

## HISTÓRIAS DE JOGO: O USO DE HISTÓRIAS DE VIDA COMO METODOLOGIA PARA O ESTUDO DE *PLAYERS* DE RPG

Tadeu Rodrigues Iuama<sup>1</sup>

### Resumo:

Este artigo trata dos *Role-Playing Games* (RPG, jogos de interpretação de personagens), enquanto estratégia narrativa comunicacional. Nesse contexto, o presente trabalho tem por objetivo testar as histórias de vida como principal aporte metódico-teórico para o estudo, enfocando a relação entre *player* e personagem. Para tanto, utiliza-se de um questionário aplicado tanto para a criação do passado de um personagem quanto para a entrevista-piloto de seu *player*. A interpretação dessas narrativas apresentadas utiliza-se dos conceitos de Martinez e Motta, em Comunicação, suplementados por Jung e Moreno, no campo da Psicologia, além de Campbell e Huizinga. Os resultados sugerem que existem pontos de contato entre *player* e personagem, por pontos que se manifestam tanto opostos e quanto antagônicos, assim como que uma interpretação mais extensa entre as relações de ambos traga resultados mais aprofundados.

**Palavras-chave:** Comunicação. Narrativas. Histórias de vida. Jovens. RPG.

### Uma introdução aos jogos de desempenho de papéis

Durante a década de setenta do século XX, surgiram nos Estados Unidos os RPG (*Role-Playing Game*). Sua proposta inicial consistia na interpretação de personagens em ambientes majoritariamente ligados à fantasia, assim como uma forte ligação com a literatura, como pode ser evidenciado em alguns dos primeiros RPGs surgidos: *Advanced Dungeons and Dragons* (GYGAX, 1978), relacionado à obra *Senhor dos Anéis* (TOLKIEN, 2001), *Call of Cthulhu* (PETERSEN; WILLIS, 2005), inspirado na obra de H. P. Lovecraft, em especial *O Chamado de Cthulhu* (LOVECRAFT, 2009) e *Shadowrun* (CHARRETTE; DOWD; HUME, 1989), inspirado em *Neuromancer* (GIBSON, 2003), dentre outros.

Essa predileção por temáticas épicas e fantasiosas fica evidente na definição dada pelo *game designer* brasileiro Marcelo Del Debbio:

[...] jogar RPG significa interpretar um papel. Você finge ser outra pessoa, age como ela agiria e pensa como ela pensaria. Uma espécie de teatro, só que não existe um roteiro pronto: a história apenas vai acontecendo, como a vida real. RPG é um jogo de faz-de-conta, um jogo de contar histórias. A história se desenrola enquanto os jogadores tomam suas decisões, vivendo

---

<sup>1</sup> Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba (UNISO). Bolsista PROSUP/CAPEES. [tadeu.rodriques@edu.uniso.br](mailto:tadeu.rodriques@edu.uniso.br).

seus papéis em mundos de imaginação. Enquanto sentam-se à volta de uma mesa, anotando em papéis e lançando dados, eles experimentam aventuras heróicas, viagens pitorescas, batalhas gloriosas e desafios apavorantes (DEL DEBBIO, 1996, p. 1).

As aventuras heróicas, as viagens pitorescas, as batalhas gloriosas e os desafios apavorantes servem de termômetro para uma época em que o ato de jogar RPG estava firmemente vinculado à ideia das temáticas fantasiosas, pendendo para 3 principais gêneros: a fantasia medieval, o horror moderno e o *cyberpunk*.

Contudo, em 1999, *game designers* da Noruega, Finlândia, Dinamarca e Suécia procuravam discutir um refinamento na definição do jogo. Essa discussão gerou, na Noruega, o Manifesto Dogma 99, onde se procurava definir o larp (acrônimo para *Live Action Role-Play*, uma modalidade de RPG traduzida para o português como interpretação de personagens ao vivo) como “um encontro entre pessoas que, através de seus papéis, relacionam-se umas as outras em um universo ficcional” (FATLAND; WINGÅRD, 2003, p. 23). Com isso, buscava-se uma dissociação das temáticas e, através disso, o reconhecimento do RPG como linguagem.

