

Debaixo das lentes: preparação e performance de narradores de Roleplaying Games

Fábio Medeiros

Juline dos Santos

Dulce Márcia Cruz*

Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação, Brasil

RESUMO

No universo da cultura digital, de convergência das mídias e usuários cada vez mais ativos e participativos, a cultura *gamer* desponta como forte possibilidade de reconstrução do mundo para fugir de uma realidade quebrada. Nesse cenário, em que os jogos atuam como linguagens capazes de hackear a realidade, os Roleplaying games (RPG) ou jogos de interpretação de papéis, ganham ainda mais destaque. Com o objetivo de incrementar as sessões de jogo a partir de uma preparação e planejamento sistematizados, pretende-se utilizar as atividades de elaboração de histórias e preparação para o jogo realizadas pelo narrador de Roleplaying Games (RPG) como base para análise de atividades de game design à luz das lentes do Jesse Schell, limitando-se as lentes relacionada ao efeito arrebatador causado pelos jogos: Lente da surpresa, lente da diversão, lente do jogador, lente do prazer, lente do fluxo. A pesquisa tem abordagem qualitativa, de natureza aplicada e caráter exploratório. Os resultados demonstram que os narradores de RPG utilizam práticas de apropriação de diversas mídias como livros, séries e quadrinhos para recriar tramas e enredos, visando criar espaços de criação colaborativa e, intuitivamente ou não, elaboram roteiros e sistemas com olhares de designers de jogos.

Palavras-chave: cultura, convergência, lentes, narradores, RPG.

1 INTRODUÇÃO

A cultura da convergência permite que as ideias se espalhem e sejam apropriadas por públicos diferentes. Para Santaella [17] ser cidadão nessa sociedade complexa significa tornar-se capaz de distinguir entre diferentes linguagens e mídias, suas naturezas comunicativas específicas, suas injunções político-sociais e assim ter condições para desenvolver a capacidade de olhar criticamente tudo que lemos, vemos e escutamos. Referindo-se à sociedade de cognição distribuída, parte integrante da inteligência coletiva que em função da diversidade de fontes de informação implica conceber a inteligência como um todo complexo, Jane McGonigal [11] avalia que os jogadores já gastaram coletivamente 5,93 milhões de anos ou 50 bilhões de horas coletivas jogando World of Warcraft. Em 2009, os jogadores de Halo 3 celebraram uma marca coletiva arrepiante: 10 bilhões de extermínios contra o inimigo virtual. O que, segundo a autora, explicaria esse sucesso seria a sensação de produtividade bem-aventurada que o jogo provoca.

Com o objetivo de incrementar as sessões de jogo a partir de uma preparação e planejamento sistematizados, pretende-se utilizar as atividades de elaboração de histórias e preparação para o jogo realizadas pelo narrador de Roleplaying Games (RPG) como base para análise de atividades de game design à luz das lentes do Jesse Schell [18], limitando-se às lentes relacionadas ao efeito arrebatador causado pelos jogos: Lente da surpresa, lente da diversão, lente do jogador, lente do prazer, e lente do fluxo. A partir das perguntas descritas por Schell [18] para entender o funcionamento do jogo à luz de cada uma de suas lentes,

direcionaremos este olhar para o processo criativo do narrador visando identificar como ele poderá aprimorar a elaboração das sessões de jogo. A partir das perguntas descritas por Schell [18] ao nos instigar a olhar para o jogo a partir de cada uma das lentes, a proposta é olhar para o processo criativo do narrador e buscar responder como ele poderá aprimorar a elaboração das sessões de jogo.

