UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE – FURG

INSTITUTO DE LETRAS E ARTES – ILA

PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM LETRAS: AREA DE CONCENTRAÇÃO EM ESTUDOS DA LINGUAGEM

YURE ARRUDA CARDOZO ORTIZ

Role-Playing Games como Texto Dialógico: Uma Leitura Bakhtiniana da Narrativa Interativa em *Dungeons & Dragons* e Tormenta

RIO GRANDE, RS

2025

Yure Arruda Cardozo Ortiz

Título: ***Role-Playing Games*** **como Texto Dialógico: Uma Leitura Bakhtiniana da Narrativa Interativa em *Dungeons & Dragons* e Tormenta**

Objetivo do trabalho: Obtenção do titulo de mestre em linguagem

Orientador: Prof. Dr. Jean Carlos Gonçalves

Rio Grande, RS

2025

C268r Ortiz, Yure Arruda Cardozo
Role-Playing games como texto dialógico: uma leitura Bakhtiniana da narrativa interativa em Dungeons & Dragons e Tormenta / Yure Arruda Cardozo Ortiz. – 2026.
61f.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Rio Grande – Programa de Pós-Graduação em Letras, 2026.

Orientador: Dr. Jean Carlos Gonçalves

1. Mikhail Bakhtin. 2. RPG. 3. Dialogismo. 4. Heteroglossia. 5. linguagem I. Gonçalves, Jean Carlos. II. Título

CDU 81/82

Catalogação na fonte: Bibliotecária Doris Santana CRB10/1806

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE - FURG
INSTITUTO DE LETRAS E ARTES - ILA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS – PPGLETRAS

ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO nº 10/2025

No dia vinte e seis de setembro de dois mil e vinte e cinco, através de videoconferência, realizou-se a 290ª defesa de dissertação no PPGL-FURG, do mestrando Yure Arruda Cardozo Ortiz, intitulada: **"Role-Playing Games como Texto Dialógico: Uma Leitura Bakhtiniana da Narrativa Interativa em *Dungeons & Dragons* e *Tormenta*"**. A sessão foi aberta às quinze horas pelo Prof. Dr. Jean Carlos Gonçalves (FURG), orientador da dissertação e presidente da Comissão de Avaliação que também foi composta pelo Prof. Dr. Adail Ubirajara Sobral (FURG) e Prof. Dr. Gláucio Henrique Matsuhita Moro (PUCPR). Depois da apresentação, arguição e respostas, a Comissão decidiu que APROVA o mestrando neste requisito parcial e último para a obtenção do grau de Mestre em Letras, na área de concentração em Estudos da Linguagem. Após, o presidente publicou o resultado e encerrou a sessão, da qual foi lavrada a presente ata.

gov.br Documento assinado digitalmente
JEAN CARLOS GONCALVES
Data: 26/09/2025 16:56:30-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Prof. Dr. Jean Carlos Gonçalves (orientador – FURG)

gov.br Documento assinado digitalmente
ADAIL UBIRAJARA SOBRAL
Data: 26/09/2025 17:57:47-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Prof. Dr. Adail Ubirajara Sobral (FURG)

gov.br Documento assinado digitalmente
GLAUCIO HENRIQUE MATSUSHITA MORO
Data: 26/09/2025 17:14:29-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Prof. Dr. Gláucio Henrique Matsuhita Moro (PUCPR)

DEDICATÓRIA

Dedico este estudo e, consequentemente, o titulo de Mestre à duas categorias elaboradas por mim, os nomeados e os não-nomeados. Os nomeados são todos aqueles que de alguma forma me ajudaram e/ou me incentivaram nesta aventura, desde a graduação até o presente momento, e que merecem ter os seus nomes citados.

Primeiramente dedico tudo à minha mãe, Srª Ana Lúcia Arruda Cardozo, meu maior exemplo de força e resiliência. Em seguida, à minha avó, Srª Sirlei Soria Arruda, que me criou e educou enquanto criança para que minha mãe pudesse trabalhar e sustentar o lar.

Dedico também ao meu orientador, Prof. Dr. Jean Carlos Gonçalves, que sempre segurou minha mão (virtualmente) e nunca me deixou desistir.

Por fim, mas não menos importante, os não-nomeados. Esta categoria se refere a todos aqueles que duvidaram e/ou ousaram me deprimir ou depreciar com palavras e gestos duros e negativos. À estas pessoas, meu mais sincero obrigado, pois foi da dúvida e desdém de vocês (que talvez nem leiam este trabalho) que eu extraí força e criatividade para seguir em pé.

Resumo

Esta dissertação tem como objetivo analisar dois livros de Role-Playing Game (RPG), *Dungeons & Dragons 5ª ed*. e Tormenta RPG, a partir da teoria dialógica de Mikhail Bakhtin, com foco na compreensão do diálogo entre os diferentes discursos presentes nesses textos. A análise sugere que os livros de RPG não se limitam a manuais de regras, mas funcionam como espaços interativos de múltiplas vozes, onde diferentes gêneros discursivos, como as regras, a narrativa e os exemplos de jogo, coexistem e se entrelaçam. Utilizando conceitos presentes nas obras de Bakhtin, discutimos como as regras dos RPGs são interpretadas de forma dialógica, ou seja, não como normas fixas, mas como pontos de negociação entre jogadores e mestres. A pesquisa revela, ainda, que os livros de RPG são textos abertos, que se ressignificam constantemente nas sessões de jogo, refletindo a interação social entre os participantes. A dissertação conclui que o RPG é uma prática discursiva coletiva, que se constitui a partir da dinâmica de comunicação e criação compartilhada.

Palavras-chave: Mikhail Bakhtin, RPG, dialogismo, heteroglossia, linguagem.

Abstract

This dissertation aims to analyze two Role-Playing Game (RPG) books, *Dungeons & Dragons* 5th ed. and *Tormenta RPG*, through Mikhail Bakhtin's dialogic theory, focusing on the understanding of the dialogue among the different discourses present in these texts. The analysis suggests that RPG books are not limited to rule manuals, but function as interactive spaces of multiple voices, where different discourse genres—such as rules, narrative, and gameplay examples—coexist and intertwine. Drawing on concepts from Bakhtin's works, we discuss how RPG rules are interpreted dialogically, that is, not as fixed norms but as points of negotiation between players and game masters. The research also reveals that RPG books are open texts, constantly re-signified in gameplay sessions, reflecting the social interaction among participants. The dissertation concludes that RPG is a collective discursive practice, constituted through the dynamics of communication and shared creation.

Keywords: Mikhail Bakhtin, RPG, dialogism, heteroglossia, language.

Sumário

INTRODUÇÃO 9

1. O Eu jogador/ pesquisador 9

2. Apresentando a dissertação 13

a) Metodologia 20

b) Tipo de Pesquisa 20

c) Seleção do Corpus 20

d) Procedimentos de Análise 21

e) Identificação dos Gêneros Discursivos nos Livros de RPG 21

f) Análise da Interação entre Regras e Narrativa 23

g) Investigação da Interpretação dos Jogadores 23

h) Limitações do Estudo 23

Capítulo 1 – O RPG como Prática Discursiva Interativa 25

1.1. As Raízes e a Influência dos Jogos de Guerra 25

1.2. A Consolidação dos RPGs: Dungeons & Dragons 25

1.3. Inovações e Expansões do Sistema D&D 26

1.4. Diversificação e Evolução dos Sistemas de RPG 26

Anos 1980: Novos Temas e Sistemas 26

Anos 1990: Ênfase na Narrativa e no Desenvolvimento de Personagens 26

Anos 2000 aos dias atuais: Digitalização e Novas Tecnologias 27

1.5. Impacto Cultural e a Expansão do Universo RPG 27

Influência na Literatura e no Cinema 27

1.6. O Papel da Tecnologia na Nova Era dos RPGs 28

1.7. Como Funciona Uma Sessão De RPG 28

a) Papéis dos Participantes 29

b) Criação de Personagens 29

c) Como a Sessão Acontece 30

d) Elementos Importantes 31

e) Duração e Continuidade 31

Capítulo 2 – Fundamentos Teóricos: O Dialogismo de Bakhtin 32

2.1. O dialogismo de Mikhail Bakhtin 32

2.2. Dialogismo e a Interação entre Discursos 32

2.3. Responsividade e Alteridade nas Interações de RPG 35

2.4. Polifonia: A Coexistência de Múltiplas Vozes 35
2.5. Heterodiscurso: A Diversidade de Discursos em um Texto 37
2.6. A Estrutura dos Livros de RPG como Textos Dialógicos 39
Capítulo 3 – Dungeons & Dragons e Tormenta como Textos Dialógicos 42
3.1. Estrutura Textual e Gêneros Discursivos nos Livros de RPG 42
3.2. Dungeons & Dragons (5ª edição): Uma Estrutura Híbrida e Funcional 43
3.3. Tormenta RPG: Hibridação Cultural e Humor 47
3.4. O Autor Modelado nos Manuais de RPG 49
3.5. Comparação dos Elementos Dialógicos entre D&D e Tormenta 50
3.6. A Interação entre Regras e Narrativa 51
3.7. Regras como Discurso Flexível e Negociável 51
3.8. A Apropriação Criativa do Texto pelos Jogadores 52
3.9. A Narrativa Emergente no RPG: Conexões com a Narratologia Interativa 52
3.10. O RPG como Performance Discursiva 53
3.11. Considerações a respeito da análise 54
3.11.1. Principais descobertas das análises 55
CONCLUSÃO 56
1. Retomada dos Resultados 56
2. Discussão Reflexiva 57
3. Contribuições e Limitações 58
4. Perspectivas Futuras 58
5. "Encerramento" 59
REFERÊNCIAS 60

INTRODUÇÃO

1. O Eu jogador/ pesquisador

Olá, meu nome é Yure Arruda Cardozo Ortiz. Sou pesquisador da área de Linguagem, com especial interesse nos diálogos entre teoria, arte e sociedade. Atualmente desenvolvo esta dissertação de mestrado sobre os livros/manuais de Role-Playing Game (RPG), analisando-os à luz da teoria dialógica de Mikhail Bakhtin, o que me permite pensar o texto como espaço de vozes, encontros e interações.

Nasci em 1995 e na época os vídeo jogos estavam passando por uma reviravolta pois em 1983 a indústria de vídeo jogos sofreu sua primeira queda, os jogadores começaram a saturar dos jogos "repetitivos" e ruins. Fato é que em 1985, a indústria começou a modificar e revolucionar os jogos e os consoles, começando a vender e popularizar os consoles portáteis como o Game Boy. Na década de 90, a indústria começou a desenvolver jogos com gráficos 3D, como o Super Mario 64, e mecânicas nunca antes vistas, como o famoso DOOM (1993) com sua mecânica de FPS (First Person Shooter – tiro em primeira pessoa).

Ou seja, nasci em meio a evoluções tecnológicas, desde a consolidação de um sistema operacional gráfico (Windows 95) até a evolução da indústria de vídeo jogos.

Ai você, leitor, se pergunta: "Qual a relação disso tudo com uma dissertação de mestrado?" E eu vos respondo: "Tudo!". Toda esta evolução social, cultural e tecnológica teve e tem um impacto profundo na constituição do meu ser, seja como cidadão, como pesquisador, como jogador etc.

Todo esse contexto histórico serve pra mostrar o porquê de aos 4 anos de idade eu pedir pra minha mãe um "didioneime" de presente. Mostra também que minha relação com a tecnologia, explicitada ao longo desta apresentação, é muito mais do que apenas hobbie e perda de tempo, como muitos julgaram ao longo do meu desenvolvimento.

Pois bem, aos 4 anos, como dito anteriormente, pedi meu primeiro vídeo game. Minha mãe e meu tio, até hoje se perguntam de onde eu tirei tal ideia, pois eles nunca haviam ouvido falar sobre esse tal "didioneime", eu acredito que tenha visto em algum comercial na televisão, tal propaganda deve ter me deixado tão fascinado que me fez pedir este presente.

Lembro até hoje o como era divertido jogar Super Mario Bros no meu Super Nintendo. Com o passar dos anos, eu fui descobrindo novos jogos, novos estilos e novos consoles. Com eles, sensações e momentos únicos foram se formando em minha história.

Aos 8 anos, ganhei meu primeiro PlayStation. O primeiro modelo de Playstation 1 já havia sido lançado em 1994, utilizando CDs e jogos com gráficos 3D, possuía uma jogabilidade agradável e atrativa. Eu ganhei o meu em outubro de 2003. Já era a segunda versão do mesmo videogame, ela era menor que o modelo anterior e mais barata. Meu PlayStation One veio com três jogos que viriam a me ensinar mais do que apenas me divertir. Junto ao meu PlayStation vieram os jogos: Harvest Moon (um jogo de simulação de fazenda, onde o personagem principal herdava a fazenda de seu falecido avô, com a condição de reestabelecer a economia da fazenda em no máximo um ano), Power Rangers Time Force (o clássico jogo de aventura, onde escolhemos um personagem, enfrentamos os vilões e assim seguimos até o final da jornada, assim como um episódio da série Power Rangers) e Crash Bandicoot (outro jogo de aventura, estrelado por um marsupial geneticamente modificado que foge do laboratório e vai em busca de libertar os outros animais e impedir os planos de dominação mundial do Dr. Neo Cortex).

Nesta época eu me reunia com outros dois amigos pra jogarmos e trocarmos informações sobre como passar de algum nível mais difícil. Um destes amigos, possuía assinatura semanal de uma revista sobre jogos. Estas revistas ajudavam muito a passar de certos níveis ou recolher alguns itens secretos, visto que os jogos eram, em sua grande maioria, em inglês e para crianças de 8 anos, acabava se tornando um certo “problema” (e que mais adiante se tornou uma grande vantagem).



Figura 1 - Capa de uma revista de dicas sobre jogos



Figura 2 - Página da revista, mostrando um artigo com dicas sobre Harvest Moon

Não demorou muito para que minha ânsia pelo progresso e conhecimento me fizesse comprar um dicionário bilingue inglês/português. Desta forma eu não precisaria mais depender de uma revista, que poderia demorar meses para publicar um guia do meu joguinho do momento. Isso fez com que eu me afeiçoasse por outros sistemas linguísticos e desenvolvesse formas de aprendizado de línguas. Por exemplo, por conta do meu contato com Harvest Moon, laranja era orange, cebola era onion, beringela era eggplant etc. Em minha cabeça estas palavras não eram traduções eram outros nomes para um mesmo objeto, assim como tangerina também é bergamota e também é mimosa, tudo depende da região em que o falante se encontra.

Alguns anos se passaram e eu ganhei meu primeiro computador, e com ele novas oportunidades, novos conhecimentos se mostravam. Com 12 anos eu ganhei meu primeiro computador, pois um ano antes eu havia ganhado um curso de informática na escola e tinha me saído muito bem e com 13 anos eu simplesmente decidi desmontar o computador todo para ver como ele funcionava por dentro. Após o susto de minha mãe ao chegar em casa e ver que o computador que havia custado toda sua rescisão estava em pedaços, eu o remontei novamente e ao vê-lo funcionando, ela disse: “Guri, pelo amor de Deus! E se não ligasse? Vou já procurar um curso pra ti. Tens futuro com essas coisas.”

