**O APLICATIVO “MRPG” E A PRÁTICA DO ROLEPLAYING GAME (RPG) COMO POSSIBILIDADE DIALÓGICA DE PROMOVER OS LETRAMENTOS DIGITAL E LITERÁRIO DE FORMA REMOTA**[[1]](#footnote-1)

**Marina Alvarenga Botelho[[2]](#footnote-2), Fábio Luiz de Castro Dias[[3]](#footnote-3), Caio Gutemberg da Silva Petronilho[[4]](#footnote-4)**

**RESUMO:** O advento, no decorrer das últimas três décadas, das novas tecnologias de informação e comunicação gerou mudanças drásticas no nosso cotidiano, principalmente no que diz respeito às práticas letradas. Novas formas de letramento, que compõem o chamado vernáculo multimodal (DALEY, 2010) da atualidade, composto por formas sígnicas vinculadas a gêneros discursivos inovadores que, em telas de diversos tipos e tamanhos, mesclam voz, escrita, imagem, música e vídeo, impulsionaram discussões que buscaram reinventar a acepção científica desse fenômeno, bem como o tratamento pedagógico das atividades sociais que dependem da língua escrita. Tendo em vista essa necessidade de reconfiguração da prática docente com vistas a acompanhar a imposição de um novo paradigma semiótico, este trabalho propõe o uso do *roleplaying game* (RPG), ou, em tradução literal, jogo de interpretação de papéis, como ferramenta dialógica (BAKHTIN, 2015) que permite, entre outras possibilidades, a promoção dos letramentos digital e literário de forma remota, além de se configurar como um recurso lúdico. Para isso, discute-se a ideia de letramento, que hoje é comumente entendida por intermédio do conceito de multiletramentos, bem como se recorre a discussões específicas sobre o letramento literário e sobre o letramento digital. Em adição, fala-se sobre o que é o RPG, por meio de um breve histórico e da apresentação de suas principais características, e propõe-se o uso do *mRPG*, software que permite a criação personalizada de universos de RPG, apresentando-se um roteiro para seu uso e sugestões de tratamento de temas referentes à literatura com base nessa plataforma.

**Palavras-chave:** *roleplaying game* (RPG); letramento digital; letramento literário; multiletramentos; ensino remoto.

1. **INTRODUÇÃO**

Desde o final do ano de 2019, o mundo tem enfrentado uma de suas maiores crises de saúde pública: a pandemia causada pelo novo coronavírus. Nesse sentido, diversos setores da sociedade estão se (re)inventando para se adaptar a uma nova realidade, que prevê o distanciamento social e uma presença, ainda maior, do contexto digital e da mediação das telas nas relações sociais e educacionais. Tendo em vista essa necessidade de reconfiguração da prática docente com vistas a acompanhar a imposição de um novo paradigma semiótico e de prática remota, este trabalho propõe o uso do *roleplaying game* (RPG), ou, em tradução literal, jogo de interpretação de papéis, como ferramenta dialógica (Bakhtin, 2015) que permite, entre outras possibilidades, a promoção dos letramentos digital e literário de forma online e assíncrona, além de se configurar como um recurso lúdico.

Para isso, discute-se a ideia de letramento, que hoje é comumente entendida por intermédio do conceito de multiletramentos, bem como se recorre a discussões específicas sobre o letramento literário e sobre o letramento digital. Em adição, fala-se sobre o que é o RPG, por meio de um breve histórico e da apresentação de suas principais características, e propõe-se o uso do *mRPG*, software que permite a criação personalizada de universos de RPG, apresentando, por fim, um roteiro para seu uso e sugestões de tratamento de temas referentes à literatura com base nessa plataforma.

Alguns conceitos-chave trabalhados, nas décadas de 1990 e 2000, por Pierre Levy, em *Cibercultura* (2010), e por Henry Jenkins, em *Cultura da convergência* (2009), são importantes nesta discussão: a cibercultura como um novo espaço sociocultural que ocorre em lugares não ubicados (a rede); a ideia da inteligência coletiva, que diz respeito à capacidade de difusão e produção de conhecimento por qualquer pessoa com acesso à rede, e às maneiras com que novos tipos de conhecimento e gêneros textuais vão surgindo; e, por último, a ideia de convergência midiática, ou seja, não se fala mais apenas em uma caixa preta, mas, sim, em diversos dispositivos e telas, alguns mais móveis que outros, nos quais se convergem os muitos tipos de conteúdo.

Como sociedade, enfrentaremos, em um mundo (durante) e pós-pandemia, desafios educacionais enormes. A necessidade de adaptação de atividades em um contexto de distanciamento social perpassa o maior apoio e a mediação das tecnologias digitais e de informação, e, consequentemente, a ideia do letramento digital. O manejo dessas tecnologias e o trânsito nessa gigantesca nuvem de dados prescinde do acesso à organização da língua escrita e do conhecimento das características próprias dos suportes que sustentam a existência desse espaço. O acesso e o domínio dessas práticas no(s) mundo(s) digital(is) deve ser pauta central para se pensar a educação nos dias atuais e no chamado futuro “novo normal”.

Refletir esse novo mundo exige investigação profunda e pensar estratégias em estratégias educacionais é urgente. Soares (2002, p. 155), indica que “não é só este novo espaço de escrita que é a tela que gera um novo letramento, para isso também contribuem os mecanismos de produção, reprodução e difusão da escrita e da leitura”. Discute-se, na academia, a ideia dos multiletramentos, que envolve uma gama de possíveis maneiras diferentes de ocorrerem, na sociedade, processos de leitura e escrita, levando-se em conta contextos, linguagens, dispositivos e culturas diferentes.

