

## CRIATIVIDADE NOS JOGOS DE RPG DE MESA

Mayara BARROS, (Uerj)<sup>1</sup>

**Resumo:** RPG de mesa são jogos colaborativos em que os jogadores criam uma narrativa e interpretam personagens. A pesquisa investiga de que maneira criatividade e colaboração emergem no jogar, assim como se essa atividade alcança a invenção conforme conceito de Kastrup. A base teórica são os conceitos de criatividade (JOHNSON, 2010; REGIS, 2008; FLUSSER, sd.), invenção (KASTRUP, 2007), imersão (ERMI; MÄYRÄ, 2011) e cultura participativa (JENKINS et al, 2014; SHIRKY, 2011). A metodologia é inspirada na observação-participante e em grupos de estudo; faz uso de entrevistas com jogadores voluntários e análise dos sistemas de regras: FATE, Storytelling e Dungeons & Dragons.

**Palavras-chave:** Criatividade, Cognição, RPG de mesa.

**Abstract:** RPG de mesa são jogos colaborativos em que os jogadores criam uma narrativa e interpretam personagens. A pesquisa investiga de que maneira criatividade e colaboração emergem no jogar, assim como se essa atividade alcança a invenção conforme conceito de Kastrup. A base teórica são os conceitos de criatividade (JOHNSON, 2010; REGIS, 2008; FLUSSER, sd.), invenção (KASTRUP, 2007), imersão (ERMI; MÄYRÄ, 2011) e cultura participativa (JENKINS et al, 2014; SHIRKY, 2011). A metodologia é inspirada na observação-participante e em grupos de estudo; faz uso de entrevistas com jogadores voluntários e análise dos sistemas de regras: FATE, Storytelling e Dungeons & Dragons.

**Keywords:** Creativity, Cognition, Tabletop RPG.

## INTRODUÇÃO

A sigla RPG significa jogo de interpretação de personagem (*Role-Playing Game*, em inglês) e engloba muitos tipos de jogos. Neste artigo, focamos nos RPG de mesa (*tabletop rpg* em inglês), em que um ou mais jogadores criam um mundo junto, contando histórias e superando desafios. O objetivo principal é a diversão de todos os envolvidos.

Tais jogos podem ser entendidos como uma forma mais complexa da brincadeira de faz-de-conta, comum na infância: uma brincadeira de imaginar cenários e personagens com nossos amigos. As regras do jogo são comumente codificadas em sistemas apresentados em formato de livros. Seja o cenário fantástico ou contemporâneo, a ideia é que o jogador possa ser quem quiser e fazer o que quiser dentro do jogo, limitado apenas

---

<sup>1</sup> Doutoranda no PPGCOM/Uerj, com bolsa CAPES. Atua como Pesquisadora voluntária no Laboratório de Mídias Digitais (LMD-PPGCom/Uerj). Email: [may.de.barros@hotmail.com](mailto:may.de.barros@hotmail.com)

pelas regras combinadas com o grupo, pelo “narrador” - outro jogador - e pelo acaso. RPG de mesa são, portanto, mais uma forma de contar histórias, atividade que a humanidade faz desde os primórdios e sempre associada à criatividade.

No jogar de um RPG de mesa, todos têm agência sobre o rumo da história - inclusive para decidir parar de jogar. Tais jogos são caracterizados pela existência de um elemento - comumente referido como Narrador ou Mestre, quando representado por um jogador, ou Oráculo, quando representado por regras específicas no caso dos jogos solo - responsável por tecer a história do cenário e controlar os personagens que não são de outros jogadores (Personagens do Narrador, Personagens Não-Jogáveis ou NPC). Os demais participantes criam seus próprios personagens e são responsáveis apenas pelas ações e passado desses personagens.

