



**CENTRO UNIVERSITÁRIO LUTERANO DE PALMAS**

Recredenciado pela Portaria Ministerial nº 1.162, de 13/10/16, D.O.U. nº 198, de 14/10/2016  
AELBRA EDUCAÇÃO SUPERIOR - GRADUAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO S.A.

**CENTRO UNIVERSITÁRIO LUTERANO DE PALMAS**

Victor Figueiredo Alencar

**JOGOS RPG PARA O DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES SOCIAIS DE  
JOVENS**

**PALMAS – TO**

**2021**



**CENTRO UNIVERSITÁRIO LUTERANO DE PALMAS**

Recredenciado pela Portaria Ministerial nº 1.162, de 13/10/16, D.O.U. nº 198, de 14/10/2016  
AELBRA EDUCAÇÃO SUPERIOR - GRADUAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO S.A.

## **CENTRO UNIVERSITÁRIO LUTERANO DE PALMAS**

Victor Figueiredo Alencar

### **JOGOS RPG PARA O DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES SOCIAIS DE JOVENS**

Projeto de Pesquisa elaborado e apresentado como requisito parcial para aprovação na disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) II do curso de bacharelado em Psicologia do Centro Universitário Luterano de Palmas (CEULP/ULBRA).

Orientadora: Profa. Me. Cristina D'Ornellas Filipakis.

**PALMAS – TO  
2021**

Victor Figueiredo Alencar

**JOGOS RPG PARA O DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES SOCIAIS DE JOVENS**

Projeto de Pesquisa elaborado e apresentado como requisito parcial para aprovação na disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) II do curso de bacharelado em Psicologia do Centro Universitário Luterano de Palmas (CEULP/ULBRA).

Orientadora: Profa. Cristina D'Ornellas Filipakis.

Aprovado em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

**BANCA EXAMINADORA**

---

Profa. Me. Cristina D'Ornellas Filipakis

Orientador

Centro Universitário Luterano de Palmas – CEULP

---

Profa. Dra. Irenides Teixeira

Centro Universitário Luterano de Palmas – CEULP

---

Profa. Me. Ana Letícia Covre Odorizzi Marquezan

Centro Universitário Luterano de Palmas – CEULP

**PALMAS – TO**

**2021**

# JOGOS RPG PARA O DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES SOCIAIS DE JOVENS

Victor Figueiredo Alencar<sup>1</sup>

## RESUMO

Os jovens estão na transição de saída do ensino médio e podem ingressar no mercado de trabalho ou na faculdade, tendo uma alteração da rotina, nos relacionamentos sociais, cultura e das responsabilidades. Com todas essas mudanças que os jovens podem apresentar, as dificuldades também surgem, tais como nas habilidades sociais. As habilidades sociais se fazem presentes no cotidiano, sendo ligado com uma melhor qualidade de vida e sucesso nos relacionamentos interpessoais e no ambiente de trabalho. O RPG é um jogo em que o jogador pode se aventurar em um mundo cheio de fantasia por meio da interpretação de papéis. Os jogos RPG podem auxiliar no desenvolvimento das habilidades sociais, proporcionando a aprendizagem, diversão e autonomia de seus jogadores. Este trabalho teve a intenção de compreender como os jogos de RPG podem ajudar no desenvolvimento de habilidades sociais de jovens entre 18 e 24 anos e identificar as habilidades que os jogadores possuem maior dificuldades e maior facilidades. Este estudo consiste em uma pesquisa aplicada de campo, com caráter descritivo e exploratório, de natureza qualitativa, em que o procedimento será de levantamento de dados através do questionário online. Estes dados serão analisados sob a abordagem da Psicologia Discursiva. Foi possível identificar através dos resultados o conhecimento dos participantes acerca das habilidades sociais e as possíveis dificuldades ao estarem jogando RPG, sendo elas a memória, oratória, interpretação dos fatos e a tomada de decisões. As habilidades que os participantes destacaram foram a imaginação e a criatividade.

**Palavras-chave: RPG de mesa. Habilidades sociais. Desenvolvimento social.**

## ABSTRATC

Young people are in the transition from high school and may enter the workforce or college, having a change of routine, social relationships, culture, and responsibilities. With all these changes that young people may present, difficulties also arise, such as in social skills. Social skills are present in everyday life, being linked with a better quality of life and success in interpersonal relationships and in the work environment. Role-playing is a game in which the player can venture into a fantasy world through role-playing. Role-playing games can help in the development of social skills, providing learning, fun, and autonomy to its players. This paper aimed to understand how role-playing games can help in the development of social skills in young people between 18 and 24 years old and to identify the skills that players have more difficulties and more facilities. This study consists of an applied field research, descriptive and exploratory, qualitative in nature, in which the procedure will be data collection through an online questionnaire. These data will be analyzed under the Discourse Psychology approach. It was possible to identify through the results the participants' knowledge about social skills and the possible difficulties when playing RPGs, which are memory, oratory, interpretation of facts, and decision making. The skills that the participants highlighted were imagination and creativity.

**Keywords: Tabletop RPG. Social skills. Social development.**

---

<sup>1</sup> Discente do Curso de Bacharel em Psicologia

## LISTA DE FIGURAS

<b>FIGURA 1</b> - Primeira edição do RPG D&D	<b>4</b>
<b>FIGURA 2</b> - Primeira edição do RPG Tagmar	<b>5</b>
<b>FIGURA 3</b> - MMORPG Neverwinter baseado em D&D	<b>6</b>
<b>FIGURA 4</b> - Representação de D4, D6, D8, D10, D12 e D20	<b>8</b>
<b>FIGURA 5</b> - Quadro de características do RPG por KLIMICK (2003)	<b>8</b>

## **LISTA DE TABELAS**

<b>TABELA 1</b> - Elementos básicos das habilidades sociais - Van Hasselt e Cols (1979)	<b>4</b>
<b>TABELA 2</b> - Subdivisão do comportamento assertivo	<b>5</b>
<b>TABELA 3</b> - Elementos necessários para jogar RPG	<b>6</b>
<b>TABELA 4</b> - Características dos Jogadores	<b>8</b>
<b>TABELA 5</b> - Características do RPG por Pereira	<b>8</b>
<b>TABELA 6</b> - Caracterização dos participantes	<b>15</b>

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

D&D - Dungeons & Dragons

EUA - Estados Unidos da América

MMORPG - Massively Multiplayer Online Role Playing Game

ONU - Organização das Nações Unidas

PbEM - Play by Email

PbF- Play by Forum

RPG - Role Playing Game

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	<b>7</b>
<b>2 REFENCIAL TEÓRICO</b>	<b>10</b>
<b>2.1 Desenvolvimento Social de Jovens de 18 a 24 anos</b>	<b>10</b>
<b>2.2 Habilidades Sociais</b>	<b>14</b>
<b>2.2.1 Comunicação Verbal</b>	<b>18</b>
<b>2.2.2 Comunicação Não Verbal</b>	<b>19</b>
<b>2.2.3 Capacidade Empática</b>	<b>21</b>
<b>2.2.4 Assertividade</b>	<b>22</b>
<b>2.2.5 Auto Apresentação Positiva</b>	<b>23</b>
<b>2.2.6 Capacidade Reforçada</b>	<b>24</b>
<b>2.3 Role Playing game</b>	<b>26</b>
<b>3 METODOLOGIA</b>	<b>34</b>
<b>4 RESULTADOS E DISCUSSÕES</b>	<b>39</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>47</b>
<b>6 REFERÊNCIAS</b>	<b>48</b>
<b>7 APÊNDICE</b>	<b>57</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O ser humano possui várias fases ao decorrer da sua vida, e em cada uma delas ocorrem uma série de mudanças, sejam de ordem cognitiva, social, biológica e cultural. Dentre as várias fases do desenvolvimento, podemos destacar a adolescência que, segundo a Organização das Nações Unidas (ONU) (1989), é considerada entre 15 e 24 anos.

Nesta fase o jovem passa por uma série de mudanças. Autores como Ferreira (2005) definem a adolescência com o início da puberdade que se caracteriza por mudanças físicas e psicológicas. Em contrapartida, Erickson (1968) afirma que a adolescência é o período no qual decorre a formação da identidade, sendo por isso, permitido ao adolescente experimentar diversos papéis até que possa se definir sexual, emocional e socialmente. Nesta fase, os adolescentes podem passar pela construção da personalidade através da construção da identidade.

O jovem nesta fase passa por uma série de mudanças, sendo a sua principal, a busca pela identidade. Uma dessas mudanças é no contexto social, que se expande de acordo com os objetivos desses jovens, sendo necessário o desenvolvimento de habilidades para se ter um convívio social agradável, seja em sua vida profissional, acadêmica e privada.

Quando se é jovem, os meios sociais aumentam, necessitando desenvolver habilidades sociais que os fazem ter um relacionamento interpessoal satisfatório. Falcone (2001) relaciona as habilidades sociais com uma qualidade de vida melhor dos sujeitos, influenciando nas relações interpessoais, realização pessoal e profissional.

As habilidades sociais possuem várias definições. Desta forma, Del Prette e Del Prette (2001) definiram as habilidades sociais como classes de comportamento necessários para que um indivíduo, em outras palavras, o indivíduo desenvolva comportamentos para obter um desempenho satisfatório em suas relações interpessoais. As classes das habilidades sociais são divididas em: Comunicação verbal, comunicação não verbal, capacidade empática, assertividade, auto apresentação positiva e capacidade reforçadora.

As habilidades sociais se fazem presentes em diversos contextos. Em um desses contextos, podemos citar o do *Role Playing Game* (RPG). Batista (2008)

conceitua o RPG com uma proximidade ao um contador de história, que possui cenário que corresponde a qualquer época.

O RPG é um jogo em que as pessoas se encontram para jogar, seja por meio de fóruns na internet, chamadas de vídeo ou presencialmente na casa de um amigo, na panificadora e em qualquer outro local da preferência do grupo. No RPG, as pessoas se utilizam da fantasia para poder se aventurar em um mundo fictício, que podem ser o que quiserem, compartilhando conhecimento, experiências, desenvolvendo habilidades e se divertindo.

Este estudo em questão tem como problemática de que forma os jogos de RPG podem ajudar no desenvolvimento de habilidades sociais dos jovens.

Partindo desta problemática em questão, este estudo possui como objetivo principal compreender como os jogos RPG podem ajudar no desenvolvimento de habilidades sociais em jovens de 18 a 24 anos. Levando em consideração a apresentação das habilidades sociais, as características do desenvolvimento social destes jovens entre 18 a 24 anos, identificar as principais habilidades sociais que os jovens de 18 a 24 anos possuem mais dificuldades e identificar as habilidades sociais que os jogadores se destacam quando estão jogando RPG.

Esta pesquisa justifica-se devido que atualmente a tecnologia está cada dia mais presente no cotidiano das pessoas, seja para uso profissional ou pessoal. E se tratando de tecnologia, deve-se destacar os jogos, que estão ocupando espaço, seja para uma jogabilidade casual, funções de aprendizado, terapêuticas e profissionais. Perceba-se já a necessidade de adaptação dos psicólogos nos atendimentos virtuais, participação em processo da gamificação para fins terapêuticos e para nos inserirmos em novas áreas de atuação (como por exemplo os Esportes Eletrônicos).

Os avanços tecnológicos trouxeram benefícios, tais como: *smartphones*, *smart TVs*, internet, aplicativos em tempo real, jogos, etc. A maioria das crianças das gerações Z e *Millennium* possuem dificuldades para fazer amizades para brincarem na rua, podendo possuir dificuldades para se relacionar pessoalmente com outras pessoas da mesma idade. Desta forma, problemas envolvendo habilidades sociais se fazem cada vez mais presentes no cotidiano dessas gerações, e como consequência, afeta outros campos, como a aprendizagem.

Para algumas demandas, utiliza-se do *role-playing* (RP), de acordo com Del Prette (2001) o RP é uma técnica da origem do psicodrama, entretanto outros

terapeutas e pesquisadores à luz de outras abordagens teóricas utilizam desta técnica para fins psicoeducativos e terapêuticos.

Especificamente o RPG, inicialmente, foi um jogo de interpretação de papéis (antes de entrar na modalidade de jogos virtuais), onde os jogadores participam ativamente na construção dos personagens e da história. Trazendo isso para a prática da psicologia, o RPG trabalha a autonomia e a criatividade dos integrantes que compõem a mesa de RPG, fazendo com que o terapeuta possa ter um trabalho personalizado de acordo com as diferenças dos integrantes do grupo e que possa trabalhar em diversos contextos, em que os participantes possam exercer sua autonomia e enfrentar suas dificuldades.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 Desenvolvimento Social De Jovens De 18 A 24 Anos

Os limites cronológicos da adolescência são definidos pela Organização Mundial da Saúde (OMS) entre 10 e 19 anos (adolescentes) e pela Organização das Nações Unidas (ONU) entre 15 e 24 anos. A adolescência é o período de transição entre a infância e a idade adulta, caracterizada por impulsos para o desenvolvimento físico, psicológico, emocional, sexual e social, bem como pelo esforço do indivíduo em atingir objetivos relacionados às expectativas culturais da sociedade em que vive. A adolescência começa com as mudanças físicas por volta dos 10/11 anos e termina quando o indivíduo consolida seu crescimento e personalidade, gradativamente ganha independência econômica e se integra a grupos sociais (TANNER, 1962).

A definição de puberdade emerge como o “período da vida humana”, que se inicia na por volta dos 8 anos e é caracterizado por alterações físicas e psicológicas. Alguns autores usam a puberdade para "definir" a adolescência, portanto, alguns conceitos de adolescência estão relacionados à puberdade (FERREIRA, 2005). Segundo Freud, a adolescência (termo usado por ela para jovem) é um período de preparação para a vida sexual adulta, que se baseia na capacidade dos órgãos sexuais de receberem excitações do mundo externo, do mundo orgânico interno e da vida espiritual. (ALBERTI, 1995).