Nesse contexto, o objetivo do presente trabalho é refletir sobre os multiletramentos, com foco nos letramentos literário e digital, compreendendo o jogo de interpretação de papéis, o *roleplaying game* (RPG), como um recurso dialógico e que, de forma lúdica, ensina letrando e que, acima de tudo, se proponha como uma possibilidade educacional de ensino remoto. Para tanto, propõe o uso pedagógico de um aplicativo digital de RPG (*mRPG*), como exemplo didático do potencial de se trabalhar com esse universo, em um mundo que enfrenta uma pandemia sem data para acabar. Para isso, recorre-se a uma discussão teórica acerca da noção múltipla de letramento, os chamados multiletramentos, além de se debater a importância do letramento literário e a sua articulação com o letramento digital. Discute-se, também, o que é um RPG e quais são suas características, bem como se propõe seu uso como ferramenta dialógica – a partir do conceito de Bakhtin (2015) – de promoção dos multiletramentos.

Entende-se importante essa proposta, uma vez que ela contribui com o debate acadêmico sobre as novas formas de ler e de escrever surgidas nas últimas décadas, às quais correspondem diversas modalidades inovadoras de letramento, assim como contribui para se refletir estratégias de ensino remoto com suporte no digital e na superação da barreira que existe entre a literatura e a sala de aula (mesmo que virtual), através de uma proposta palpável de articulação entre diferentes letramentos.

1. **DISCUSSÃO TEÓRICA**
	1. **Do letramento aos multiletramentos**

No âmbito acadêmico, é relativamente jovem o debate que circunda o conceito de *letramento*, posto que, em território nacional, esse termo “foi recentemente introduzido nas áreas de letras e educação” (SOARES, 2002, p. 144). Logo, vê-se que sua caracterização teórica se reveste por certa descontinuidade. Essa mesma autora advoga que, ao contrário do que se pode supor, essa pluralidade de posicionamentos ancora-se no fato de que a “dificuldade de formular um conceito preciso de letramento parece ser inerente ao próprio fenômeno” (SOARES, 2002, p. 156). Ainda assim, é possível realizar um mapeamento das suas acepções mais estáveis, especialmente aquela que se orientou por pelo seu afastamento do conceito de *alfabetização*.

 Grando (2012, p. 1) apresenta três visões, presentes no cotidiano pedagógico vivido pelos profissionais da educação, por pesquisadores acadêmicos e por docentes formadores de professores: “alguns professores pensam que o letramento é um método didático que veio substituir a alfabetização, outros consideram que alfabetização e letramento são processos iguais, outros ainda possuem dúvidas sobre como promover uma proposta voltada para o letramento”.

 A atividade científica tangente a esse tema tem demonstrado que, entre essas três possibilidades de discussão, a última parece ser a mais importante e comprometida com a existência de um processo educacional integralmente voltado à formação plena dos estudantes, pois o conceito de letramento não retrata um método de alfabetização, o que retira o foco da primeira acepção, bem como é sabido que não existe equivalência entre tais termos, o que elimina a segunda possibilidade.

 De modo sobremaneira sintético, os termos alfabetização e letramento opõem-se, ou pelo menos distinguem-se, em virtude que o primeiro consiste tão somente na “aprendizagem do sistema de escrita” (SOARES, 2004, p. 6), enquanto o segundo se caracteriza como o conjunto amplo e inesgotável de “práticas sociais de leitura e de escrita mais avançadas e complexas” (SOARES, 2004, p. 6). Posto isso, pode-se inferir que o processo de aquisição do sistema de escrita vigente em dada realidade linguística, isto é, a alfabetização, compõe e subsidia a existência de um rol de atividades sociais organizadas em torno da leitura e da escrita, ou seja, o letramento. Tais termos, logo, não podem ser assumidos como sinônimos, embora imbricados.

 Dada a fartura de situações sociais em que se faz imprescindível o uso da língua escrita, ampliadas e transformadas significativamente nas últimas décadas em virtude da revolução causada pelas novas tecnologias de informação e comunicação, não é difícil concluir que o letramento, enquanto fenômeno social e semiótico, apresenta-se de modo também complexo. Diversas perspectivas teóricas buscam evidenciar a multiplicidade de processos que o regem através do conceito de *multiletramentos*. Afirma Dias (2012, p. 864-865) que

O termo *multiletramentos*, cunhado pelo New London Group (1996), destaca dois aspectos estreitamente imbricados da sociedade contemporânea: (1) a proliferação de meios semióticos diferentes em textos de gêneros diversificados, em que o modo linguístico ou verbal configura-se apenas como um deles, ao lado do visual ou imagético, do espacial, do gestual e do sonoro; e (2) a crescente diversidade linguística e cultural caracterizada pelas interrelações locais e globais entre diferentes culturas e etnias, facilitadas pelas tecnologias digitais. Assim, a formação para os multiletramentos envolve o desenvolvimento da capacidade do professor para lidar com a multimodalidade (KRESS, 2003), cada vez mais presente nos textos da era atual, tanto nos impressos quanto nos digitais, e para agir criticamente em diferentes contextos sociais por meio das tecnologias digitais frente à diversidade cultural, linguística e étnica das interações *on-line*.