O objetivo do artigo é apresentar as questões que norteiam a pesquisa de doutorado da autora, sobre como emerge a criatividade durante os jogos de RPG e algumas questões a serem levadas em conta são: de que maneira essa criatividade do jogar RPG de mesa e a colaboração emergem? Como essa manifestação criativa se relaciona com o nosso processo cognitivo? O que o jogo faz com a gente, tanto no sentido cognitivo quanto no sentido lúdico, quando nos estimula a ser criativos? O que um jogar colaborativo que estimula a criatividade dos jogadores implica para as maneiras como a gente aprende, se comunica e se relaciona? Por que um jogo faria isso? O que isso quer dizer como formato e como função do jogar?

A abordagem adotada neste artigo se dá a partir dos conceitos de criatividade (JOHNSON, 2010; REGIS, 2008; FLUSSER, sd.), invenção (KASTRUP, 2007), imersão (ERMI; MÄYRÄ, 2011) e cultura participativa (JENKINS et al, 2014; SHIRKY, 2011) para tratar das questões que se abrem ao se considerar uma experiência expandida a partir do RPG. A metodologia é inspirada no método cartográfico (PASSOS, KASTRUP, DA ESCÓSSIA, 2014), na observação-participante e em grupos de estudo, assim como a

análise de três sistemas de RPG: *FATE*, *Storytelling* (Crônicas das Trevas 1ª Edição / Novo Mundo das Trevas) e *Dungeons & Dragons* (5ª edição).

O ponto de partida é o entendimento de criatividade como diálogo (BARROS, 2018), uma conversa com o outro, com o contexto em que estamos inseridos, que engloba o ambiente, a cultura, as tecnologias e as outras pessoas com quem temos contatos. Através da história humana, o conceito de criatividade vem sendo estudado e suas definições são várias: origem divina - a criação inspirada por um “poder superior”, fruto da intuição; loucura; gênio - que restringe a criatividade àqueles possuidores do dom ou gênio criativo; força cósmica (DOS SANTOS, 2010, p. 342-343).

O entendimento do conceito aqui apresentado se baseia na criatividade como habilidade cognitiva (REGIS, 2008) relacionada à criação e participação em atividades colaborativas, abrangendo não só a criação de soluções mas também de problemas e perguntas; e numa interpretação contextual do conceito baseada em apontamentos de Varela (1993), Johnson (2010) e Flusser (sd.) que, apesar de representarem paradigmas diferentes, são tangenciais: Varela alinha a criatividade com cognição atuada, evidenciando a importância da interação com o ambiente para o surgimento de ideias e para o aprendizado; Johnson identifica o potencial do contexto em nutrir a criatividade, incluindo os erros e acasos felizes que acontecem no percurso; e Flusser traz a aproximação com o diálogo, centrado na ideia de alteridade, em que não há criatividade sem um outro (e esse outro pode ser uma pessoa, o ambiente, a tecnologia, um aspecto cultural).

Outro conceito importante para a pesquisa é o conceito de imersão. O ponto de partida é o entendimento dos autores Ermi e Mäyrä (2011) que a imersão existe na maneira como o jogo estimula a imaginação, a vontade de vencer desafios e o sensorial do jogador.

## RPG DE MESA E OS SISTEMAS ANALISADOS

De acordo com Shannon Appelcline (2014, sp.), o RPG de mesa surgiu em 1974 com a criação de Dungeons & Dragons (D&D), na época intitulado The Fantasy Game, por Gary Gygax e Dave Arneson nos EUA. No Brasil, esse tipo de jogo se popularizou na década de 80, com a Geração Xerox: estudantes de universidade que importavam algum livro e tiravam cópias para os amigos (SALES, sd.). Em 1991, foi lançado Tagmar, o primeiro sistema nacional e, em meados dos anos 2000, sistemas nacionais como Tormenta e 3D&T se consolidaram no mercado.

Marlon Lesnieski define RPG como:

[R]ole playing game é em sua tradução literal um jogo de interpretação de papéis, ele surge na década de 70 nos EUA se espalhando rapidamente por entre os grupos de jovens daquele país, em geral ele se desenvolve com a participação de um grupo de 4 ou 5 pessoas, podendo sem problemas envolver a interação de um número maior de indivíduos.