Segundo Rassial (1997), para a psicanálise só vale o conceito de adolescência, além de defini-lo como o conceito de um período emocional de auto-imaginação, sob a influência do golpe real da adolescência, um momento lógico de pode ser realizada de forma isolada e em operações simbólicas, seu peso é tão grande que a estrutura subjetiva, além da autoimagem, também é questionada por seu efeito ou falta, e até mesmo por sua não resolvida. Alberti (1999) declarou que a psicanálise não pode mais ignorar a existência da adolescência.

A adolescência é o período de formação da identidade, razão pela qual os jovens podem experimentar diferentes papéis até que possam se definir em termos de sexo, emoção e interação social. Nesta fase, os jovens podem completar a construção da personalidade por meio da construção da identidade (ERIKSON, 1968). De acordo com o autor supracitado, para construir uma identidade, define-se quem a pessoa é, quais são seus valores e quais direções deseja seguir pela vida. Esses valores podem estar vinculados com o contexto cultural no qual o sujeito está inserido.

Segundo Erikson (1968), a adolescência é o confronto da crise de identidade versus confusão de identidade. Além de todas as modificações físicas, sociais e mentais, que contribuem para a formação da identidade, o adolescente, nesta fase, passa por uma recapitulação de crises existentes na infância e uma antecipação das crises futuras (MARCH, 2010).

A identidade, como estrutura psicossocial, é um sistema de autorregulação, que dirige a atenção, filtra e processa as informações, gerencia as impressões e seleciona os comportamentos apropriados (ADAMS, 1998). Com isso, o adolescente pode "adaptar" sua identidade de acordo com os pressupostos culturais daquela sociedade. Ela é sempre construída em um contexto relacional (LAVOIE, 1994).

A Psicologia trabalha com *Self, identidade e subjetividade*, quando os modelos teóricos estão voltados à totalidade da pessoa, e não a comportamentos ou funções mentais isoladas (MCADMINS e MARSHALL, 1996; REY, 2004). O *self*, na visão da Psicologia, remete a tradição filosófica que vai de Descartes a Kant e Piaget: o *self* como o si mesmo, a tomada de consciência de que se é uma entidade independente e autônoma do outro (OLIVEIRA, 2006).

Assim como a identidade, a subjetividade partilha da necessidade da autorregulação, porém, leva em consideração a si mesmo. Segundo Rey (2004), a subjetividade se reorganiza interna e externamente na relação com o outro e com a cultura.

A definição de "eu" leva em consideração a formação cultural do sujeito e, portanto, possui uma visão mais específica do mundo. De acordo com Valsiner (1989), o "Self" pode ser definido como um sistema abrangente de cultura pessoal construído a partir de sugestões sociais que influenciam seu estilo idiossincrático. A cultura pessoal inclui a unidade de emoção e razão. No *self*, todo pensamento racional tem seu fundo emocional e todo sentimento está intrinsecamente conectado a uma certa forma de pensamento sobre as pessoas ou o mundo.

Erikson (1950) enfatizou que os esforços dos adolescentes para se compreenderem não são "uma doença" da maturidade. É parte de um processo saudável e importante baseado nas conquistas das etapas anteriores - confiança, autonomia, iniciativa e produtividade, e é a base para lidar com os desafios da idade adulta (PAPALIA; FELDMAN, 2013).

Ao sistematizar a teoria psicossocial de Erikson, Marcia (1966) identificou quatro estados de identidade: realização de identidade, execução, moratória e

difusão. Os quatro elementos se diferem de acordo com ausência ou presença de crise e compromisso, dois elementos que Erikson julga crucial para a formação da identidade (PAPALIA; FELDMAN, 2013).

Marcia (1979), definiu crise como um período de tomada de decisão consciente e compromisso como o investimento pessoal em uma ocupação ou em um sistema de crenças, caracterizou a realização de identidade como as escolhas feitas após uma crise, um período de exploração de alternativas. Não considera essas categorias como estágios, pois elas representam o estado de desenvolvimento da personalidade em um certo momento da vida, e pode haver mudança para qualquer direção à medida que os jovens se desenvolvem. Isso ocorre graças à capacidade de autorregulação da identidade, citado anteriormente.

A identidade deve ser considerada como um construto multidimensional (MEEUS, 1993). Certas crenças podem vir de família, onde o adolescente possa estar em contato com essas crenças desde criança. Erikson (1972) considerava o sistema de crenças religiosas e políticas particularmente importantes no desenvolvimento da identidade, por estabelecer uma visão de mundo que facilita a harmonização entre os diversos temas a serem explorados.

Embora não seja assim com todos, o início do processo de construção da identidade acontece na metade final do período da adolescência (KIMMEL; WEINER, 1998; STEPHEN; FRASER; MARCIA, 1992). A identidade forma-se quando os jovens resolvem três questões importantes: a escolha de uma ocupação, a adoção de valores sob quais viver e o desenvolvimento de uma sexualidade satisfatória (PAPALIA; FELDMAN, 2013).

Um dos pontos que devem se destacar na adolescência é o desenvolvimento da sexualidade. Segundo Papalia e Feldman (2013), tomar consciência de ser um ser sexual, reconhecer a própria orientação social, formar uniões afetivas e sexuais, faz parte da aquisição da sexualidade, essa consciência da sexualidade afeta o aprofundamento da auto imagem e dos relacionamentos.

De acordo com March (2010), as transformações da puberdade deixam o indivíduo pronto para o exercício da sexualidade. Erikson (1968), propõe um período de espera, onde a identidade desse sujeito ainda está em formação e não está pronta para assumir papéis definidos dentro da sociedade.

Com isso, Erikson (1968), propõe a moratória psicossocial (MARCH, 2010). A moratória psicossocial está associada à moratória de Marcia (1979), visto

anteriormente. Essa moratória é entendida por Erikson (1968), como um compasso dos entendimentos adultos. Segundo March (2010), é um período que ocorre uma certa tolerância da sociedade e é uma atividade lúdica do adolescente, possibilitando-o experimentar diversos papéis na sociedade (rebeldia por ex.) sem precisar assumir uma identidade social, sexual, política etc., é através do qual, o adolescente busca encontrar seu lugar na sociedade.

Em uma perspectiva psicanalítica e com base nos ensaios da teoria da sexualidade de Freud, em que veem a sexualidade como a maior questão da adolescência. Considerando a adolescência um tempo de desinvestimentos e reinvestimentos, de busca da identidade sexual (DANTAS, 2002).

De acordo com Dantas (2002), na medida que o adolescente tem que se habituar com a nova realidade, e as mudanças do corpo por causa da puberdade, poderá ter o ressurgimento do complexo de Édipo, podendo mudar a história do sujeito. O Édipo é revisitado na adolescência por causa da maturidade do corpo.

No meio desse processo de identificação, e da sexualidade os adolescentes podem passar por várias experiências com seus respectivos grupos sociais, que geralmente são formados ao frequentar a escola/universidade ou amigos de infância que ainda mantêm contato. O adolescente passa pelo processo de super identificação em massa, quando todos se identificam com cada um, possuindo um processo tão intenso que, que a separação do grupo parece impossível, dando a entender que o sujeito pertence mais ao grupo coetâneos do que ao grupo familiar (ABERASTURY, 1981).

Entretanto, a maioria dos valores fundamentais dos adolescentes permanece mais próxima dos valores de seus pais do que aquilo que geralmente é percebido (OFFER; CHURCH, 1991), mesmo com a diversidade de valores presentes no grupo. Mesmo na adolescência, eles veem os pais como uma base segura -assim como crianças, ao descobrir o mundo, a partir da qual podem experimentar sua liberdade (PAPALIA; FELDMAN, 2013).

A atuação do grupo e de seus integrantes, representam a oposição às figuras parentais é uma maneira ativa de determinar uma identidade diferente do meio familiar (ABERASTURY, 1981). Construir novas conexões e estabelecer novas identidades fora do contexto familiar faz parte do desenvolvimento saudável (U.S., 2018)

Segundo U.S. (2018) o adolescente passa por uma expansão de seus círculos sociais e de papéis sociais. Essa expansão de papéis pode afetar vários grupos em

que o adolescente está inserido, exercendo uma função de destaque. Na teoria de Erikson (1968), a experimentação de papéis tem um valor significativo na formação da identidade.

Com a possibilidade de o adolescente assumir diferentes papéis, com o apoio da sociedade, acaba possibilitando momentos de confusão de papéis. Esses momentos ocorrem ao solicitar uma definição ao adolescente, seja ela de intimidade física/sexual, identidade sexual etc. Tais experimentações de confusão de papéis possuem um significado de busca, uma promessa de crescimento e amadurecimento da formação da identidade (MARCH, 2010).

Segundo March (2010), durante a fase de experimentação de papéis e busca pela formação da identidade, o adolescente passa por sofrimentos profundos, mas necessários ao desenvolvimento do ego. A experimentação de papéis também se faz presente através do grupo, tendo função sobre o ego. De acordo com Knobel (1981), através do grupo, o adolescente encontra reforço necessário para aspectos mutáveis do ego, que se faz presente nesta fase.

As relações grupais podem acabar exercendo um papel de grande importância para o adolescente. Segundo Knobel (1981), o fenômeno grupal adquire uma importância transcendental, que resulta útil para as dissociações, projeções e identificações que seguem ocorrendo no indivíduo, mas com características que diferem das infantis. Depois de passar pela experiência grupal, o indivíduo poderá começar a separar-se da turma e assumir a sua identidade adulta (ABERASTURY, 1981).

Sabemos que os adolescentes passam por várias mudanças, e é nesta fase que o adolescente está mais presente em ciclos de amigos e mais distante do ciclo familiar, tendo em vista isso, as habilidades sociais acabam sendo de extrema importância para conviver em sociedade e respeitar as diferenças. No próximo capítulo, será exposto o conceito de habilidades sociais e suas definições.

## 2.2 HABILIDADES SOCIAIS

As habilidades sociais se fazem presentes no dia-a-dia das pessoas, seja para se comunicar, no trabalho, nos estudos, na praticar atividades esportivas, no tratamento de certas doenças e nos momentos de lazer. De acordo com Falcone (2001), as habilidades sociais têm sido relacionadas à melhor qualidade de vida, a

relações interpessoais mais gratificantes, à maior realização pessoal e ao sucesso profissional.

Inicialmente, os autores que pesquisaram sobre as habilidades sociais, utilizavam-se de vários termos, até definirem um. Salter (1949) utilizava o termo “personalidade excitatória”, mais tarde Wolpe (1958) substituiu por “Comportamento assertivo”. Logo, alguns autores propuseram substituir o termo de Salter por “liberdade emocional” (LAZARUS, 1971), “efetividade emocional” (LIBERMAN E COLS., 1975), entre outros, até chegarem ao termo “Habilidades Sociais”.

Conforme Del Prette e Del Prette (2001) habilidades sociais são classes de comportamento necessários para que um indivíduo seja socialmente competente, isto é, que ele consiga obter um desempenho satisfatório em suas relações interpessoais com um repertório rico em um conjunto de comportamentos apropriados para obter tal desempenho. Utilizando termos mais comportamentais, tais como reforçadores positivos e negativos, Libert e Lewinsohn (1973) definem as habilidades sociais como a capacidade complexa de emitir comportamentos que são reforçados, positiva ou negativamente, e de não emitir comportamentos que são punidos ou extintos pelos demais.

Já para Rimm (1974) as habilidades sociais são o comportamento interpessoal que implica a honesta e relativamente direta expressão de sentimentos. Entretanto, Hersen e Bellack (1977) complementam que as habilidades sociais são a capacidade de expressar interpessoalmente sentimentos positivos e negativos sem apresentar como resultado uma perda de reforço social.

O comportamento socialmente hábil é um conjunto de comportamentos emitidos por um indivíduo em um contexto interpessoal que expressa sentimentos, atitudes, desejos, opiniões ou direitos desse indivíduo de modo adequado à situação, respeitando esses comportamentos nos demais, e que geralmente resolve os problemas imediatos da situação enquanto minimiza a probabilidade de futuros problemas (CABALLO, 2008).

Portanto, a definição de Philips (1978) sobre habilidade sociais pode ser vista como um complemento da definição de Caballo (2008), pois o grau em que uma pessoa pode comunicar-se com os demais de modo a satisfazer os próprios direitos, necessidades, prazeres ou obrigações até um nível razoável, sem prejudicar os direitos, necessidades, prazeres ou obrigações similares do outro, e compartilhar esses direitos com os demais, em um intercâmbio livre e aberto (PHILLIPS, 1978).

Por não ter um conceito específico para habilidades sociais, alguns autores utilizam o termo habilidades, que significa que a conduta interpessoal consiste em um conjunto de capacidades aprendidas de atuação (BELLACK E MORRISON, 1982; CURTTAN E WESSBERG, 1981; KELLY, 1982). Segundo Caballo (2008), os modelos de personalidade pressupõem uma capacidade mais ou menos inerente para atuar de forma eficaz, o modelo comportamental, enfatiza dois aspectos: 1) que a capacidade de resposta deve ser adquirida; e 2) que consiste em um conjunto identificável de capacidades específicas.

Caballo (2008) apresenta três componentes específicos da habilidade social: dimensão comportamental (seria o tipo de habilidade), dimensão cognitiva (variáveis cognitivas) e dimensão situacional (ou seja, o contexto/ambiente). Com isso, Alberti (1977) vê a habilidade social como uma característica do comportamento, não das pessoas, sendo esta característica específica à pessoa e à situação, não sendo universal. Possuía a necessidade de ser contemplada no contexto cultural do indivíduo, assim como em outras situações, além de ser baseada na capacidade de o indivíduo escolher livremente sua ação. Vale ressaltar que é uma característica da conduta socialmente eficaz, não tendo caráter danoso.

A seguir serão apresentados os três elementos das habilidades sociais de acordo com Van Hasselt e Cols (1979).