Foi então que comecei a ganhar alguns trocados arrumando os computadores da família e vizinhos, na maioria das vezes só para comprar algum jogo novo. Ah! Falando nisso, foi com o computador que tudo mudou. Com a chegada da internet em minha vida, os jogos de multiplayer online tomaram minha comunicação, conhecimento de línguas e culturas muito mais amplo. Foi entre 13 e 14 anos que comecei a me aventurar pelos MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game - Jogo de RPG Online Multijogador Massivo), jogos como Perfect World e World of Warcraft eram os mais conhecidos na época.

Eu jogava Perfect World com amigos, colegas de aula, primos e amigos feitos no próprio jogo. Foi quando o mundo de fantasia dos RPGs dominou minha vida. A imensa diversidade de raças, classes, habilidades, a complexidade do sistema como um todo, a necessidade de estabelecer alianças, negociações, controle econômico e de recursos.

Anos depois eu descobri o RPG de mesa, no qual toda essa mecânica se tornava mais próxima da realidade, onde eu realmente me tornava parte da história, eu não era apenas um

jogador controlando um personagem, eu era o personagem, eu tinha a liberdade de responder e agir como eu quisesse e não apenas através de respostas e ações programadas. Aquele mundo mágico, por algumas horas era “real”.

Quando entrei para o curso de letras, em 2018, minha visão sobre tudo mudou, mas meu fascínio pelas línguas e seus sistemas se mantiveram. Na universidade eu aprendi conceitos e teorias que me ajudariam a ver o mundo ao meu redor com outros olhos, os olhos aguçados e questionadores de um pesquisador.

Ao longo da minha trajetória acadêmica, tenho explorado temas como fonética, fonologia, sociolinguística e teatralidade, sempre em busca de compreender como a linguagem se manifesta em diferentes contextos, seja em obras literárias, peças teatrais ou jogos narrativos.

Sendo assim, o objetivo central desta pesquisa é a análise dos livros *Dungeons & Dragons ed.5* e *Tormenta RPG* sob a ótica do dialogismo de Mikhail Bakhtin, investigando como esses textos funcionam como espaços interativos, multivocalizados e educacionais. Todavia, os objetivos específicos visam identificar os elementos dialógicos nos textos de RPG, incluindo a interação entre regras e narrativa; examinar como a relação entre jogadores, mestre de jogo e livro de regras reflete o conceito de vocalidade múltipla; comparar diferentes estilos de RPG para entender como cada um concebe a experiência dialógica; investigar o potencial dos RPGs como um ambiente social utilizado para a mediação do discurso e aprendizado interativo.

A metodologia adotada se alinha à análise discursiva proposta por Bakhtin (1981), que enfatiza o estudo dos textos como interações dinâmicas entre diferentes vozes e perspectivas. Assim, o estudo examinará como os livros de RPG estruturam sua vocalidade múltipla e como seus enunciados se transformam na prática do jogo.

Escrevo e compartilho reflexões para abrir caminhos de diálogo, provocar questionamentos e aproximar leitores de universos diversos. Convido você, leitor, a percorrer essas ideias comigo: que a leitura seja não apenas um ato solitário, mas uma experiência coletiva de descoberta.

2. Apresentando a dissertação

Os Role-Playing Games (RPGs) são jogos de interpretação que representam uma forma de narrativa interativa, onde jogadores assumem personagens/personalidades dentro de um universo ficcional e constroem coletivamente a história. Diferentemente de narrativas tradicionais, os livros de RPG oferecem regras e estruturas que orientam, mas não determinam completamente, o desenrolar dos eventos. Nesse contexto, a interação entre as vozes do texto escrito e a criatividade dos jogadores cria um ambiente discursivo rico, tornando esses jogos um objeto interessante para a análise discursiva.

O filósofo russo Mikhail Bakhtin, conhecido por ter colocado a interação, a alteridade e a multiplicidade de vozes no centro da reflexão sobre a linguagem e influenciando áreas como linguística, literatura, educação, análise do discurso, sociologia e estudos culturais. Com isso, uma de suas maiores contribuições foi o desenvolvimento da teoria linguística do discurso. Para Bakhtin, o discurso não é um sistema abstrato e fechado, ele é algo vivo, social e em constante interação.

> Não pode haver enunciado isolado. Ele sempre pressupõe enunciados que o antecedem e o sucedem. Nenhum enunciado pode ser o primeiro ou o último. Ele é apenas o elo na cadeia e fora dessa cadeia não pode ser estudado. Entre os enunciados existem relações que não podem ser definidas em categorias nem mecânicas nem linguísticas. Eles não têm analogias consigo. (BAKHTIN, 2003, p. 371)

Logo, compreender que o dialogismo é calcado nas relações linguísticas sociais. Seguindo esse preceito poderíamos compreender que construção narrativa-interativa de uma sessão de RPG é como um elemento pertencente a uma construção que poderíamos chamar de dialógica.

Bakhtin argumenta que: “Toda enunciação é determinada não apenas pela língua, mas pelas condições sociais concretas em que ocorre.” (2003, p.95), Ou seja, a língua está sempre a serviço de um enunciador que a utiliza em uma determinada condição de enunciação, em que, o signo, a palavra, está em entendimento com a situação social estabelecida concretamente, o enunciador se ocupa da língua para as suas necessidades enunciativas concretas. Esta afirmação permite compreender que a linguagem mobilizada em uma sessão de RPG não se apresenta de maneira abstrata ou autônoma, mas vinculada às circunstâncias específicas de produção discursiva. O manual de regras, nesse sentido, não se configura como um texto fechado ou autossuficiente: seu sentido só se concretiza no encontro com os interlocutores, que o atualizam conforme suas necessidades enunciativas.

Dessa forma, a prática do RPG evidencia que a linguagem, em seu uso, é sempre situada, respondendo a condições concretas e adquirindo novos sentidos na interação entre os participantes.

Em Marxismo e Filosofia da Linguagem[1], Bakhtin/Volóchinov sustenta que: "A língua é ideologicamente saturada: ela não é apenas um meio de expressão, mas um campo de batalha entre as vozes sociais concorrentes." (2009, p.124); logo, a linguagem nunca é neutra, ela está sempre carregada de diferentes perspectivas sociais, culturais e históricas. Esta concepção de que a língua é ideologicamente saturada, reforça a impossibilidade de uma neutralidade na linguagem. Os discursos presentes nos manuais de RPG, sejam normativos, narrativos ou exemplificativos, carregam valores culturais, sociais e históricos, constituindo-se como espaço de circulação e disputa de vozes sociais. Nesse aspecto, a interação lúdica não se limita à dimensão do entretenimento, mas abre espaço para a inserção e o confronto de perspectivas ideológicas diversas, que se refratam tanto na construção dos personagens quanto no desenvolvimento das narrativas.

No capítulo sobre gêneros do discurso, na obra Estética da Criação Verbal, Bakhtin diz que "A linguagem se realiza como enunciado vivo e concreto em uma interação verbal, em uma cadeia contínua de enunciados, cada um respondendo ao outro e antecipando uma resposta." (2003, p.279). Logo, a dialogização das vozes sociais possui maior importância, nesse sentido, essas vozes sociais tornam-se um recurso influente para enriquecer a narrativa e a construção dos personagens no jogo. Ou seja, esta noção permite reconhecer que o RPG se estrutura como processo comunicativo essencialmente responsivo. Cada intervenção realizada em uma sessão, seja a fala de um jogador, a descrição de um mestre ou a interpretação de uma regra, constitui-se como resposta a discursos anteriores e, ao mesmo tempo, como antecipação de novos enunciados.

O jogo de RPG se constitui como texto dialógico, pois assim como todo texto, ele apresenta uma constante resposta a outros textos e discursos, mantendo sempre a relação interativa das vozes sociais viva e em constante desenvolvimento, sempre respondendo e esperando novas respostas. A análise dos RPGs como textos dialógicos permite compreender melhor como as regras, descrições narrativas e a atuação dos jogadores criam um discurso

[1] O texto "Marxismo e Filosofia da Linguagem" é de Valentin Volochinov (também grafado como Voloshinov), não de Bakhtin. Volochinov era um teórico da linguagem e membro do círculo de Bakhtin em Leningrado, e sua obra discute a linguagem do ponto de vista marxista, a ideologia e o papel social da linguagem. Bakhtin, por sua vez, organizou e introduziu a obra em algumas edições, o que gerou essa associação.

vivo e colaborativo. Além disso, esse estudo pode contribuir para áreas como educação, ao explorar o potencial do RPG como ferramenta pedagógica para estimular a criatividade e o pensamento crítico.

O uso dos RPGs em contextos educacionais tem ganhado relevância como metodologia ativa capaz de unir narrativa, ludicidade e construção de conhecimento. Ao assumir personagens e vivenciar situações-problema, os estudantes deixam de ser receptores passivos para se tornarem protagonistas do processo de aprendizagem, aplicando conteúdos de forma prática, interativa e colaborativa.

No campo das ciências, destaca-se o jogo “A Vingança de Newton” (2024), desenvolvido para o ensino de Física Moderna. Inspirado nas teorias de Piaget e Vygotsky, o jogo coloca os alunos em narrativas que só podem ser superadas pela aplicação de conceitos científicos. Os resultados apontam maior engajamento, compreensão conceitual e estímulo ao pensamento crítico, evidenciando como o RPG pode transformar conteúdos abstratos em experiências significativas.

No âmbito da linguagem e da linguística, diferentes propostas exploram o potencial do RPG em sala de aula e até em contextos clínicos. Raminho, Moreira e Kohls-Santos (2024) defendem o uso de narrativas interativas para fomentar pensamento crítico e criatividade, alinhados à BNCC. Já Araujo (2023) propõe o RPG como estratégia de ensino da variação linguística regional, contribuindo para a valorização da diversidade e a redução do preconceito linguístico. No ensino de línguas estrangeiras, Silva (2021) e Silva Filho (2019) utilizam o RPG para estimular a oralidade em inglês, seja pela abordagem comunicativa, seja pela Neurolinguística. Em outra vertente, Cardoso e Lima (2025) apresentam um RPG voltado ao tratamento de atrasos da linguagem infantil, mostrando a aplicabilidade do recurso também em práticas terapêuticas.

Em síntese, os estudos demonstram que o RPG pode ser explorado tanto em disciplinas exatas quanto nas ciências humanas, com impacto positivo no engajamento, no desenvolvimento cognitivo e nas competências comunicativas. Ao integrar narrativa, interação e resolução de problemas, o RPG se afirma como um recurso pedagógico versátil e inovador, capaz de articular conhecimento, criatividade e linguagem.

No entanto, há um espaço significativo para investigações sob a perspectiva da linguística e da análise do discurso, especialmente com base na teoria de Mikhail Bakhtin.

A relação dialógica que emerge entre o texto-base dos RPGs e as interações dos jogadores refletem e refratam conceitos centrais dos pensamentos bakhtinianos, como enunciação, polifonia e heterodiscurso.

Essa abordagem nos ajuda a compreender os RPGs não apenas como um simples jogo, mas como um espaço de produção de sentidos dinâmico e coletivo.

A enunciação, segundo Bakhtin (2003), é um ato de produção de discurso que só ganha significado no contexto de sua interação com outros discursos, pois não existe linguagem neutra. Nos RPGs, seu texto-base não é um enunciado fechado, ele só se concretiza quando os jogadores e o mestre do jogo, interagem com ele, visto que, eles não são monológicos, mas sim um diálogo entre o texto-base e os jogadores, que constantemente atualizam e ressignificam o material escrito.

A polifonia, conceito central de Bakhtin em Problemas da Poética de Dostoiévski, refere-se à coexistência de múltiplas vozes independentes dentro de um texto. Em uma obra polifônica, as vozes dos personagens não são subordinadas à visão do autor, mas possuem autonomia própria. Por sua vez, sabemos também que este conceito foi desenvolvido somente para a análise das obras de Dostoiévski e que, sendo assim, não seria cabível utilizar de mesmo conceito, logo, recuperemos o conceito básico de análise utilizado por ele, ou seja, a multiplicidade de vozes reconhecíveis nas interações, para fazermos o estudo dos livros de RPG.

Para evitar ambiguidades entre polifonia musical, polifonia nas obras de Dostoiévski e outras aplicações conceituais, utilizemos o termo vocalidade múltipla. Este termo também se refere à uma multiplicidade de vozes reconhecíveis e equivalentes, mas que não se sobressaem.

Essa adaptação conceitual também dialoga com a noção bakhtiniana de alteridade, uma vez que cada voz presente no RPG só se constitui plenamente na relação com a voz do outro. Diferentemente da polifonia dostoievskiana, em que personagens são portadores de consciências autônomas, no RPG as vozes se entrelaçam de forma ainda mais instável e transitória, pois são moldadas tanto pelas regras textuais quanto pelas escolhas contingentes dos jogadores. O conceito de vocalidade múltipla, nesse sentido, permite ressaltar a fluidez e a plasticidade próprias da narrativa interativa, nas quais nenhuma voz pode se sobrepor de maneira definitiva às demais, já que todas dependem do processo de negociação coletiva.

Além disso, a vocalidade múltipla presente no RPG evidencia que a narrativa não se organiza em torno de uma linearidade autoral, mas emerge da constante tensão entre discursos concorrentes. O mestre do jogo, por exemplo, ainda que desempenhe a função de mediador e detentor de certas prerrogativas narrativas, não possui o poder de determinar unilateralmente o enredo, pois cada intervenção dos jogadores pode redirecionar a trama, instaurando novos caminhos. Esse processo revela uma dimensão de coautoria, em que o texto-base se converte em potencialidades narrativas, sempre abertas à ressignificação.

Outro aspecto relevante é que a vocalidade múltipla no RPG não se limita ao nível dos personagens ou das falas individuais, mas atravessa os próprios gêneros discursivos mobilizados. A justaposição de trechos normativos, narrativos, exemplificativos e performativos cria uma cadeia enunciativa marcada pela diversidade. Tal estrutura heterogênea amplia a multiplicidade de vozes, demonstrando que a vocalidade múltipla não é apenas um efeito da interação entre sujeitos, mas também uma característica estrutural do gênero RPG, que combina discursos de naturezas distintas.

Por fim, cabe ressaltar que a adoção da categoria de vocalidade múltipla não implica o abandono das contribuições do conceito de polifonia, mas sim sua reapropriação crítica em novos contextos. Enquanto a polifonia de Bakhtin sobre Dostoiévski permite compreender a autonomia de consciências ficcionais, a vocalidade múltipla aplicada aos RPGs acentua o caráter interativo, colaborativo e social das narrativas lúdicas. Dessa forma, a análise proposta nesta dissertação insere-se na tradição bakhtiniana de leitura dialógica da linguagem, ao mesmo tempo em que amplia suas possibilidades de aplicação, demonstrando como jogos narrativos podem constituir-se como espaços de circulação, confronto e entrelaçamento de vozes sociais.