 Há, portanto, uma expansão inevitável do conceito, vinculada por Daley (2010) à força com que se impõe à realidade cultural um *vernáculo multimodal*, que abarca não somente o desempenho do falante relativamente à organização da escrita de sua língua materna, mas também o adequado encaixamento de suas ações nas situações sociais que revestem a ocorrência de gêneros discursivos e atitudes culturais inovadoras. Ele envolve, ainda, o domínio na interação com suportes do mesmo modo genuínos (computadores, smartphones, redes sociais etc.), e opera com certo afastamento da linguagem escrita canônica, quando não a reinventa.

 Para a pesquisadora, durante muito tempo a escrita serviu de meio único para o letramento de inúmeras pessoas, enquanto, na atualidade, ela convive com outras modalidades de significação, dotadas de gramáticas bastante próprias, e que já fazem parte do cotidiano da maioria da população mundial.

A palavra impressa permitiu primeiramente o letramento de pessoas comuns, e foi muito eficaz, mas privilegiar uma linguagem impressa significa ignorar o sucesso de outras tecnologias - gravação em áudio, rádio, cinema e televisão - que passaram a existir desde os primórdios da impressão da escrita. Essas tecnologias se tornaram, para os cidadãos médios, os modos mais comuns de receber informação, de se comunicar uns com os outros e de se divertir. [...] Passamos muitas horas em nossos computadores olhando e compartilhando *telas*. Os alunos estão acostumados com a experiência direta da música como um dos fatores primários para a criação da identidade deles e passam horas jogando no computador em comunidades online. Para resumir, as experiências compartilhadas com os outros seres humanos são, na maioria das vezes, derivadas das imagens e sons contidos nas telas (DALEY, 2010, p. 482-483).

 Ela afirma, ainda, que os criadores vinculados às novas mídias, atuantes dentro ou fora do âmbito acadêmico,

não dão primazia à palavra impressa. Eles acreditam que imagens e sons, integrados em um meio cronometrado [*time-based*], podem ser tão importantes para criar conhecimento e comunicar ideias quanto passar informações por meio de textos escritos. Em nível mais fundamental, o trabalho deles não endossa a premissa, amplamente aceita nos últimos dois milênios, de que a compreensão e a expressão em material impresso definem o que é ser letrado e por extensão o que é ser educado (DALEY, 2010, p. 483).

 Tal situação indica, para pesquisadores e professores, a existência de uma cultura letrada produtora de várias instâncias de letramento que, tanto quanto aquele vernáculo externo ao ambiente acadêmico das primeiras universidades, surgidas durante a Idade Média, em que se lecionava apenas em latim, se caracteriza por uma materialização semiótica substancialmente distinta daquela adotada oficialmente pelas instituições de ensino. Por sua vez, essa instância deve ser considerada pelos agentes pedagógicos para que o ensino escolar seja, de fato, promotor de uma integração cultural plena dos sujeitos em formação.

 Por isso mesmo, têm-se observado, na prática científica atinente a esse tema, trabalhos que buscam discutir e propor métodos de promoção, no âmbito escolar, dos diferentes letramentos, em particular os que compõem, como o *digital*, que envolve o contexto da *cibercultura* e o uso de diferentes suportes e linguagens. Destacam-se os computadores, os *smartphones*, as redes sociais, os jogos, incluindo, também, os conteúdos multimidiáticos (imagens, vídeos, músicas etc.). Esses trabalhos também observam e propõem articulações entre diferentes modalidades de letramento, de modo a enriquecer a experiência pedagógica.

Diversas perspectivas teóricas buscam evidenciar a multiplicidade de processos que o regem através do conceito de *multiletramentos*, como refletido por Dias (2012), e que envolve a proliferação de meios multissemióticos e a consequente e crescente diversidade linguística advinda dessas transformações. Há, portanto, uma expansão inevitável do conceito, vinculada por Daley (2010) à força com que se impõe à realidade cultural um *vernáculo multimodal*, que abarca não somente o desempenho do falante relativamente à organização da escrita de sua língua materna, mas também o adequado encaixamento de suas ações nas situações sociais que revestem a ocorrência de gêneros discursivos e atitudes culturais inovadoras.

Desse modo, também resta inconteste que a prática docente deva se pautar por uma abordagem multiforme das práticas letradas, com ênfase no contato entre aquelas inovadoras e aquelas canônicas. Este artigo propõe essa articulação, em uma unidade pedagógica, entre a promoção dos letramentos digital e literário, a partir da consideração, em sala de aula, do *roleplaying game (RPG)*[[5]](#footnote-5) como um importante gênero discursivo que compõe o atual vernáculo multimodal.

**2.2 A especificidade do letramento literário**

O letramento literário possui sua particularidade e, por isso mesmo, demanda identificação e discussão próprias. É por meio dele que ocorre, pelo sujeito em formação, a ocupação de um lugar único em relação à construção estética da linguagem verbal, ou seja, é por meio do letramento literário que se compreende o mundo de uma maneira bastante peculiar, no decorrer da articulação entre a organização linguística e os acontecimentos históricos e ficcionais.