Seguindo essa definição, as temáticas variaram-se, assim como sua aplicabilidade. Anualmente, o congresso itinerante entre os países nórdicos Knutepunkt sedia discussões e apresentações envolvendo abordagens de RPG (focadas principalmente na modalidade ao vivo) com olhares multidisciplinares. Contudo, no Brasil, o enfoque pedagógico ainda é o majoritário, fator que pode ser visto por meio de levantamento de produção acadêmica sobre esse tema (SCHMIT, 2008; OLIVEIRA, 2012).

Evidenciando isso, podemos observar a própria definição do jogo usada nos livros. Em 2006, Marcelo Del Debbio utiliza uma definição que claramente aponta para um uso mais pedagógico, às luzes dos simpósios de RPG e educação promovidos na época, como podemos ver em:

[...] o RPG surgiu em 1974 como uma mistura de teatro com jogos de tabuleiro e rapidamente foi adotado por professores e pais como uma ferramenta de ensino muito importante, pois desenvolve a imaginação e o convívio social de seus participantes. Hoje em dia é adotado em muitas escolas como ferramenta paradidática e jogado por milhares de pessoas em todo o mundo. No RPG, os participantes escrevem uma história em conjunto, cada um colaborando para tornar a experiência mais agradável e interativa, representando Personagens e narradores (BOTREL; DEL DEBBIO, 2006, p. 4).

Afirmações como a do historiador neerlandês Johan Huizinga (1872-1945), que interpreta o jogo como “uma preparação do jovem para as tarefas que mais tarde a vida dele exigirá” (HUIZINGA, 2000, p. 4) reconhecem seu valor pedagógico. Porém, esse artigo pretende observar o processo comunicacional, enfatizando não somente as narrativas, mas o engendramento entre personagem e *player*, sendo que o termo em inglês é usado por transbordar a noção do jogador, frequentemente utilizada em português, para algo mais amplo como aquele que disputa, brinca, diverte-se, executa, representa, desempenha, atua, todas funções presentes àqueles que se aventuram nos caminhos do RPG.

### **O RPG sob o olhar das histórias de vida**

Os jogos narrativos, tema deste trabalho, possuem algumas características peculiares: suas narrativas são feitas sem roteiro prévio, de improviso, e coletivamente. Por estas razões, estudar suas nuances soava muito complexo, pois a complexidade de uma estrutura de linguagem é proporcional à complexidade da informação que a utiliza como plataforma (SILVA, 2010). Porém, ao olhar para o *player*, e não para o personagem da narrativa, os horizontes expandiram-se.

Não havendo um roteiro previamente discutido, o *player* possui, como arcabouço para criar sua narrativa, somente suas próprias vivências. Dessa maneira, optou-se utilizar a história de vida do próprio *player* para observar as relações com o processo de criação de um personagem, por ter “sido empregada quando se busca a compreensão com profundidade e particularidade do comportamento de indivíduos e grupos sociais” (MARTINEZ, 2015, p. 76). Uma vez que parte do processo decorrente da narrativa de um RPG é a descrição da trajetória biográfica do personagem, soa harmonioso relacionar essa trajetória a própria trajetória do *player*, pois a história de vida “tende a ser entendida como uma técnica que permite registrar fragmentos panorâmicos” (MARTINEZ; SILVA, 2008, p 14), tanto de um dado instantâneo quanto de um intervalo mais amplo da vida, “de indivíduos ou grupos sociais” (idem).

Embora habituados a criar e desenvolver biografias para seus personagens, as histórias dos próprios *players* ficam em segundo plano, embora muitas vezes sejam delas que venham à tona vários aspectos dos personagens que serão interpretados.