Logo, o jogo de RPG é essencialmente dialógico, porque a história não é ditada por uma única voz (a do mestre do jogo ou do manual), mas emerge da interação entre diferentes personagens e jogadores. Cada jogador introduz uma voz social e uma perspectiva única na narrativa, e essas vozes podem entrar em conflito ou cooperação, gerando diálogos e enredos complexos.

O heterodiscurso em Bakhtin é a coexistência de diferentes registros de linguagens e discursos dentro de um mesmo contexto. Bakhtin mostra que a linguagem nunca é

homogênea: diferentes classes sociais, grupos culturais e ideologias moldam seu próprio discurso.

O mundo do RPG não é monolítico, mas sim um mosaico de discursos que refletem diferentes perspectivas sociais e culturais. Cada NPC ou facção dentro do jogo representa uma voz social diferente, com sua própria linguagem, valores e visão de mundo.

Bakhtin também fala de reflexão e refração dos discursos, ou seja, como a linguagem reflete realidades sociais e, ao mesmo tempo as refrata (distorce e reinterpreta).

Nos RPGs, isso ocorre quando os jogadores trazem questões contemporâneas para dentro do jogo, mesmo que de forma simbólica, este mundo de RPG pode servir como um espaço para explorar dilemas morais e sociais, pois permite testar diferentes pontos de vista sem consequências no mundo real.

A pesquisa é de natureza qualitativa, utilizando análise do discurso para examinar livros de RPG selecionados. Será adotada uma abordagem interdisciplinar, dialogando com os estudos de narrativa, análise do discurso e teoria dos jogos. Os RPGs escolhidos para análise são os mais conhecidos pelos jogadores, sendo Dungeons & Dragons o mais popular e Tormenta RPG o mais acessível ao público brasileiro, ambos possuem uma estrutura textual rica e com diferentes abordagens narrativas, como *Dungeons & Dragons* e Tormenta RPG. O estudo se concentrará em trechos específicos dos livros que exemplifiquem a interação entre regras, narrativa e interpretação dos jogadores. Este trabalho será dividido em capítulos, sendo eles:

- **Role Playing-Games: História e Origem** – Expõe como se originaram os livros e a evolução das características e regras dos jogos.
- **Embasamento Teórico** – Explora os conceitos de dialogismo, vocalidade múltipla, heterodiscurso e enunciação na teoria de Bakhtin e sua relação com os RPGs.
- **Metodologia** – Detalha os procedimentos adotados na análise dos textos e na seleção dos jogos.
- **Análise e Discussão** – Examina os trechos selecionados dos livros de RPG à luz da teoria bakhtiniana.

- **Considerações Finais** – Resumo das descobertas, implicações do estudo e sugestões para pesquisas futuras.

a) Metodologia

Este subcapítulo descreve os procedimentos metodológicos adotados na pesquisa, incluindo o tipo de abordagem, a seleção do corpus e os procedimentos de análise. Como o objetivo deste estudo é examinar os livros de RPG sob a ótica da teoria dialógica de Mikhail Bakhtin, a pesquisa segue um enfoque qualitativo e exploratório, centrado na análise textual e discursiva.

b) Tipo de Pesquisa

A pesquisa é de natureza qualitativa, pois busca interpretar os sentidos presentes nos textos dos RPGs e sua relação com as práticas discursivas dos jogadores. A pesquisa qualitativa se preocupa em compreender os fenômenos a partir da perspectiva dos sujeitos e da forma como eles se manifestam no contexto social. O texto dos livros não possui um significado fixo, mas é constantemente reinterpretado pelos jogadores, o que torna essencial uma abordagem interpretativa.

Além disso, o estudo pode ser classificado como uma pesquisa exploratória, pois investiga um campo ainda pouco estudado nos estudos linguísticos e discursivos. Uma pesquisa exploratória busca fornecer maior familiaridade com um problema pouco estudado e desenvolver hipóteses para pesquisas futuras.

c) Seleção do Corpus

A escolha do corpus da pesquisa foi guiada por critérios que garantem diversidade na estrutura textual dos RPGs analisados. Foram selecionados dois sistemas de RPG que representam diferentes estilos de narrativa e mecânica:

1. **Dungeons & Dragons (5ª edição)**

    - Publicado pela Wizards of the Coast, *Dungeons & Dragons* (D&D) é o RPG mais influente da história e um modelo para muitos outros jogos do gênero.

- Caracteriza-se por uma abordagem híbrida, combinando um conjunto estruturado de regras com a liberdade narrativa dos jogadores.
- A análise desse livro permitirá compreender como a polifonia se manifesta em um sistema que equilibra estratégia e interpretação.

2. **Tormenta RPG**

- Desenvolvido por autores brasileiros, *Tormenta RPG* adapta elementos clássicos dos RPGs ocidentais para um público nacional.
- A análise desse livro permitirá observar como os elementos dialógicos do RPG são adaptados ao contexto brasileiro.
- Além disso, será possível comparar sua estrutura textual com os RPGs internacionais.

Esses dois sistemas representam diferentes abordagens narrativas dentro dos RPGs e possibilitam uma análise abrangente da relação entre texto, regras e prática discursiva.

Critérios para a escolha do corpus:

- **Influência e relevância**: RPGs amplamente jogados e influentes na comunidade.
- **Diversidade de estilos narrativos**: Um RPG estruturado (*D&D)* e um RPG brasileiro (*Tormenta*).
- **Disponibilidade de materiais**: Acesso gratuito aos livros digitais através de bibliotecas on-line para análise detalhada.

d) Procedimentos de Análise

A análise do corpus será baseada nos conceitos de dialogismo, vocalidade múltipla, heterodiscurso e enunciação, conforme definidos por Bakhtin (2011). O estudo será realizado em três etapas:

e) Identificação dos Gêneros Discursivos nos Livros de RPG

Os livros de RPG combinam diferentes tipos de discursos dentro de sua estrutura textual. Seguindo a proposta de Bakhtin (2011), que destaca a importância dos gêneros

discursivos na comunicação, essa etapa identificará os registros linguísticos presentes nos livros de RPG.

Os seguintes tópicos serão analisados:

- **Descrição de regras** – Texto normativo que orienta os jogadores sobre as mecânicas do jogo.
- **Narrativa de ambientação** – Passagens literárias que descrevem o cenário do jogo.
- **Exemplos de jogo** – Trechos onde são simuladas interações entre jogadores e mestre.
- **Notas do autor** – Comentários que auxiliam na interpretação das regras.

Os livros de RPG se configuram como gêneros discursivos secundários, pois são produtos da cultura escrita complexa, organizados com múltiplas finalidades: orientar, narrar, ambientar, exemplificar. No entanto, esses textos incorporam e reorganizam gêneros primários ao longo de sua estrutura e, principalmente, na prática do jogo.

Como aponta Bakhtin (1992), os gêneros secundários são compostos a partir da absorção e reelaboração de gêneros primários. No caso dos RPGs, as descrições de cenário e regras apresentam trechos narrativos e técnicos (gêneros secundários), mas as sessões de jogo, onde esses textos ganham vida, são marcadas por enunciados orais, responsivos e contextuais, ou seja, por gêneros primários.

Por exemplo, durante uma partida, um jogador pode dizer: “Eu corro até a porta e a fecho com força!” Esse tipo de enunciado é um gênero primário espontâneo, mas surge como resposta à estrutura textual do manual, uma parte secundária que fornece o arcabouço para a criação.

Assim, o RPG revela-se como um campo híbrido: os livros pertencem à esfera dos gêneros complexos, mas sua concretização só ocorre por meio da retomada viva dos gêneros simples, na oralidade e interação do jogo.

A identificação desses gêneros permitirá compreender como os RPGs estruturam seu discurso e como diferentes vozes interagem dentro do texto.

f) Análise da Interação entre Regras e Narrativa

Nesta etapa, investigaremos como as regras dos RPGs dialogam com a construção da história. Serão observados:

- **Trechos que indicam múltiplas possibilidades narrativas** – Como os jogos deixam espaço para a criatividade dos jogadores.
- **Momentos de flexibilidade e adaptação das regras** – Como os textos dos RPGs permitem variações conforme a necessidade do grupo.
- **Uso da linguagem para guiar a experiência de jogo** – Como os livros instruem os jogadores sobre como criar e interpretar personagens.

Essa análise ajudará a identificar a relação dialógica entre os elementos estruturais do RPG e sua execução prática.

g) Investigação da Interpretação dos Jogadores

Para compreender como os textos dos RPGs são ressignificados na prática, esta etapa analisará relatos de jogadores e mestres de jogo.

- **Depoimentos e fóruns online** – Analisaremos discussões sobre RPG em plataformas como Reddit, Facebook e grupos especializados.
- **Manuais e adaptações criadas por jogadores** – Como os fãs modificam as regras e narrativas para se adequarem ao seu estilo de jogo.

Essa análise permitirá compreender como os livros de RPG funcionam como textos abertos, que ganham novos significados conforme a experiência dos jogadores.

h) Limitações do Estudo

Como toda pesquisa, este estudo apresenta algumas limitações:

1. **Foco na análise textual** – Embora a prática do RPG seja interativa, este estudo se concentra na análise dos livros, sem observar diretamente sessões de jogo.
2. **Número reduzido de RPGs analisados** – A escolha de dois jogos permite uma análise detalhada, mas não cobre toda a diversidade existente no gênero.

Apesar dessas limitações, a abordagem adotada permite uma análise aprofundada dos livros de RPG como textos dialógicos e contribui para a compreensão de sua estrutura discursiva.

Capítulo 1 – O RPG como Prática Discursiva Interativa

A história dos Role-Playing Games (RPGs) é rica e multifacetada, abrangendo influências de literatura, jogos de guerra e inovações no design de jogos, o que reflete uma evolução contínua desde suas raízes até as formas contemporâneas de jogo.

1.1. As Raízes e a Influência dos Jogos de Guerra

Os RPGs têm suas raízes nos *wargames*, que eram jogos de estratégia focados em simulações militares. No início do século XX, esses jogos eram populares entre entusiastas de simulação de batalhas. Os *wargames* eram tipicamente jogados em tabuleiros, com miniaturas representando unidades militares, e enfatizavam táticas, manobras e o cálculo estratégico. Esse ambiente competitivo e a paixão por simulações de combate serviram de terreno fértil para o surgimento de um novo tipo de jogo, onde a ênfase seria deslocada do combate em massa para a narrativa e a personalização individual dos personagens.

Na virada dos anos 1960 para os anos 1970, grupos de jogadores começaram a modificar as regras dos *wargames* para incluir elementos de narrativa e interpretação. Em vez de representar exércitos, os jogadores passaram a controlar heróis individuais, cada um com habilidades, fraquezas e histórias únicas. Essa mudança foi significativa, pois permitiu que os jogadores não só competissem, mas também construíssem histórias coletivas, transformando o jogo em uma forma de narrativa interativa.

1.2. A Consolidação dos RPGs: Dungeons & Dragons

No início dos anos 1970, Gary Gygax e Dave Arneson desenvolveram o que viria a ser o primeiro RPG amplamente reconhecido. Arneson adaptou as ideias dos *wargames* para criar um ambiente onde os jogadores assumiam papéis individuais, enquanto Gygax refinou o sistema e as regras que viriam a definir o gênero. O resultado foi "Dungeons & Dragons" (D&D), lançado oficialmente em 1974. Este jogo não apenas incorporou elementos da fantasia medieval – influenciado por obras como "O Senhor dos Anéis" e "O Hobbit" – mas também estabeleceu a estrutura básica do RPG: personagens definidos, regras para a resolução de ações (frequentemente usando dados para determinar os resultados) e um "mestre do jogo" responsável por narrar o mundo e administrar os eventos.

1.3. Inovações e Expansões do Sistema D&D

D&D introduziu vários conceitos que se tornariam padrão no gênero. Entre eles:

- **Criação de Personagens:** Os jogadores desenvolviam personagens com atributos específicos (como força, destreza, inteligência), habilidades especiais e histórias pessoais.
- **Sistema de Dados:** A utilização de dados poliédricos para determinar os resultados de ações introduziu um elemento de imprevisibilidade, equilibrando habilidade e sorte.
- **Narrativa Colaborativa:** Com um mestre do jogo guiando a história, os jogadores podiam influenciar o enredo de forma interativa, criando campanhas que podiam se estender por longos períodos e envolver narrativas complexas.

1.4. Diversificação e Evolução dos Sistemas de RPG

Anos 1980: Novos Temas e Sistemas

Após o sucesso de D&D, o mercado de RPGs explodiu, e diversos outros sistemas e ambientações foram desenvolvidos. Nos anos 1980, além dos clássicos de fantasia, emergiram jogos que exploravam outros gêneros:

- **Horror e Investigação:** Jogos como "Call of Cthulhu" introduziram o horror cósmico inspirado na obra de H.P. Lovecraft, enfatizando a vulnerabilidade humana frente a forças incompreensíveis.
- **Ficção Científica:** Títulos como "Traveller" trouxeram o RPG para o universo da ficção científica, explorando viagens espaciais, encontros alienígenas e tecnologias futuristas.

Anos 1990: Ênfase na Narrativa e no Desenvolvimento de Personagens

Durante a década de 1990, houve uma mudança perceptível no foco dos RPGs, que passaram a enfatizar a narrativa e o desenvolvimento emocional dos personagens:

- **Sistemas Narrativos:** O sistema "Storyteller", popularizado por jogos como "Vampire: The Masquerade", focava não só nas regras de combate, mas na construção de personagens complexos e nas relações interpessoais.
- **Diversidade de Temas:** Além do horror, os jogos começaram a explorar temas sociais, políticos e psicológicos, criando ambientes onde o drama e a narrativa pessoal eram tão importantes quanto a aventura física.

Anos 2000 aos dias atuais: Digitalização e Novas Tecnologias

Com o advento da internet e das novas tecnologias digitais, os RPGs passaram por uma nova transformação:

- **Plataformas Online:** A popularização dos fóruns, chats e, posteriormente, plataformas de videoconferência permitiu que grupos de jogadores se conectassem independentemente da localização geográfica, dando origem a jogos de RPG online e híbridos.
- **Sistemas Modulares e Padronização:** O lançamento do sistema d20 pela Wizards of the Coast possibilitou uma padronização que facilitou a criação e a adaptação de novas campanhas e cenários com base em uma mecânica comum.
- **Integração com Mídias Digitais:** Ferramentas digitais e aplicativos de gerenciamento de campanhas, além de softwares de criação de mapas e personagens, revolucionaram a maneira de jogar, permitindo experiências mais imersivas e dinâmicas.

