **Clubes escolares: percepções sobre a implementação no contexto brasileiro**. 2020. 72 f., il. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Administração). Universidade de Brasília, Brasília, 2020.

RIBEIRO, Renato. Veículos de imprensa mudam política de cobertura de ataques a escolas. **Agência Brasil**, Brasília, 06 abr. de 2023. Disponível em: https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2023-04/veiculos-de-imprensa-mudam--politica-de-cobertura-de-ataques-escolas. Acesso em: 8 out. 2024.

SASSO, Rebeca L. **CAITA: modelo de unidade de estudo para o desenvolvimento colaborativo interdisciplinar de RPG no ensino de Artes**. 2020. 242f. Dissertação (mestrado) - Mestrado Profissional em Tecnologias Educacionais em Rede, Universidade Federal de Santa Maria. Disponível em: https://repositorio.ufsm.br/handle/1/21898 Acesso em: 8 out. 2024.

SOUSA, Angélica. S.; OLIVEIRA, Guilherme S.; ALVES, Laís H. A Pesquisa Bibliográfica: princípios e fundamentos, Monte Carmelo/MG, **Cadernos da Fucamp**, v.20, n.43, p.64-83. 2021. Disponível em: https://www.fucamp.edu.br/

ISBN: 978-65-5222-017-2

editora/index.php/cadernos/article/download/2336/1441. Acesso em: 9 out. 2024.

WINNICOTT, Donald. Adolescência: transpondo a zona das calmarias. In: **Família e Desenvolvimento Individual**. São Paulo: Martins Fontes, 2001. (Trabalho originalmente publicado em 1962).

WIZARDS. **Dungeons and Dragons**,c2024a. Homebrew. Disponível em: https://dnd.wizards.com/pt-BR/products/wild-beyond-witchlight. Acesso em: 9 out. 2024.

_____. **Dungeons and Dragons**, c2024b. Educator Resources: The World's Greatest Roleplaying Game. Disponível em: https://dnd.wizards.com/resources/educators. Acesso em: 9 out. 2024.