Esse olhar nos leva ao uso da jornada do herói como metodologia de histórias de vida, dentro da perspectiva de um dos alinhamentos do personagem segundo Martinez, aproximando a metodologia à psicologia analítica de Jung, quando nos diz que “a abordagem da teoria junguiana, que entende o ser humano como inserido num processo de individuação, cujo desenvolvimento saudável da personalidade o leva a tornar-se consciente de sua identidade como ser único no mundo” (GRINBERG apud MARTINEZ, 2008, p. 46). Essa característica psicológica da narrativa pode ser vista nos trabalhos do estudioso estadunidense Joseph Campbell (1904-1987), proponente da jornada do herói, elucidando que “a função primária da mitologia e dos ritos sempre foi a de fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar” (CAMPBELL, 2004, p. 21).

Isso pode ser observado utilizando-se de alguns conceitos elucidados pelo psicólogo suíço Carl Gustav Jung (1875-1961). Três termos em particular merecem atenção nesse trabalho: inconsciente pessoal, inconsciente coletivo e complexos. Segundo o psicólogo, o inconsciente pessoal é formado por “aquisições do indivíduo ou produtos de processos instintivos que completam, integram a personalidade. Há ainda os conteúdos esquecidos ou reprimidos, mais os dados criativos” (JUNG, 1972, p. 59). Já o inconsciente coletivo é uma camada do inconsciente onde “o homem “perde” a sua individualidade particular, mas onde sua mente se alarga mergulhando na mente da humanidade” (JUNG, 1972, p. 65). Nessa camada, não se pode atribuir a origem de seus dados a alguma aquisição individual. “Sua particularidade mais inerente é o caráter mítico” (JUNG, 1972, p. 59). Esse caráter mítico ressoa nas imagens arquetípicas, que são “um agrupamento definido de caracteres arcaicos, que, em forma e significado, encerra motivos mitológicos, os quais surgem em forma pura nos contos de fada, nos mitos, nas lendas e no folclore” (JUNG, 1972, p. 60). Esses arquétipos costumam se manifestar naquilo que Jung define como complexo, que seria definido como “um aglomerado de associações – espécie de quadro de natureza psicológica mais ou menos complicada – as vezes de caráter traumático, outras, apenas doloroso e altamente acentuado” (JUNG, 1972, p. 99).

Sendo assim, Jung conclui que:

[...] continuo afirmando que o nosso inconsciente pessoal e o inconsciente coletivo constituem um indefinido, porque desconhecido, número de complexos ou de personalidades fragmentárias. Esta ideia explica muita coisa; explica, por exemplo, a razão de o poeta personificar e dar forma a seus conteúdos mentais. Quando se cria um personagem no palco, ou num

poema, drama ou romance, normalmente se pensa que isso é apenas um produto da imaginação, mas aquele personagem, por um caminho secreto, fez-se a si mesmo. Qualquer escritor pode negar o caráter psicológico de suas criações, mas na verdade todos sabem da existência desse caráter. Esta é a razão de poder-se ler a psique de um escritor ao estudar-se as suas criações (JUNG, 1972, p. 101).

Essa manifestação se dá por conta da projeção, “um mecanismo psicológico geral que carrega conteúdos subjetivos de toda espécie sobre o objeto” (JUNG, 1972, p. 176). E, se “a razão psicológica geral da projeção é sempre um inconsciente ativado que procura expressão. Sua importância é equivalente ao conteúdo projetado” (JUNG, 1972, p. 194), no tocante da projeção arquetípica, “isso realmente tem de acontecer, pois caso contrário elas invadiriam a consciência” (JUNG, 1972, p. 198).