Os textos literários possuem a possibilidade de se encaixar em diferentes situações históricas, pois seu horizonte de expectativa é bastante ampliado, ultrapassando as barreiras presentes em textos de cunho não estético. Grande parte dos sentidos atribuídos à obra literária surgem a partir de intensiva atividade de interpretação e análise, que se estende no tempo. Por isso se faz importante o contato com elas, no contexto escolar, mediado pelo professor, que deve se pautar pela caracterização contextual das obras, da assunção da multimodalidade da realidade sígnica e dos multiletramentos que a ela correspondem.

O verbete Letramento Literário, elaborado por Rildo Cosson e oferecido pelo Glossário Ceale da Universidade Federal de Minas Gerais[[6]](#footnote-6), indica que esse fenômeno se trata do “processo de apropriação da literatura enquanto linguagem”, e enfatiza que, em sua ocorrência, o sujeito reconhece “um modo muito singular de construir sentidos que é a linguagem literária”.

Na mesma toada, Zappone (2008, p. 52) pontua que

Ao entender o conceito de letramento como o conjunto de práticas sociais que usam a escrita como um sistema simbólico, e que a usam dentro de padrões tecnológicos para finalidades específicas e em contextos específicos, a apropriação do conceito ao campo dos estudos literários pode ser pertinente, se operarmos uma modulação fundamental: trabalhar com a escrita mencionada no conceito, mas compreendida dentro das especificidades concernentes aos textos literários. Se considerarmos a literatura como um tipo de escrita que se especifica e se distingue de outros tipos de escrita, o conceito de letramento mostra-se bastante produtivo para o entendimento de alguns aspectos que tangem os modos de produção, recepção e circulação da literatura e conseqüentemente, seu ensino.

 Embora haja considerável esforço por parte dos estudiosos, que indicam a necessidade de se discutir especificamente essa modalidade de letramento, sabe-se que é cada vez menor o interesse dos estudantes pela literatura, bem como é sabido que o tratamento dado pelos professores a ela quase totalmente se focaliza em contextualizar movimentos literários, em um exercício que transforma a disciplina em uma sintética história da literatura, havendo pouca ou nenhuma discussão acerca da literariedade das obras, isto é, o conjunto de características estéticas que delimitam um texto enquanto obra literária.

 Desse modo, urge não somente discutir a importância da literatura e do letramento literário para a formação cidadã dos estudantes, mas também elaborar propostas pedagógicas que visem romper com o afastamento da literatura do cotidiano escolar e da vida dos estudantes, de modo a, sem que se percam as características estéticas que a particularizam, engajá-los de modo lúdico e atrativo.

**2.3. O letramento digital enquanto prática específica**

 A discussão sobre o que é o letramento digital, conforme exposto nas seções anteriores, busca identificar processos específicos que envolvam os usos da leitura e da escrita e almeja localizar a instauração de gêneros discursivos autênticos nos novos espaços trazidos pelas tecnologias de informação e comunicação, que se embasam nos fenômenos semióticos que envolvem a cibercultura.

Santaella (2013) reflete sobre o perfil cognitivo do usuário que navega, online, nesse ambiente ubíquo que é o ciberespaço. É importante compreendê-lo como esse novo lugar, que, embora não se materialize fisicamente no mundo, é espaço de interação entre sujeitos, e portanto, de novas configurações culturais (fala-se, por isso, em cibercultura). A autora discute que a aquisição de conhecimento na rede está ligada, de forma central, à figura do leitor e ao seu perfil cognitivo. Esse novo perfil pressupõe que sejamos todos *prossumidores*, ou seja, ser tanto produtores quanto consumidores de textos multimídia, como já discutido por Lévy (2010), com o conceito de Inteligência Coletiva.

Nesse sentido, Santaella (2013) debruça-se sobre esse novo leitor, pensando-o a partir de três grandes grupos: o leitor contemplativo, o leitor movente e o leitor imersivo. O primeiro e o segundo tipo são aqueles nascidos em meados do século XIX e são filhos da revolução industrial e dos grandes centros urbanos, respectivamente. Já o terceiro tipo de leitor, o leitor imersivo, inaugura habilidades distintas daqueles acostumados e fascinados com a explosão da indústria jornalística, do cinema e da fotografia. Esse novo leitor é imersivo porque navega em telas e em programas de leitura, em permanente conexão e atrelado a nós, redes infinitas de informação e interação dotadas de uma imensa disponibilidade de produtos multimídia.

A pesquisadora apresenta, ainda, um quarto tipo de leitor que surge com o predomínio desse tipo de atividade cognitiva, que é o leitor ubíquo, aquele nascido na cultura digital. Por sua vez, esse leitor, que também é imersivo, transita por mundos físicos ou ubíquos, por diferentes tipos de signos, em alta velocidade e em rede. A partir dessa percepção de um novo tipo de leitor, como pensar a aprendizagem ubíqua, caracterizada pelo contato com os multiletramentos em ambientes ubíquos?

O uso de aplicativos como ferramenta educacional, como será proposto pelo presente artigo, pode permitir uma ambientação ubíqua e permite uma aprendizagem aberta, não-linear, mais rizomática e totalmente interativa. A aprendizagem ubíqua, nesse contexto, é "espontânea, contingente, caótica e fragmentária". (SANTAELLA, 2013, p. 24). É urgente pensar em modos híbridos de aprendizagem para leitores com essas novas habilidades cognitivas (que, obviamente, não extinguem as anteriores), pois eles influenciam e são influenciados pelos processos educativos. Além disso, torna-se mais presente a ideia dos multiletramentos, uma vez que temas, métodos e dispositivos se tangenciam mais livremente nas atividades formativas.