Tabela 1 - Elementos básicos das habilidades sociais

As habilidades sociais são específicas às situações. O significado de uma determinada conduta varia, dependendo da situação em que tenha lugar.
---

A efetividade interpessoal é julgada segundo as condutas verbais e não verbais praticadas pelo indivíduo. Além disso, essas respostas são aprendidas.
---

O papel da outra pessoa é importante e a eficácia interpessoal deveria supor a capacidade de se comportar sem causar dano (verbal ou físico) aos demais.
--

Fonte: Van Hasselt e Cols (1979).]

Em primeiro lugar, para compreender a definição de Del Prette e Del Prette (2001), é importante distinguir comportamentos sociais como: habilidades anti-sociais e sociais. De acordo com Del Prette e Del Prette (2001) é definido como Comportamento anti-social: Inclui vários tipos de comportamento ofensivo, incluindo verbal (ameaça, maldição, sátira) e físico (chute, soco, tapa e uso de ferramentas para

ferir) e comportamento ofensivo que prejudica a qualidade das relações interpessoais. Já as Habilidades sociais: Denominação dada às diferentes classes de comportamentos sociais disponíveis no repertório de uma pessoa, que contribuem para a qualidade e a efetividade das interações que ele estabelece com as demais. Tais habilidades dizem respeito a comportamentos necessários a uma relação interpessoal bem-sucedida, conforme as características de cada contexto e cultura.

Utilizando-se do conceito de habilidades sociais de Del Prette e Del Prette (2001), para melhor compreensão é importante citar a diferenciação de Del Prette e Del Prette (2008) de habilidades sociais, desempenho social e competência social.

De acordo com Del Prette e Del Prette (2008), Desempenho Social refere-se a emissão e/ou sequência de comportamento em uma situação social qualquer. Já as Habilidades Sociais referem-se à existência de diferentes classes de repertórios de comportamento social, que se regulam para adequar-se a situações interpessoais; e por fim, a Competência Social é um termo que tem um sentido avaliativo nas situações vividas pela pessoa.

Cardoso e Portella (2010) entendem a competência social como uma avaliação referente de um desempenho social competente, que necessita da presença das habilidades sociais para ser avaliado. E a presença ou ausência de habilidades sociais em seu repertório comportamental, determinará o sucesso que um indivíduo irá obter em suas relações interpessoais.

De acordo com Del Prette e Del Prette (2004), pessoas socialmente hábeis (ou competência social), tendem a apresentar uma relação pessoal e profissional mais produtivas, satisfatórias e duradouras, além de possuírem um bem-estar físico e mental e um bom funcionamento psicológico. Fortuna e Portella (2010) frisam que déficits em habilidades sociais (destaque para a comunicação) geram dificuldades e conflitos interpessoais, pior qualidade de vida e o surgimento de diversos transtornos psicológicos.

Segundo Lazarus (1973), a capacidade de dizer “não”, a habilidade de pedir favores e pedidos, a capacidade de expressar sentimentos positivos e negativos e a capacidade de iniciar, manter e terminar conversações, constituem os elementos básicos das habilidades sociais (CABALLO, 2008).

Para compreender melhor sobre as habilidades sociais, Del Prette e Del Prette (2001; 2008) as classificaram como: Habilidade social de civilidade, assertivas, direito

e cidadania, de trabalho, comunicação, expressão de sentimentos positivos e empáticas.

As habilidades sociais de civilidade envolvem comportamentos, como pedir "por favor", agradecer, cumprimentar, apresentar-se e despedir-se. Essas são ações que se fazem mais presentes no cotidiano da sociedade. Já os elementos das habilidades sociais de assertividade são a capacidade de apresentar suas opiniões (concordar ou discordar), fazer, aceitar e recusar pedidos, admitir erros, desculpar-se, interagir com autoridades, encerrar relacionamento, expressar desagrado, pedir mudanças de comportamentos e lidar com críticas.

As habilidades sociais de trabalho são compostas pela coordenação de grupos, falar em público, resolver problemas, tomar decisões e mediar conflitos. Habilidades sociais de comunicação, inclui a capacidade de fazer e responder perguntas, pedir e dar feedback, gratificar elogios e iniciar, manter e terminar conversas. Habilidades sociais de expressão de sentimento positivo, envolve comportamentos de: fazer amigos, expressar solidariedade e cultivar amor. Por fim, as habilidades sociais empáticas, é a capacidade de parafrasear, entender os sentimentos dos outros, colocar-se no lugar do outro e expressar apoio (DEL PRETTE e DEL PRETTE, 2008).

Já Portella (2011) não apresenta uma conceituação própria de habilidades sociais, porém, possui uma classificação das habilidades sociais, que são divididas em classes de: Comunicação verbal, sensibilidade perspectiva ou comunicação não verbal, assertividade, capacidade reforçadora, capacidade em prática e auto apresentação positiva.

### **2.2.1 Comunicação Verbal**

A primeira classe exposta por Portella (2011) é a Comunicação verbal. Segundo Chiavenato (2000), a comunicação consiste na troca de informações/mensagens entre duas ou mais pessoas. Sendo parte da rotina humana e um mecanismo essencial para a sociedade e sua evolução (PORTELLA, 2011).

Segundo Fortuna e Portella (2010), através da comunicação a interação social é manifestada, entre duas pessoas e é por meio da mesma que se manifesta o comportamento em relação ao outro.

De acordo com Portella (2011), a definição de habilidades sociais de comunicação verbal é a capacidade de expressar verbalmente, de maneira clara e

objetiva, emoções, pensamentos e desejos pessoais; porém a Habilidades Sociais de comunicação verbal não envolve apenas a troca de palavras e sim o processo de escuta, muitas vezes esquecido. A escuta ativa também é um elemento importante na conversação.

Segundo Del Prette e Del Prette (1999), a conversação verbal possibilita a compreensão do conteúdo que está sendo comunicado. De acordo com Caballo (2003), a comunicação possui a finalidade de argumentação, raciocínio, descrição de sentimentos e comunicação de ideias.

De acordo com Portella (2011), uma comunicação boa/clara, objetiva, no qual o outro entenda o que está sendo dito, receberá uma resposta adequada. Porém, quando a comunicação não é clara/boa, não objetiva, podem haver distorções e incompreensões por quem a escuta, prejudicando a comunicação (PORTELLA, 2011).

Contudo, Fortuna e Portela (2010) apontam que não são todos que possuem capacidade de expressar suas opiniões de forma clara e objetiva, prejudicando a comunicação. Essas pessoas que possuem dificuldade para ter um discurso claro e objetivo, podem adquirir essas habilidades através de treinamento (PORTELLA,2011).

Para Dattilio e Padesky (1995), uma boa comunicação não significa concordância. Segundo Portella (2011), a comunicação envolve falar e ouvir de modo que possa haver entendimento e a resolução de problemas quando há desentendimento.

A comunicação verbal é de extrema importância para as relações e para o convívio na sociedade, envolvendo um discurso claro, objetivo que possa envolver sentimentos, ideias e argumentos, além da capacidade de escuta, em que Portella frisa sua importância para a comunicação verbal.

### **2.2.2 Comunicação Não Verbal**

A segunda classe proposta por Portella (2011) é a comunicação não verbal que é entendida como a capacidade de reconhecer emoções e intenções das pessoas por meio do comportamento não verbal e transmitir sinais não verbais em uma interação social.

De acordo com Portella (2011) a comunicação não verbal não auxilia somente a expressão linguística, o mesmo pode auxiliar a expressar as emoções e intenções.

Tendo o papel de regulador das interações entre as pessoas. Portella (2006) destaca que ao participar de uma interação social não se levam em consideração somente as palavras, mas sim, todo o seu “ser” (Gestos, movimentos etc).

Segundo Fortuna e Portella (2010), os sinais não verbais é o meio utilizado para demonstrar interesse pelo outro, que são culturalmente determinados, como: dilatação da pupila, contatos visuais rápidos e seguidos de rebaixamento das pálpebras, gestos, expressões corporais e os sorrisos.

Para de expressar emoções, de acordo com Goleman (1995), as pessoas raramente se utilizam de palavras, utilizando-se mais das expressões, através de pequenos gestos e pequenas mudanças na expressão facial, onde Ekman (1985) complementa, que para o outro percebe esses sentimentos, dependerá de sua capacidade de interpretação dos sinais não verbais.

De acordo com pesquisas (CONGER e CONGER, 1982; KOLDO e MILAN, 1985; entre outros), identificaram os elementos mais importantes para a conduta socialmente hábil, que são: Contato visual, Conversação (conteúdo, fluência e duração), qualidade da voz e dos gestos com as mãos (CABALLO, 2008).

Mesmo com vários componentes da comunicação não verbal das habilidades sociais, Portella (2011) destaca: 1) o olhar e o contato visual- alto grau de atenção à fala do interlocutor; 2) o sorriso - usado para camuflar de forma intencional as emoções, atitudes e comportamentos; 3) expressões faciais - expõe as emoções universais e básicas e o afeto; 4) gestualidade - junta-se a comunicação verbal, podendo substituir, enfatizar, repetir, regular ou contradizer a sua fala verbal; 5) postura corporal - podendo comunicar sinais de interesse, amizade, aborrecimento ou aversão ao interlocutor; 6) movimentos com a cabeça - esses movimentos podem servir para negar ou afirmar uma informação; 7) contato físico - diferentes emoções de acordo com sua intensidade; e por fim, o 8) proximidade (ou proxêmica) - que segundo os estudos de Hall (1977), pode identificar a proximidade ou a distância afetiva entre duas pessoas.

A comunicação verbal, segundo Portella (2006) pode ser classificada em três áreas: Movimento do corpo - são os gestos e posturas; Face - expressões faciais e olhar; e a Para linguagem - elementos como o tom da voz, pausas, volume, velocidade da fala, entre outros.

Assim como a comunicação verbal, a comunicação não verbal se faz presente no cotidiano da sociedade, sendo de extrema importância aprender a identificar essas

expressões não verbais para podermos compreender melhor o que o outro diz e para podermos transmitir a informação com mais clareza para com o outro.

### **2.2.3 Capacidade Empática**

Na terceira classe das habilidades sociais, se encontra a Capacidade Empática. De acordo com Corrêa e Portella (2010), a empatia requer estabilidade constante em relação às mudanças da pessoa, que podem estar ligadas ao significado que ela percebe e vivencia. A empatia pode significar viver a vida da outra pessoa temporariamente, porém não se aplica juízos de valores, mas percebe-se os sentimentos e significados que a pessoa não tem conhecimento (PORTELLA, 2011).

Segundo Rogers e Rosenberg (1977), empatia significa estar com o outro, deixando de lado, os seus próprios valores e pontos de vista, entrando no mundo da pessoa sem preconceitos. Podendo através da empatia, entender o sujeito em sua totalidade, entrando em contato com a realidade e valores do outro. Através da empatia é possível compreender os sentimentos e perspectivas da outra pessoa e experimentar para com a mesma compaixão e preocupação com seu bem-estar (FALCONE, 1999).

Para Del Prette e Del Prette (2001), empatia é a capacidade de compreender e sentir o que alguém pensa e sente em uma situação de demanda afetiva, comunicando-lhe adequadamente tal compreensão e sentimento. Desta forma, Fortuna e Portella (2010) enfatizam três componentes que se faz presente na empatia: um cognitivo - que lhe permite interpretar e compreender os sentimentos e pensamentos do outro; um afetivo -lhe permite experienciar a emoção do outro; e uma comportamental - consiste na compreensão e sentimento relacionados às dificuldades ou êxito do interlocutor.

A comunicação empática oferecer a validação do sentimento do outro, reduzir tensões, produzir alívios e consolo, gera disposição de compartilhar as dificuldades e conquistas; diminuir sentimentos de desvalia, culpa ou vergonha; recuperar a autoestima, criar e fortalecer um canal de comunicação entre as pessoas, e facilitar a identificação e resolução de problemas (FORTUNA; PORTELLA, 2010).

Os comportamentos verbais -falas não avaliativos, centrada na comunicação do interlocutor, reconhecimento de seu conteúdo, sinalizando disposições para ajudar; e os comportamentos não verbais - contatos visuais, postura aberta, proximidade, entre outros, fazem parte da capacidade empática. (PORTELLA, 2011).

Sendo assim, podemos dizer ser empático e aceitar e respeitar o outro mesmo que suas crenças, culturas e visão de mundo, levando em consideração as várias formas de se viver. Corrêa & Portella (2010), acrescentam que, ter a humildade de reconhecer que ideias contrárias à sua, podem ser aceitas por outras pessoas.

#### **2.2.4 Assertividade**

A assertividade é uma das classes que se faz presente no cotidiano da pessoa, sendo assim, de acordo com Caballo (2008), é um comportamento ativo. Caballo (2008) caracteriza a assertividade como um comportamento transparente, focado na solução de problemas, sendo de caráter humilde e não ameaçador, respeitando o direito do próximo, gerando sensações de dever cumprido e bem-estar.

Na assertividade, segundo Fortuna e Portella (2010), está presente o respeito a si mesmo, podendo expressar suas necessidades e defender seus próprios direitos e mantendo o respeito acerca da necessidade do outro.

De acordo com Portella (2011), a assertividade possui duas classes: 1) São crenças referentes a quem a pessoa é; e 2) Crenças referentes às expectativas da pessoa de como deve agir.

Para melhor entendimento da assertividade, Portella (2011) diferencia os comportamentos passivo, assertivo e agressivo, e suas consequências. O comportamento assertivo é diferente do passivo, pois o sujeito viola seus próprios direitos por não conseguir se expressar, gerando assim, um sentimento de falta de confiança (CABALLO, 2008). Portella (2001) completa, dizendo que o sujeito mostra um desrespeito com suas próprias necessidades, tendo assim, o objetivo de evitar conflitos.