É nesse ponto que as narrativas se tornam necessárias. De acordo com o jornalista Luiz Gonzaga Motta, “nós contamos tantas histórias porque elas representam nossas ações e situações de vida, nossa história e memória” (MOTTA, 2009, p. 1). Dessa forma, temos que:

[...] a narrativa continua sendo uma forma importante (se não a principal) de experimentação do mundo. Ela nos oferece um teste coerente para a complexidade da vida, da política, da economia, das tragédias e comédias. Mais que representar, as narrativas constituem a textura da experiência, permitem instituir o mundo, a política, a economia, as ciências, as religiões. Sobrepõem-se umas às outras, interatuam, são continuamente postas à prova, refeitas e substituídas por novas narrativas. São esboços instáveis e provisórios que refazemos sem cessar. Emaranhado de mantos que constitui a textura social e recobre a vida de sentidos, modelos éticos e estéticos, enredos, personagens com os quais nos identificamos ou rejeitamos (MOTTA, 2009, p. 9).

Uma vez a imagem arquetípica desses conteúdos tenha sido personificada, como afirmado anteriormente por Jung, ela é transformada numa narrativa de caráter mítico, como vemos em:

[...] o inconsciente envia toda espécie de fantasias, seres estranhos, terrores e imagens ilusórias à mente – seja por meio dos sonhos, em plena luz do dia ou nos estados de demência; pois o reino humano abarca, por baixo do solo da pequena habitação, comparativamente corriqueira, que denominamos consciência, insuspeitadas cavernas de Aladim (CAMPBELL, 2004, p. 18).

Essas criações podem, no decorrer do jogo, ter seus papéis interpretados pelos *players*, como nos aponta o psicólogo romeno Jacob Levi Moreno (1889-1974), quando expõe que “o papel é a forma de funcionamento que o indivíduo assume no momento específico em que reage a uma situação específica, na qual outras pessoas ou objetos estão envolvidos” (MORENO, 1978, p. 27).

Dessa forma, o papel seria a resposta da pessoa a uma determinada narrativa no qual está inserida. Alinhando os conceitos, o arquétipo é projetado do inconsciente coletivo do indivíduo, através dele constrói-se o personagem, este encerrado de caráter mítico. E quando uma pessoa passa a interpretar esse personagem, ela está desempenhando um papel, ao mesmo tempo que o resignifica.

Assim, as fronteiras entre *player* e personagem se nublam, permitindo entender melhor as ações de um pelas motivações de outro. Martinez é acurada quando aponta que (2008, p. 43) “podemos concluir que uma história de vida bem mapeada permite não só ampliar a visão de mundo do entrevistado, mas que esta ação”, que se manifesta em esferas cada vez mais abrangentes, “permite aumentar a consciência num nível histórico, familiar, comunitário e até planetário” (MARTINEZ, 2008, p. 43).

Conhecendo as explicações de alguns dos comportamentos e ações de seus personagens, os *players* tem o potencial de conhecer mais sobre si mesmos. Nesse aspecto, como nos aponta Martinez:

[...] a aplicação dessa estrutura abre, a meu ver, uma das mais fascinantes fronteiras: a abordagem terapêutica da narrativa. Decerto, os profissionais de jornalismo não têm a pretensão de se tornarem curadores; contudo, é fato que as sessões médicas e psicoterápicas bem conduzidas têm no histórico pessoal uma fonte de aprendizado, transformação e cura do ser humano. Portanto, num mundo científico que cada vez privilegia mais a transdisciplinaridade, esta hipótese poderia ser investigada por uma equipe multidisciplinar, que envolvesse comunicadores e profissionais da área de saúde (MARTINEZ, 2008, p. 269).

### **O *player*-personagem**

Nesse trabalho, foi feita uma entrevista-piloto com um *player*, acompanhada da elaboração do histórico de um personagem por essa mesma pessoa. Pelo caráter oral, tanto do jogo quanto da entrevista, fica-se envolvido pelo fato de que seus resultados são:

[...] narrativas nas quais a fronteira entre o que toma o lugar fora do narrador e o que acontece dentro, entre o que diz respeito ao individual e o que diz respeito ao grupo, pode se tornar mais enganosa que os gêneros escritos estabelecidos, de modo que a “verdade” pessoal possa coincidir com a “imaginação” compartilhada (PORTELLI, 1997).