1.5. Impacto Cultural e a Expansão do Universo RPG

Influência na Literatura e no Cinema

Os RPGs não só se beneficiaram de influências da literatura fantástica, mas também passaram a influenciar outros meios culturais. Muitas obras de ficção, séries e filmes passaram a incorporar elementos típicos dos RPGs, como a jornada do herói, a construção de mundos elaborados e a narrativa colaborativa. Essa troca de influências reforçou a relevância cultural dos RPGs, transformando-os em um fenômeno que transcende o universo dos jogos.

No Brasil, a chegada dos RPGs na década de 1980 deu origem a comunidades de entusiastas que se reuniam para jogar e trocar ideias. Inicialmente, o acesso era limitado a traduções e importações, mas com o tempo surgiram produções nacionais, como "Tagmar", "Tormenta" e "3D&T", que adaptaram os conceitos globais à realidade e cultura brasileira. Essa evolução permitiu a criação de um movimento vibrante que continua a crescer, promovendo encontros, convenções e uma rica troca cultural entre jogadores.

1.6. O Papel da Tecnologia na Nova Era dos RPGs

Atualmente, os RPGs vivenciam uma transformação impulsionada pela tecnologia. Plataformas como Roll20, Fantasy Grounds e diversos aplicativos móveis permitiram que jogadores de todo o mundo se conectem para sessões de RPG virtuais. Essa digitalização não só expandiu o alcance do hobby, mas também possibilitou a integração de novas mecânicas e a experimentação com narrativas interativas, mesclando o tradicional com o moderno.

Os Role-Playing Games evoluíram de simples simulações militares para sofisticadas plataformas de narrativa colaborativa, refletindo as mudanças culturais, tecnológicas e sociais ao longo das décadas. Desde as primeiras experimentações com *wargames* até a consolidação de sistemas icônicos como Dungeons & Dragons e a diversificação em gêneros que vão do horror à ficção científica, os RPGs demonstram uma incrível capacidade de adaptação e inovação. No Brasil, essa evolução se traduziu em uma comunidade apaixonada e em produções nacionais que dialogam com as influências globais, garantindo que o RPG continue a ser uma forma rica e dinâmica de expressão artística e entretenimento.

Essa trajetória mostra não apenas a evolução dos jogos em si, mas também como a narrativa e a colaboração humana podem se transformar em uma experiência cultural que une gerações e ultrapassa barreiras geográficas e temporais. Cada nova era dos RPGs reflete a criatividade dos jogadores e a constante busca por formas de contar histórias que ressoam com a experiência humana.

1.7. Como Funciona Uma Sessão De RPG

Uma sessão de RPG funciona como uma narrativa colaborativa, conduzida por um grupo de pessoas que interpretam personagens em um mundo fictício. Aqui será descrito, de forma geral, como a sessão acontece:

a) Papéis dos Participantes

- **Mestre:** Responsável por narrar o mundo, descrever cenários, interpretar personagens secundários (NPCs), propor desafios e arbitrar regras. É quem guia a história.
- **Jogadores**: Cada um interpreta um personagem fictício, com personalidade, habilidades e motivações próprias. As ações deles influenciam diretamente o rumo da narrativa.

b) Criação de Personagens

Antes da primeira sessão, os jogadores criam seus personagens com base em um sistema de regras (como *Dungeons & Dragons*, *Tormenta RPG, etc*). Cada jogador deve preencher uma ficha de personagem, que pode ser a ofertada pelo sistema de regras escolhido ou não. Esta ficha, geralmente, inclui:

- Nome, raça, classe, história e personalidade do personagem;
- Dinheiro, experiência, nível e fraquezas;
- Atributos (força, inteligência, carisma...);
- Habilidades, magias, equipamentos, perícias;
- Pontos de vida máximos e temporários;
- Classe de armadura, iniciativa, deslocamento, etc.

A seguir, um exemplo de ficha de personagem ofertada pelo sistema de *Dungeons & Dragons ed. 5*.

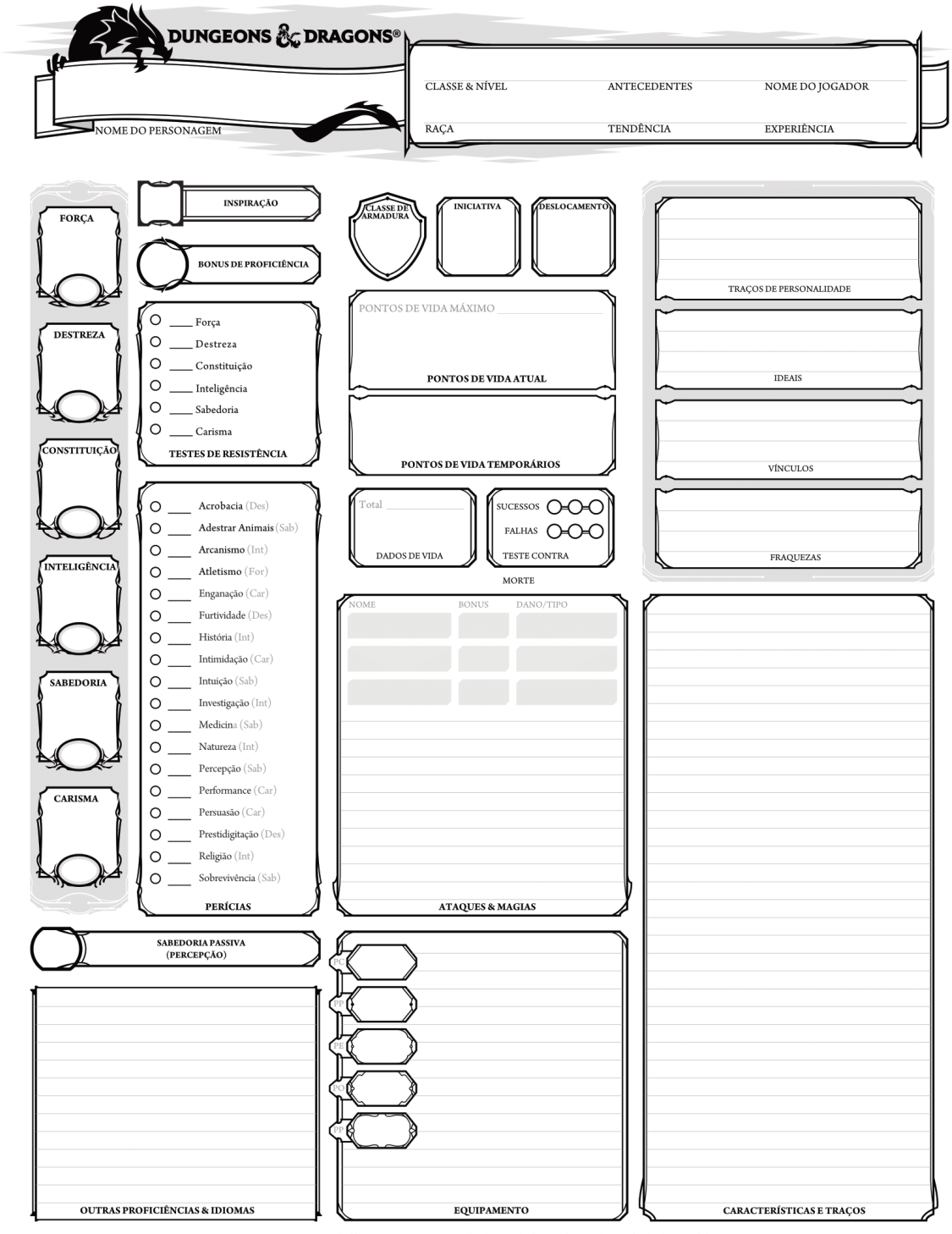


Figura 3 - Ficha de Criação de personagem

c) Como a Sessão Acontece

Após a criação dos personagens da campanha, o mestre iniciará a narrativa da sessão, normalmente, começando pela contextualização histórica e possível problematização da

mesma, seja uma questão política, um mal emergente ou apenas um conflito trivial. Tudo vai depender da criatividade do mestre da sessão.

1. **O Mestre introduz a cena**: Ex: “Vocês estão numa taverna quando um estranho encapuzado se aproxima…”
2. **Os jogadores reagem como seus personagens**: Ex: “Eu me levanto e pergunto o que ele quer.” / “Quero ver se ele está armado.”
3. **Interações e Resolução de Ações**: Quando algo tem chance de falhar (como atacar, persuadir, escapar), o jogador rola dados. O resultado é comparado a uma dificuldade definida pelo Mestre. Ex: “Sua chance de sucesso para verificar se o estranho encapuzado está armado é a partir do atributo sabedoria. Role um d20, se o dado resultar em um número maior que 12 você terá sucesso na sua ação.”
4. **Combate ou Desafios** (quando aplicável): Usam regras específicas de turno, iniciativa, habilidades, etc.
5. **A História Avança**: A cada decisão dos jogadores, a narrativa evolui de forma única. Pode haver mistério, investigação, drama, humor ou batalhas épicas — tudo depende do estilo da campanha.

d) Elementos Importantes

- **Dados**: Muitas mecânicas dependem de rolagens de dados (por exemplo, o dado de 20 lados, d20, é comum em D&D).
- **Fichas de personagem**: Documentos onde se anotam atributos, progresso e recursos do personagem.
- **Mapas e miniaturas** (opcional): Ajudam a visualizar combates e espaços.

e) Duração e Continuidade

Uma sessão pode durar de 2 a 6 horas ou mais. Uma campanha é uma série contínua de sessões, com enredo a longo prazo. Também é possível jogar uma aventura one-shot (história fechada em uma sessão).

Não há vencedores ou perdedores: o foco é a interpretação, criação conjunta da história**,** imersão e o mais importante, a diversão**.** Cada sessão é única: mesmo com o mesmo enredo-base, diferentes jogadores tomarão decisões diferentes.

Capítulo 2 – Fundamentos Teóricos: O Dialogismo de Bakhtin

Este capítulo apresenta os conceitos teóricos fundamentais para a análise dialógica dos livros de RPG. Primeiramente, serão abordados os principais elementos da teoria de Mikhail Bakhtin, como dialogismo, polifonia, heteroglossia e enunciação. Em seguida, será discutido como esses conceitos se aplicam aos livros de RPG, destacando sua estrutura textual e seu caráter interativo.

2.1. O dialogismo de Mikhail Bakhtin

Mikhail Bakhtin (1895-1975) foi um dos principais pensadores da linguagem no século XX. Sua teoria dialogista rompe com abordagens estruturalistas da linguística e apresenta a linguagem como essencialmente interativa, sendo construída na relação entre diferentes enunciados e vozes sociais. Segundo Bakhtin, “cada enunciado é um elo na corrente complexamente organizada de outros enunciados.” (BAKHTIN, 2003[1952-1953], p.272), ou seja, o significado de qualquer discurso não está isolado no texto, ele emerge da interação entre os interlocutores e o contexto sociocultural em que ocorre.

A seguir, analisamos os principais conceitos bakhtinianos que fundamentam este estudo.

2.2. Dialogismo e a Interação entre Discursos

O conceito central da teoria dialógica de Mikhail Bakhtin é o dialogismo, princípio segundo o qual toda enunciação se constitui em relação com outras enunciações, anteriores, simultâneas e futuras. Nesse horizonte teórico, a linguagem nunca é concebida como um sistema neutro, autônomo ou fechado em si mesmo; ao contrário, ela é entendida como um fenômeno social, histórico e ideológico, atravessado por vozes múltiplas que se confrontam, se complementam ou se tensionam continuamente. Assim, todo enunciado surge como resposta a algo já dito e, ao mesmo tempo, como antecipação de possíveis respostas. Para Bakhtin, nenhum sujeito fala a partir de um vazio discursivo: toda palavra já chega “habitada” por intenções, valores e ecos de usos anteriores, de modo que o ato de enunciar implica sempre um posicionamento frente ao discurso do outro.

Nessa perspectiva, o significado não reside exclusivamente na estrutura linguística do texto, mas é produzido na interação entre sujeitos socialmente situados. O sentido de um enunciado depende de seu contexto comunicativo, das condições históricas de produção, da relação entre interlocutores e das vozes sociais que atravessam o discurso. Por isso, Bakhtin

rejeita concepções formalistas que tratam a linguagem como um objeto estático e autossuficiente. O enunciado é, essencialmente, um acontecimento social e responsivo: ele existe porque responde a discursos anteriores e porque espera uma compreensão ativa do interlocutor. A compreensão, portanto, não é passiva; compreender já é formular uma réplica possível, concordando, discordando, ampliando ou reinterpretando o discurso recebido.

Quando essa concepção é aplicada aos jogos de RPG, o dialogismo revela-se particularmente fecundo. O RPG constitui um espaço discursivo profundamente dialógico porque sua narrativa é construída coletivamente pela interação contínua entre mestre e jogadores. Diferentemente das narrativas lineares e fechadas, típicas de formas tradicionais de ficção, o RPG organiza-se por meio de enunciações responsivas e colaborativas, nas quais cada ação verbal altera o desenvolvimento do universo narrativo. O mestre descreve uma situação, os jogadores respondem interpretando seus personagens, essas respostas modificam o cenário ficcional e exigem novas intervenções discursivas.

A narrativa emerge, portanto, da circulação dinâmica de vozes. Nesse contexto, torna-se pertinente aproximar o RPG do conceito de narrativas emergentes, amplamente discutido nos estudos de jogos e narratologia contemporânea. As narrativas emergentes caracterizam-se por não serem totalmente pré-determinadas por um autor central ou por uma estrutura fixa; elas surgem da interação entre sistemas, regras, personagens e decisões dos participantes ao longo da experiência lúdica. Em vez de uma história rigidamente roteirizada, o RPG produz uma narrativa em processo, construída de maneira contingente, coletiva e imprevisível.

Essa característica aproxima-se profundamente da concepção bakhtiniana de linguagem e de enunciação. Assim como o sentido, para Bakhtin, não existe previamente de forma acabada, mas se realiza na interação dialógica entre sujeitos, a narrativa no RPG também não se apresenta como um produto fechado anterior ao jogo. Ela emerge da relação responsiva entre os participantes, das negociações discursivas realizadas durante a sessão e das múltiplas possibilidades abertas pelas ações dos jogadores. Cada decisão tomada por um personagem funciona como um novo enunciado dentro da cadeia dialógica da narrativa, exigindo respostas do mestre, do sistema de regras e dos demais participantes.

Exemplo:

Regra do livro: “Um personagem que tropeçar perde 1 ponto de vida.”

Como os jogadores interagem (dialogismo):

1. Jogador: “Meu guerreiro vai atravessar a ponte instável.”
2. Mestre lembra a regra: “Se tropeçar, perde 1 ponto de vida.”
3. Jogador: “Vou tentar atravessar correndo mesmo assim, arriscando o ponto de vida.”
4. Resultado: o guerreiro tropeça, mas o mestre adapta o resultado, mantendo a narrativa dizendo que, apesar de perder vida, consegue atravessar a ponte e salvar um aliado.