Este modelo de jogo é baseado em uma tríade: mestre (condutor das ações), jogador (executa as ordens do mestre e interagem entre si) e a escrita (utilizada para amarrar suas tramas). O mestre narra suas histórias para os jogadores que as executam ou não, fazendo com que o mestre tenha que alterar sua narrativa inicial, esse ciclo é contínuo e percorre todo o jogo, fazendo com que o enredo não tenha uma linearidade, tornando o jogo um complexo emaranhado de ideias e significações. (sic) (LESNIESKI, 2008, p.2)

Tsui-shan Chung já diferencia RPG de mesa dos boardgames, jogos de cartas e jogos de guerra (*board wargames*), classificando-os como jogos de interpretação voltados para fantasia, um tipo de passatempo, que demandam imaginação, já que os jogadores trabalham juntos para criar uma aventura (CHUNG, 2013, p. 56).

Eliane Bettocchi pontua a questão linguística quanto a tradução do termo:

“o termo ‘jogo’ neste contexto [de RPG] não se refere à disputa, mas à interação, ao próprio ato de representar. [O] próprio conceito de “jogo” [...], dentro da teoria e prática barthesianas consiste de uma atividade ao mesmo tempo sem finalidade senão o próprio jogo e de uma tática de crítica às cristalizações da linguagem, característica que aproxima este “jogo”, então, do teatro, do fingimento. Esta relação, e aí entram as dificuldades de tradução, expressa-se muito bem nos termos francês *jeu du rôle*, espanhol *juego de rol*, italiano *gioco di rolo* – e estes também são os termos que traduzem RPG

nestes idiomas – e inglês *role-playing*. Em português, os verbos desempenhar, representar, interpretar um papel, traduzem o sentido teatral, mas não o sentido lúdico. E essa essência do jogo/ representação é a própria essência do RPG (...). É justamente este ato de representar, de “encarnar”, de “jogar” a personagem, o segundo grande diferencial do RPG para os outros jogos aos quais é comumente associado e com os quais é muitas vezes confundido” (BETTOCCHI, 2002, p. 25-26).

A autora, então, define RPG como “um jogo em que os participantes recebem ou criam personagens cujas ações na história são decididas por eles” (BETTOCCHI, 2002, p. 12). A inclusão do “recebem” é considerável, porque abre espaço para jogos em que o jogador apenas escolhe o personagem com qual jogar. Bettocchi também considera RPG de mesa, RPG de computador (aqui considerados videogames) e *live-action* como jogos diferentes em vez de tipos diferentes de uma mesma categoria de jogos, como é o entendimento deste artigo:

1. os RPG de mesa (ou *Tabletop RPG*, *TTRPG*, em inglês) - consistem em sistemas de regras normalmente publicados em formato de livros e, muitas vezes, jogados com o auxílio de dados de faces variadas - desde dados de 4 lados a dados com até 100 lados;
2. os RPG *live-action* - também chamados de LARP, consistem em atuação propriamente dita, na qual os jogadores encenam as situações, como num teatro, e exige maiores cuidados para evitar que os jogadores se machuquem quando estiverem encenando;
3. os RPG solo - aqui entram os *livros-jogos*, considerando que o jogador interpreta o personagem principal do livro, sendo este o personagem “recebido”; mas também abrange jogos de RPG feitos para serem jogados por uma única pessoa que podem incluir mecânicas de criação de personagem e resolução de conflito aleatória (muitas vezes usando dados ou um baralho de cartas);

4. e os videogames de RPG - consistem desde os jogos lançados para consoles, como a série Final Fantasy, até os MMORPG (*massive multiplayer online RPG*, em inglês, ou RPG Multijogador Massivo Online, em português).