Para isso, num primeiro momento, foi escolhido um questionário retirado do processo de criação de personagem do módulo básico do sistema Daemon de RPG, cuja função é

“imaginar o que aconteceu com seu personagem desde o seu nascimento até a data do início da campanha” (DEL DEBBIO, 1996, p. 4).

Esse questionário foi enviado para uma pessoa, que foi orientada a responder sob a forma de uma narrativa, criando um personagem fictício para um jogo. Nessa primeira etapa, o entrevistado respondeu, de forma escrita, um questionário constituído por 43 perguntas abarcando história, objetivos/motivação, personalidade, gostos/preferências do personagem, assim como o ambiente que o cercava (MÓDULO, p. 5).

Num segundo momento, esta pessoa foi convidada a responder pela segunda vez o questionário, mas desta vez descrevendo a ela mesma.

Uma das preocupações nesta entrevista-piloto foi que o entrevistador não fosse contaminado pela narrativa do personagem ao realizar o segundo questionário. Para isso, foi decidido que a resposta do primeiro questionário não seria observada antes da entrevista. Ambas as narrativas só seriam visualizadas em conjunto *a posteriori*.

### **O questionário do personagem<sup>2</sup>**

A pequena Giulia Arantes, de cabelos e olhos negros *como a noite antes do alvorecer* e pele alva, *está perdida, no meio de uma rua deserta, não há mais ninguém ali, apenas o som do vento e da chuva que se aproxima*. Passara a noite no que *era uma antiga loja de roupas*. Seu objetivo era uma longa jornada, *mais de 100 km a pé*, planejando ir de Sorocaba até São Paulo.

Até um mês atrás, no que *já se tornou apenas uma breve lembrança de uma vida distante*, a garota de nove anos vivera desde os 7 num orfanato, após perder seus pais. *Aprendeu a se virar, se adaptar*, também sempre priorizando não se destacar muito e nem deixar que os outros se aproveitassem dela, e *tinha certeza* (grifo da entrevistada) *que teria problemas se encontrasse outras pessoas*.

Sempre adorou ler e colorir. Por isso, carrega em sua mochila *um livro ilustrado, uma caixa de lápis e um apontador*. Além disso, adorava ajudar a mãe na cozinha, *fazendo as esfihas, coxinhas e outros quitutes que a mãe fazia para sustentar a casa*.

---

<sup>2</sup> O texto é uma adaptação do questionário respondido, feita com consentimento da entrevistada. Os itálicos apontam trechos repetidos palavra-a-palavra das respostas da entrevistada.

Apesar de aparentemente frágil, isso “lhe dava certa vantagem em determinadas situações, disso ela também não era capaz de se esquecer”.

### **A entrevista com o *player*<sup>3</sup>**

A sorocabana Vanessa Heidemann, 29 anos, cresceu numa chácara num distrito de Sorocaba ao lado dos pais (que ela descreve como duas crianças) e da irmã mais nova, o que lhe permitiu uma infância que pode ser descrita pela palavra *livre*. E liberdade foi a tônica de toda a conversa que tivemos quando esta pessoa de cabelos cacheados castanhos e sobrancelhas marcantes me recebeu em seu agradável apartamento, colorido e aconchegante, numa tarde chuvosa. Teve *poucos, mas bons* amigos durante sua juventude, e se descreve como uma pessoa movida à procura por novos desafios. Sua formação é licenciatura em Filosofia, e atualmente, além de lecionar Filosofia para o Ensino Médio, é prestadora de serviços de educação ambiental. Segundo ela, nada disso foi uma escolha. Todas foram coisas que aconteceram, que surgiram de necessidades.