A regra não é absoluta; ela ganha sentido dentro da narrativa criada pelos jogadores. Cada decisão, comentário ou interpretação dos jogadores é uma nova voz no diálogo com o texto do RPG. O livro e os jogadores estão dialogando constantemente, criando uma história única.

Desse modo, a narrativa emergente no RPG pode ser compreendida como um fenômeno enunciativo coletivo. O mestre não atua como autor absoluto de uma história pronta, mas como mediador de um espaço dialógico no qual diferentes vozes contribuem para a construção do enredo. Ainda que exista planejamento prévio — como cenários, conflitos ou personagens não jogadores —, o desenvolvimento narrativo permanece aberto às intervenções dos jogadores, que constantemente reorientam os rumos da ficção. A narrativa final resulta justamente da tensão entre estrutura e improvisação, previsibilidade e contingência, controle autoral e participação coletiva.

Sob uma perspectiva bakhtiniana, essa emergência narrativa também evidencia a natureza polifônica do RPG. Cada participante introduz valores, intenções e perspectivas distintas no universo ficcional, fazendo com que a história se desenvolva por meio do confronto e da coexistência de vozes relativamente autônomas. Assim, o RPG rompe com modelos narrativos monológicos, nos quais uma única consciência controla integralmente o sentido da obra. Em vez disso, a experiência narrativa torna-se aberta, relacional e inacabada, refletindo o princípio bakhtiniano de que todo discurso permanece em constante construção na interação com o outro.

Além disso, as narrativas emergentes reforçam o caráter performático e situado do RPG. Cada sessão constitui um acontecimento único, condicionado pelas respostas específicas dos jogadores, pelas circunstâncias da interação e pelas escolhas realizadas

naquele momento particular. Mesmo campanhas baseadas no mesmo sistema ou cenário jamais produzem narrativas idênticas, pois o sentido é continuamente reorganizado pelas relações dialógicas entre os sujeitos envolvidos. Assim, o RPG exemplifica de maneira concreta a ideia bakhtiniana de que a linguagem, o discurso e a produção de sentido são processos vivos, históricos e fundamentalmente interativos.

2.3. Responsividade e Alteridade nas Interações de RPG

Segundo Bakhtin (2016), "Todo enunciado deve ser visto acima de tudo como uma resposta aos enunciados precedentes de uma determinada esfera [...]. Cada enunciado é pleno de variadas atitudes responsivas a outros enunciados" (pág. 112). Essa lógica de encadeamento comunicativo está presente em todas as etapas da sessão de jogo: os livros de regras antecipam situações possíveis; o mestre do jogo elabora descrições e conflitos em resposta às escolhas dos jogadores; e os jogadores, por sua vez, reagem às falas do mestre e dos demais participantes.

Esse ciclo de interação configura o que Bakhtin chama de cadeia responsiva, onde cada fala só adquire sentido na sua relação com o outro. Não há ação isolada no RPG: toda fala pressupõe uma escuta e gera uma consequência. Além disso, os enunciados dos jogadores são marcadamente alteritários, ou seja, são dirigidos a um outro (o mestre, os demais jogadores, os personagens do universo ficcional), e por isso são profundamente dialógicos.

Tal dinâmica reforça a natureza social e coletiva da linguagem, mostrando que os RPGs não são apenas jogos, mas performances discursivas altamente responsivas, onde o sentido se constrói na troca constante de vozes.

2.4. Polifonia: A Coexistência de Múltiplas Vozes

O conceito de *polifonia*, ou melhor *romance polifônico*, elaborado por Bakhtin para a análise dos romances de Dostoiévski, refere-se à forma de estruturar um romance com a presença de múltiplas vozes plenivalentes. Para que haja polifonia é preciso que estas múltiplas vozes sejam equivalentes, não se sobressaiam, de modo que, assim como na vida

real, as personagens sejam passiveis de mudança, logo, nenhuma personagem pode ser definida totalmente, ela precisa ser inconclusiva.

Para Bakhtin, “enquanto o homem está vivo, vive pelo fato de ainda não ter rematado nem dito a sua última palavra" (p. 58), ou seja, enquanto a personagem vive, ela é inconclusiva, ela ainda não pode ser totalmente definida. mas para que entendamos tal conceito de polifonia é preciso identificar a existência de interação entre microdiálogo, diálogo composicionalmente expresso e grande diálogo.

De acordo com Bakhtin (2002, p. 272):

> [...] o diálogo exterior composicionalmente expresso é inseparável do diálogo interior, ou seja, do microdiálogo, e em certo sentido neste se baseia. E ambos são igualmente inseparáveis do grande diálogo do romance em seu todo, que os engloba.

Logo, o microdiálogo ocorre internamente na consciência de uma personagem, caracterizando-se pela interação entre enunciados, normalmente externos, no interior da consciência da personagem. Ele pode ser entendido como um intercâmbio direto entre vozes dentro de um texto ou em uma conversa.

O diálogo composicionalmente expresso é uma categoria intermediária entre o micro e o grande diálogo. Ele diz respeito à estrutura dialógica interna de um texto ou obra, ou seja, à maneira como os elementos discursivos são organizados para criar um efeito dialógico, dialogo direto.

O grande diálogo corresponde à escala mais ampla da interação dialógica, englobando discursos históricos e culturais que transcendem uma obra específica. Ele ocorre entre textos, épocas e tradições discursivas, configurando uma continuidade histórica da linguagem.

Ou seja, essas três dimensões do diálogo não são isoladas, mas interdependentes. O microdiálogo (interações entre falas e vozes dentro da consciência da personagem) compõe e sustenta o diálogo composicionalmente expresso (estruturação interna do discurso na obra, diálogos entre as personagens). O diálogo composicionalmente expresso se insere em um contexto cultural mais amplo, contribuindo para o grande diálogo, que engloba a tradição

discursiva de um gênero ou meio específico. O grande diálogo, por sua vez, influencia as novas produções, que reformulam elementos dialógicos nos níveis micro e composicional.

Esse encadeamento dialógico pode ser observado na forma como os RPGs evoluem ao longo do tempo, incorporando novas abordagens narrativas e mecânicas de jogo. Além disso, dentro de uma única sessão de RPG, pode-se perceber essa interação: os diálogos entre jogadores (microdiálogo) refletem e se estruturam de acordo com as regras e estilo do jogo (diálogo composicionalmente expresso), enquanto a própria experiência do RPG se insere no grande diálogo da cultura geek e da literatura fantástica.

Nos RPGs, a vocalidade múltipla se manifesta na diversidade de agentes discursivos que participam da construção do jogo:

- **O autor do livro (grande diálogo)**: Cria as regras, define o universo e estabelece diretrizes narrativas.
- **O mestre de jogo (dialogo composicionalmente expresso)**: Atua como mediador do discurso, adaptando e expandindo a história conforme as ações dos jogadores.
- **Os jogadores (microdiálogo)**: Introduzem suas próprias interpretações, decisões e falas na construção da narrativa.

Esse processo cria uma narrativa coletiva, onde diferentes vozes se entrelaçam e se influenciam mutuamente. Para Bakhtin a palavra nunca é neutra, ela está sempre carregada de outros discursos, respondendo ou antecipando respostas e no RPG cada fala dos jogadores e do mestre é moldada pelo contexto da sessão e pelas interações anteriores, reforçando sua natureza dialógica.

2.5. Heterodiscurso: A Diversidade de Discursos em um Texto

O termo *heterodiscurso* (também traduzido em alguns textos como heteroglossia ou plurilinguismo) refere-se à multiplicidade de discursos dentro de um mesmo texto. Para Bakhtin, cada palavra carrega ecos de outras vozes, outros discursos, e o significado nunca é fixo, pois depende do contexto e das interações sociais. Isso significa que, em um texto ou em uma conversa, sempre há um diálogo entre diferentes discursos – como o popular e o erudito, o oficial e o marginal, o dominante e o subalterno.

Bakhtin diferencia discurso monológico (quando há uma única voz dominante, como em discursos autoritários) e discurso dialógico (onde múltiplas vozes se cruzam e entram em confronto). No nosso dia a dia, o heterodiscurso se apresenta quando falamos ou escrevemos, pois carregamos influências de diferentes grupos sociais, mídias e contextos históricos. Um exemplo comum é o jeito como falamos dependendo do ambiente: no trabalho, usamos um tom mais formal; com amigos, um tom mais coloquial. Essas diferentes formas de discurso coexistem e interagem constantemente.

Ou seja, o conceito de heterodiscurso de Bakhtin mostra que a linguagem nunca é neutra nem fixa, mas sempre carregada de múltiplas vozes que dialogam e disputam sentidos. Essa ideia revoluciona a forma como entendemos a literatura, a comunicação e a construção do conhecimento.

Nos livros de RPG, o heterodiscurso pode ser observado na variação de estilos discursivos, que incluem as descrições narrativas (textos literários que constroem o cenário e ambientam a história), os trechos técnicos (explicações de regras e mecânicas de jogo), diálogos exemplares (interações fictícias entre personagens e jogadores) e as notas do autor (comentários sobre como adaptar e interpretar as regras).

Essa diversidade discursiva reflete a interação entre diferentes contextos e propósitos comunicativos dentro dos RPGs, reforçando sua estrutura dialógica.

A enunciação é o ato concreto de produção da linguagem, ou seja, cada vez que uma pessoa fala ou escreve, está produzindo um enunciado. Esse enunciado não é isolado, mas sempre responde a discursos anteriores e antecipa respostas futuras.

Sendo o enunciado, ao mesmo tempo, uma resposta a discursos anteriores e uma antecipação de discursos futuros, a construção do sentido depende do contexto interativo em que ocorre, ou seja, nos RPGs a enunciação acontece de forma dinâmica, pois o significado das regras e descrições varia conforme a interpretação do mestre e dos jogadores. Estas ações dos jogadores afetam a narrativa, criando novos enunciados e desdobramentos fazendo com que o jogo nunca seja jogado da mesma forma, pois cada sessão gera novos significados.

Além das categorias clássicas da teoria bakhtiniana, é possível aprofundar a análise dos livros de RPG a partir da distinção entre *discurso na vida* e *discurso na arte*, proposta por Volóchinov (1929), no livro *Marxismo e Filosofia da Linguagem*. Segundo ele, todo enunciado está inscrito em uma cadeia comunicativa, e os discursos cotidianos são sempre

responsivos, produzidos em contextos sociais concretos. Já o discurso artístico se diferencia por sua elaboração estética e construção formal.

Os livros de RPG, como o *Player's Handbook (Livro do Jogador)* ou o *Tormenta RPG*, ocupam uma posição híbrida entre esses dois polos. Por um lado, organizam-se como textos técnicos e normativos, voltados para a prática (discurso da vida); por outro, estruturam narrativas complexas, com personagens, mundos e conflitos que remetem à esfera estética (discurso da arte). Além disso, ao serem mobilizados em uma sessão de jogo, esses textos voltam ao plano da interação cotidiana – ganham vida nas vozes dos jogadores, tornam-se performativos, situados e responsivos, como qualquer conversa.

Assim, os livros de RPG ilustram perfeitamente a tensão entre os dois polos do discurso: a estabilidade do texto escrito e a instabilidade da performance verbal. Como diz Volóchinov (2016, p. 123), "a realidade fundamental da linguagem é a interação verbal, não o sistema abstrato de formas linguísticas". Essa realidade é plenamente observável nas práticas de RPG.

2.6. A Estrutura dos Livros de RPG como Textos Dialógicos

Os livros de RPG, enquanto textos híbridos, combinam elementos narrativos e mecânicos de forma inseparável. Os elementos narrativos descrevem mundos, personagens, enredos e cenários, evocando tradições literárias, enquanto os elementos mecânicos (regras, estatísticas e sistemas de resolução de conflitos) orientam as ações e escolhas dos jogadores. Essa estrutura permite que o RPG seja um texto aberto, cujo sentido não se encontra completamente no livro, mas se realiza na interação entre texto, mestre de jogo e jogadores.

Para exemplificar, imagine uma situação típica em um RPG de fantasia: o livro descreve uma cidade cercada por exércitos inimigos e apresenta diversas possibilidades de enredo, como alianças políticas, batalhas ou negociações secretas. Nenhum desses eventos é obrigatório; cabe aos jogadores decidir como seus personagens agirão. Se um jogador decide infiltrar-se na cidade para espionagem, o mestre adapta o desafio, define as probabilidades de sucesso com base nas regras e improvisa as consequências dessa ação. Outro jogador pode optar por tentar negociar com o comandante inimigo, introduzindo uma solução inesperada que modifica totalmente o curso da narrativa.

Essa dinâmica ilustra a vocalidade múltipla, pois múltiplas vozes coexistem: a do autor do livro, que propõe cenários e regras; a do mestre, que interpreta e adapta essas propostas; e a dos jogadores, que exercem escolhas criativas. Cada sessão de jogo é uma realização única do texto, mostrando que a narrativa do RPG não é fixa, mas construída em tempo real por diferentes consciências interagindo.

O mestre de jogo atua como mediador essencial nesse processo. Sua função vai além de aplicar regras: ele negocia entre as possibilidades oferecidas pelo livro, as ações dos jogadores e sua própria criatividade narrativa. Por exemplo, se um jogador decide resgatar um personagem aprisionado em uma torre protegida, o mestre pode criar obstáculos adicionais, ajustar a dificuldade ou introduzir elementos novos para manter a coerência da narrativa. Essa mediação demonstra a heteroglossia, pois o significado do jogo é constantemente negociado entre diversas vozes, refletindo a noção bakhtiniana de que o discurso é construído na interação entre emissores e receptores.

Além disso, os jogadores contribuem ativamente para a construção do significado. Suas escolhas estratégicas, éticas e narrativas alteram a interpretação das regras e da história, produzindo efeitos imprevisíveis. Se, por exemplo, um grupo decide não atacar um inimigo e optar por diálogo, a narrativa se bifurca, criando novas possibilidades que não estavam explicitamente previstas no livro. Cada decisão, cada improvisação, redefine o rumo da história, reforçando que o RPG é um evento comunicativo e colaborativo, onde narrativa e mecânica se entrelaçam.

Os livros de RPG frequentemente incluem elementos meta-narrativos, como dicas para o mestre e sugestões de cenários alternativos, que orientam sem impor um caminho único. Isso reforça o caráter dialógico, pois fornece ferramentas para que a narrativa seja co-construída, permitindo que o jogo se adapte à criatividade dos participantes.

Em síntese, a análise dos livros de RPG à luz da teoria bakhtiniana evidencia que eles são textos dialógicos por excelência. Seu significado surge da interação entre autor, mestre, jogadores e personagens, em um processo contínuo de negociação, improvisação e construção coletiva. A experiência de jogo demonstra que, quando a narrativa é aberta à participação ativa, ela se torna um espaço de múltiplas vozes, onde a linguagem, a narrativa e a ação se entrelaçam para produzir sentido de maneira dinâmica, colaborativa e interativa. Assim, os RPGs não apenas inovam na forma de contar histórias, mas exemplificam como

a textualidade pode ser relacional, contingente e essencialmente dialógica, consolidando-se como um objeto privilegiado para a análise da linguagem e da narrativa segundo os princípios bakhtinianos.