RPG de mesa são jogos cujas principais características são a criação e interpretação de personagens pelos jogadores em uma narrativa que é criada por um dos participantes ou apresentada pelo livro de regra. A nomenclatura varia de acordo com o sistema de regras, mas normalmente chama-se esse participante de Narrador ou Mestre, que fica responsável por ser o “árbitro” do jogo, aquele que descreve as consequências das ações dos demais; ou Oráculo, quando o próprio sistema é o “árbitro”. O cenário onde tal narrativa é ambientada pode ficar a cargo do sistema, do narrador ou ser algo que todos os jogadores criam em conjunto.

RPG têm uma qualidade essencialmente colaborativa, dado que as ações dos personagens de jogador (PC, ou PJ em português) afetam diretamente a história; os jogadores são responsáveis por determinar seus próprios objetivos, e não é comum haver competição entre os jogadores, mesmo quando os personagens estão em conflito. A ideia é tecer uma narrativa envolvente com a qual todos os participantes possam se divertir.

Pode-se determinar alguns elementos-chave do RPG traçando um paralelo com o teatro ou a literatura. A ambientação seria o cenário onde se desenrolam as situações. As personagens são criadas, na maioria das vezes, e interpretadas pelos jogadores, coerentemente com a ambientação e com o sistema de regras, ou sistema de simulação da realidade. A existência deste sistema de regras é o que diferencia o RPG do teatro, da literatura e das brincadeiras infantis de “faz-de-conta”. (BETTOCCHI, 2002, p. 12)

Em RPG de mesa, os dados são a ferramenta de resolução de conflito mais comum e auxiliam o narrador a definir se um personagem teve sucesso nas suas ações, introduzindo o acaso como elemento de jogo.

Em sua essência, todos os sistemas de RPG de mesa agem como uma plataforma para os jogadores criarem um mundo próprio usando as regras estabelecidas pelo livro.

Tais regras estabelecem o balanço do jogo (MÄYRÄ, 2008), termo de design de jogos entendido aqui como o equilíbrio entre as várias opções oferecidas aos jogadores de forma que as possibilidades de um jogador não ofusque a dos outros, permitindo ao narrador criar uma experiência justa e divertida para os outros jogadores. Um exemplo hipotético disso seria um sistema focado em cenas de combate que oferece como opção de personagem algo que não tem habilidades úteis em combate. Quando não há balanço no jogo, conflitos podem surgir entre os jogadores, mesmo antes de entrarem na ficção do jogo.

Este trabalho foca especificamente nos sistemas *Dungeons & Dragons*, *FATE* e *Storytelling*, escolhidos por encorajarem estilos diferentes de narrativa: D&D é um sistema voltado para o combate e um cenário fantástico com dragões e magia; FATE prioriza a liberdade narrativa, com mecânicas de jogo que permitem que os jogadores controlem o cenário em vez do narrador em certas circunstâncias, e não tem cenário pré-definido; Storytelling seria o meio termo entre os dois, com um cenário mais baseado na realidade e mecânicas que equilibram o combate com o foco narrativo.

## **DUNGEONS & DRAGONS (D&D)**

Muito mudou desde a publicação da primeira edição em 1974; desde mudanças nas regras quanto mudanças de paradigma. Com alterações na mitologia do cenário, nas descrições das raças jogáveis, em mecânicas de jogo, a 5ª edição, analisada neste trabalho, é muito diferente da edição lançada em 1974.

Além do padrão de acaso que existe em toda rolagem de dado para resolver conflitos, D&D inclui uma mecânica de determinação de atributos dos personagens que envolve rolar quatro dados de 6 lados (d6) e somar os três maiores valores, dando um total possível entre 3 e 18 para cada atributo, sendo 10 o valor considerado mediano pelo sistema. O livro de regras também oferece tabelas para que o narrador e os jogadores criem personagens por seleção aleatória de características, para gerar recompensas de

cada história e para o narrador criar encontros de combate de forma aleatória. Os outros sistemas vistos neste trabalho não mencionam essa geração aleatória de elementos narrativos. D&D também inclui mecânicas que permitem sucessos heroicos e falhas críticas, semelhantes ao Storytelling.