2 O QUE É UM JOGO E POR QUE DENTRO DO CÍRCULO SOMOS DIFERENTES?

Começamos pela definição clássica de Huizinga [9] que define o jogo como uma atividade livre, tomada como ‘não séria’ e exterior à vida cotidiana, mas ao mesmo tempo capaz de fazer o jogador ficar imerso totalmente. É uma atividade desligada de qualquer interesse material, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo certa ordem e regras. O autor concebe o jogo como elemento anterior à cultura. Segundo ele, a brincadeira dos animais é totalmente natural, sem que haja necessidade de instruções para acontecer. Nesse sentido, observa que ainda que o jogo seja influenciado pelo momento histórico em que está inserido, sua compreensão transcende o entendimento. Assim, o jogo é mais que do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. “É uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa” [9].

Corroborando com as ideias canônicas, Jane McGonigal [11] aponta quatro características que todos os jogos compartilham:

1. Meta: Orienta os jogadores e proporciona um senso de objetivo;
2. Regras: Impõem limitações para alcançar a meta, favorecendo a criatividade e o pensamento estratégico.
3. O sistema de feedback: Demonstram para os jogadores se estão próximos de alcançar a meta.
4. Participação voluntária: Exige que os jogadores aceitem consciente e voluntariamente os três princípios anteriores.

Schuytema, [19], ao fazer a transposição da definição de jogo para jogos eletrônicos ou games, ressalta que estes são uma atividade lúdica composta por uma série de ações e decisões, circunscritas por regras e pelo universo do game. As regras precisam criar situações interessantes com o objetivo de desafiar e se contrapor ao jogador. A interação do jogador, suas decisões, escolhas, ou seja, sua jornada, compõem a “alma do game”. Assim, a grandeza do contexto, o desafio lançado, a emoção e a diversão da jornada de um jogador, todo o processo e não simplesmente a obtenção da condição final, é o que determinam o sucesso do Game. A alma do game, a condição de absoluta imersão, nos remete ao conceito de círculo mágico de Huizinga [9], para Salen e Zimmerman [16]: “O círculo mágico de um jogo é onde o jogo acontece. Jogar um jogo significa entrar em um círculo mágico, ou talvez em criar um quando o jogo começa. O círculo mágico de um jogo pode ter um componente físico, como o tabuleiro de um jogo

*e-mail: dulce.marcia@gmail.com

de tabuleiro, ou o campo de uma disputa atlética. Mas muitos jogos não têm limites físicos, queda-de-braço, por exemplo, não requer muito em termos de lugares ou materiais especiais. O jogo simplesmente começa quando um ou mais jogadores decidem jogar” [16].

Dessa maneira dentro do círculo mágico, as leis e costumes da vida quotidiana perdem validade, somos transportados para um universo onde novas regras e leis são possíveis [9]. É nesse momento que, segundo Huizinga [9], o jogo lança sobre nós uma espécie de feitiço, que nos deixa fascinados.

Ainda que todas as definições tragam algo em comum e as características dos jogos apareçam esboçadas em uma série de autores, parece não existir uma resposta válida para esse arrebatamento que os jogos provocam. Talvez seja, conforme assegura Huizinga [9], que a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, sendo impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional,

2.1 Roleplaying games: dando estrutura para a imaginação

Os Jogos de Representação de Papéis (RPG, do inglês: Roleplaying Games) se misturam aos jogos eletrônicos e on-line, mas possuem suas origens em jogos de simulação de guerra (*wargames*). Sua gênese foi na década de 1970 como um jogo de mesa e é praticado também neste formato desde então [3]. A principal característica dos RPGs é a personificação: a imersão do jogador no papel de um personagem com características que o diferenciam do jogador. O jogo é vivenciado através dessa ótica, em que o jogador interpreta outra pessoa, tomando decisões e atuando como se fosse o personagem. Os RPGs de mesa são praticados com um grupo de cinco a sete pessoas em média, onde um dos jogadores será o narrador, ou mestre do jogo. Este irá elaborar um roteiro prévio e atuará como um contador de histórias, narrando as situações vividas pelos personagens, enquanto os outros jogadores decidem o que seus personagens fazem na história [6]. O foco do RPG está na apresentação de desafios que devem ser superados pelo grupo, usando a criatividade e por meio de atividades colaborativas. Estas são características marcantes dos RPGs, onde é esperado que haja colaboração entre os jogadores, minimizando a competição e sem a necessidade de haver vencedores e perdedores [4].