De acordo com Portella e Santos (2011), o comportamento agressivo é direto e incisivo. O sujeito alcança suas metas, porém, a agressividade tem suas consequências ao decorrer do tempo. Entretanto, Portella (2011) ressalta que, dependendo do contexto ou da situação em que o sujeito se encontra, é possível que o mesmo possa apresentar comportamentos agressivos e/ou passivos.

Desta forma, Portella (2011) afirma que é mais fácil sermos assertivos com pessoas que não conhecemos, do que com as pessoas que conhecemos, pois pessoas que são do nosso ciclo de amizades mais presentes têm mais dificuldades de se comportar assertivamente.

Com isso, Portella (2011) subdividiu o comportamento assertivo, sendo eles:

Tabela 2- Subdivisão do comportamento assertivo.

Fazer pedidos: Solicitar favores e ajuda, sendo de forma clara, objetiva, direta e sem justificativas.
Pedir mudanças de comportamentos: Descrever o comportamento que deseja mudança e sugerir a mudança.
Recusar pedidos: Não fazer justificativas e ser firme na decisão.
Dizer não: Não sentir culpa por recusar.
Expressar amor, agrado e afeto: Sendo de maneira adequada para o fortalecimento da relação.
Expressar incômodo, desagrado e desgosto de modo justificado: Expressar e apontar o incômodo e apoiar na mudança.
Fazer críticas: Criticar o comportamento que não gostamos de um sujeito.
Receber críticas: Escutar a crítica do outro sobre si até o fim, com o propósito de promover a melhoria do comportamento.

Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

A assertividade pode ser treinada e aprendida, através de várias técnicas (PORTELLA, 2011). Com isso, o desenvolvimento da assertividade pode proporcionar uma melhor qualidade nos relacionamentos, autoestima, resolução de problemas entre outras habilidades que se fazem presentes para o convívio social.

### 2.2.5 Auto Apresentação Positiva

A auto apresentação se faz presente em nosso cotidiano, seja nas mídias sociais ou nos meios presenciais, sendo a aparência a primeira coisa a ser examinada (DIMITRIUS, 2006). Sendo assim, a auto apresentação de acordo com Leary (1995) seria a maneira de como um sujeito busca controlar as impressões para conseguir atingir seus objetivos.

Já Portella, Sting e Bastos (2005) definem auto apresentação positiva como

A auto apresentação positiva refere-se a uma habilidade social que consiste na capacidade de apresentar-se de maneira adequada nas diferentes situações sociais, envolvendo aspectos relacionados às regras de demonstração e à aparência. (STING; BASTOS, 2005, p. 20)

De acordo com Portela (2011), os elementos que a auto apresentação inclui são: aparência e regras de demonstração. A aparência é composta por roupas, acessórios, cuidados pessoais e como se adequam ao ambiente e a situação (DEL PRETTE; DEL PRETTE, 1999).

Segundo Portella (2010), a função da mudança na aparência é a auto apresentação, que indica como o sujeito se vê e como gostaria de ser tratado, tendo efeito na percepção e nas reações das outras pessoas. As características da aparência pessoal influenciam na perspectiva do outro sobre você, como: status social, inteligência, personalidade, estilo, gostos pessoais, idade, sexualidade etc. (PORTELLA, 2011).

De acordo com Portella (2011), a primeira impressão é um dos fatores mais importante para o estabelecimento de um relacionamento social, pois é através deste momento que se forma uma impressão com base em suas características mais relevantes.

Os cuidados que as pessoas dispensam as suas aparências dizem muita coisa a respeito delas e poderão fazer com que as outras pessoas as percebam de maneira positiva ou negativa, respeitando-nos ou não, fornecendo ou não credibilidade (PORTELLA, 2011).

Outros elementos que influenciam a auto apresentação, de acordo com Portella (2011), são os traços inatos - altura, cor dos olhos, cabelo etc.; e os traços opcionais - roupas e acessórios de acordo com o gosto da pessoa. Destacando-se também, as regras de demonstração, que podem ser entendidas como regras que regulam nosso comportamento e nossas expressões faciais nas situações sociais.

Com isso, podemos concluir que a auto apresentação positiva possui um papel importante na formação da primeira impressão que será passada aos outros, podendo influenciar a percepção do outro sobre si.

### **2.2.6 Capacidade Reforçadora**

As capacidades reforçadoras se fazem presentes no cotidiano das pessoas, seja na forma de comentários positivos ou negativos. Contudo, muitas pessoas possuem dificuldade em receber esses comentários, tais como expressá-los quando necessário, possuindo dificuldade para expor suas opiniões.

Desta forma, a capacidade Reforçadora refere-se à habilidade de fornecer e de receber feedback positivo e negativo (de maneira verbal e não verbal, por meio de gestos, posturas, expressões faciais e para linguagem), bem como de fornecer reforço, a fim de aumentar a frequência de um comportamento desejado (PORTELLA, 2011).

A palavra feedback na língua portuguesa significa retroalimentação e remete-se à regulação de um sistema, quando parte da energia que sai de um determinado mecanismo retorna como entrada (DEL PRETTE; DEL PRETTE, 1999). Para Corrêa e Portella (2010), o feedback trabalha como padrão comportamental nas relações sociais, podendo manter ou alterar este padrão. Com isto, o sujeito pode regular seu comportamento de acordo com a situação que está no momento.

O feedback Positivo de acordo com Del Prette e Del Prette (2001) é mais eficaz, pois tem possui um caráter que impede ressentimentos e reações defensivas; fazendo com que a pessoa escute com mais atenção, aumentando seu conhecimento acerca de seu desenvolvimento, motiva a pessoas a procurar melhorar os comportamentos descritos e amplia as chances de o desempenho satisfatório aparecer.

Fazer elogios, segundo Fortuna e Fortella (2010), é um tipo de feedback positivo, que tem possui uma interpretação positiva sobre qualquer coisa feito por outra pessoa, que deve ser sincero. Caballo (2008) complementa que os elogios fortalecem as relações, evitando o pensamento e sentimento de esquecimento.

Já Portella (2011) pontua que agradecer o elogio é uma forma de feedback positivo, que envolve aceitar e agradecer a pessoa. Porém, tem pessoas que possuem dificuldade em responder os elogios por apresentarem uma baixa autoestima, serem tímidas e ansiedade social.

Já o feedback negativo, segundo Portella (2011), consiste em uma crítica ao comportamento. Mesmo a crítica fazendo parte da vida das pessoas e da sua importância, alguns sujeitos possuem dificuldades em recebê-las, assim, o sujeito começa a negá-las, ignorá-las, mudando de assunto, fugindo e retrucando, prejudicando assim, as relações.

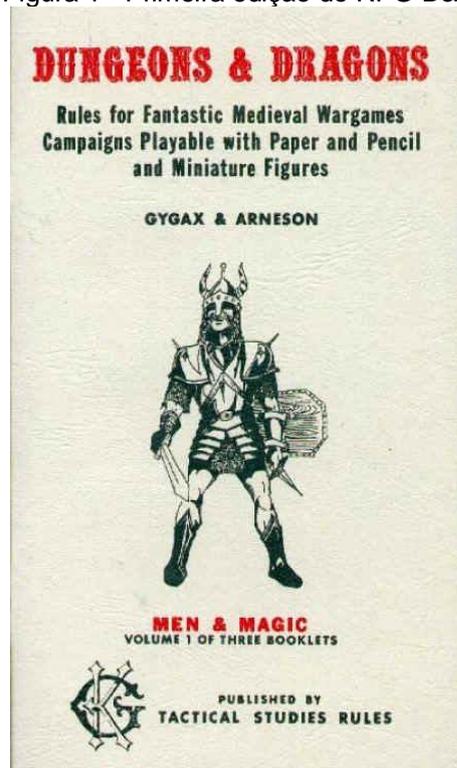
Portella e Taboas (1995) ressaltam cinco tipos de reforços: Reforço social, Material, Reforço de Atividade, Simbólico e Encoberto, podendo ser tanto negativo como positivo. Assim, pode-se entender que, o reforço e o feedback se fazem presentes em vários contextos, sendo realizados de forma oral ou escrita.

É importante repassar, de acordo com Portella (2011), que o feedback nunca deve ser feito à pessoa, e sim ao comportamento. Com isto, o feedback possui um grande impacto nas relações, podendo ser presente de várias formas e podendo melhorar as relações interpessoais.

### 2.3 ROLE PLAYING GAME

A sigla RPG em inglês significa *Role Playing Game* que traduzido para o português significa Jogo de Interpretação de Papéis ou Personagens. De acordo com Finch (2009), em 1974 surgiu o RPG em parceria com Gary Gygax (1938-2008) e Dave Arneson (1947-2009) que escreveram o primeiro e mais famoso jogo de interpretação de fantasia do mundo, o Dungeons & Dragons (D&D) (Figura 1).

Figura 1 - Primeira edição do RPG D&D



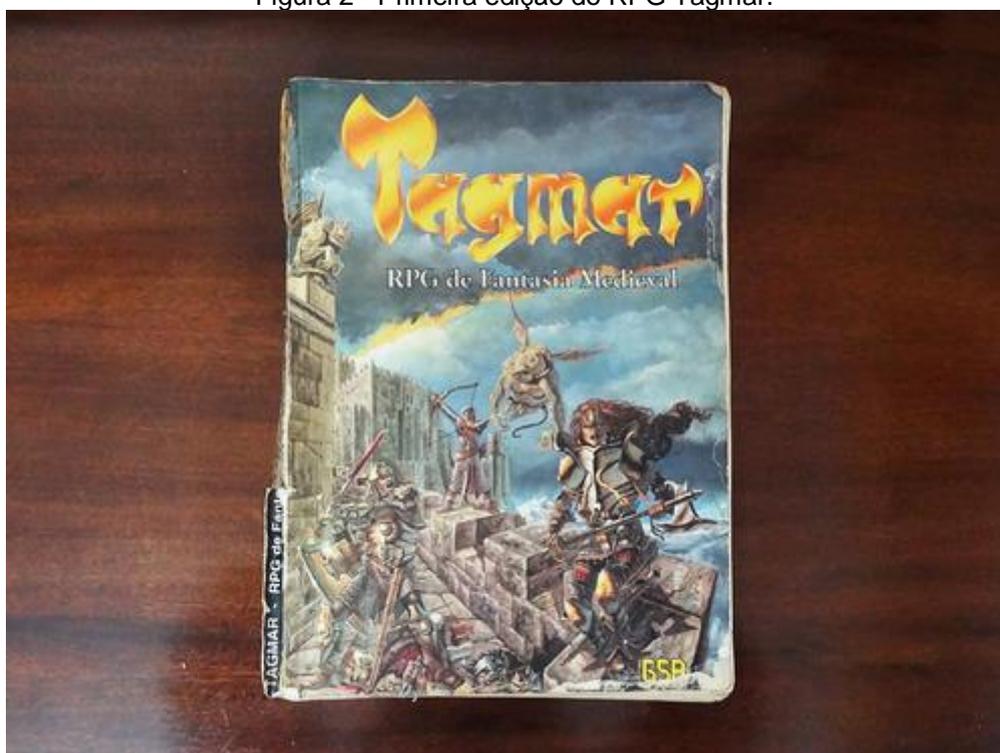
Fonte: Google Imagens.

Na criação do RPG, Pavão (2000) revela que o RPG surgiu de uma ideia que começou nos Estados Unidos (EUA), como uma evolução dos jogos de guerras e com influências da literatura de Tolkien, e que se espalhou pelo mundo. Segundo Sales (2016), o RPG chegou no Brasil através da “Geração Xerox” na década de 80, pois estudantes universitários importavam alguns livros e faziam fotocópia para os amigos.

Em 1991, com o título de "1º RPG Brasileiro Criado", Tagmar (Figura 2) foi criado pela Editora GSA. Seu diferencial é que possuía tudo que um RPG necessitava em um único livro: Regras, ambientação, magias, criaturas e uma aventura pronta. Pois na época, os RPG eram importados e precisavam de vários livros (TAGMAR, 2004).

Assim, Tagmar foi o pioneiro do RPG Brasileiro e ajudou a popularizar o jogo, segundo o site oficial de Tagmar, em 2004, os autores liberaram os direitos autorais sem fins lucrativos. Com essa decisão histórica, um grupo de jogadores decidiu criar uma nova versão do Tagmar. Após isso, em 2006, surgiram vários grupos que criaram suas aventuras ou adaptaram a história para outros sistemas.

Figura 2 - Primeira edição do RPG Tagmar.



Fonte: Google Imagens.

Para melhor entendimento do que é RPG, Baptista (2008, p. 15) diz que

O conceito de RPG assume uma grande proximidade com o contar de histórias que podem ocorrer em qualquer lugar e em qualquer época, correspondendo a um cenário.

Então, o objetivo principal do RPG, de acordo com Oliveira (2019), é o de proporcionar momentos de diversão e desafio aos jogadores através da imaginação, como também é visto, como uma ferramenta que o professor possa usar em sala de aula.

Deste modo, uma das características do jogo vem à tona, em que o jogador interpreta um personagem criado por ele, sendo assim, este personagem é ambientado dentro do cenário em que acontecerá o jogo e também tem a possibilidade de interpretar personagens já prontos de livros e as regras (COSTA, 2019), contudo, o jogador é livre para fazer modificações de acordo com suas preferências.

Frias (2009) lista os principais elementos que compõe o RPG, eles são: O universo ficcional - é a ambientação e época do jogo; A aventura - corresponde a duração e ao tipo: individual ou coletiva; A trama - essência da aventura; O enredo é o espaço-tempo dos personagens que pode conectá-las; O mestre de jogo - que conduz a aventura; e por fim, os personagens - que são interpretados pelos jogadores.

Tendo conhecimento dos elementos do RPG e de seus tipos, podemos conhecer suas modalidades. Sendo o RPG de mesa, sua modalidade mais conhecida, Cabalero (2007, p.16) expõe a seguinte descrição

É reconhecido no universo de jogadores, como a modalidade tradicional em que se joga com livros, dados multifacetados, tabuleiro, lápis e papel, e as pessoas se reúnem, geralmente, em volta de uma mesa, para construir uma aventura coletivamente. É um jogo que oferece bastante interatividade.