**2.4 O *roleplaying game (RPG)* como prática possível**

Criar estratégias para se trabalhar remotamente no contexto da pandemia (e no pós-pandemia) causada pelo novo coronavírus tem sido um grande desafio. Além das questões pragmáticas, burocráticas e de acesso, deve-se pensar também em novas metodologias de ensino que possam contribuir com as práticas de letramento. Por isso, é essencial que professores desenvolvam estratégias que envolvam e motivem os estudantes. A atividade lúdica presente em um jogo, por exemplo, pode ser uma boa tentativa de gerar o interesse dos alunos para a leitura. Grando e Tarouco (2008) ressaltam o papel desse tipo de atividade no ambiente educacional, uma vez que, geralmente, são associadas a situações agradáveis e possuem potencial de serem adaptadas aos objetivos dos educadores. Os jogos, diferente das brincadeiras, possuem regras mais explicitamente mostradas, e é por meio delas que essa adaptação pode acontecer.

**2.4.1 Conceito, história e funcionamento**

Um tipo de jogo que é baseado em regras e em narrativas e é capaz de colocar os jogadores/leitores em papéis diferentes é o *Roleplaying Game* (RPG). Em livre tradução, os *jogos de interpretação de papéis* nascem do desejo de se contar histórias e de construí-las dialogicamente e coletivamente.

Essa modalidade de jogo nasceu na década de 1970, nos Estados Unidos, a partir de jogos de tabuleiro, como apresentado também pelas autoras supracitadas. Com forte influência da literatura, principalmente da fantasia, jogadores começaram a inserir elementos narrativos nos jogos, e aos poucos, foram abandonando os tabuleiros e deixando o trabalho para a imaginação. Com o tempo, o RPG foi se popularizando pelo mundo e hoje é jogado quase exclusivamente por meio de suportes digitais (computadores, smartphones e videogames), embora persista, ainda, o formato de mesa (predominância da interpretação de papéis e desenvolvimento conjunto da história). Ele se desdobrou, também, em gêneros consolidados de jogos digitais, como, por exemplo, os extremamente populares *massively multiplayer online roleplaying games* (MMORPGs), que reúnem milhares ou milhões de jogadores simultaneamente.

Atualmente, existem mais de 1000 sistemas de RPG de mesa, como Dungeons&Dragons, GURPS, Vampiro: A Máscara, entre outros. Diferentes sistemas, mundos e histórias focam em diferentes abordagens, como vencer desafios, resolver quebra-cabeças, acumular tesouros e melhorar personagens, simular a realidade, normalmente a partir de alguma temática específica, ou apresentar foco na narrativa, na história e na criação de novas tramas e gatilhos (centralidade no manejo de cenas e habilidades mais gerais). As possibilidades de seus usos são infinitas.

Em uma aventura de RPG existe um narrador (ou mestre), que, dentro de um universo criado ou controlado por ele, propõe uma história que será desenvolvida coletivamente (dialogicamente), a partir das interpretações e das ações dos sujeitos-personagens. No entanto, essas ações estão sujeitas a regras e, normalmente, à aleatoriedade (frequentemente com o uso de dados). Há, também, a criação de personagens com habilidades específicas, personalidades, motivações e objetivos, que estarão inseridos em uma narrativa pautada por interações, desafios e cooperação. Normalmente, não há a ideia de vitória ou derrota (MORAIS E ROCHA, 2012).

Sendo o RPG um jogo focado na contação de histórias, é pela tomada de decisões que os sujeitos-personagens dão continuidade à narrativa, interferindo ativamente em seu percurso. Para isso, o jogador deve conhecer o sistema e seu mundo, e isso acontece, normalmente, por meio da leitura tanto dos livros que apresentam o funcionamento desses universos, quanto do seu rol de regras. Essa interseção é inerente ao sistema literário e as habilidades de leitura ativadas por esse processo caracterizam-se como meios de promoção do letramento literário, a partir dos conceitos discutidos no referencial teórico do presente trabalho. Além disso, “o público que consome RPG acaba mantendo um contato, mesmo que inconsciente, com várias obras literárias; obras que talvez nunca chegassem aos jogadores, senão por intermédio do RPG” (FERNANDES; ROMERO, 2016, p. 254).

Vale ressaltar, ainda, outras características dos jogos de RPG que podem se relacionar com diferentes áreas educacionais, como a abordagem de gêneros textuais, uma vez que trabalha, por exemplo, com o relato. Outra possibilidade é a adaptação e a ambientação para universos reais ou históricos, como o exemplo do sistema do “Desafio dos Bandeirantes”, que se passa no Brasil, em um período histórico específico, e explora diferentes aspectos da formação da cultura e da identidade nacionais, como, por exemplo, a narrativa em que os jogadores são personagens de um quilombo. Dessa forma, explicita-se possibilidades interdisciplinares para se utilizar o RPG.

Pode-se, ainda, praticar o desenvolvimento de múltiplas inteligências e de múltiplos letramentos, ao enfatizar a necessidade de percepção, raciocínio e expressão dos jogadores: “Durante sua prática, pode-se utilizar de medidas e mapas trabalhando a inteligência espacial e, interpretando um personagem, o jogador estimula a inteligência linguística, intrapessoal e interpessoal” (MORAIS E ROCHA, 2012, p. 34).