Notória por sua postura reservada quando próxima de outras pessoas, quieta em sua *bolha*, observando e ouvindo os outros, Vanessa mostra-se uma pessoa extremamente comunicativa quando próxima de amigos e pessoas que confia. Nesse momento, ela diz poder ser ela mesma. Diz que aprendeu a ser o que é (ou estar como ela está, como costuma enfatizar), principalmente com os outros. Sua visão de sua profissão corrobora isso, dizendo que o que mais gosta no que faz são as coisas que aprende. Essa faceta introspectiva também pode ser vista quando relatou que sua companhia preferida são as pessoas que pode ficar por perto num *silêncio não-constrangedor*, fato que pude constatar pela presença da amiga Ingrid, com quem divide o apartamento juntamente com Jobim, seu gato de estimação.

Descrita por quem a conhece como companheira, amiga e parceira, Vanessa se descreve como uma pessoa *perdida, em busca de alguma coisa que não sabe o que é*. Essa inquietude mostra-se quando perguntada sobre seu objetivo atual, que é mudar-se para Paraty. A resposta de Vanessa pelo motivo é direta: conhecer pessoas novas e coisas novas. Embora se conforme que o objetivo não for cumprido pois *coisas erradas acontecem*, ela se aprendeu muito ao ser questionada sobre o maior obstáculo para o sucesso em sua empreitada. Após

---

<sup>3</sup> O texto foi elaborado a partir das respostas da entrevistada, com seu consentimento. Os itálicos apontam trechos literais das respostas da entrevistada.

uma longa pausa, chegou a conclusão de que a resposta para essa pergunta era sua ansiedade. Para lidar com isso, ela tenta pensar no agora, e não no amanhã, embora *longas caminhadas sem rumo costumam ajudar*. Esse ímpeto aventureiro de Vanessa pode ser percebido até no modo como ela se veste, onde sua principal preocupação é o conforto propiciado por suas roupas ou mesmo quando diz que gosta de comer *tudo, exceto fígado*, ou mesmo quando descreve sua rotina diária como *depende do dia*.

### **Considerações finais**

Quando a transcrição da entrevista realizada com a *player* foi finalmente colocada ao lado do questionário respondido para a criação do personagem, os resultados evidenciaram o que o levantamento teórico afirmou. Por meio dessas duas narrativas, alguns pontos comuns surgem, como o fato de que ambas não apreciam se destacar em quando convivem em grupo, a aparência descrita para a personagem assemelha-se muito a própria *player*, são pessoas adaptáveis, que aprenderam a *se virar*, de acordo com as necessidades que se apresentavam.

O ímpeto de conhecer lugares novos de Vanessa é extrapolado para sua personagem, quando responde de maneira muito similar os objetivos de *player* e personagem: enquanto a *player* quer se mudar para Paraty, a personagem pretende ir para São Paulo. Enquanto uma é apaixonada pela culinária, a outra *ajudava a mãe na cozinha*.

Até mesmo em pontos opostos a relação *player*-personagem ficou evidente. Vanessa foi categórica ao definir sua infância, de prontidão, com a palavra livre. Elaborou o comentário dizendo que cresceu numa grande chácara com os pais e a irmã. Já Giulia cresceu num orfanato, longe da família em um espaço confinado e opressor.

Nessa entrevista-piloto, muito foi percebido sobre as potencialidades do uso das histórias de vida, sua relação que vai da psicologia, passa pela mitologia, consolida-se na narratologia e, no caso dos RPG, retorna para a psicologia ao incorporar, e muitas vezes aprender a lidar, com esse personagem arquetípico oriundo da narrativa mítica coletiva. Uma das considerações é que o entrevistador tiraria melhor proveito se tivesse acesso ao material do personagem antes da entrevista, para que assim pudesse dar maior ênfase a apontamentos de maior representatividade do personagem quando entrevistar o *player*.