Devido a popularização e a evolução tecnológica, podem existir outras modalidades, que Cabalero apresenta como as Aventuras solas, Live Action, RPG digitais ou eletrônicos - PbEM (Play by E-mail), PbF ( Play by Fórum), MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) (Figura 3).

Figura 3 - MMORPG Never Winter baseado em D&D.



Fonte: Google Imagens.

Geralmente, as pessoas escolhem um local e hora para jogar (hoje em dia, devido às atuais condições, as ferramentas de comunicação online devem ser as mais usadas) de acordo com um "Sistema" escolhido e que todos da mesa aceitem. Já

Oliveira (2019) destaca a importância do sistema, para determinar a sua formatação e, Johan Huizinga (1971) completa que os jogos possuem regras a serem seguidas para que haja a mesa de RPG.

Sendo assim, de acordo com o “sistema” que o grupo se utiliza, o número de jogadores pode variar de acordo com a história e com a mesa, fora o Mestre que narra a história e aplica as regras dos jogos e utiliza-se dos vários tipos de dados, sendo eles: D4, D6, D8, D10, D12 e D20 (Figura 4) - os números representam a quantidade de dados (COSTA, 2019). Pode haver interação de um ou dois tipos de dados na mesa, depende das regras da mesa e da proposta do Mestre.

Figura 4 - Representação de D4, D6, D8, D10, D12 e D20.



Fonte: Google Imagens.

Dentre os elementos que devemos destacar dentro da mesa de RPG, além do sistema, estão o Mestre e o Personagem. O Mestre ou Narrador, Oliveira (2009) o descreve com a função de mediar o contato com as regras do jogo e a diversão dos jogadores. O Mestre é um jogador responsável pela história e pela narrativa do jogo, tendo assim, uma perspectiva diferente da história.

O outro elemento que não pode faltar no RPG é o Personagem ou Jogador/Personagem, sendo o sujeito que age “contra” as narrativas do RPG. O jogo projetado pelo Mestre apresenta desafios a serem vencidos pelos jogadores, no qual

não pode adentrar na narrativa fisicamente, e acaba necessitando de um corpo narrativo para concluir os objetivos propostos pelo Mestre. Por causa deste corpo narrativo, se vê necessário a criação dos personagens para os jogos de interpretação. Esses personagens do diálogo permitem que o jogador vivencie a história proposta dentro da narrativa, porém a construção do personagem é mediada pelo Mestre, de modo que haja relação com o cenário proposto (OLIVEIRA, 2019).

Conforme Cook, Tweet e Willian (2004), os jogadores necessitam dos seguintes elementos para jogar:

Tabela 3- Elementos necessários para jogar RPG.

Do Livro do Jogador, um dos livros suplementos, onde contém todas as regras para criação de personagens, detalhando suas habilidades físicas e intelectuais, perfil psicológico, virtudes e defeitos, escolher seus equipamentos e envolvê-los em combates; o Livro do Mestre, inclui diretrizes e tudo que um Mestre precisa para criar desafios, aventuras e campanhas inteiras, incluindo itens mágicos e recompensas para os jogadores; e do Livro dos Monstros, que apresenta centenas de criaturas e versões mais poderosas delas, além de regras para criação de novos monstros.
Uma cópia da planilha de personagem inclusa no final do Livro do Jogador
Uma matriz de combate, incluída no Livro do Mestre
Algumas miniaturas para representar cada personagem e os monstros que enfrentam
Um conjunto de dados de quatro faces (d4), seis faces (d6), oito faces (d8), dez faces (d10), doze faces (d12) e vinte faces (d20).
Lápis, borracha, papel quadriculado e rascunhos para fazer anotações e mapear os locais que serão explorados.

Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Segundo Luiz (2010), o RPG possibilita que os jogadores possam utilizar papel, lápis, borracha, dados e principalmente, a criatividade para jogar, porém não se deve descartar os recursos tecnológicos para melhorar a história da mesa. Sendo assim,

as diferentes mídias (músicas, sons, mapas, imagens, etc.), customização de personagens, criação de mapas, etc., podem se fazer presentes na mesa de RPG.

No Brasil atualmente, de acordo com Luiz (2010), a utilização do RPG é pioneira como ferramenta de aquisição de conhecimento, dentro ou fora da escola. De acordo com Braga (2000, p. 14), “o RPG é um mediador de aprendizagens, na medida em que conhecimentos podem ser construídos e socializados em grupos, principalmente através das diversas leituras e da produção escrita”.

Para criar uma história, Costa (2019) entende que o RPG promove a busca da leitura e da escrita, a fim de a história possuir uma base sólida e evitar furos. Além da preparação do Mestre, que precisa de todo um esquema, em que possa pensar em tudo, proporcionando a experiência e a diversão.

Conforme Nunes (2004), é possível, através do jogo, expressarmos e compartilharmos nossas crenças, conhecimentos, emoções e valores, desta maneira, a informação se faz presente no RPG, e cada jogador pode interpretá-la a seu modo.

Dito isto, Cabalero (2007) define as características dos jogadores de RPG, em

Tabela 4- Características dos Jogadores

Socialização: Os jogadores conversam entre si e com o mestre, trocando ideias e expondo as ações de seus personagens. Todos têm participação ativa no processo. Todos se encontram em interação social.
Colaboração: Partindo da relação interpessoal é possível que os praticantes desenvolvam habilidades para resolver problemas individualmente sempre que for necessário, inclusive em outros espaços.
Criatividade e imaginação: Os jogadores desenvolvem sua criatividade ao decidirem como os seus personagens reagem e resolvem os desafios das histórias.
Interatividade: Acompanha a socialização ou a interação social. Os jogadores estão constantemente interagindo entre si e com o mestre, seja presencialmente ou via internet. Vale dizer que no RPG de mesa, esta é uma característica fortemente presente, em relação ao RPG digital.
Interdisciplinaridade: Uma única história pode abordar temas de várias disciplinas harmonicamente. A aventura pode abordar elementos de História (a época em que

se passa a aventura), Geografia (o local da aventura, atividades humanas) e Biologia (conhecimentos de botânica, ecologia).

Cooperação: Numa história de RPG, os desafios são vencidos pela cooperação do grupo, e não individualmente. Não há competição, o mestre não compete com os jogadores em nenhum momento. Educacionalmente, o mestre pode ter como objetivo conduzir o processo, de maneira que os jogadores/educandos construam novos conhecimentos, a partir da sua estrutura cognitiva.

Hábito de leitura e escrita: Além do próprio hábito de ler o livro de RPG, o jogador pode sentir interesse em algo relacionado ao assunto tratado na história, e também em produzir textos sobre a aventura, a manter um diário do personagem ou algo assim.

Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Conforme as características dos jogadores de RPG, definido por Cabalero (2007), o Doutor em Letras pela PUC-Rio, Carlos Eduardo Klimick Pereira (2003), apresenta características relacionadas ao RPG, que são capazes de sustentar sua aplicação na educação. As características são: socialização, interatividade, narrativa e hipermídia (Figura 5).

Suas descrições são - parafraseadas de Luiz (2010):

Tabela 5- Características do RPG por Pereira.

Socialização: O jogo é jogado em grupo o que permite a socialização dos participantes. É comum o diálogo e a troca de idéias, o que o torna um importante elemento de comunicação e expressão. Existe uma demanda maior pela cooperação nesse tipo de jogo.

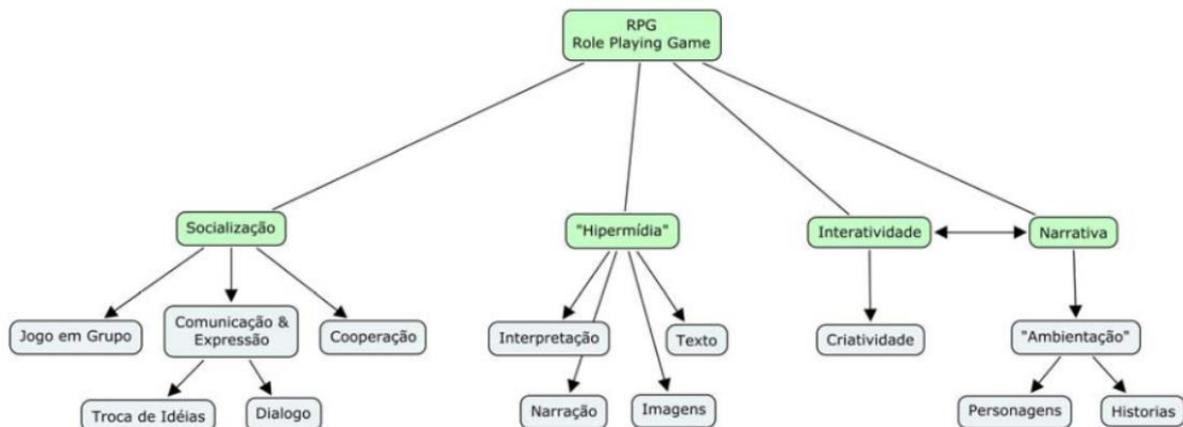
Interatividade: O jogo permite a criação coletiva de uma narrativa, envolvendo autonomia, criatividade e imprevisibilidade.

“Hipermídia”: É uma forma combinatória e interativa de multimídia porque permite trabalhar com textos, imagens, interpretação e narração através de sons, linguagem corporal e verbal de maneira instantânea e combinatória.

Narrativa: Os jogadores constroem, interativamente, suas próprias histórias e personagens dentro de uma “ambientação”.

Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Figura 5- Quadro de características do RPG por KLIMICK (2003).



Fonte: Artigo “O Potencial de Jogos RPG no Desenvolvimento de Habilidades Sociais e Competências Culturais, 2010.

O simples ato de jogar RPG por diversão é capaz de nos motivar e trazer conhecimento (ROCHA, 2006). Alguns autores, como Marcatto (1996), Zanini (2002) et al, Riyis (2004) etc, utilizarão dos conceitos de RPG para criarem jogos para fins educacionais. Com isto, o RPG pode estar conquistando seu espaço na educação.

O RPG permite, além da diversão, segundo Rocha (2006), ao narrador e ao ouvinte, participar da narração, influenciar e transmitir conselhos, sabedorias e experiências. Com isso, o RPG vai além de um jogo com o intuito de proporcionar a diversão, em que seus participantes possam aprender, desenvolver habilidades, criar vínculos, passar conhecimentos, estimular a criatividade e explorar o mundo da fantasia, sendo quem quiser, no tempo que quiser.

### **3 METODOLOGIA**

#### **3.1 Desenho Do Estudo**

O presente trabalho possui uma proposta de uma pesquisa aplicada com o objetivo metodológico de possibilitar a proximidade com o problema por meio de uma natureza qualitativa. Foi utilizado um questionário para a coleta de dados e analisados através da Psicologia Discursiva. O questionário foi disponibilizado via *internet* e respondido de forma online na plataforma *Google Formulários*, sendo disponibilizado do dia 15/08 até o dia 25/08.

Este trabalho tratou-se de uma proposta de pesquisa aplicada em campo, em que o estudo foca em uma comunidade (não sendo necessariamente geográfica), podendo ser uma comunidade de trabalho, estudo, lazer ou qualquer atividade humana (GIL, 2002).

A proposta é de natureza qualitativa, que busca compreender com base em dados qualificáveis, a realidade de determinados fenômenos, na perspectiva de diversos atores sociais (GIL, 1999; CERVO; BERVIAN, 2002), Richardson (1999) complementa como sendo uma forma adequada para entender a natureza de um fenômeno social. A pesquisa é de caráter exploratória, em que seu objetivo é possibilitar a proximidade com o problema, sendo capaz de torná-lo mais claro e possibilitando a criação de hipóteses, além de favorecer o aperfeiçoamento de ideias ou descobertas (GIL, 2002); e descritiva, que foca no interesse de conhecer a comunidade, suas características, problemas, valores etc. (TRIVIÑOS, 1987).

O procedimento consiste no levantamento de dados através do questionário como instrumento para a coleta de dados e a análise de discurso sob abordagem da Psicologia Discursiva, que está interessada nas práticas discursivas das pessoas e em sua organização em diferentes contextos, deste modo tendo foco na ação e não na cognição (RASERA, 2013), para analisar os dados qualitativos.

#### **3.2 Local e Período de Realização da Pesquisa**

A pesquisa de campo aconteceu em Palmas- TO, no segundo semestre de 2021, no mês de agosto. A realização da pesquisa foi feita de forma online, através de um questionário online, de modo que os entrevistados poderiam responder de

acordo com sua disponibilidade, não havendo um limite de tempo para finalizar a resposta.

### **3.3 Objeto De Estudo Ou População E Amostra**

O universo desta pesquisa são jogadores de RPG de mesa de Palmas-TO. O estudo teve como amostra jovens entre 18 e 24 anos, independente do sexo, que aceitaram participar da pesquisa mediante aceite do Termo Livre de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).

A busca da população foi realizada por conveniência, que consiste em contatar unidades convenientes da amostragem, sendo possível recrutar respondentes tais como estudantes, vizinhos, amigos, pessoas passando na rua, entre outros (AAKER, KUMAR, DAY; 1995), sendo enviado um *folder* e um *link* do questionário online para coleta das respostas. A população deverá ter um tamanho mínimo de 3 e máximo de 6 pessoas.

### **3.4 Critérios de Inclusão e Exclusão**

Os critérios de inclusão são jovens entre 18 e 24 anos de idades, que joguem RPG de mesa, que demonstrem interesse em participar da pesquisa na cidade de Palmas-TO. Como critérios de exclusão foram considerados, após o aceite do TCLE, a falta de tempo para responder ao questionário, a recusa em responder a alguma pergunta obrigatória e o envio de respostas fora do contexto dos jogos de RPG.