**2.4.2 O RPG como recurso dialógico**

 Os RPG podem ser trabalhados no âmbito educacional como recurso dialógico a partir do conceito de Bakhtin (2015), uma vez que “o jogo não busca a narrativa convencional, como comumente ocorre com as “(his)estórias contadas” de modo “retilíneo”, com personagens fixos e enredo esperado” (MORAIS E ROCHA, 2012, p. 29).

 Por sua vez, o conceito de *dialogismo*, como discutido por Bakhtin, em sua obra, a partir da leitura de Dostoiévski, diz respeito à interação entre diferentes sujeitos/vozes e ao “diálogo não como meio, mas como fim. Aqui, o diálogo não é o limiar da ação, mas a própria ação”. (BAKHTIN, 2015, p. 292). Acontece a (com)penetração das palavras e da consciência de um jogador ou personagem nas dos outros, no decorrer do embate discursivo que toma forma nos diálogos, que, no caso do RPG, são os responsáveis pela construção multissemiótica da história/aventura narrada processualmente. Nesse sentido, Pereira e Botelho (2017, p. 125), concluem que o “dialogismo é justamente esta internalização exteriorizada ocorrida em função da voz do outro personagem impregnada na voz de seu interlocutor”.

 Entende-se, a partir dos pressupostos, que não há diálogo entre os elementos estruturais da língua, mas entre os sujeitos (materialmente e historicamente posicionados no mundo) e os personagens criados por e para a sua interpretação. A aventura, o espaço do jogo, se coloca, portanto, como um espaço de interação social: cheio de embate, lutas e assimetria. O diálogo entre mestres e jogadores é esse espaço de interlocução, que gera a interpenetração discursiva, na qual uma ação, que modifica o todo, pressupõe a responsividade dos outros sujeitos que participam do processo. É a ação de um sujeito-personagem e a interação entre as vozes que passam a gerar um *continuum* dialógico e, consequentemente, constroem a própria narrativa, dialógica e dialeticamente.

 É no diálogo, então, que são criados os textos em potencial – que ainda não existem materialmente, mas, sim, como responsividades –, trabalhando, portanto, o lúdico junto aos elementos de leitura e de escrita:

Os autores jogam com os leitores e o texto é o campo de jogo. O próprio texto é o resultado de um ato intencional pelo qual um autor se refere e intervém em um mundo existente, mas, conquanto o ato seja intencional, visa a algo que ainda não é acessível à consciência. Assim o texto é composto por um mundo que ainda há de ser identificado e que é esboçado de modo a incitar o leitor a imaginá-lo e, por fim, interpretá-lo. [...] Ora, como o texto é ficcional, automaticamente invoca a convenção de um contrato entre autor e leitor, indicador de que o mundo textual há de ser concebido, não como realidade, mas como se fosse realidade (ISER, 2002, p. 107).

Com base na ampla, mas inesgotada discussão empreendida nestes pressupostos teóricos, optou-se, como possibilidade da concretização dessa proposta em sala de aula, por sugerir o uso de um aplicativo que permite o trabalho pedagógico do RPG, de forma dialógica, letrando digital e literariamente.

**3. PROPOSTA DE TRABALHO PEDAGÓGICO COM O APLICATIVO *MRPG[[7]](#footnote-7)***

O *mRPG* é uma ferramenta não-educacional *per se* que permite uma nova forma de jogar RPG de mesa, através de um aplicativo de celular que dá o respaldo necessário a uma partida em turnos, na qual professor e alunos respondem quando tiverem disponibilidade, isto é, de maneira assíncrona. O aplicativo em questão se assemelha a outras ferramentas assíncronas de interação bastante populares, como o WhatsApp e o Telegram. Esse aplicativo é focado na criação de personagens, na interação (dialógica) entre eles e nas suas decisões. Não há muitas informações disponíveis sobre o histórico do aplicativo, mas o site possui tutoriais de funcionamento. O software é gratuito e pode ser baixado pela Google Play Store (em dispositivos Android) ou pela App Store (em dispositivos iOS).

 A ideia é possibilitar o desenvolvimento conjunto do letramento digital, por meio do contato com as práticas letradas que envolvem o uso de um computador ou um smartphone, e do letramento literário, que pode se caracterizar pelo contato com autores, obras, personagens e temas próprios da literatura, no sentido de compreender usos pedagógicos e possíveis para aplicativos ou jogos não educacionais. Letra-se utilizando gêneros textuais próprios da era digital, como o chat, junto a gêneros já existentes, como o relato e a narrativa/lírica literária canônicas. Assemelhando-se a redes sociais e trabalhando a partir de uma linguagem informal, o jogo, nessa modalidade, tem um apelo lúdico e motivacional para participação dos alunos/personagens.

Para o uso do mRPG, sugere-se que o professor conheça ou venha a conhecer algum(ns) dos sistemas presentes nele, porque o aplicativo é livre quanto ao uso de diferentes sistemas, sendo alguns mais focados em habilidades de combate e outros mais focados em interpretação, cada um com sua especificidade. O professor e os jogadores devem criar suas contas, e é o professor-mestre quem cria uma campanha. A campanha é uma história ou aventura que pode ou não possuir missões secundárias. Ela se desenvolve em diversas sessões de jogo e pode ser composta por capítulos ou dividida a critério do mestre. Ao criar a campanha, o professor-mestre pode convidar os jogadores-estudantes por meio de compartilhamento de link através do WhatsApp ou de outras redes sociais.