Por fim, D&D foi a base para o que chamamos hoje de Sistema D20, um termo genérico que engloba qualquer sistema de RPG que use um dado de 20 lados (d20) para verificar o sucesso do personagem em determinada ação. Por ter licença aberta, qualquer pessoa ou empresa pode criar um sistema próprio com essas regras, desde que siga as exigências da licença (FIORITO, sd, sp).

## **FATE**

*FATE* é um sistema de RPG criado por Fred Hicks e Rob Donoghue baseado no sistema de regras *FUDGE* e publicado pela primeira vez em 2003. Sua versão mais recente, a 4ª edição, foi financiada coletivamente em 2013 no Kickstarter. A tradução do sistema para português também foi financiada coletivamente no Catarse em 2015.

FATE pode ser considerado um sistema para criar sistemas. O sistema base FATE pode ser a fundação para diversos tipos de universos, desde fantasia medieval até ficção científica. O que diferencia FATE dos outros sistemas é a existência de uma mecânica de Pontos de Destino que permite aos jogadores gastar pontos para que seus personagens entrem em qualquer cena a qualquer momento, desde que consigam justificar narrativamente como o personagem chegou lá, ou tenham recursos úteis para a situação sem que isso tenha sido discutido previamente.

Um exemplo disso aconteceu num dos jogos da pesquisa: os jogadores precisavam explorar um planeta perigoso e não queriam arriscar ninguém da equipe. Eles então combinaram seus Pontos de Destino para determinar que a nave era equipada com uma sonda extremamente eficaz, dando a justificativa narrativa de que eram uma equipe de exploração.



Nos outros sistemas relevantes a este trabalho, se o personagem de um jogador não está em cena, ele não pode interagir com os acontecimentos naquela, ou se não indicou previamente que tem os recursos necessários, não pode usar tais recursos.

Outra diferença de FATE que merece ser mencionada é o papel dos jogadores na aventura. Nos outros sistemas analisados, a história se desenvolve através do narrador e se altera de acordo com as reações dos jogadores ao mundo à sua volta. Em todos os sistemas, os jogadores são livres para tentar qualquer coisa que seus personagens sejam capazes de fazer, mas normalmente é o narrador que dita o resultado das ações. Em FATE, a diferença é que o jogador é responsável por narrar as consequências de suas ações, o narrador apenas define se o personagem teve sucesso ou não na tentativa. Isso aumenta a agência dos jogadores sobre a direção da narrativa. Isso não quer dizer que, em outros sistemas, os jogadores não possam descrever as consequências de suas ações, apenas que o livro de regras de FATE deixa isso explícito.

## **STORYTELLING**

O sistema Storytelling foi criado pela editora norte-americana White Wolf em 2004, com o livro básico do Mundo das Trevas, lançado em português pela Devir em 2006. Foi concebido para ser atualização do sistema Storyteller, conhecido mais especificamente pelo sistema *Vampire: The Masquerade* (Vampiro: A Máscara) cujo sucesso resultou em várias adaptações para mídias digitais como os jogos digitais *Vampire: The Masquerade - Redemption* e *Vampire: The Masquerade - Bloodlines*, e produções para outras mídias como a série de televisão *Kindred: The Embraced*.

Storytelling é uma reimaginação desse cenário, saindo de um sistema saturado de complementos. O “Novo Mundo das Trevas” cria um cenário mais focado em mistério e suspense onde as criaturas do mundo sobrenatural podem estar à espreita em qualquer esquina. A fantasia urbana do Storytelling se baseia no imaginário dos jogadores, criando imersão num mundo similar ao nosso, mas onde criaturas sobrenaturais como vampiros,

lobisomens, magos, múmias e muitas outras são reais e perigosas. Simplificando as regras do sistema antigo e balanceando o jogo para facilitar a integração das variadas criaturas sobrenaturais em uma única história, se os jogadores assim desejarem.