### **3.5 Variáveis**

As variáveis independentes são relacionadas a relações interpessoais, idade, tempo que conhece e joga o RPG, sexo e periodicidade com que frequenta mesas de RPG. Já as variáveis dependentes são acerca do desenvolvimento das habilidades sociais dos jogadores.

### **3.6 Instrumentos De Coleta De Dados, Estratégias De Aplicação, Registro, Análise E Apresentação Dos Dados**

A coleta de dados foi realizada através de um questionário online, que é um instrumento de investigação composto por um número de questões que são apresentadas às pessoas envolvidas na pesquisa, podendo ser autoaplicáveis ou aplicadas como forma de entrevista ou formulário (GIL, 1999). O questionário será disponibilizado pelo *Google* Formulários através do *link* no folder de divulgação. A população será convidada pelo *WhatsApp*, caso não chegue ao número mínimo, o folder será divulgado por meio das redes sociais, tais como o *Twitter* e *Instagram*, sendo retiradas as publicações após ter o número máximo da população delimitada ou o prazo de 15 dias corridos da publicação do formulário se esgotar.

O questionário utilizado para a entrevista é de autoria do pesquisador e se encontra disponível para consulta no Apêndice A, sendo construído de forma livre, com base nos objetivos do trabalho. Os dados qualitativos serão analisados a partir da Psicologia Discursiva. Os questionários respondidos serão armazenados no computador do pesquisador e excluído, já os participantes receberão uma cópia do questionário respondido e do TCLE assinado por eles, como forma de resguardo tanto para ele, quanto para o pesquisador.

O questionário ficou disponível do dia 15/08 até o dia 25/08 e conseguiu alcançar o número máximo de participantes, ou seja, 06 participantes, em que todos aceitaram o TCLE e responderam todas as questões, não deixando nenhuma em branco ou com respostas incompletas. Não houve participantes que recusaram o TCLE ou que descumpriram os critérios de inclusão ou exclusão.

### **3.7 Aspectos Éticos**

De acordo com as diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos pautadas na Resolução 466/2012 do Conselho Nacional da Saúde (BRASIL,2012) e de acordo com as orientações para procedimentos em pesquisa com qualquer etapa em ambiente virtual de 2021, que regulam as pesquisas com seres humanos. Respeitando os critérios estabelecidos pelo Código de Ética Profissional do Psicólogo aprovado pela Resolução CFP 010/05(CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA, 2005). Este trabalho será cadastrado na Plataforma Brasil e submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) do Centro Universitário Luterano de Palmas (CEULP).

Após a decisão do CEP, que avalia o projeto, e estando dentro dos conformes das normas vigentes, a pesquisa será iniciada. Se porventura o projeto de pesquisa não for aprovado, serão realizadas as mudanças necessárias para que o projeto de pesquisa possa ser submetido novamente ao CEP.

O questionário foi disponibilizado de forma online, contendo uma página acerca do TCLE (Apêndice B), que possui informações sobre a pesquisa e seus direitos, caso aceite participar, e a outra com o questionário a ser respondido. Os participantes serão identificados por nomes fictícios e as informações serão sigilosas, respeitando ao máximo sua privacidade. Após os participantes responderem, será enviado um e-mail com a cópia do questionário e do TCLE. Deste modo, são gerados dois documentos, um que fica com o pesquisador e o outro com o participante. Os documentos serão armazenados no computador pessoal do pesquisador, sendo excluídos quaisquer vias que estiverem armazenadas na nuvem ou em outras plataformas online.

A presente pesquisa buscará respeitar as especificidades de cada participante, sejam de ordem biológica, social, religiosa, cognitiva etc., a fim de assegurar a integridade dos participantes.

### **3.7.1 Riscos**

Foram considerados os possíveis riscos: o possível sofrimento psíquico em decorrência do assunto que o questionário possa apresentar e a quebra de sigilo dos dados coletados. Contudo, caso haja sofrimento, a pesquisadora principal assegura o acolhimento psicológico com o intuito de diminuir o sofrimento do participante.

Até o presente momento, não foi identificado nenhum possível risco de sofrimento psíquico por parte dos participantes e nem a quebra de sigilo dos dados dos mesmos. Desta forma, não houve necessidade de acolhimento psicológico, contudo, caso apareça futuramente, haverá as devidas providências para o bem-estar do participante.

### **3.7.2 Benefícios**

Os benefícios da pesquisa em curto prazo são de contribuir com o olhar dos participantes que jogam o RPG, sejam aspectos positivos e/ou negativos. Além de contribuir com a perspectiva da inclusão de jogos nos processos de aprendizado e

terapêutico, em que demonstram como o RPG contribui para o desenvolvimento de seus jogadores.

### **3.7.3 Desfechos**

#### **3.7.3.1 Primário**

Espera-se como desfecho primário, a inserção dos jogos de RPGS na prática clínica e a produção de pesquisas que envolvam o RPG, provando-o que é possível se utilizar dos jogos para fins terapêuticos e de aprendizagem.

#### **3.7.3.2 Secundário**

Como desfecho secundário, espera-se que as pessoas comecem a levar em consideração os jogos como uma ferramenta que pode ser utilizada para qualquer objetivo, levando a desmistificar os jogos como apenas, práticas de diversão, mostrando seus pontos positivos e negativos em práticas de educação/aprendizagem.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Com base na psicologia discursiva, que possui o interesse nas ações dos indivíduos em diferentes contextos, as perguntas foram divididas em três categorias, sendo elas: RPG, Habilidades Sociais e Habilidades Sociais e RPG. As categorias não têm o objetivo de limitar as conversações teóricas, mas sim direcioná-las para um melhor entendimento e foco.

Como forma de manter o sigilo, os participantes atribuíram seus próprios nomes fictícios. Dentre os seis participantes, são três do sexo masculino e três do sexo feminino. Quanto à idade, os participantes estão dentro da faixa delimitada pelo pesquisador (18 a 24 anos), tendo a única ausência de participantes que possuem a idade de 23 anos.

Tabela 6 - caracterização dos estudantes.

<b>Nome Fictício</b>	<b>Idade</b>	<b>Sexo</b>
Luna	22	Feminino
Yerlathotep	24	Masculino
Milhouse	22	Masculino
Julia	18	Feminino
Bruna	22	Feminino
Maníaco do Farme	21	Masculino

Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

O questionário foi liberado de forma *online*, desta forma, o contato com os participantes aconteceu via *WhatsApp* através do *folder* e mensagem convidando-os para participar do estudo.

### 4.1 *Role Play Gaming*

Dentre as questões presentes no questionário, oito são relacionadas ao RPG e investigam as preferências, idade em que começaram a jogar, frequência com que jogam e suas impressões sobre o RPG.

A questão número três é sobre com qual idade foi o primeiro contato dos participantes com o RPG, sendo a maioria tendo o contato aos 16 e 17 anos, Milhouse

com 12 anos e o Maníaco do Farme tendo contato entre oito e dez anos. Desta forma, Maníaco do Farme é o participante que tem mais tempo que conhece o RPG, sendo seguido de Milhouse.

Na questão quatro, em que foi perguntado “Descreva qual foi sua primeira impressão ao jogar RPG?”. Devemos destacar a magia e a fantasia que o RPG possibilita, além de dar o poder de explorar a imaginação e compartilhar com o grupo que está participando da mesa. Desta forma, devemos destacar duas respostas, são elas:

A resposta de Bruna, foi a seguinte

“É uma experiência divertida, que explora o lado criativo e satisfaz o desejo infantil de “viver em um mundo fantástico” que pode permanecer após a infância. Além de ser uma ótima atividade para se fazer amizades com um grupo específico.”

Cabalero (2007), a Criatividade e a Imaginação é uma característica presente no RPG, pois é através dela que os jogadores conseguem desenvolver sua criatividade para conseguir resolver os desafios propostos pela história.

Contudo, a participante Julia, apresenta uma impressão diferente dos demais

“Eu não tinha certeza sobre quais decisões poderia tomar, e me sentia estranha falando no lugar do personagem, não tive uma primeira impressão muito boa, logo não gostei muito.”

De acordo com Schmit (2008) apresenta dúvidas como: “Como que se joga RPG?” ou “Como aprendo a jogar RPG?”. É comum as pessoas que têm o primeiro contato possuírem dúvidas, já que o RPG não possui um “tutorial”. Desta forma, Oliveira (2019) explica que a forma como aprender a jogar RPG é simples: se aprende jogando e participando das mesas de RPG.

Nas questões 5, 6 e 7 foi perguntado sobre a frequência em que os participantes jogam, por onde jogam e com quem jogam, respectivamente. Todos os participantes marcaram a opção em que jogam com os amigos e, dentre os 6 participantes, jogam de forma *online* (66,7%), através dos meios de comunicações, porém suspeita-se que, devido ao cenário pandêmico em que as pessoas devem evitar sair de casa, os jogadores acharam uma outra maneira para dar continuidade a uma história ou ao hábito de jogar RPG.

O participante Maníaco do Farme apresenta uma resposta diferente, em que ele tem maior contato com o RPG através do MMORPG. Cabalero (2007) cita o MMORPG como uma das modalidades pertencentes ao RPG. Contudo, o MMORPG

não se utiliza de cartas, tabuleiro, entre outros; pois de acordo com Ferreti (2008), nesta modalidade, os jogadores se encontram *online* de forma simultânea para competir, socializar e se divertir ao mesmo tempo.

As respostas referentes a frequência em que jogam RPG foram bastante diversificadas.

A Luna respondeu semestralmente, o Yerlathotep respondeu mensalmente, Milhouse respondeu quinzenalmente, Julia respondeu semanalmente, porém após um tempo, parou de jogar, Bruna respondeu que não joga com frequência e Maníaco do Farme respondeu que joga diariamente.

A pergunta 8 foi a seguinte: “Qual sistema e/ou gênero de aventura do RPG você mais gosta? Por quê?”. Segundo Oliveira (2019), os jogadores de RPG se encontram em um local e hora específica para jogar um devido “Sistema” que a mesa decidiu em conjunto. Esse “sistema” é que irá ditar as regras, o ganho de experiências e itens e o contexto da história. Porém, vale ressaltar que é possível adaptar esses sistemas para o estilo de jogo da mesa e fazer mudanças em regras, itens, experiências e até mesmo na história.

Os participantes responderam diversos sistemas que lhe agradam, a participante Luna respondeu que possui uma preferência pelo “Mundo das Trevas”, pois possui uma temática de terror misturado com atividades cotidianas. O participante Yerlathotep respondeu que não possui um gosto específico, estando disposta a participar de qualquer aventura no mundo dos RPG. O participante Milhouse tem preferência pelo Sistema Daemon, o qual se assemelha com o “Mundo das Trevas” e pelo gênero de aventura medieval, pois gosta de desafios e da história. O participante Maníaco do Farme joga na modalidade MMORPG, que pode possuir vários gêneros de história e jogos, desta forma há como agradar a todos.

As participantes Julia e Bruna preferem o gênero/sistema de fantasia/fate, como exemplo: Dungeons & Dragons que é um jogo de interpretação de papéis de fantasia. Bruna possui essa preferência pois ela vê semelhanças nas histórias que ela cresceu lendo e Julia gosta de fantasia e aprendeu a jogar RPG neste estilo de sistema.

A pergunta 9 foi sobre “Quais características você acha importante para uma pessoa jogar RPG?”. Dos 6 participantes, quatro citaram a imaginação/criatividade como uma característica importante. Cabalero (2007) observou as características dos jogadores, entre elas devemos citar a criatividade e a imaginação, em que os próprios

jogadores desenvolvem sua criatividade decidindo as reações dos personagens e completando os desafios propostos pelo mestre.

Desta forma, será destacada a resposta de Luna, que foi: “Criatividade, pensamento rápido, imaginação, paciência, estratégia, habilidade de trabalhar em grupo. É um pouco de habilidades teatrais.” Em sua resposta, Lana contempla quase todas as características que se encontram em uma mesa de RPG, descrita por Cabalero (2007), no capítulo 2.3 do referencial teórico adotado neste estudo.

Contudo, devemos destacar duas características que as participantes Julia e Bruna citaram, que é a oratória e a comunicação. Por o RPG ser um jogo narrado, Zumthor (2010) emprega uma “performance” necessária para as narrativas do jogo. Desta forma, Cupertino (2008) evidencia que o mundo do RPG é construído através desta performance narrativa, pois através desta performance os jogadores conseguem visualizar uma imagem e por meio do próprio discurso podem participar da narrativa e contribuir com a história.

Cabalero (2007) apresenta uma característica importante, que está ligada com a narrativa da história do RPG. A característica do hábito de leitura e escrita, em que o mestre/personagem pode produzir algo escrito para certas ocasiões e o interesse de ler elementos que lhe chamaram a atenção com fins de se preparar para um determinado momento da história ou interesse próprio. Ligado a isto, Cabalero (2007) cita a interdisciplinaridade, pois uma história pode abordar diversos temas.

A pergunta 10 foi relacionada às preferências dos participantes: “Em uma mesa de RPG, você prefere ser Personagem/Jogador ou Mestre/Narrador? Por quê?”. No RPG, existem dois papéis importantes, o Mestre/Narrador e o Personagem/Jogador. Segundo Oliveira (2019), o Mestre/Narrador é o responsável por intermediar entre as regras do jogo e a diversão dos jogadores. Além da função de intermediar, Costa (2019) completa, pois o mestre possui a função de escrever a história e seus esquemas para cada campanha, evitando lacunas perdidas, pois a interpretação deve ser fluida e que sirva como diversão e aprendizado para os jogadores, proporcionando o estímulo da imaginação.

O participante Yerlathotep possui uma preferência por ser mestre, pois ele só precisa guiar a história e se sente mais confortável assim. E o Maníaco do Farme respondeu que não importa se está como jogador ou narrador, ele adora fazer qualquer função dentro do jogo. Oliveira (2019) explicita que o mestre participa da história e se diverte, possuindo uma visão diferenciada do processo.