A evolução da tecnologia investida nos games ou jogos eletrônicos possibilitou uma narrativa mais complexa, surgindo jogos onde a construção e progressão dos personagens e as decisões sobre os caminhos a tomar ficavam nas mãos do jogador. Por estas características tornarem os jogos similares ao RPG de mesa, estes jogos também ficaram conhecidos como RPG.

Para abordar atividades de *game design* à luz das lentes de Jesse Schell [18], pretende-se utilizar a prática do narrador de RPG como um exemplo a ser discutido. Há mais de uma década tem sido estudado no Brasil o potencial educacional dos RPGs, sendo obras desbravadoras que chegaram a ser publicadas como livros: a dissertação de Andréa Pavão [13] sobre o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita em narradores, e a tese de Sonia Rodrigues [15], que destaca a apropriação pelos narradores de personagens e tramas literárias já conhecidas para o desenvolvimento de suas próprias histórias, relacionando o que chamaríamos remediação e remix com a obra de Monteiro Lobato.

3 OLHANDO DE PERTO: AS LENTES DE SCHELL

A publicação do livro *The Art of Game Design*, o livro original de Jesse Schell [18], foi um marco para o universo dos games. Na obra o autor traz aspectos teóricos, analíticos e práticos sobre o design de games. De forma clara e objetiva ele ajuda o leitor a entender as etapas dos procedimentos para a criação de bons videogames. Distribuídas ao longo dos capítulos também se encontram cem lentes que cobrem uma série de aspectos, desde definições de jogo,

criação, fundamentos do gameplay até questões relacionadas ao lucro e ao mercado, dentre outros. Tais lentes têm o objetivo de olhar mais detalhadamente para algumas particularidades do jogo.

Além do livro, as lentes podem ser encontradas em um baralho físico vendido à parte chamado *Deck of Lenses*, ou no aplicativo com o mesmo nome que disponibiliza 13 lentes extras, mas encontra-se apenas em inglês. No aplicativo, as lentes foram divididas em cinco categorias: *Designer*, *Player* (Jogador), *Experience* (Experiência), *Process* (Processo) e *Game* (Jogo). Algumas lentes encaixam-se em mais de uma categoria. Diante do caráter complexo de analisar todas as lentes de cada categoria, para esse trabalho nos limitaremos às relacionadas ao efeito arrebatador causado pelos jogos. Para tal, as lentes escolhidas foram: lente da surpresa, lente da diversão, lente do jogador, lente do prazer, lente do fluxo. As cinco lentes escolhidas consistiram em uma categoria de análise para avaliar o processo de elaboração de histórias por narradores para uso nos Roleplaying Games.

3.1 Lente da Surpresa

Para que um jogo seja interessante para os jogadores, é imperativo que ele tenha surpresas que atraiam o jogador e tragam situações prazerosas. Isto é tão relevante para o desenvolvimento de um jogo quanto a Lente da Surpresa descrita no livro de Schell [18].

Os RPG são, além de jogos, espaços para criação colaborativa de histórias e a surpresa é essencial também para a contação de histórias. Caso a história contada seja facilmente reconhecida e não tenha pontos que surpreendam os ouvintes, há grande chance de o público perder o interesse e considerar o evento enfadonho, tedioso. Compreender o potencial contido nas surpresas e como elas podem elevar o nível do seu jogo pode diferenciar um bom jogo de um excepcional.