Nesse sistema, o uso de dados é desencorajado, exceto quando o personagem precisa fazer alguma coisa em um tempo limitado ou em situação de pressão. Por essa perspectiva, os dados representam a sorte do personagem em vez de sua habilidade em uma determinada área, com mecânicas de Sucesso Excepcional e Falha Crítica, que encorajam o narrador a recompensar ou punir narrativamente, de acordo com o resultado dos dados. A inclusão desses fatores de aleatoriedade no jogo faz com que os jogadores tenham que lidar frequentemente com consequências inesperadas, boas ou ruins, das ações de seus personagens, forçando-os a pensar em soluções alternativas para a situação.

## **CRIATIVIDADE NOS RPG**

Através da história, o conceito de criatividade vem sendo estudado, dando origem a diversas definições: criatividade como inspiração por um “poder superior”, ou intuição; criatividade como loucura, tida como espontânea e originária de uma aparente irracionalidade; criatividade como gênio, que foca na existência de um “dom” ou “gênio” criativo; criatividade como força vital e presente em todas as formas de vida; criatividade como força cósmica (SANTOS, 2010, p. 342-343).

Neste trabalho, entende-se criatividade como diálogo com o outro, considerando que esse outro inclui o ambiente, a cultura, as tecnologias e outras pessoas (FLUSSER, sd, sp.), uma criatividade contextual que abrange criação e resolução de problemas (REGIS, 2008; PANIZZA, 2004).

É com essa perspectiva que Johnson (2010) busca identificar padrões contextuais que influenciam a criatividade. O autor descreve sete padrões:

1. adjacente possível - possibilidades presentes no ambiente, seja ele tecnológico, social ou biológico;

2. redes líquidas - cujas principais características são a magnitude (quanto mais conexões possíveis, mais propício o surgimento de ideias) e plásticas (capazes de se reformular);
3. intuição lenta - o progresso natural de uma ideia, surgindo de uma intuição que pode, ou não, florescer;
4. acaso (*serendipity*, no original) - os “acidentes felizes”; encontros que ocorrem nas redes e que tem potencial para plantar sementes de ideias;
5. erro - as falhas que indicam caminhos para ideias diferentes, às vezes não-relacionadas com o objetivo inicial;
6. exaptação - conceito da biologia que explica como certas características evoluíram sua função atual através de incentivos a funções diferentes e
7. plataformas - as bases que dão suporte a todos os outros padrões.

É possível perceber de que maneira os sistemas de RPG analisados se encaixam nos sete padrões criativos (JOHNSON, 2010) detalhados anteriormente:

- Todos os sistemas têm uma infinidade de adjacentes possíveis, dado que o livro ajuda o jogador a criar um universo inteiro sobre o qual o narrador tem completo controle, e onde os jogadores podem tentar - pois nem sempre são bem-sucedidos - fazer qualquer coisa concebível, dadas as habilidades do seu personagem;
- Incluem redes fluidas com potencial para terem grande magnitude e plasticidade, tanto dentro quanto fora do jogo, já que o número de conexões possíveis tende ao infinito, os jogadores são livres para fazer com que seus personagens se relacionem tanto entre si quanto com o mundo; e, se for o caso, o jogo pode continuar mesmo quando o número total de jogadores envolvidos varia por sessão - como acontece quando jogadores precisam se ausentar ou novos jogadores entram no meio da história. Aqui também podemos incluir o

caso de morte de personagem, em que o jogador tem o direito de criar um novo e seguir a história, se assim quiser.