Capítulo 3 – Dungeons & Dragons e Tormenta como Textos Dialógicos

Neste capítulo, a análise dos livros de RPG selecionados é realizada à luz dos conceitos bakhtinianos de dialogismo, polifonia, heterodiscurso e enunciação. Como os RPGs são textos interativos que envolvem múltiplos discursos, a análise abrange a estrutura textual, a interação entre regras e narrativa, e a maneira como os jogadores recontextualizam os textos.

3.1. Estrutura Textual e Gêneros Discursivos nos Livros de RPG

Os livros de RPG funcionam como espaços dialógicos que reúnem diversos gêneros discursivos, permitindo uma interação constante entre as vozes do texto e as dos jogadores. Bakhtin (2003, p. 262) afirma que:

> "A riqueza e a diversidade dos gêneros do discurso são infinitas porque são inesgotáveis as possibilidades da multiforme atividade humana e porque em cada campo dessa atividade é integral o repertorio de gênero do discurso, que cresce e se diferencia à medida que se desenvolve e se complexifica um determinado campo." (BAKHTIN, p. 262)

Nos RPGs, diferentes gêneros coexistem e se interagem, criando uma dinâmica de vozes que se misturam no discurso. Além disso, é imprescindível que se faça uma articulação entre mais de um "manual" de jogo. Todos os jogos de RPG se articulam entre livros, onde o livro do jogador, por exemplo, possui todas as regras e mecânicas que os jogadores precisam saber e dominar, mas não explora como a história deve ser elaborada e nem as mecânicas referentes aos monstros e cenários. Já o livro do mestre, guia o jogador responsável por *mestrar* a elaborar os mapas, a história, os NPCs (personagens não jogáveis) e todas as mecânicas que farão com que a sessão seja bem sucedida. O livro dos monstros, refere-se somente as criaturas, suas habilidades, aparências, equipamentos... quase como o livro do jogador, porém com o foco nas criaturas. E por fim, existe uma grande quantidade de livros história, que ajudam o mestre a construir a sua narrativa. Estes livros não são necessariamente obrigatórios, mas ajudam a situar o mestre em um mundo para que ele possa misturar elementos criados com os já canonizados.

3.2. Dungeons & Dragons (5ª edição): Uma Estrutura Híbrida e Funcional

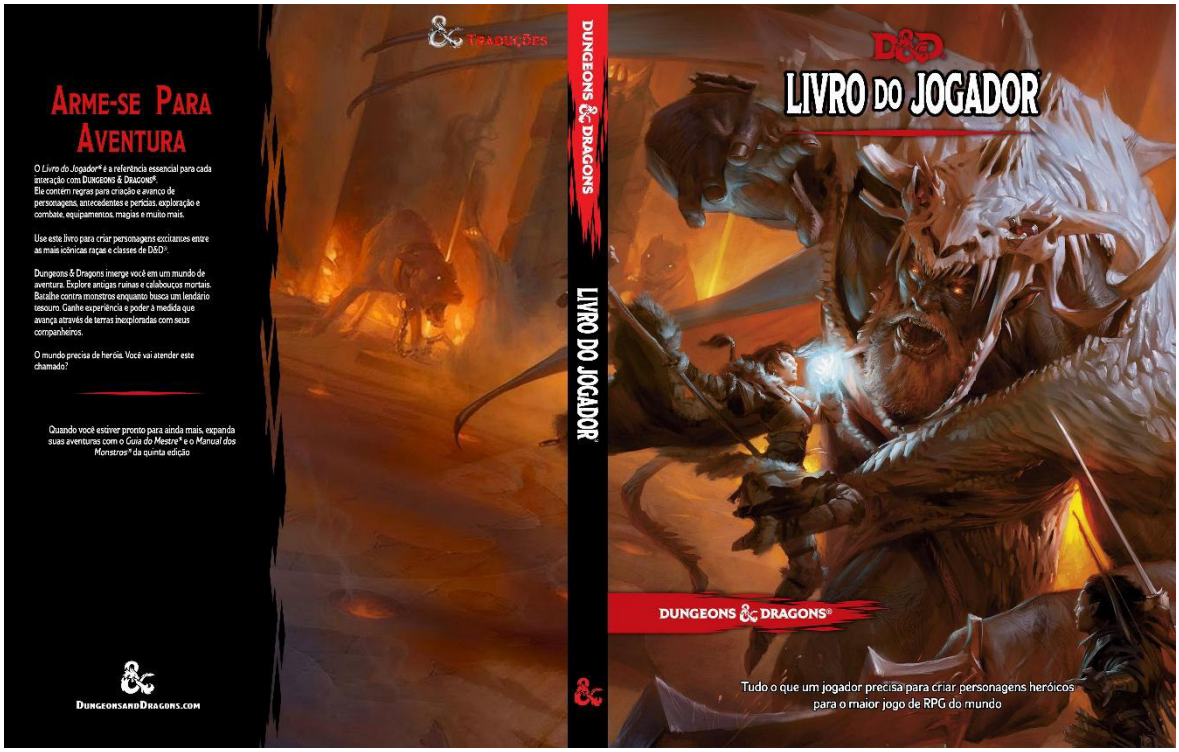


Figura 4 (capa do livro do jogador de D&D 5ªed.)

Vamos começar com o *Player's Handbook* de *Dungeons & Dragons* (também conhecido como livro do jogador), mas não só, pois para analisarmos o funcionamento do sistema de D&D são necessários, no mínimo, dois livros, o livro do jogador e o manual do mestre, pois juntos apresentam um claro exemplo de gênero híbrido, onde a combinação de diferentes vozes, como as normas, as narrativas e os exemplos de jogo, reflete o heterodiscurso presente no sistema.

Sumário

Prefácio 4

Introdução 5

Mundos de Aventura....5
Usando Este Livro....6
Como Jogar....6
Aventuras....7

Parte 1 9

Capítulo 1: Criação de Personagens....11
Além do 1º Nível....15
Capítulo 2: Raças....17
Escolhendo uma Raça....17
Anão....18
Elfo....21
Halfling....26
Humano....29
Draconato....32
Gnomo....35
Meio-Elfo....38
Meio-Orc....40
Tiefling....42
Capítulo 3: Classes....45
Bárbaro....46
Bardo....51
Bruxo....56
Clérigo....63
Druida....71
Feiticeiro....77
Guerreiro....83
Ladino....89
Mago....94
Monge....102
Paladino....108
Patrulheiro....115
Capítulo 4: Personalidades e Antecedentes....123
Detalhes do Personagem....123
Inspiração....127
Antecedentes....127
Capítulo 5: Equipamento....145
Equipamento Inicial....145
Riqueza....145
Armaduras e Escudos....146
Armas....148
Equipamento de Aventura....150
Ferramentas....156
Montarias e Veículos....157
Comércio de Bens....159
Despesas....159
Bugigangas....161
Capítulo 6: Opções de Personalização....165
Multiclasse....165
Talentos....167

Parte 2 173

Capítulo 7: Utilizando Habilidades....175
Valores de Habilidades e Modificadores....175
Vantagem e Desvantagem....175
Bônus de Proficiência....175
Testes de Habilidade....176
Usando Cada Habilidade....177
Testes de Resistência....181
Capítulo 8: Aventurando-se....183
Tempo....183
Movimento....183
O Ambiente....185
Interação Social....187
Descanso....188
Entre Aventuras....188
Capítulo 9: Combate....191
A Ordem do Combate....191
Movimento e Posição....192
Ações em Combate....194
Realizando um Ataque....195
Cobertura....198
Dano e Cura....198
Combate Montado....200
Combate Submerso....200

Parte 3 201

Capítulo 10: Conjuração....203
O que é uma Magia?....203
Conjurando uma Magia....204
Capítulo 11: Magias....209
Lista de Magias....209
Descrição de Magias....215

Apêndice A: Condições 291

Apêndice B: Deuses do Multiverso 294

Apêndice C: Os Planos de Existência 301

O Plano Material....301
Além do Material....302

Apêndice D: Estatísticas de Criaturas 305

Apêndice E: Leitura Inspiradora 313

Ficha de Personagem 311

Figura 5 (sumário do livro do jogador)



Figura 6 (capa do guia do mestre D&D 5ª ed.)

Seguindo o cronograma de analise estipulado na metodologia, começaremos respectivamente, pela descrição das regras, pela narrativa de ambiente, pelos exemplos de jogo e pelas notas de autor.

- **Texto normativo (descrição das regras)**: O livro do jogador contém seções que explicam as regras e interações mecânicas do jogo, muitas vezes de forma impessoal e objetiva. Logo nas primeiras páginas, em seu capitulo de introdução, vemos um bom exemplo de texto normativo que expõe como os valores devem ser arredondados em caso de um número não ser inteiro.

> "Há mais uma regra geral que você precisa saber de início. Sempre que você dividir um número no jogo, arredonde o resultado para baixo se ele terminar em fração, mesmo que a parte da fração seja maior que a metade." (pág. 7)

Esse tipo de enunciado é claramente normativo e prescritivo, oferecendo a base para as interações no jogo. No entanto, ele não é absoluto, pois é permeado pela possibilidade de adaptação pelo mestre ou jogadores, como veremos mais adiante.

- **Narrativa de ambientação**: O livro do jogador não apresenta descrições de cenários, apenas uma breve explicação sobre planos de existência, onde explica de onde as magias brutas são encontradas e onde os múltiplos mundos coexistem.

> "O Plano Material é um local amplamente mágico, e sua natureza mágica é refletida em dois planos que partilha seu local central no multiverso." (pág. 301)

A questão de ambientação e cenário é melhor compreendida ao analisarmos o livro do mestre que, de acordo com suas próprias instruções de uso diz:

> "Este livro é organizado em três partes. A primeira parte ajuda você a decidir que tipo de campanha você gostaria de mestrar. A segunda parte ajuda você a criar as aventuras – as histórias – que irão compor a campanha e manter seus jogadores entretidos de uma sessão de jogo até a seguinte. A última parte ajuda você a ajustar as regras do jogo e a modifica-las para se adequarem ao seu estilo de campanha." (Guia do Mestre, pág. 4)

Além da ambientação, o próprio livro guia do mestre contém uma parte dedicada a ajudar o jogador designado como mestre a "ajustar as regras e a modifica-las para se adequarem ao seu estilo de campanha".

- **Exemplos de jogo**: A seção de exemplos de jogo descreve como a mecânica é aplicada na prática durante uma sessão. Esses exemplos exemplificam a polifonia, pois colocam diferentes vozes em interação: a do mestre, a dos jogadores e as dos personagens.

> "Mestre: Ok, um de cada vez. Phillip, Gareth está olhando para as gárgulas?
>
> Phillip: Sim. Tem alguma dica de que elas podem ser criaturas em vez de decoração?
>
> Mestre: Faça um teste de Inteligência.
>
> Phillip: Por acaso minha perícia Investigação se aplica?
>
> Mestre: Claro!
>
> Phillip (rolando um d20): Pô! Sete.
>
> Mestre: Elas parecem como decoração para você. E Amy, Riva está checando a ponte levadiça?"
> (pág. 5)

De acordo com a ideia de Bakhtin, presente em: Linguagem & Diálogo: as ideias linguísticas do círculo de Bakhtin, de que:

> "Todo enunciado emerge sempre e necessariamente num contexto cultural saturado de significados e valores e é sempre um ato responsivo, isto é, uma tomada de posição neste contexto." (FARACO, pág. 25)

Esse formato de interatividade ilustra como a voz do mestre e dos jogadores se inserem na narrativa e como o texto é constantemente recontextualizado a partir da ação dos jogadores.

- **Notas do autor:** Em certos momentos é possível encontrar sugestões do autor, pequenas dicas que auxiliam, no caso do livro do jogador, na criação de um personagem de forma rápida.

> "Você pode construir um bruxo rapidamente seguindo essas sugestões. Primeiro, coloque seu valor de habilidade mais alto em Carisma, seguido de Constituição. Segundo, escolha o antecedente charlatão. Terceiro, escolha os truques rajada mística e toque arrepiante, além das seguintes magias de 1° nível: enfeitiçar pessoa e raio de bruxa." (Livro do jogador, pág. 57)