O mRPG permite também o compartilhamento de imagem e o chat privado. Ele pode utilizar sistemas já existentes, como o de Dungeons&Dragons (D&D), por exemplo, ou pode-se, ainda, criar um totalmente novo. O sistema serve como base para a criação das fichas de personagens, que é um documento que contém as características – físicas, históricas, de combate ou habilidades específicas – do personagem.

No caso do D&D, sistema utilizado apenas como exemplo no presente trabalho, os personagens constroem suas fichas distribuindo pontos em atributos como força, destreza, inteligência, sabedoria, carisma e constituição. Além disso, cada personagem pode escolher em quais perícias é experiente, como, por exemplo, escalar, nadar, curar, usar cordas, entre outras. O jogador escolhe uma entre diversas raças (humano, anão, elfo, ogro, etc.) e classes (guerreiro, bardo, druida, ladino, clérigo, mago, etc.), que fazem parte do universo criado e que determinam características especiais, a história de fundo e outras características do personagem. Essas características irão servir, ainda, como base para o tipo de ação que cada personagem fará e, também, sua rolagem de dados. Cada sistema possui seu livro de regras para o jogador e para o mestre, e é importante que o professor se apodere do universo em questão e repasse isso aos alunos.

Dentro do mRPG é possível, então, criar as fichas dos personagens, inserindo os pontos de cada característica, dentre uma infinidade de opções, uma vez que o professor-mestre possui controle das fichas. Além disso, em uma tela de chat semelhante ao WhatsApp, há a rolagem de dados, que pode ser visualizada por todos os jogadores. Cada jogador possui um ícone e pode personalizar sua ficha. Para outros recursos, o site do aplicativo disponibiliza tutoriais e discussões em blogs.

Após esse primeiro passo, mais burocrático, que deve ser guiado pelo professor-mestre, é só começar a aventura. Todo esse processo envolve a curiosidade, a pesquisa e o apoderamento de ferramentas digitais. É com o decorrer da história que o potencial do letramento literário é ressaltado. O professor pode, ao guiar as aventuras, sugerir leituras ou criar seus próprios textos. As interações acontecem por meio de gêneros textuais digitais, como o chat, que é o espaço de construção, de narração e de tomada de decisão por parte dos personagens. Esse contexto é, em sua totalidade, dialógico: os personagens criados e suas ações determinam e são determinados pela e para a aventura narrada. Ao tomar uma decisão, um sujeito-personagem constrói um novo cenário de possibilidades e gerará, necessariamente, interações responsivas, tanto por parte do professor-narrador-mestre, quanto por parte dos colegas-jogadores.

Pensando nisso, tanto o gênero RPG quanto o aplicativo mRPG permitem adaptações por parte do professor-narrador para sua área de conhecimento, disciplina ou conceito com o qual deseja trabalhar. Há, ainda, diversos trabalhos acadêmicos publicados por educadores de diferentes áreas e que ressaltam o potencial do RPG como uma ferramenta educativa, enfatizando seu caráter lúdico. Além disso, esse recurso pode ser utilizado do ensino fundamental ao ensino superior, feitas as devidas adaptações, tornando evidente seu potencial para se trabalhar os multiletramentos. Cabe aos educadores exercerem a sua criatividade, que deve ser apoiada nos conteúdos da Base Nacional Curricular Comum (BNCC) e nos parâmetros nacionais, estaduais e municipais do currículo escolar. O RPG, como um espaço alternativo, é acolhedor a temas transversais e transdisciplinares, justamente por trabalhar com semioses múltiplas.

Existem, ainda, outros aplicativos que podem ser utilizados, também em dispositivos variados, como o Roll 20, ferramenta cujo uso tem crescido, ainda mais em uma época em que as atividades remotas ganham mais espaço e se tornam cada vez mais necessárias. Muitos são os blogs, fóruns e canais de conteúdo produzido pelos próprios usuários e jogadores (inteligência coletiva), que servem como base para quem deseja aprender mais sobre RPG e seus mundos transversais.

Há alto potencial no uso dessa ferramenta para a promoção do letramento literário, uma vez que o uso do mRPG, articulado com o tratamento do material literário e de seu contexto circundante em sala de aula, permite ao docente algumas opções de trabalho, entre as quais se destacam:

- adaptação da narrativa de um texto em prosa ou de um poema narrativo, em que os estudantes assumem o papel das personagens;

- criação de uma campanha na qual, através da fábula ou de trechos de uma peça literária, os jogadores interagem e ocupam papeis;

- reprodução de um contexto histórico importante para um movimento literário ou para uma obra específica, em que os estudantes assumem o papel de figuras históricas relevantes.

Essa lista não é exaustiva, mas já demonstra de que maneira o *roleplaying game*, em geral, e o mRPG, em particular, contribuem para o desenvolvimento lúdico do letramento literário.

 **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O presente artigo teve como objetivo refletir sobre os multiletramentos, enfatizando os letramentos literário e digital e compreendendo o jogo de RPG como um recurso pedagógico dialógico e promissor. Apresentou-se o potencial de uso de um aplicativo digital de RPG, sendo possível adaptá-lo para diferentes áreas do conhecimento, em especial ao tratamento dos temas vinculados ao letramento literário e que é possível de ser executada de forma remota.