3.2 Lente do Jogador:

Todo jogo é criado para um jogador que, ao jogar, precisa fazer escolhas, sendo que cada uma de suas ações resulta em um resultado diferente no jogo. Salen e Zimmerman [16] chamam essa relação entre a ação do jogador e o desfecho do sistema de interação lúdica, ou seja, “é o processo pelo qual um jogador toma medidas no sistema projetado de um jogo e o sistema responde à ação. O significado de uma ação em um jogo reside na relação entre ação e resultado”. A interação lúdica significativa ocorre quando as relações entre ações e resultados em um jogo são discerníveis, isto é, o resultado da ação é facilmente perceptível e integrado no contexto maior do jogo, pois a ação interfere não apenas naquele momento, mas no todo.

Caillouis [4] separou os jogos em categorias distintas, nas quais o autor estabelece com base nos esquemas mentais e comportamentais que cada jogador apresenta. Estas categorias são: (1) Agon (competitivos) Ex: queda de braço; (2) Alea (sorte/azar) Ex: Roleta, cara ou coroa; (3) Mimicry (representação) Ex: teatro; (4) Ilinx (vertigem) Ex: salto de paraquedas.

3.3 Lente da diversão: Brincadeira ou trabalho árduo?

Prensky [14] traz o conceito de diversão (*fun*) sob o ponto de vista das definições e do dicionário de língua inglesa. Em seu sentido etimológico parece haver uma dualidade, por um lado a diversão significa divertimento, entretenimento, por outro significa ridicularizar, brincar, enganar chegando até mesmo a conotações sexuais. Assim um game divertido pode parecer frívolo, o que torna mais difícil associar a aprendizagem (uma atividade séria) com a diversão.

Entretanto, apesar da mesma palavra ser utilizada em diferentes contextos é preciso entender como ela é experienciada nestes, pois podem tratar-se de coisas absolutamente diferentes.

“Conceitos amplos como “diversão” têm múltiplos significados e normalmente não são fáceis de delimitar quando se está tentando entender um conceito ou atividade de forma clara. [...] Sendo assim, precisamos entender as experiências subjacentes que trazem a diversão ao contexto dos videogames uma vez que estes possuem uma força particularmente poderosa. Afinal, mesmo uma grande festa começa a ficar entediante depois de sua quinta ou sexta hora de duração. Mas um simples jogo bom é capaz de prender o interesse do jogador para dezenas, mesmo centenas de horas. Parece importante, portanto, que nos concentremos nesta ‘diversão dos videogames’ com maior precisão” [7].

Brincar nos remete à diversão. Um bom brinquedo é um objeto com que é divertido brincar. Tomando essa premissa como verdadeira, Schell [18] discorre sobre o conceito de brincar de acordo com alguns autores até chegar à construção de seu próprio conceito, que brincar envolve uma curiosidade, uma ação intencional de tocar ou mudar algo, de manipular alguma coisa, assim “brincar é a manipulação que satisfaz a curiosidade”

Enquanto Schell [18] associa diversão à brincadeira McGonigal [11] associa ao trabalho árduo. Conforme a autora os jogos são gratificantes por que são um trabalho árduo que escolhemos para fazer e poucas coisas nos dão tanta felicidade quanto o bom e velho trabalho árduo. Não obstante o jogo seria o oposto da depressão, ou seja, uma sensação otimista de nossa própria potencialidade e uma descarga revigorante de atividade. “A diversão difícil é o que acontece quando vivenciamos um estresse positivo ou eustresse (a combinação da palavra Grega eu, “bem-estar” e estresse). [11].

Ratificando essa ideia, Flora Alves [1] cita como exemplo pessoas que fazem trabalho voluntário ou cuidam da casa nos finais de semana e são extremamente felizes realizando essas atividades. Nessa ótica McGonigal [11] elenca sete tipos de trabalhos encontrados nos jogos: 1) Trabalho de grandes desafios (arriscado); 2) Trabalho de distração (atarefado e monótono); 3) Trabalho mental (resolução de problemas); 4) Trabalho físico (intenso); 5) Trabalho de descoberta (investigação e exploração); 6) Trabalho em equipe (cooperação e colaboração); 7) Trabalho criativo (sensibilidade e orgulho). Assim aos escolhermos nosso trabalho árduo, nos sentimos estimulados e isso nos faz querer realizar as tarefas, participar, mergulhar. Isso contribui para o humor e reforma o otimismo. Quando nos sentimos capazes de corresponder ao desafio, estaremos muito motivados, extremamente interessados e positivamente envolvidos em situações estressantes. E esses são estados emocionais importantes que equivalem ao bem-estar geral e à satisfação na vida. Dessa forma estamos vivendo o eustresse.