Contudo, a função de mestre pode acabar não sendo legal. A Luna tem preferência por ser personagem, pois é mais divertido fazer parte da história. Já a Julia prefere ser jogador, pois possui menos compromisso com o cenário e tenho espaço para desenvolver bem meu personagem. A participante Bruna prefere ser Jogador, pois ela gosta de estar mudando os fatos da história do jogo, além de não ter experiência em mestra uma mesa.

Podemos concluir que o RPG não possui uma idade certa para se começar e independe do seu conhecimento teórico sobre o jogo, só se aprende jogando, mesmo que isso lhe cause desconfortos e dificuldades. Além do RPG proporcionar uma variedade de sistemas/gênero de aventura, em que os participantes possuem uma preferência pelo sistema “Mundo das Trevas” e “Sistema Daemon”, e a preferência pelo gênero da fantasia.

Também devemos destacar a criatividade e a imaginação estar presente nas respostas dos participantes e no RPG, sendo essas características importantes no jogo. Contudo, as características de oratória e comunicação também são importantes e foram citadas pelos participantes, sendo elas de igual importância para a dinâmica do jogo, pois se faz presente tanto na função de Mestre/Narrador, como na de Personagem/Jogador.

Contudo, devemos destacar o Participante Maníaco do Farme, pois ele possui uma jogabilidade diária por meio do MMRPG. Sendo este uma modalidade do RPG que proporciona, de forma *online*, a interação entre vários jogadores de lugares distintos por meios dos *smartphones*, *tablets*, *computadores*, *vídeo games* e *notebooks*, além de possuir vários tipos de sistemas e gêneros definidos e construídos *online*.

## **4.2 Habilidades Sociais**

As habilidades sociais se fazem presentes no cotidiano das pessoas, sendo utilizadas em vários momentos da vida do ser humano e de diversas maneiras. Desta forma, as habilidades sociais também se fazem em uma mesa de RPG.

A primeira pergunta sobre as habilidades sociais foi: “O que você sabe sobre habilidades sociais?”. O participante Maníaco do Farme respondeu: “Habilidade de expressão no âmbito social”, e a resposta de Bruna completa: “São habilidades que o

ser humano desenvolve para viver em harmonia com outros humanos em uma sociedade”.

Já o participante Milhouse respondeu: “Tipos de habilidades que auxiliam, no meio social, para a convivência com demais pessoas de diferentes estilos e gostos”. Segundo Andrade et al. (2021), as habilidades sociais são a definição de quais comportamentos são apropriados para determinada cultura, porém, a aprendizagem dessas habilidades não assegura uma interação social. Contudo, as habilidades sociais se fazem presentes além do meio físico, também no meio online, como por exemplo a atual situação pandêmica, em que participante Yearlathotep citou em sua resposta: “Algo muito importante que deve ser desenvolvido ainda mais numa sociedade em que nos últimos anos a interação física diminuiu por conta da pandemia”.

A participante Luna respondeu que sabe pouco a respeito do tema. Caballo (2003) expressa que não é relevante possuir entendimento sobre a definição de habilidades sociais, para podermos expressarmos esses comportamentos socialmente hábeis. Dito isso, a participante Julia respondeu: “Sei usá-las intuitivamente, e já li sobre algumas. Mas não saberia explicar ou citar quais são, ou dizer como desenvolvê-las”.

A segunda pergunta é mais pessoal: “Para você, as habilidades sociais são importantes no cotidiano?”. Os participantes Yearlathotep e Milhouse responderam sim, e Luna acredita ser extremamente importante. A participante Bruna respondeu: “Porque o ser humano é um animal social, e habilidades sociais são necessárias para essa convivência (expressar emoções, desejos, evitar conflitos, autorreflexão etc).”

A participante Julia respondeu: “Com certeza, dependemos delas para nos comunicarmos claramente e convivermos uns com os outros”, e o Maníaco do Farme respondeu: “Acredito em um melhor desenvolvimento social formas de expressão sim”. Podemos concluir que todos os participantes acham importante a presença dessas habilidades em seu dia a dia, principalmente para nos comunicarmos e para vivermos em sociedade.

Com isso, podemos concluir que mesmo os participantes não tendo conhecimento do que são as habilidades sociais, elas se apresentam como forma de comunicação e convivência em sociedade. Desta forma, vemos que as habilidades sociais se fazem presentes no cotidiano dos participantes e que pode haver vários significados para eles.

### 4.3 Habilidades Sociais E Rpg

As três últimas perguntas estão relacionadas ao RPG e as habilidades sociais. A pergunta onze é sobre: “Quais as habilidades que você mais se identifica/destaca quando se está jogando RPG?”. A maioria dos participantes respondeu: criatividade, imaginação e empatia.

As participantes Bruna e Julia colocaram a criatividade. Cabalero (2007) considera a criatividade e a imaginação como uma das características presente no RPG, sendo ela responsável pelo desenvolvimento da criatividade e como os personagens reagem e superam os desafios. Luna respondeu a imaginação e a empatia. Para Del Prette e Del Prette (2017) a empatia é manter o contato visual com o outro, expressar ajuda quando necessário, escutar sem interromper, ser compreensivo, partilhar alegria e conquistas dos objetivos, entre outros, esses são elementos que podem ser encontrados em uma mesa de RPG.

O participante Milhouse respondeu imaginação e a parceria, em que podemos associar com a característica de cooperação, de acordo com Cabalero (2007) que esta característica está presente, pois os desafios dos jogos são vencidos em grupo, desta maneira, evita as competições. Cabalero (2007) ainda cita a possibilidade de o mestre possuir o objetivo que os jogadores consigam obter novos conhecimentos através do jogo.

A parceria também pode ser vista como a capacidade de fazer e manter amizades, que segundo Del Prette e Del Prette (2017) seria a habilidade de iniciar uma conversa, expor informações, expressar gentileza e sentimentos, elogiar, responder contatos visuais, entre outros. Esses elementos se fazem presentes em uma mesa de RPG ajudando na dinâmica dos jogadores e a superarem os desafios propostos pelo mestre.

A pergunta doze é “Quais as habilidades que você sente mais dificuldades quando se está jogando RPG?”. Apenas um participante não citou nenhum tipo de dificuldade, sendo sua resposta “nenhuma”.

A participante Luna respondeu oratória. Porém, vamos entender por oratória como “Comunicação”, que segundo Caballo (2003) a comunicação utilizada com vários propósitos que envolvem a argumentação, raciocínio, descrição de sentimentos e comunicação de ideias. Desta forma, como consequência da comunicação, o jogo

possui uma característica de “Socialização”, em que, de acordo com Cabalero (2007) no RPG todos tem uma participação ativa no jogo, em que eles conversam e trocam ideias entre si, além de expor as ações dos personagens do game, gerando assim, uma interação social.

O participante Milhouse respondeu à memória e interpretação dos fatos e o participante Maníaco do Farme respondeu em ter insistência nas missões proposta pelo jogo. A participante Julia respondeu que possui dificuldades em se expressar e em tomar decisões e a participante Bruna respondeu que o pensamento rápido e as habilidades teatrais acabam dificultando o jogo. Vale ressaltar que as habilidades teatrais podem ser ligadas com a comunicação não verbal, em que, segundo Portella (2011), seria a competência de identificar emoções e intenções pessoais por meio de comportamentos não verbais, que são expressos em uma interação social de acordo com seus objetivos.

E por fim, a pergunta treze: “Para você, o RPG lhe ajudou a melhorar habilidades que você tinha/tem dificuldades? Se sim, quais?”. Os participantes Luna, Milhouse e Maníaco do Farme responderam que ajudou nas habilidades de comunicação, socialização e nas interpessoais. Contudo Bruna, respondeu que não jogou o suficiente para identificar melhorias em alguma habilidade. O participante Yerlathotep respondeu que independente de ser Mestre ou Jogador, por o RPG trabalhar com o imaginário, o torna mais criativo.

Desta forma, podemos concluir que o RPG instiga os seus jogadores a colocar as habilidades sociais em prática, pois elas são necessárias, mesmo que indiretamente, para a história acontecer e os desafios serem resolvidos. Segundo os participantes o RPG instiga muito a imaginação, criatividade, empatia, parceria (cooperação), oratória (comunicação), memória e a tomada de decisões.

Podemos observar que em uma grande maioria das respostas, encontramos características que se fazem presentes no cotidiano da sociedade e que o RPG pode apresentar funções de aprendizagem nas habilidades sociais.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste estudo foram verificados de que forma os jogos RPG podem ajudar no desenvolvimento de habilidades sociais de jovens com idade entre 18 a 24 anos. É possível notar vários estudos envolvendo o RPG como ferramenta de aprendizagem, tendo várias publicações de professores que se utilizaram do RPG para ensinar seus alunos sobre determinadas matérias/assuntos.

A partir da problemática levantada foi possível cumprir o que se tratava os objetivos desse estudo, após analisar as produções científicas voltadas para as habilidades sociais e seu desenvolvimento social envolvendo o RPG. Contudo, foi necessário contextualizar o RPG já que não é um estilo de jogo que se faz presente no cotidiano dos jovens.

Foi possível verificar, através deste estudo, o conhecimento que os jovens possuem acerca das habilidades sociais e quais habilidades os jogadores possuem dificuldades e se destacam dentro do RPG. Dito isto, nota-se que as principais habilidades que os jogadores sentem dificuldades ao jogar RPG são a oratória, a memória, a interpretação dos fatos e a tomada de decisões, sendo estas importantes habilidades presentes no dia a dia, e as habilidades que se destacam são a imaginação e a criatividade.

Os jogos RPG se utilizam de vários elementos, que se fazem presentes no cotidiano da sociedade. Desta forma, os jogos RPGs podem provocar o desenvolvimento de habilidades sociais aos jogadores que possuem algum tipo de dificuldades, podendo proporcionar a aprendizagem e a interação social, influenciando na construção de sua identidade nesta fase da vida.

Contudo, vale ressaltar a necessidade de elaboração de mais pesquisas envolvendo o desenvolvimento de habilidades sociais através do RPG. Mesmo possuindo estudos que utilizam do RPG como forma de aprendizagem, se faz necessário a produção de pesquisas envolvendo outras áreas de conhecimento, como as habilidades sociais. Matérias que vão além da interpretação dos termos e seus significados, mas que podem ampliar os estudos e as diversas formas de desenvolver as habilidades sociais se utilizando de outras ferramentas.

## 6 REFERÊNCIAS

ABERASTURY, Arminda; KNOBEL, Mauricio. **Adolescência Normal: Um enfoque psicanalítico**. Porto Alegre: Artmed, 1981. Disponível em <[https://lotuspsicanalise.com.br/biblioteca/Arminda\\_Aberastuky\\_Adolescencia\\_Normal,\\_Um\\_enfoque\\_psicanalitico.pdf](https://lotuspsicanalise.com.br/biblioteca/Arminda_Aberastuky_Adolescencia_Normal,_Um_enfoque_psicanalitico.pdf)>.

ADAMS, G. R. 1998. **Desenvolvimento da identidade em adolescentes estudantes do ensino médio**. 2009. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0102-79722009000300002>>.

ALBERTI, Sonia. 1995. **Formação da identidade e institucionalização: Uma relação possível?**. 2010. Disponível em: <[https://www.avm.edu.br/docpdf/monografias\\_publicadas/K212579.pdf](https://www.avm.edu.br/docpdf/monografias_publicadas/K212579.pdf)>.

ALBERTI, \_\_\_\_\_. 1977. **Manual de avaliação e treinamento das habilidades sociais**. São Paulo: Ed. Santos, 2008. Disponível em: <<https://docero.com.br/doc/n8nsc0>>.

ALBERTI, Sonia. 1999. **Formação da identidade e institucionalização: Uma relação possível?**. 2010. Disponível em: <[https://www.avm.edu.br/docpdf/monografias\\_publicadas/K212579.pdf](https://www.avm.edu.br/docpdf/monografias_publicadas/K212579.pdf)>.

ANDRADE, Túlio, et al. **Role playing game práticas ressignificações e potencialidades**. Ed. Diálogos, 2021. Disponível em: <[Role-playing-game-praticas-ressignificacoes-e-potencialidades.pdf](#)>.

BAPTISTA, Ricardo José Vieira. **Mediação da informação no jogo RPG de mesa**. Fortaleza, 2019. Disponível em: <[http://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/45918/1/2019\\_tcc\\_eccosta.pdf](http://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/45918/1/2019_tcc_eccosta.pdf)>.

BELLACK, A. S.; MORRISON, R. L. 1982. **Manual de avaliação e treinamento das habilidades sociais**. São Paulo: Ed. Santos, 2008. Disponível em: <<https://docero.com.br/doc/n8nsc0>>.

BRAGA, Jane Maria. 2000. **Mediação de informação no jogo RPG de mesa**. Fortaleza, 2019. Disponível em: <[2019\\_tcc\\_eccosta.pdf \(ufc.br\)](#)>.

BRASIL. Conselho Nacional de Saúde. **Resolução nº 466, de 12 de dezembro de 2012**. Diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos. Brasília: 2012. Disponível em: <[https://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/cns/2013/res0466\\_12\\_12\\_2012.html](https://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/cns/2013/res0466_12_12_2012.html)>.

BRASIL. Ministério da Saúde Secretaria-Executiva do Conselho Nacional de Saúde Comissão Nacional de Ética em Pesquisa. **Orientações para procedimentos de pesquisa com qualquer etapa em ambiente virtual**. 2021. Disponível em: <[https://www.dppg.cefetmg.br/wp-content/uploads/sites/164/2021/03/SEI\\_MS-0019229966-Comunicado.pdf](https://www.dppg.cefetmg.br/wp-content/uploads/sites/164/2021/03/SEI_MS-0019229966-Comunicado.pdf)>.