3.3. Tormenta RPG: Hibridação Cultural e Humor

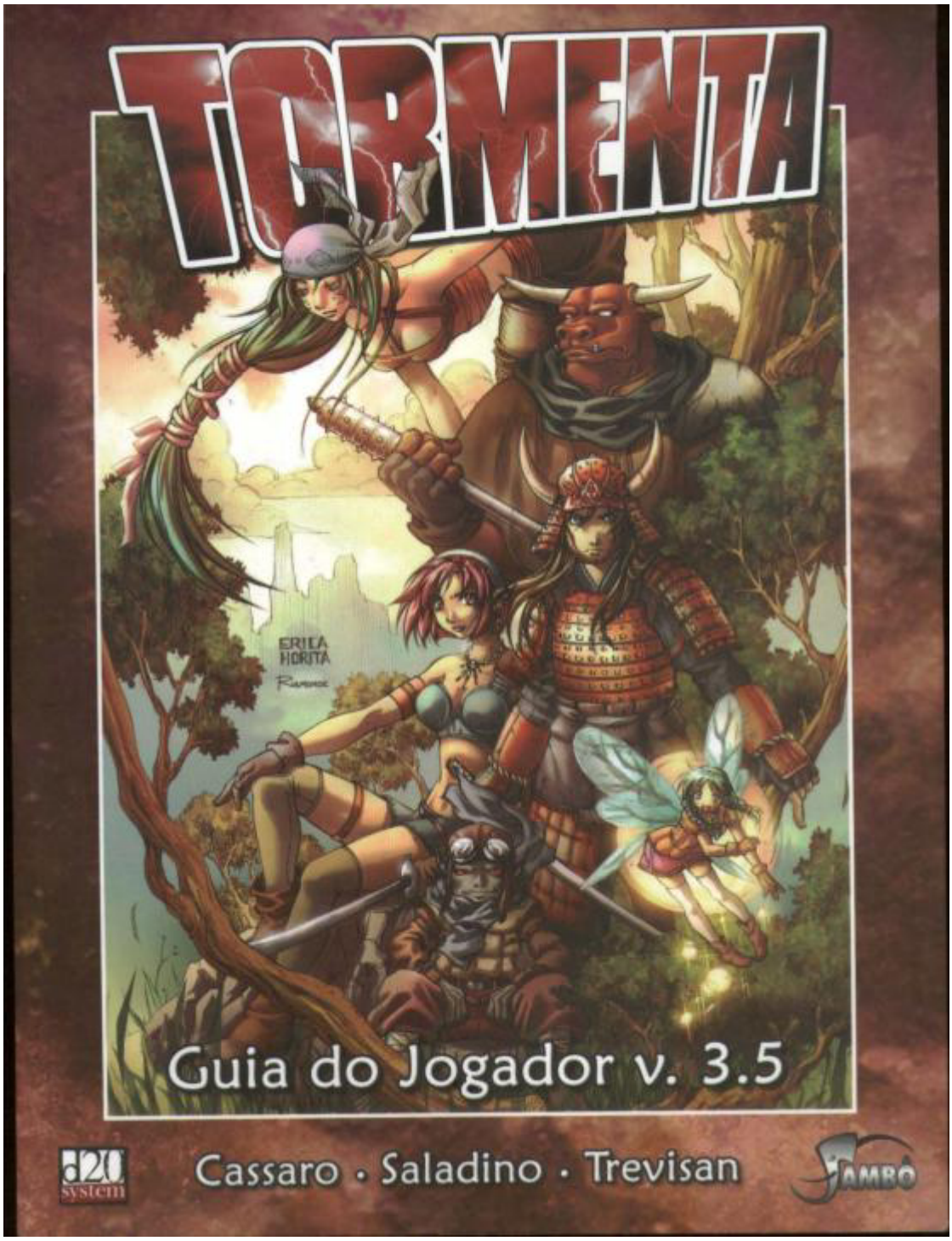


Figura 7 - Capa do Guia do Jogador

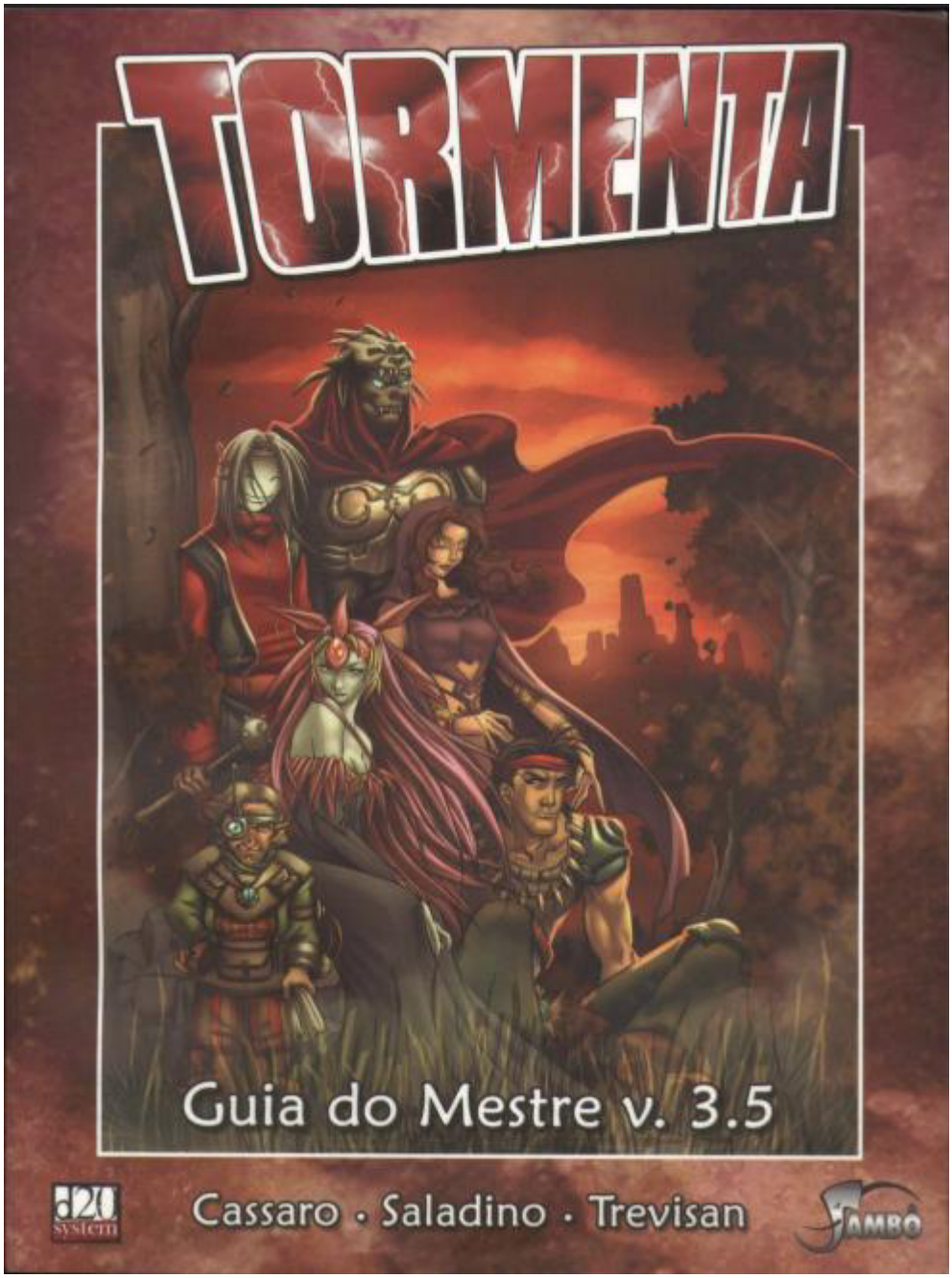


Figura 8 - Capa do Guia do Mestre

O *Tormenta RPG* apresenta uma combinação de estruturas normativas e narrativas com um tom mais acessível e humorístico, o que reflete a influência da cultura brasileira sobre o texto. O heterodiscurso se manifesta nas interações entre a seriedade da narrativa de fantasia e o tom irreverente que permeia muitas das descrições. Bakhtin (1986, p. 91) observa que "um texto não é jamais uma 'única' voz, mas uma coletânea que permite a inserção de outras vozes, criando uma nova camada de sentido através da interação com diferentes contextos".

Exemplo:

- **Narrativa com humor e crítica social**: O livro brinca com clichês do gênero de fantasia, ao mesmo tempo em que critica estereótipos comuns.

> "Os anões podem ser conhecidos por sua habilidade em forjar armaduras, mas seu maior feito é a invenção do que chamamos de 'barril de cerveja'."

Esta nota irônica exemplifica como o texto brasileiro incorpora vozes culturais de forma humorística, ao mesmo tempo em que propõe uma visão dialógica e crítica da tradição do gênero.

- **Notas do autor**: Outra característica importante de *Tormenta* é a inserção de notas informais do autor, o que introduz um tom de proximidade com o jogador.

> "Se você não gosta desta regra, não tem problema! O jogo deve ser divertido para todos, então ajuste conforme o seu grupo."

Esse tipo de discurso reflete a ideia de que o significado do texto não é fixo, mas é negociado pela comunidade de jogadores, reforçando a concepção de Bakhtin de que o texto está sempre aberto à transformação, nunca estático.

3.4. O Autor Modelado nos Manuais de RPG

Ao analisarmos os livros de RPG como textos dialógicos, é necessário considerar a presença de uma instância discursiva que se manifesta ao longo das explicações, regras e orientações: o que a narratologia denomina de autor modelado. Diferentemente do autor empírico (o sujeito real que escreve o texto), o autor modelado é uma construção interna ao texto, uma voz projetada que organiza o discurso, estrutura os exemplos e se dirige ao leitor-jogador de maneira específica.

Em *Dungeons & Dragons*, por exemplo, essa voz textual apresenta-se de modo instrucional, neutro e técnico, guiando o jogador por meio de regras claras e impessoais. Já em *Tormenta RPG*, o autor modelado adota um tom mais informal e irônico, frequentemente dialogando com o leitor por meio de expressões coloquiais e comentários bem-humorados.

Em ambos os casos, há uma voz estruturante que interage com o jogador como se estivesse participando da experiência do jogo.

Do ponto de vista bakhtiniano, essa construção do autor modelado é profundamente dialógica, pois ela responde a vozes sociais (a comunidade de jogadores), antecipa resistências (como dúvidas sobre regras), e convida à colaboração (a reescrita, a adaptação, o improviso). Como observa Bakhtin (2011), "o autor organiza as vozes dos personagens e discursos no interior da obra como um condutor de uma polifonia" e, nesse sentido, o autor modelado nos livros de RPG orquestra uma multiplicidade de vozes textuais, sem silenciá-las.

O reconhecimento dessa instância narrativa permite compreender que os manuais de RPG não são manuais neutros, mas textos ideologicamente posicionados, que constroem sentidos a partir da relação com seus leitores e da forma como se apresentam discursivamente.

3.5. Comparação dos Elementos Dialógicos entre D&D e Tormenta

A seguir, uma tabela analítica comparativa entre os sistemas *Dungeons & Dragons* (5ª edição) e *Tormenta RPG*, com base nos principais conceitos da teoria dialógica de Mikhail Bakhtin. O objetivo é identificar como cada sistema organiza e manifesta características como dialogismo, polifonia, heterodiscurso e autoria coletiva, considerando suas particularidades linguísticas, culturais e discursivas.

Elemento Bakhtiniano	**Dungeons & Dragons (5ª ed.)**	**Tormenta RPG**
Dialogismo	As interações entre regras, mestre e jogadores são constantes; o livro antecipa respostas e orienta sem fechar o sentido.	O sistema reforça a abertura ao improviso, com regras mais flexíveis e linguagem próxima do jogador.
Vocalidade Múltipla	Presença de múltiplas vozes: autor, jogadores, mestre, personagens, regras e universo. A narrativa emerge coletivamente.	Há uma mistura entre vozes épicas e populares; o humor e o tom irreverente geram uma multivocalidade mais marcada e contrastiva.
Heterodiscurso	Textos técnicos (normativos), narrativos e exemplos interativos	Combina linguagem formal com termos coloquiais, humorísticos e culturais do

	coexistem em linguagem formal e especializada.	Brasil. Vozes diversas convivem (ex: classes sociais fictícias).
Autoria Coletiva	O mestre tem papel central, mas jogadores influenciam fortemente a narrativa. As decisões do grupo moldam o enredo.	O jogo estimula explicitamente a adaptação e a criação de regras e conteúdos próprios pelos jogadores.
Responsividade	Regras e ambientações são apresentadas como sugestões, esperando interpretação e resposta dos usuários.	Frases como "se não gostar desta regra, mude!" demonstram um convite direto à modificação responsiva.
Performatividade	Cada jogador interpreta seu personagem em uma performance contínua. A atuação molda o mundo.	A identidade do personagem é muitas vezes reflexo de arquétipos culturais brasileiros, ampliando a performance social.

3.6. A Interação entre Regras e Narrativa

Nos RPGs, a relação entre regras e narrativa é fundamental para a experiência de jogo. A fala nunca é apenas uma expressão individual, mas sempre uma resposta a outra fala, um reflexo de outras palavras e significados. Da mesma forma, as regras dos RPGs são constantemente reformuladas e adaptadas pela interação entre o texto e os jogadores.

3.7. Regras como Discurso Flexível e Negociável

Nos RPGs, as regras não são um conjunto rígido de normas imutáveis, mas sim uma estrutura flexível que pode ser adaptada conforme as necessidades da narrativa ou o estilo do grupo de jogadores. Isso cria um ambiente de constante negociação entre a mecânica e a história, onde as regras funcionam como "guias" que apenas sugerem possibilidades, mas nunca determinam de forma absoluta o rumo da história.

Exemplo prático:

- Em *Dungeons & Dragons*, um mestre de jogo pode alterar a dificuldade de um teste, dependendo da situação narrativa ou da intencionalidade do jogo. As regras são

constantemente recontextualizadas, reforçando a ideia de que a prática discursiva no RPG é interativa e não determinística.

3.8. A Apropriação Criativa do Texto pelos Jogadores

O aspecto dialógico do RPG também se manifesta na maneira como os jogadores recontextualizam o texto dos livros, criando novos significados à medida que jogam.

Os jogadores não apenas seguem as regras, mas também reinterpretam os textos, adicionando novas camadas de significado. Essa apropriação criativa é uma característica fundamental do jogo, pois os jogadores têm a liberdade de modificar os elementos do jogo conforme suas preferências, criando novas histórias e modificações das regras.

Como Bakhtin ressalta, a palavra é um espaço de luta, onde diferentes vozes se confrontam, se influenciam e se moldam mutuamente. Nos RPGs, essa luta e negociação de significados é evidente nos relatos de jogadores, que muitas vezes transformam aspectos do jogo em uma versão própria e exclusiva.

Exemplo:

- Jogadores frequentemente compartilham em fóruns suas adaptações, como a alteração das classes de personagens ou até a criação de novas mecânicas. Isso evidencia como o significado de um texto de RPG não é estático, mas sim dinâmico, sendo constantemente ressignificado pelos participantes.

3.9. A Narrativa Emergente no RPG: Conexões com a Narratologia Interativa

A estrutura narrativa dos jogos de RPG se aproxima do que Marie-Laure Ryan (2006) denomina de narrativas emergentes. Em oposição à narrativa fechada do romance clássico, o RPG apresenta um enredo aberto e dinâmico, cuja progressão depende das decisões dos jogadores, da interpretação do mestre e da forma como as regras são negociadas. Ryan observa que, nesse tipo de narrativa, “a história não é algo pré-determinado, mas algo que

acontece" (Avatars of Story, p. 105). Isso reforça a ideia bakhtiniana de que o sentido emerge da interação entre vozes e contextos sociais.

Do mesmo modo, Janet Murray (1997), ao analisar as narrativas digitais interativas, propõe o conceito de *agency*, isto é, a capacidade de o jogador atuar como coautor da experiência narrativa. O RPG oferece exatamente esse tipo de agência: cada jogador não apenas interpreta um personagem, mas contribui ativamente para a construção da história, sendo um dos responsáveis pela configuração do enredo.

A convergência entre teoria dialógica e narratologia interativa permite compreender os jogos de RPG como formas híbridas de narrativa, onde o texto-base (manual) é apenas o ponto de partida para uma cadeia de eventos discursivos que se desenrola de maneira única a cada sessão. Assim, os livros de RPG devem ser lidos não como narrativas completas, mas como estruturas potenciais de enunciação.

3.10. O RPG como Performance Discursiva

A atuação dos jogadores em sessões de RPG não se limita à simulação de ações ou à interpretação de personagens fictícios. Trata-se, acima de tudo, de um processo de produção discursiva performativa, em que os participantes assumem identidades linguísticas, sociais e ideológicas por meio da linguagem. Essa concepção pode ser ampliada com as contribuições de Erving Goffman (1959): "Quando um indivíduo aparece perante outros, ele irá mobilizar sua atividade para influenciar o que os outros pensam dele." (GOFFMAN, 2010, p. 15). Para o autor, o indivíduo, ao se apresentar em sociedade, mobiliza recursos expressivos com o objetivo de manter determinada imagem de si.

No RPG, cada jogador atua diante de seus pares, organizando falas, escolhas e gestos para construir uma persona ficcional com base nas regras do jogo e nas expectativas do grupo. Esse processo é uma forma explícita de performance social mediada por linguagem, onde o "eu" é apresentado segundo regras tanto do jogo quanto da interação verbal.