3.4 Lente do prazer

Tendo em vista que o jogador decide espontaneamente jogar para ter algum prazer, está lente precisa ser utilizada no *design* quando estamos pensando no público-alvo, ou seja, como são os jogadores do jogo que estamos desenvolvendo. Richard Bartle [2] desenvolveu uma categorização para jogadores de Multi-Users Dungeons (MUDs) que é extensivamente utilizada por *designers* de jogos eletrônicos. Há a necessidade de explicitar que estas categorias foram criadas tendo em vista um tipo específico de jogo, e que mesmo para ele não devemos acreditar que este grupo exaure completamente as possibilidades de interesse dos jogadores por um jogo, podendo haver então pontos cegos para esta taxonomia.

Bartle [2] identificou os interesses dos jogadores a partir de dois grandes eixos: um que se desloca de “interação com” para “atuação sobre” e outro eixo que percebe qual o foco do interesse do jogador, se é o mundo ou outros jogadores. Desta forma foi possível dividir os jogadores em quatro grupos: (1) Conquistadores: Buscam atuar sobre o mundo, atingindo os objetivos do jogo, seu principal prazer é o desafio; (2) Predadores: Atuam sobre os jogadores, seu maior interesse é vencer os oponentes, competindo por melhores resultados ou pela vitória. Jogadores desse grupo tem mais prazer

com competição e destruição; (3) Socializadores: Interação com jogadores, querem criar relacionamentos com outras pessoas, seu prazer essencial é a Amizade; (4) Exploradores: Interação com o mundo, querem conhecer o jogo em profundidade. Seu principal prazer é a descoberta.

Robin Hunicke [10] e seu grupo desenvolveram uma taxonomia de oito prazeres associados aos jogos que engloba uma variedade maior de interesses pelo jogo: (1) Sensação: Prazeres sensoriais (música, imagem); (2) Fantasia: Imaginar-se como algo que não é; (3) Narrativa: Desdobramento dos eventos; (4) Desafio: Um (ou vários) problema a ser resolvido; (5) Companheirismo: Sentimento de comunidade, cooperação; (6) Descoberta: Descobrir algo novo; (7) Expressão: Criar coisas, expressar-se criativamente; (8) Submissão: Se submeter às regras do jogo.

3.5 Lente do fluxo

O Fluxo é o estado em que as pessoas se sentem ao executar uma tarefa ou participar de uma atividade em que seu nível de habilidade é compatível com o nível de dificuldade, tornando a ação prazerosa ao ponto da pessoa perder noção do tempo enquanto a executa, parecendo que mais nada interessa enquanto está imersa na atividade [8]. O autor identificou o fluxo ao pesquisar sobre a felicidade, e parece ter encontrado um desejo ancestral relacionado a fantasia, imersão e participação. Janet Murray [12] afirma que quanto mais bem preparado o ambiente de imersão, mais ativos desejamos ser dentro dele. Quando podemos agir dentro do jogo e realizar resultados tangíveis, experimentamos o sentido de agência, que é a capacidade gratificante de alcançar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas.