Propôs-se o uso de um aplicativo para smartphones, o *mRPG*, que pode abranger diferentes sistemas de RPG, trabalha com multissemioses e permite letramentos múltiplos. É necessário, por parte dos educadores, conhecer os sistemas, cria-los e adaptá-los a suas necessidades.

Entende-se que o presente trabalho possui suas limitações quanto a discussões teóricas e por realizar uma proposta mais genérica, mas, ainda assim, acredita-se que ele possa servir de base para educadores pensarem em atividades que visem a promoção dos multiletramentos. Pensa-se, ainda, em se aprofundar em outros recursos e propor atividades mais específicas no futuro.

Outro ponto importante a se ressaltar é a questão do acesso: o Brasil ainda é um país com um sistema de educação pública precário e que não garante o acesso amplo à Internet e a dispositivos eletrônicos. Por isso mesmo, há uma urgência grande de se discutir não só o acesso físico a eles, mas também ao letramento digital, que permite uma fruição mais completa e mais complexa desses recursos digitais, já inerentes ao contexto presente e, ainda mais, ao futuro. É necessário garantir um grau satisfatório de letramento digital a nossa população, em especial às gerações “nativas digitais”, para que se apoderem e sejam protagonistas dos próprios processos de formação.

 É preciso, também, que a escola e a comunidade entendam o potencial formativo das ferramentas tecnológicas, para além do currículo tradicional e do preconceito de que elas mais atrapalham do que ajudam em sala de aula. O processo formativo deve ser contínuo e não deve se prender a barreiras. Deve, ao contrário, andar ao lado das transformações sociais.

# Referências

BAKHTIN, M. **Problemas da Poética de Dostoievski.** Tradução de Paulo Bezerra. 5. ed. Rio de Janeiro/RJ: Forense Universitária, 2015.

DALEY, E. Expandindo o conceito de letramento. Tradução por Solange Gervai. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, Campinas/SP, v. 49. n. 2, p. 481-491, 2010.

DIAS, R. WebQuests: tecnologias, multiletramentos e a formação do professor de inglês para a era do ciberespaço. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, Belo Horizonte/MG, v. 12, n. 4, p. 861-881, 2012.

FERNANDES, M. L. S.; ROMERO, C. S. Role-playing game (RPG): o lúdico como estímulo às questões literárias e textuais. **Todas as Letras**, São Paulo/SP, v. 18, n. 2, p. 251-262, 2016.

GRANDO, A.; TAROUCO, L. M. R. O uso de jogos educacionais do tipo RPG na educação. **Revista Renote – Novas Tecnologias na Educação**, v. 6, n..1, jul. 2008.

ISER, W. O jogo do texto. In: LIMA, L. C. (org.). **A literatura e o leitor:** textos de Estética da Recepção. 2. ed. Tradução de Luiz Costa Lima. Rio de Janeiro/RJ: Paz e Terra, 2002. p. 105-118.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

LEVY, P. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 2010.

MORAIS, S. P.; ROCHA, R. Role-Playing Game (RPG): Notas para o ensino-aprendizagem de história. **História & Ensino**, Londrina/PR, v. 18, n. 1, p. 27-47, 2012.

PEREIRA, L. E. S.; BOTELHO, M. A. Entre o romance Crime e Castigo e o filme Aquarius: proposta de leitura intermidiática a partir do conceito de dialogismo.**Anais do I Encontro de Contadores de Histórias:** contando e recontando a literatura e suas histórias. 2017.

SANTAELLA, L. Desafios da ubiquidade para a educação. **Revista Ensino Superior UNICAMP**, n. 9, 2013.

SOARES, M. Letramento e alfabetização: as muitas facetas. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro/RJ, n. 25, p. 5-17, 2004.

\_\_\_\_\_\_. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. **Educação & Sociedade,** Campinas/SP, v. 23, n. 81, p. 143-160, 2002.

ZAPPONE, M. Modelos de letramento literário e ensino da literatura: problemas e perspectivas. **Teoria e Prática da Educação,** Maringá/PR, v. 11, n. 1, p. 49-60, 2008.

1. Artigo apresentado ao Eixo Temático 25: Games e Processos de Aprendizagem em Contextos Digitais, Realidades Aumentadas, do XI Simpósio Nacional da ABCiber. [↑](#footnote-ref-1)
2. Mestra em Educação pela Universidade Federal de Lavras (UFLA). Professora substituta do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal de São João Del-Rei (UFSJ). Membro pesquisador do Grupo de Estudos Discursivos sobre o Círculo de Bakhtin (GEDISC-UFLA). E-mail: inabotelho@gmail.com [↑](#footnote-ref-2)
3. Graduando em Letras pela Universidade Federal de Lavras (UFLA). Bolsista de iniciação científica remunerada (PIBIC-UFLA). Membro pesquisador do Grupo de Estudos Discursivos sobre o Círculo de Bakhtin (GEDISC-UFLA). E-mail: castrodias.f.l@gmail.com [↑](#footnote-ref-3)
4. Graduando em Letras pela Universidade Federal de Lavras (UFLA). E-mail: silvapetronilhoc@gmail.com [↑](#footnote-ref-4)
5. Jogo de interpretação de papéis, em tradução literal. [↑](#footnote-ref-5)
6. Disponível em: <http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/>. [↑](#footnote-ref-6)
7. Disponível em: <https://mrpg.app/>. [↑](#footnote-ref-7)