- O terceiro padrão é a intuição lenta. Uma *campanha* de RPG não é nada mais que uma idéia que se desenvolve e cresce ao longo do tempo de forma dinâmica, conforme os jogadores interagem e somam suas experiências à ideia original do narrador;
- Os RPGs analisados se baseiam em um sistema de dados multifacetados para definir se as ações dos jogadores são bem sucedidas ou não. Esse elemento de aleatoriedade nos dá tanto o contexto de acaso, *serendipity* no original, quanto de erro. Quando algum dos participantes, tanto narrador quanto jogador, faz uma rolagem de dados, nunca sabem exatamente qual será o resultado, acarretando, muitas vezes, acontecimentos inesperados. Um sucesso quando o jogador esperava fracasso, um inimigo errando um ataque crucial, todo tipo de rolagem pode gerar resultados inesperados ao acaso. Há também vezes que os participantes podem interpretar o sistema de formas divergentes durante o planejamento, o que pode levar a situações inusitadas e conflitos, como um personagem de jogador ter uma habilidade que o narrador não levou em conta, trivializando obstáculos que ele havia planejado.
- Exaptação, um conceito retirado da biologia onde um elemento, devido a fatores externos, adquire funções paralelas a sua função original. Dado os elementos presentes no jogo de RPG, é muito comum que um personagem cresça em direções diferentes daquela planejada inicialmente; ou mesmo que, interpretando os atributos de uma maneira diferente, o jogador note que seu personagem é capaz de fazer coisas imensamente diferentes das quais ele foi criado para fazer. Por exemplo, um personagem planejado para ser cativante e social pode-se revelar extremamente habilidoso em combate dadas certas circunstâncias.

- Um sistema de RPG é um conjunto de mecânicas de jogo usadas para gerar consistência interna das histórias narradas e determinar o resultado das ações de um personagem. Por essa definição, os sistemas analisados representam, como um todo, o padrão da plataforma, ou seja, a base para que todos os outros padrões possam existir. Cada sistema propõe uma base com regras e universos distintos. FATE, especificamente, vai um pouco mais além, sendo uma plataforma para criar plataformas; existem dezenas de sistemas de RPG que usam as regras de FATE como base, cada um com suas particularidades, como Diaspora, The Dresden Files e Jadepunk (faterpg.com). A quinta edição de D&D começa a aspirar pelo mesmo quando, nas últimas páginas, sugere aos jogadores que sejam criativos usando o seu sistema como base, e tentem aplicá-lo a outros universos além do mundo de fantasia pintado pelo livro.

Indo além, jogos de RPG de mesa exigem a criação de uma narrativa, uma história que servirá de base para o jogo. Mesmo que o Narrador resolva utilizar histórias prontas ou disponíveis nos livros de regra, o processo do jogar é criativo na interação entre os jogadores e o Narrador. Mesmo que o mesmo Narrador use a mesma história com grupos diferentes, a narrativa vai ser sempre diferente, considerando a mudança em jogadores e/ou personagens. O ato de fazer um personagem e interpretá-lo também é criativo. Assim como acontece com as histórias, os livros de regra fornecem personagens-modelo que podem ser usados pelos jogadores e pelo Narrador, mas o ato de interpretar sempre terá algo que é único do sujeito que interpreta e haverá sempre criatividade na maneira como os jogadores se relacionam com o jogo. Ainda é possível enxergar criatividade na maneira como os grupos de jogo se relacionam com as regras: elas não são fixas e incontestáveis, e muitas das decisões dependem da maneira como o grupo as interpreta, oferecendo soluções criativas para problemas criados em torno dessas regras.

Fica claro o campo amplo a ser explorado sobre os processos criativos no RPG de mesa, levando em consideração que não tocamos em questões de sociabilidade,

materialidade e dos próprios jogadores como fãs do jogo devido ao espaço do artigo. Aqui, pretendemos dar uma introdução à pesquisa que está sendo realizada, e indicar possíveis caminhos a serem seguidos, dentro e fora da Comunicação.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, F. S. **O que (não) é um RPG: polêmica e produção de sentidos em discursos sobre o Role Playing Game (RPG)**. 2008. Dissertação (mestrado) – Instituto de Letras - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008. 174 p.

APPELCLINE, S. **D&D 40 anos - A Origem (não tão) Secreta de D&D**. RedeRPG, 2014. Acessado em 26/06/2018. Disponível em <<<https://rederpg.com.br/2014/01/17/dd-40-anos-a-origem-nao-tao-secreta-de-dd/>>>.