4 METODOLOGIA

A pesquisa parte de uma abordagem qualitativa, ou seja, concentra-se na compreensão e explicação do fenômeno estudado. Quanto aos objetivos, caracteriza-se como exploratória, uma vez que buscamos compreender melhor os mecanismos de prazer e a diversão que atrai jogadores de RPG. Estas pesquisas têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, para torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses. Dessa forma, o objetivo principal é o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições. Para isso seu planejamento é flexível, de maneira que possibilite a consideração dos mais variados aspectos relativos ao fato estudado. Por sua finalidade prática de analisar o RPG sob a ótica de cinco lentes de Schell, se caracteriza como de natureza aplicada. As lentes de Schell foram desenvolvidas para serem aplicadas pelo *game designer* ao desenvolver o seu jogo. Por exemplo: “Meu jogo tem objetivos claros? Caso contrário, como posso resolver isso”? Ao nos apropriarmos dessas lentes para análise de jogos já existentes é preciso transpô-las para a terceira pessoa. Não cabe, nesse sentido, buscar a resolução, mas avaliar o que foi produzido.

5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Os RPGs são, para o narrador, uma “oficina” de construção de jogos, onde a cada encontro o jogador precisa pensar em como criar situações que sejam encaradas pelos jogadores com interesse, sendo moldadas para cada um dos participantes, de maneira que se envolvam na história proposta. Em se tratando de jogos, “a questão do prazer e da diversão não pode fugir da pauta de discussões. Para isso, entretanto, o termo ‘divertimento’ não pode ser entendido como sendo o mesmo para todos os jogadores, como se todos seguissem um receituário padronizado para se divertir, o que não implica deixar de considerar as bases cognitivas, psicológicas e fisiológicas para o divertimento” [17]. As lentes de Schell [18] podem ajudar o narrador a pensar no que está criando, visando melhores resultados para si e seus jogadores.

A cada sessão de jogo é importante que os jogadores se surpreendam com os caminhos da história e os obstáculos apresentados. É possível imaginar as sessões como capítulos da história, ou ainda como níveis de um game, núcleos de atividades que encerram em si uma parte do jogo. Em cada sessão o narrador deve buscar situações que irão surpreender os jogadores, mesmo que sejam pequenos momentos como um personagem secundário com características bem engraçadas, ou um ponto essencial da trama que se revela de maneira inesperada. A partir do sistema de regras a surpresa poderá estar no uso de uma situação em que os jogadores precisarão mudar a maneira como utilizam suas habilidades: os combates são sempre os mesmos? E se fosse realizado submerso nas correntes fortes de água de um rio? Ou ainda: o personagem do jogador tem grande habilidade de persuasão, mas e se o alvo de sua próxima tentativa falar um idioma diferente?

Nos RPGs também é importante dar espaço para que os jogadores tragam as surpresas. Eles podem tomar alguma decisão ou executar alguma ação inusitada. As caixinhas de surpresas podem ser compartilhadas, de maneira que os jogadores se sintam responsáveis por mudar o tom do jogo. Ao elaborar as sessões de jogo, o narrador deve pensar em quais são as maneiras que o jogador se diverte enquanto participa. Alguns podem estar interessados em demonstrações de poder, onde as suas habilidades serão apresentadas para o grupo e para o mundo. Outros querem ter um espaço para falas engraçadas enquanto alguns pensam nos desafios que serão apresentados e como deverão sobrepujá-los. A diversão será maior se o narrador identificar quais partes do jogo têm o potencial de serem mais divertidas para seus jogadores, e então criar momentos adequados para cada situação.

Cada jogador de RPG decide jogar por diversas razões, e estão ali presentes com seus interesses, enriquecendo e incrementando a história do jogo. É essencial para o narrador perceber e identificar esses interesses, e tornar essas expectativas em realidade no jogo. Pensar como o jogador ou se colocar no lugar dele, irá ajudar o narrador a identificar o que não incluir e como incrementar as histórias com itens que atraiam o interesse de cada um, tornando as sessões de jogo em lembranças ilustres e duradouras para todos os envolvidos.

