

XI SEMINÁRIO DE PRÁTICA DE PESQUISA EM PSICOLOGIA

ISSN: 2317-0018

Universidade Estadual de Maringá

13 a 14 de Abril de 2023

O RPG DE MESA COMO ARTE-JOGO QUE CRIA VIVÊNCIAS E SUA CAPACIDADE DE POTENCIALIZAR JOGADORES

Eliézer Nathan Gonçalves Ramos (Departamento de Psicologia, Universidade Estadual de Maringá, Maringá-Paraná, Brasil); Pedro Bisacchi Lima (Departamento de Psicologia, Universidade Estadual de Maringá, Maringá-Paraná, Brasil); Álvaro Marcel Palomo Alves (Departamento de Psicologia, Universidade Estadual de Maringá, Maringá-Paraná, Brasil)

contato: eliezer.nathan42@gmail.com

pedrobisacchilima@gmail.com

Palavras-chave: RPG. *Dungeons and dragons*. Dialética. Psicologia sócio-histórica. Jogo de papéis.

O RPG (Role-Playing Game) de mesa é um jogo de interpretação de papéis e imaginação que tem sido objeto de estudo em diversas pesquisas, principalmente na área da educação. Porém, feita a análise do desse tipo de jogo, torna-se possível tratá-lo não apenas como tal, mas como arte-jogo, uma vez que este é uma mistura de “teatro e brincadeira” e as obras de Vygotsky sobre arte tratam muito sobre o teatro e os problemas relacionados à ele nos processos de imersão tanto daqueles que assistem à peças teatrais quanto àqueles que interpretam os papéis nas peças. A partir daí, a produção de histórias encenadas no RPG pode ser tratada como ideologia e pode atuar nas emoções e no desenvolvimento de grupos de jogadores de maneira bastante contundente, justamente por possuir tanto aspectos relacionados à capacidade catártica da arte, quanto das possibilidades que o jogo possui para o desenvolvimento dos sistemas psicológicos. A partir da perspectiva sócio-histórica da psicologia, este projeto de pesquisa apresenta a possibilidade de aprofundamento dos estudos do TRPG (Tabletop Role-Playing Game) ou RPG de mesa, relacionando conceitos sobre a arte elaborados por Vygotsky ao RPG, além dos conceitos de imaginação, criatividade e outros ligados ao papel do jogo no desenvolvimento. O presente trabalho desvela a possibilidade de, tratando o RPG como arte-jogo, aprofundar principalmente o conceito de vivência e como os RPG's atuam como mediadores de relações sociais a partir da criação de vivências de modo que gere potencialização dos jogadores, indo além da maioria das pesquisas que tratam do RPG apenas como jogo e não se ocupam de trabalhá-lo justamente naquilo que o torna tão único: a interpretação de papéis. O presente trabalho traz como metodologia a pesquisa conceitual-bibliográfica e tem como base epistemológica principalmente os trabalhos de Vygotsky em "A Psicologia da Arte" e em "Imaginação e Criatividade na Infância", também tem a leitura de artigos e teses levantadas em bases de dados como método de apreender o máximo possível de informações relevantes para a execução da futura pesquisa, que busca possibilitar maior entendimento tanto dos RPG's tanto enquanto produto de cultura reprodutor de ideologia e jogo que possibilita o desenvolvimento de sistemas psicológicos, quanto como ferramenta social criadora de vivência e potencializadora de seus jogadores.