A filósofa Judith Butler (1990) expande essa noção ao afirmar que a identidade não é uma essência estável, mas um efeito da repetição de atos performativos. "Não existe um 'eu' que preceda o ato discursivo, mas um 'eu' que se constitui dentro da linguagem." (BUTLER, 1997, p. 10). Para ela, gênero, por exemplo, não é algo que se é, mas algo que se faz repetidamente, é algo performado. Assim, quando um jogador interpreta uma

personagem com uma identidade social, racial ou de gênero distinta da sua, ele participa de um exercício discursivo de construção identitária.

Do ponto de vista bakhtiniano, essas performances são essencialmente dialógicas. Cada fala do jogador responde a outras vozes (do mestre, dos colegas, do manual) e antecipa reações. O RPG, portanto, é um espaço privilegiado para a experimentação de vozes sociais (heterodiscurso), onde o sujeito se enuncia por meio de performances linguísticas que refletem e refratam o mundo social. O "eu" que fala em RPGs é sempre atravessado pelo outro (pelo social) tal como Bakhtin (2003) defende ao dizer que:

> "O enunciado é um elo na corrente da comunicação verbal. Ele não é uma unidade do sistema da língua, mas sim uma unidade da comunicação discursiva." (BAKHTIN, 2003, p. 272)

Assim, o RPG encena, performa e concretiza o caráter responsivo da linguagem: cada fala dita no jogo é, simultaneamente, um posicionamento identitário, um gesto interacional e um ato social.

3.11. Considerações a respeito da análise

A análise dos livros de RPG sob a ótica da teoria dialógica de Bakhtin revelou que esses textos não são apenas manuais de regras, mas verdadeiros espaços interativos de múltiplas vozes, onde diferentes discursos coexistem e se entrelaçam. A estrutura textual dos RPGs demonstra uma complexa combinação de gêneros discursivos, onde as regras, a narrativa e os exemplos de jogo operam em um sistema dialógico que só se completa na prática da sessão de jogo.

Conforme Bakhtin (2011, p.123):

> "[...] a verdadeira substância da língua não é constituída por um sistema abstrato de formas lingüísticas, nem pela enunciação monológica isolada, nem pelo ato psicofisiológico de sua produção, mas pelo fenômeno social da interação verbal, realizada através da enunciação ou das enunciações. A interação verbal constitui assim a realidade fundamental da língua." (2011, p. 123)

Esse princípio se aplica diretamente aos livros de RPG, pois o texto, por si só, não estabelece um significado fixo, mas se transforma conforme a interpretação dos jogadores.

3.11.1. Principais descobertas das análises

A partir da investigação realizada, podemos destacar três grandes pontos sobre a estrutura dialógica dos livros de RPG. Em primeiro lugar, observa-se que os RPGs são textos heterogêneos e que apresentam vocalidade múltipla, nos quais diferentes vozes convivem no mesmo sistema: há um discurso normativo, representado pelas regras; um discurso literário, presente na narrativa do mundo de jogo; e um discurso interativo, evidenciado nos exemplos de jogabilidade. A interação entre esses discursos reflete a noção de heterodiscurso (Bakhtin, 2003), em que diferentes registros e tons se cruzam em um mesmo espaço textual.

Em segundo lugar, as regras dos RPGs não são absolutas, mas dialógicas. O significado dessas regras é negociado entre os jogadores e o mestre, o que reforça a ideia de que todo discurso é reinterpretado na prática comunicativa. Além disso, o próprio texto frequentemente sugere flexibilidade, permitindo alterações conforme as necessidades da história e do grupo.

Por fim, destaca-se que os jogadores ressignificam o texto e criam novos sentidos. O sistema de RPG não se configura como um texto fechado, mas como um texto “aberto”, uma vez que sua significação ocorre na interação entre jogadores, mestre e o contexto de jogo. Dessa forma, o RPG se concretiza na performance discursiva dos jogadores, em um processo semelhante ao que ocorre no teatro ou na literatura oral.

Essas descobertas demonstram que o RPG é um objeto de estudo relevante para a teoria dialógica, pois exemplifica como os significados emergem da interação social e do uso da linguagem em contextos colaborativos.

CONCLUSÃO

A presente dissertação partiu do objetivo central de analisar os livros *Dungeons & Dragons* (5ª edição) es *Tormenta RPG* à luz da teoria dialógica de Mikhail Bakhtin, investigando como esses manuais funcionam como textos abertos, multivocais e interativos, cuja significação se realiza apenas no encontro com os jogadores. Esse percurso teórico-analítico permitiu compreender que os Role-Playing Games não são apenas produtos de entretenimento, mas verdadeiros espaços discursivos, atravessados por múltiplas vozes e por negociações constantes de sentido.

Retomar o percurso desenvolvido até aqui é também reconhecer que o trabalho esteve desde o início comprometido em mostrar que a linguagem, segundo Bakhtin, não é um sistema autônomo, mas um processo social e interativo. Da mesma forma, os RPGs não podem ser reduzidos a regras fixas ou a narrativas previamente dadas: sua existência é essencialmente dialógica, pois depende da relação entre texto-base, mestre, jogadores e contextos de jogo. Assim, este estudo se insere em um campo de pesquisa ainda em consolidação, ao mesmo tempo em que amplia a aplicação da teoria bakhtiniana para um objeto cultural contemporâneo.

1. Retomada dos Resultados

As análises realizadas mostraram que os manuais de RPG operam em uma lógica textual híbrida, reunindo discursos normativos, narrativos, exemplificativos e instrucionais. No *Player's Handbook* de *Dungeons & Dragons*, predomina um tom técnico e impessoal, projetando uma voz autoral instrucional. Já em *Tormenta RPG*, a voz textual é marcada pela informalidade, pelo humor e pelo enraizamento cultural brasileiro. Essas diferenças confirmam que todo texto é ideologicamente saturado, refletindo os valores, tradições e expectativas de suas comunidades de produção.

Também se demonstrou que o sentido das regras não é fixo, mas construído no diálogo com os jogadores. O exemplo de uma simples rolagem de dados mostra como uma regra escrita no manual é sempre interpretada, adaptada e resignificada no contexto da sessão. O manual, nesse sentido, não é fim, mas meio: um dispositivo que organiza, mas não determina a narrativa. Cada jogada é uma resposta a enunciados anteriores e uma

antecipação de novos enunciados, em consonância com a noção bakhtiniana de cadeia responsiva.

Outro ponto central revelado pela pesquisa foi a dimensão de *vocalidade múltipla* dos RPGs. Diferentemente da polifonia literária dostoievskiana, que enfatiza a autonomia de consciências ficcionais, a vocalidade múltipla do RPG mostra como diferentes vozes (autor, mestre, jogadores e personagens) se entrelaçam de maneira instável, transitória e negociada. Nenhuma voz pode se impor definitivamente sobre as outras, porque a narrativa é sempre resultado de coautoria coletiva.

2. Discussão Reflexiva

Mais do que confirmar hipóteses, este estudo permitiu perceber que o RPG é uma metáfora privilegiada para compreender a própria concepção bakhtiniana de linguagem. Assim como o discurso nunca se encerra em si mesmo, mas vive no diálogo com outros discursos, também no RPG não existe palavra final. A narrativa está sempre em aberto, inconclusa, esperando pelas intervenções dos jogadores.

Essa característica se articula com a noção de *inconclusividade* do ser humano em Bakhtin. O homem, dizia o pensador russo, nunca é totalmente definido, pois enquanto vive está sempre em processo, sempre por dizer sua última palavra. O RPG materializa essa condição, pois não há enredo definitivo nem desfecho absoluto: cada sessão reabre caminhos, reinscreve vozes e reconstrói sentidos. Nesse sentido, o RPG pode ser compreendido como uma dramatização lúdica da própria vida, na qual o sujeito se descobre inacabado e em permanente negociação com o outro.

Outro aspecto revelador é a dimensão de alteridade. O jogador, ao assumir um personagem, desloca-se de si, experimenta a perspectiva de outra voz social. Esse processo é profundamente dialógico, pois toda identidade só se constrói em relação à diferença. A experiência de jogar é, assim, também uma experiência ética: ao interpretar outras vozes, o sujeito aprende a conviver com a diversidade, a negociar sentidos e a confrontar dilemas morais em um espaço compartilhado.

Os RPGs também exemplificam com clareza a noção de *heterodiscurso*. Em uma única sessão convivem discursos técnicos (regras), literários (descrições narrativas), coloquiais (fala dos jogadores), humorísticos (comentários improvisados) e até ideológicos

(valores sociais e culturais que atravessam personagens e enredos). Essa multiplicidade de registros discursivos não é apenas "ruído", mas riqueza: é justamente dela que nasce a vitalidade do jogo.

Ao refletir sobre os RPGs como textos dialógicos, percebe-se ainda a potência pedagógica desse gênero. Como mostram pesquisas recentes, os RPGs podem ser aplicados na educação básica, no ensino de línguas e até em contextos clínicos. O que esta dissertação acrescenta é a fundamentação bakhtiniana dessa potência: se o RPG é essencialmente dialógico, então ele mobiliza competências de escuta, de resposta, de negociação e de coautoria que são centrais não apenas para a aprendizagem, mas para a vida em sociedade.

3. Contribuições e Limitações

Entre as contribuições desta pesquisa, destacam-se:

- a incorporação do RPG como objeto legítimo da análise discursiva;
- a aplicação dos conceitos bakhtinianos de dialogismo, heterodiscurso e vocalidade múltipla a textos contemporâneos e multimodais;
- a demonstração de que os manuais de RPG não podem ser entendidos apenas como guias técnicos, mas como textos abertos, cuja realização depende da interação social.

Como limitações, reconhece-se o recorte do corpus: ao analisar apenas dois sistemas, ainda que representativos, não se contemplou a total diversidade do universo dos RPGs. Além disso, o foco privilegiou os textos escritos, sem uma etnografia detalhada das práticas orais em sessões de jogo. Outra limitação foi não explorar em profundidade as transformações digitais do RPG, que hoje se expandem em plataformas virtuais e transmissões ao vivo, constituindo novas camadas de dialogismo.

4. Perspectivas Futuras

Com base nas análises realizadas, abrem-se caminhos para pesquisas futuras em diferentes frentes:

a) **Educação** – investigar o uso do RPG como metodologia ativa para o ensino de línguas, ciências e humanidades, explorando como a coautoria narrativa favorece o engajamento e o pensamento crítico.

b) **Oralidade e performance** – observar empiricamente sessões de RPG, registrando e analisando as falas dos jogadores, os gestos do mestre e a improvisação em tempo real.

c) **Cultura digital** – compreender as práticas de RPG online, os streams em plataformas como Twitch e YouTube e os impactos da mediação tecnológica na experiência dialógica.

d) **Questões ideológicas** – examinar como os RPGs refletem, refratam e às vezes subvertem valores sociais e culturais, desde representações de gênero até críticas políticas implícitas nas narrativas.

5. "Encerramento"

Diante de tudo o que foi exposto, pode-se afirmar que o RPG é um objeto singular para pensar a linguagem. Ele mostra que a narrativa não é apenas um produto de um autor isolado, mas uma construção coletiva, situada, responsiva. Ele revela que a linguagem não é neutra, mas repleta de vozes sociais em disputa. E, sobretudo, ele nos lembra que a palavra nunca é última, que todo dizer é abertura para o diálogo.

Concluir esta dissertação, portanto, não significa encerrar uma "campanha", mas expor novas oportunidades para novas aventuras. Assim como em uma boa campanha de RPG, em que o fim de uma aventura é apenas o prenúncio de outra, também aqui o que se oferece não é uma palavra final, mas um convite ao diálogo contínuo. O estudo dos RPGs sob a ótica bakhtiniana mostra que a linguagem, tal como o jogo, é sempre inacabada, sempre coletiva, sempre viva. E é nesse movimento de vozes, nesse entrelaçamento de discursos, que se encontra tanto a riqueza do RPG quanto a potência da teoria dialógica.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Leonardo do; BASTOS, Fernando. **Role-Playing Game (RPG) como recurso didático em educação científica: uma revisão bibliográfica**. Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências, v. 11, n. 2, 2011.

ARAUJO, Leonardo da Silva. Variação linguística regional e o RPG digital como ferramenta pedagógica. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos) – Universidade Federal de Uberlândia, 2023.

BAKHTIN, Mikhail. A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais. Tradução de Yara Frateschi Vieira. São Paulo: Hucitec, 1987.

BAKHTIN, Mikhail. Estética da criação verbal. Tradução de Paulo Bezerra. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

BAKHTIN, Mikhail. Problemas da poética de Dostoiévski. Tradução de Paulo Bezerra. 5. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2019.

BAKHTIN, Mikhail. Questões de literatura e de estética: a teoria do romance. Tradução de Aurora Fornoni Bernardini et al. 4. ed. São Paulo: Hucitec, 2015.

BUTLER, Judith. *Excitable Speech: A Politics of the Performative*. New York: Routledge, 1997.

CARDOSO, Adriana; LIMA, Priscila. RPG como recurso terapêutico para atraso na linguagem infantil. Cadernos de Linguística, v. 6, n. 1, 2025.

CARIELLO, Fabio et al. Metodologias ativas no ensino de Ciências durante a pandemia: revisões e perspectivas. Redalyc, 2022.

CASSARO, Marcelo; TREVISAN, J. M.; SALDANHA, Leonel. Tormenta RPG: Manual básico. 3. ed. São Paulo: Jambô Editora, 2013.

CRAWFORD, Jeremy. Dungeons & Dragons: Player's Handbook. 5. ed. Renton: Wizards of the Coast, 2014.

ECO, Umberto. Obra aberta. Tradução de Giovanni Cutolo. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1984.

FARACO, Carlos Alberto. **Linguagem & Diálogo: As ideias linguísticas do círculo de Bakhtin.** São Paulo: Parábola Editorial, junho de 2009.

GOFFMAN, Erving. A Representação do Eu na Vida Cotidiana. Tradução de Maria Célia Santos Raposo. 17. ed. Petrópolis: Vozes, 2010.

RAMINHO, Carolina; MOREIRA, Jaqueline; KOHLS-SANTOS, Paulo. RPG e linguagem: narrativa interativa para o desenvolvimento crítico e criativo. Revista e-Curriculum, PUC-SP, v. 22, n. 1, 2024.

SILVA, Ana Carolina da. O uso do RPG como ferramenta para o desenvolvimento da oralidade em inglês. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – UFRN, 2021.

SILVA FILHO, José Pereira. RPG e oralidade: uma proposta de sequência didática baseada na Neurolinguística. Trabalho de Conclusão de Curso – UFCG, 2019.

VOLÓCHINOV, V. N. **Marxismo e Filosofia da Linguagem**. Trad. Michel Lahud e Yara Frateschi Vieira. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2016.

"A Vingança de Newton". Um RPG educativo para o ensino de Física Moderna. arXiv preprint, 2024. Disponível em: https://arxiv.org/abs/2411.17642.