6 CONCLUSÃO

Hunicke e Le Blanc [10] destacam os oito prazeres estéticos dos games, que podem ser utilizados como base para uma análise dos jogos de RPG. A partir das características dos jogadores, pode-se identificar quais desses prazeres devem ser focados ao elaborar as sessões de jogo. Caso no grupo haja jogadores interessados numa história elaborada, que obtenham prazer na possibilidade de se expressar a partir das ações de seus personagens deve ser dada ênfase a elementos e momentos no jogo para a associação desses prazeres. Ao criar uma cadeia de acontecimentos para os jogadores, o narrador proporciona a oportunidade que eles tenham a percepção que o mundo é dinâmico e está mudando de acordo com as ações dos seus personagens e que a história não está estagnada. Desta forma tanto jogadores que apreciam a narrativa quanto a possibilidade de expressão (ou os dois) terão uma visão mais positiva e engajadora sobre o jogo.

Outro fator relevante para o engajamento e interesse no jogo é como está sendo a experiência como um todo para os jogadores. Eles estão imersos na história, os desafios são adequados em dificuldade e apresentados numa sequência e frequência aceitável? Os jogadores estão aprendendo a jogar conforme participam? Esta cadência no ritmo do jogo pode gerar melhor aproveitamento por parte dos jogadores e, no RPG, interrupções causadas sobre revisão de regras ou mesmo pausa para lanche ou ida ao banheiro devem ser feitas de maneira a não atrapalhar este fluxo.

Os jogos de representação de papéis, assim como os games, são vivenciados no momento. Porém, para os games há uma rigidez gerada pela programação, uma estrutura que fixa o jogo. Já os RPGs de mesa têm essa estrutura tão rígida quanto o narrador e os jogadores desejarem, e a possibilidade de criação narrativa e o compartilhamento da autoria se expande. Conclui-se que as lentes de Schell podem atuar como princípios para o narrador e o auxiliar no planejamento dos jogos e na improvisação necessária para o bom decorrer do jogo.

REFERÊNCIAS

- [1] F. Alves. Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo. São Paulo: DVS Editora, 2ª.ed. rev. e ampl. 2015
- [2] R. Bartle. Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD research*, v.1, n.1, p.19, 1996.
- [3] K. G. de Brito. RPG, Educação, Criação de Jogos Digitais e Narrativas Intermediáticas: Uma Investigação em Curso. 2014
- [4] G. Burckhardt. RPG (Roleplaying games) E PBL (Problem based learning): Uma proposta de ambiente de conhecimento baseado na web. 2004.
- [5] R. Caillois. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.
- [6] J. Crawford. D&D Player's Handbook. Renton, WA. Ed. Wizards of the Coast, 2014.
- [7] G. Cruz. Retóricas do crime e poéticas do fora-da-lei: rastros de uma pedagogia do "mau exemplo" nos videogames. Tese de doutorado. Florianópolis: 2016.
- [8] M. Csikszentmihalyi. Flow: The psychology of optimal experience. New York: HarperPerennial, 1991.
- [9] J. Huizinga. Homo Ludens. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2001.
- [10] R. Hunicke; M. LeBlanc; R. Zubek. MDA: A formal approach to game design and game research. In: Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI. 2004.
- [11] J. McGonigal. Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Penguin USA, 2011.
- [12] J. Murray. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- [13] A. Pavão. A Aventura da Leitura e Escrita em Mestres de Roleplaying Games - RPG. DEVIR. 1999
- [14] M. Prensky. Aprendizagem baseada em jogos digitais. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.
- [15] S. Rodrigues. Roleplaying Games e a Pedagogia da Imaginação. BERTRAND Brasil. 2004
- [16] K. Salen; E. Zimmermann. Regras do Jogo. São Paulo: Blucher, 2012.
- [17] L. Santaella. Comunicação Ubíqua: Repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus 2013.
- [18] J. Schell. A Arte De Game Design. O Livro Original. Editora: Elsevier; Edição: 1, 2010.
- [19] P. Schuytema. Design de games: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning. 2008.