ASSIS, B. M.; MARQUES, J. A. **MMORPG como Ambiente de Mediação de Práticas Interacionais**. In: Intercom – XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Manaus, 2013.

BARROS, M. **Fã autor: Práticas narrativas, colaborativas e criativas**. 2018. 120 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

BETTOCCHI, E. **ROLE-PLAYING GAME: Um jogo de representação visual de gênero**. 2002. 155f. Dissertação (Mestrado em Design) - Departamento de Arte e Design, PUC/RJ, 2002.

CHUNG, T. Table-top roleplaying game and Creativity. In: **Thinking Skills and Creativity**, v. 8. Elsevier, 2013, p. 56-71.

ERMI, L; MÄYRÄ, F. Fundamental components of the gameplay experience: analysing immersion. In: GÜNZEL, Stephan; LIEBE, Michael; MERSCH, Dieter (Org.). **DIGAREC Keynote-Lectures 2009/10**. Potsdam: University Press, 2011, p. 88-115. Disponível em: <https://goo.gl/md6XPR>

**Fate and Its Branches**. *Faterpg.com*. Acessado em 30/07/2018. Disponível em <<<http://www.faterpg.com/2011/fate-and-its-branches/>>>

**Fate Core**. *Kickstarter.com*. Acessado em 25/07/18. Disponível em <<<https://www.kickstarter.com/projects/evilhat/fate-core>>>

**FATE RPG - Versão Brasileira**. *Catarse.me*. Acessado em 25/07/18. Disponível em <<<https://www.catarse.me/fate>>>

FIORITO, Márcio. **O que é o Sistema d20?** Acessado em 30/07/2018. Disponível em <<<http://www.daemon.com.br/home/o-que-e-o-sistema-d20/>>>

FLUSSER, V. **Exílio e Criatividade**. Acessado em 26/08/2016. Disponível em <<http://piseagrama.org/exilio-e-criatividade/>>

JENKINS, H.; GREEN, J. e FORD, S. Delineamentos para a propagabilidade. **Cultura da Conexão**. São Paulo: Aleph, 2014.

JONHSON, S. **Tudo que é ruim é bom para você**. Tradução de Sérgio Goés. Rio de Janeiro, RJ: Zahar, 2012.

\_\_\_\_\_. **Where Good Ideas Come From: The Natural History of Innovation**. New York: Riverhead Books, 2010.

LESNIESKI, M. S. **A Evolução dos Jogos Online: Do RPG ao MMORPG**. In: Intercom – IX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul. Guarapuava, 2008.

MATURANA, H.; VARELA, F. **A árvore do conhecimento: As bases biológicas do conhecimento humano**. São Paulo: Editora Psy II, 1995.

MÄYRÄ, F. **An Introduction to Game Studies: Games and Culture**. SAGE Publications, 2008.

PANIZZA, J. **Metodologia e processo criativo em projetos de comunicação visual**. 2004. 254 p. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação). Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo.

PASSOS, E.; KASTRUP, V.; DA ESCÓSSIA, L. (org). **Pistas do método da cartografia: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade**. Porto Alegre: Sulina, 2014.

RAMOS, A. L. e S. **Narração de histórias e “roleplaying game” – semelhanças e diferenças: reflexões sobre a utilização em Bibliotecas como técnica de incentivo ao hábito de ler**. 2006. 47 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia e Documentação) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2006.

REGIS, F. **Tecnologias de comunicação, entretenimento e competências cognitivas na cibercultura**. In: Revista FAMECOS, Porto Alegre, v. 1, n. 37, p. 32-37, 2008.

REGIS, F.; PERANI, L. Comunicação e entretenimento na cibercultura: repensando as articulações entre lúdico, cognição e tecnologia. In: **E-compós**, Brasília, v.13, n.2, maio/ago. 2010.

SANTOS, G. Criatividade / Criação. In: DE MELO, José Marques et al. **Enciclopédia INTERCOM de comunicação**. São Paulo: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2010.