## Referências

- BOTREL, Norson; DEL DEBBIO, Marcelo. **RPGQuest: Módulo Básico**. São Paulo: Daemon Editora, 2006.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 9. ed. São Paulo: Cultrix, 2004.
- CHARRETTE, Bob; DOWD, Tom; HUME, Paul. **Shadowrun**. Chicago: FASA Corporation, 1989.
- DEL DEBBIO, Marcelo. **TREVAS**. São Paulo: Trama Editorial Ltda, 1996.
- FATLAND, Eirik; WINGÅRD, Lars. The Dogma 99 Manifesto. In: GADE, M., SANDER, M.; THORUP, L. (Org.). **As Larp Grows Up: Theory and Methods in Larp**. Fredriksberg: Projektgruppen KP03, 2003. p. 20-31. Disponível em: < <http://nordiclarp.org/w/images/c/c2/2003-As.Larp.Grows.Up.pdf>>. Acesso em: 21 mar. 2015.
- GIBSON, William. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 2003.
- GYGAX, Gary. **Advanced Dungeons and Dragons: Players Handbook**. Lake Geneva: TSR Games, 1978.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.
- JUNG, C. G. **Fundamentos de psicologia analítica**. Petrópolis: Editora Vozes, 1972.
- LOVECRAFT, H. P. **O chamado de Cthulhu e outros contos**. São Paulo: Hedra, 2009;
- MARTINEZ, Monica. **Jornada do Herói: a estrutura narrativa mítica na construção de histórias de vida em jornalismo**. São Paulo: Annablume, 2008.
- \_\_\_\_\_. A história de vida como instância metódico-técnica no campo da Comunicação. **Comunicação & Inovação**, v. 16, p. 75-90, 2015. Disponível em: < [http://seer.uscs.edu.br/index.php/revista\\_comunicacao\\_inovacao/article/view/2622/1669](http://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/view/2622/1669)>. Acesso em: 24 jun. 2015.
- \_\_\_\_\_; SILVA, P. C.. Fenomenologia: o uso do método em Comunicação. **E-Compós**, Brasília, v. 17, p. 1-15, 2014. Disponível em: < <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/1012/762>>. Acesso em: 27 fev. 2015.
- MÓDULO básico sistema Daemon. Disponível em: < <http://www.daemon.com.br/netbooks/da0001.zip>>. Acesso em: 10 mai. 2015.
- MORENO, Jacob Levy. **Psicodrama**. São Paulo: Cultrix, 1978.
- MOTTA, L. G. F. Narrativas: representação, instituição ou experimentação da realidade? VII Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo - SBPJOR, 36, 2009, São Paulo. São Paulo: SBPJor. Disponível em: < [http://www.sbpjor.kamotini.kinghost.net/sbpjor/adm/or/arquivos/luiz\\_gonzaga\\_motta.pdf](http://www.sbpjor.kamotini.kinghost.net/sbpjor/adm/or/arquivos/luiz_gonzaga_motta.pdf)>. Acesso em: 27 fev. 2015.
- OLIVEIRA, G. R.. **A forja da alma: narrativas de docentes-mestres de jogos de RPG**. 2012. 116f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Pará, Belém, 2012.
- PETERSEN, Sandy; WILLIS, Lynn. **Call of Cthulhu**. 6. ed. Hayward: Chaosium, 2005.
- PORTELLI, Alessandro. O que faz a história oral diferente. **Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em História e do Departamento de História da PUC-SP de História da PUC-SP (Projeto História: Cultura e Representação)**. São Paulo, n. 14, fev.1997, p. 25-39. Disponível: < <http://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/viewFile/11233/8240>>. Acesso em: 27 fev. 2015.

# 11<sup>o</sup> interprogramas de mestrado FACULDADE CÁSPER LÍBERO

SCHMIT, W. L.. **RPG e Educação**: alguns apontamentos teóricos. 2008. 267f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2008.

SILVA, M. C. C. Contribuições de Iuri Lotman para a comunicação: sobre a complexidade do signo poético. In: FERREIRA, G. M. et al. **Teorias da Comunicação**. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2010, p.273-291.

TOLKIEN, J. R. R. **O senhor dos anéis**: volume único. São Paulo: Martins Fontes, 2001.