CABALLO, Vicente E. 2008. **Role playing game práticas ressignificações e potencialidades**. Ed. Diálogos, 2021. Disponível em: <Role-playing-game-praticas-ressignificacoes-e-potencialidades.pdf>.

CABALLO, Vicente E. 2008. **Estratégias de THS:Treinamento em Habilidades Sociais**. Rio de Janeiro, 2011. Disponível em:  
<[https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS\\_DE\\_TREINAMENTO\\_EM\\_HABILIDADES\\_SOCIAIS](https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS_DE_TREINAMENTO_EM_HABILIDADES_SOCIAIS)>.

CABALLO, Vicente E. **Manual de avaliação e treinamento das habilidades sociais**. São Paulo: Ed. Santos, 2008. Disponível em:  
<<https://docero.com.br/doc/n8nsc0>>.

CABALLO, Vicente E. 2008. **Estratégias de THS:Treinamento em Habilidades Sociais**. Rio de Janeiro, 2011. Disponível em:  
<[https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS\\_DE\\_TREINAMENTO\\_EM\\_HABILIDADES\\_SOCIAIS](https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS_DE_TREINAMENTO_EM_HABILIDADES_SOCIAIS)>.

CABALERO, Sueli da Silva Xavier. 2007. **Mediação de informação no jogo RPG de mesa**. Fortaleza, 2019. Disponível em:<[2019\\_tcc\\_eccosta.pdf \(ufc.br\)](#)>.

CARDOSO, \_\_\_\_\_; PORTELLA, Mônica. 2010. **Estratégias de THS:Treinamento em Habilidades Sociais**. Rio de Janeiro, 2011. Disponível em:  
<[https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS\\_DE\\_TREINAMENTO\\_EM\\_HABILIDADES\\_SOCIAIS](https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS_DE_TREINAMENTO_EM_HABILIDADES_SOCIAIS)>.

CERVO, A. L.; BERVIAN, P. A. 2002. **Metodologia de Pesquisa: Conceitos Gerais**. 2014. Disponível em:<<http://repositorio.unicentro.br:8080/jspui/handle/123456789/841>>.

CHIAVENATO, I. **Estratégias de THS:Treinamento em Habilidades Sociais**. Rio de Janeiro, 2011. Disponível em:  
<[https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS\\_DE\\_TREINAMENTO\\_EM\\_HABILIDADES\\_SOCIAIS](https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS_DE_TREINAMENTO_EM_HABILIDADES_SOCIAIS)>.

CONGER, \_\_\_\_\_; CONGER, \_\_\_\_\_. 1982. **Estratégias de THS:Treinamento em Habilidades Sociais**. Rio de Janeiro, 2011. Disponível em:  
<[https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS\\_DE\\_TREINAMENTO\\_EM\\_HABILIDADES\\_SOCIAIS](https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS_DE_TREINAMENTO_EM_HABILIDADES_SOCIAIS)>.

COOK, Monte; TWEET, Jonhathan, WILLIAN, Skip. 2004. **Design sonoro no RPG de mesa: Uma estratégia para imersão**. Belo Horizonte. 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2016. Disponível em:  
<<https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/design-sonoro-no-rpg-de-mesa-uma-estrategia-para-imerso-24537>>.

CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA. **Código de Ética do Profissional de Psicologia**. XIII Plenário do Conselho Federal de Psicologia. Brasília: 2005.

CORRÊA, \_\_\_\_\_; PORTELLA, Mônica. 2010. **Estratégias de THS:Treinamento em Habilidades Sociais**. Rio de Janeiro, 2011. Disponível em:  
<[https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS\\_DE\\_TREINAMENTO\\_EM\\_HABILIDADES\\_SOCIAIS](https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS_DE_TREINAMENTO_EM_HABILIDADES_SOCIAIS)>.

CUPERTINO, Edson Ribeiro. 2008. **Reflexões acerca do Role Playing Game (RPG) na educação: Revisão de literatura e outros desdobramentos**. Palmas, 2019. Disponível em:  
<<https://repositorio.uft.edu.br/bitstream/11612/2414/1/Arthur%20Barbosa%20de%20Oliveira%20-%20Disserta%C3%A7%C3%A3o.pdf>>.

CURTTAN; \_\_\_\_\_; WESSBERG,\_\_\_\_\_. 1981. **Manual de avaliação e treinamento das habilidades sociais**. São Paulo: Ed. Santos, 2008. Disponível em:  
<<https://docero.com.br/doc/n8nsc0>>.

COSTA, Elania Coelho Costa. **Mediação de informação no jogo RPG de mesa**. Fortaleza, 2019. Disponível em:<[2019\\_tcc\\_eccosta.pdf](#) (ufc.br)>.

DANTAS, Nara Maria. **Adolescência e psicanálise: uma possibilidade teórica**. 2002. 56 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia Clínica) - Universidade Católica de Pernambuco, Recife, 2002. Disponível em:  
<<http://tede2.unicap.br:8080/handle/tede/182>>.

DATTILIO, \_\_\_\_\_; PADESKY \_\_\_\_\_ . 1995. **Estratégias de THS:Treinamento em Habilidades Sociais**. Rio de Janeiro, 2011. Disponível em:  
<[https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS\\_DE\\_TREINAMENTO\\_EM\\_HABILIDADES\\_SOCIAIS](https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS_DE_TREINAMENTO_EM_HABILIDADES_SOCIAIS)>.

DEL PRETTE, Z. A. P.;DEL PRETTE, A. 1999. **Estratégias de THS:Treinamento em Habilidades Sociais**. Rio de Janeiro, 2011. Disponível em:  
<[https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS\\_DE\\_TREINAMENTO\\_EM\\_HABILIDADES\\_SOCIAIS](https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS_DE_TREINAMENTO_EM_HABILIDADES_SOCIAIS)>.

DEL PRETTE, Z. A. P.;DEL PRETTE, A. 2001. **Estratégias de THS:Treinamento em Habilidades Sociais**. Rio de Janeiro, 2011. Disponível em:  
<[https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS\\_DE\\_TREINAMENTO\\_EM\\_HABILIDADES\\_SOCIAIS](https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS_DE_TREINAMENTO_EM_HABILIDADES_SOCIAIS)>.

DEL PRETTE, Z. A. P.;DEL PRETTE, A. 2004. **Estratégias de THS:Treinamento em Habilidades Sociais**. Rio de Janeiro, 2011. Disponível em:  
<[https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS\\_DE\\_TREINAMENTO\\_EM\\_HABILIDADES\\_SOCIAIS](https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS_DE_TREINAMENTO_EM_HABILIDADES_SOCIAIS)>.

DEL PRETTE, Z. A. P.;DEL PRETTE, A. 2008. **Estratégias de THS:Treinamento em Habilidades Sociais**. Rio de Janeiro, 2011. Disponível em:  
<[https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS\\_DE\\_TREINAMENTO\\_EM\\_HABILIDADES\\_SOCIAIS](https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS_DE_TREINAMENTO_EM_HABILIDADES_SOCIAIS)>.

DEL PRETTE, Almir; DEL PRETTE, Zilda Aparecida Pereira. 2017. **Role playing game práticas ressignificações e potencialidades**. Ed. Diálogos, 2021. Disponível em: <Role-playing-game-praticas-ressignificacoes-e-potencialidades.pdf>.

DIMITRIUS, \_\_\_\_\_. 2006. **Estratégias de THS:Treinamento em Habilidades Sociais**. Rio de Janeiro, 2011. Disponível em: <[https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS\\_DE\\_TREINAMENTO\\_EM\\_HABILIDADES\\_SOCIAIS](https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS_DE_TREINAMENTO_EM_HABILIDADES_SOCIAIS)>.

EKMAN, \_\_\_\_\_. 1995. **Estratégias de THS:Treinamento em Habilidades Sociais**. Rio de Janeiro, 2011. Disponível em: <[https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS\\_DE\\_TREINAMENTO\\_EM\\_HABILIDADES\\_SOCIAIS](https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS_DE_TREINAMENTO_EM_HABILIDADES_SOCIAIS)>.

ERICKSON, E. H. 1972. **Desenvolvimento da identidade em adolescentes estudantes do ensino médio**. 2009. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0102-79722009000300002>>.

ERICKSON, E. H. 1968. **Formação da identidade e institucionalização: Uma relação possível?**. 2010. Disponível em: <[https://www.avm.edu.br/docpdf/monografias\\_publicadas/K212579.pdf](https://www.avm.edu.br/docpdf/monografias_publicadas/K212579.pdf)>.

ERICKSON, E. H. 1968. **Desenvolvimento Humano**. 12 ed. São Paulo: AMGH Editora LTDA, 2013. Disponível em: <[https://www.academia.edu/40318074/Desenvolvimento\\_Humano\\_12\\_edicao](https://www.academia.edu/40318074/Desenvolvimento_Humano_12_edicao)>.

ERICKSON, E. H. 1950. **Desenvolvimento Humano**. 12 ed. São Paulo: AMGH Editora LTDA, 2013. Disponível em: <[https://www.academia.edu/40318074/Desenvolvimento\\_Humano\\_12\\_edicao](https://www.academia.edu/40318074/Desenvolvimento_Humano_12_edicao)>.

FALCONE, \_\_\_\_\_. 1999. **Estratégias de THS:Treinamento em Habilidades Sociais**. Rio de Janeiro, 2011. Disponível em: <[https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS\\_DE\\_TREINAMENTO\\_EM\\_HABILIDADES\\_SOCIAIS](https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS_DE_TREINAMENTO_EM_HABILIDADES_SOCIAIS)>.

FALCONE; Eliane M.2001. **Habilidades sociais na clínica psicológica**. Rio de Janeiro: Revista SUSTINERE, 2018. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.12957/sustinere.2018.34627>>.

FINCH, Matthew J. 2009. **Design sonoro no RPG de mesa: Uma estratégia para imersão**. Belo Horizonte. 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2016. Disponível em: <<https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/design-sonoro-no-rpg-de-mesa-uma-estrategia-para-imerso-24537>>.

FERRETI, S. 2008. **Uso e consequências dos jogos do gênero MMORPG**. 2015. Disponível em: <<https://sobresp.com.br/wp-content/uploads/2015/04/USO-E-CONSEQU%C3%84NCIAS-DOS-JOGOS-DO-G%C3%84NERO-MMORPG1.pdf>>.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. 2005. **Formação da identidade e institucionalização: Uma relação possível?**. 2010. Disponível em: <[https://www.avm.edu.br/docpdf/monografias\\_publicadas/K212579.pdf](https://www.avm.edu.br/docpdf/monografias_publicadas/K212579.pdf)>.

FORTUNA, \_\_\_\_\_; PORTELLA, Mônica. 2010. **Estratégias de THS:Treinamento em Habilidades Sociais**. Rio de Janeiro, 2011. Disponível em: <[https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS\\_DE\\_TREINAMENTO\\_EM\\_HABILIDADES\\_SOCIAIS](https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS_DE_TREINAMENTO_EM_HABILIDADES_SOCIAIS)>.

FRIAS, Eduardo Ribeiro. 2009. **Mediação de informação no jogo RPG de mesa**. Fortaleza, 2019. Disponível em:<[2019\\_tcc\\_eccosta.pdf](#) (ufc.br)>.

GIL, A. C. 1999. **Metodologia de Pesquisa: Conceitos Gerais**. 2014. Disponível em:<<http://repositorio.unicentro.br:8080/jspui/handle/123456789/841>>.

GIL, A. C. 2002. Como Elaborar Projeto de Pesquisa. 4 ed. São Paulo: Atlas S.A., 2002. Disponível em: <[http://www.uece.br/nucleodelinguasitaperi/dmdocuments/gil\\_como\\_elaborar\\_projeto\\_de\\_pesquisa.pdf](http://www.uece.br/nucleodelinguasitaperi/dmdocuments/gil_como_elaborar_projeto_de_pesquisa.pdf)>.

GOLEMAN, D. 1995.**Estratégias de THS:Treinamento em Habilidades Sociais**. Rio de Janeiro, 2011. Disponível em: <[https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS\\_DE\\_TREINAMENTO\\_EM\\_HABILIDADES\\_SOCIAIS](https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS_DE_TREINAMENTO_EM_HABILIDADES_SOCIAIS)>.

HUIZINGA, Johan. 1971. **Reflexões acerca do Roleplaying Game (RPG) na educação: Revisão de literatura e outros desdobramentos**. Palmas, 2019. Disponível em: <<https://repositorio.uft.edu.br/bitstream/11612/2414/1/Arthur%20Barbosa%20de%20Oliveira%20-%20Disserta%C3%A7%C3%A3o.pdf>>.

KELLY, J. A. 1982. **Manual de avaliação e treinamento das habilidades sociais**. São Paulo: Ed. Santos, 2008. Disponível em: <<https://docero.com.br/doc/n8nsc0>>.

KIMMEL, D. C.; WEINER, I. B. 1998. **Desenvolvimento da identidade em adolescentes estudantes do ensino médio**. 2009. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0102-79722009000300002>>.

KLIMICK, Carlos Eduardo. 2003. **O potencial de jogos de RPG no desenvolvimento de habilidades e competências culturais**. 2010. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/16954968-O-potencial-de-jogos-de-rpg-no-desenvolvimento-de-habilidades-sociais-e-competencias-culturais.html>>.

KOLDO, \_\_\_\_\_; MILAN,\_\_\_\_\_.1985. **Estratégias de THS:Treinamento em Habilidades Sociais**. Rio de Janeiro, 2011. Disponível em: <[https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS\\_DE\\_TREINAMENTO\\_EM\\_HABILIDADES\\_SOCIAIS](https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS_DE_TREINAMENTO_EM_HABILIDADES_SOCIAIS)>.

LAVOIE, J. C. 1994. **Desenvolvimento da identidade em adolescentes estudantes do ensino médio**. 2009. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0102-79722009000300002>>.

LAZARUS, A. A. 1971. **Manual de avaliação e treinamento das habilidades sociais**. Santos, 2003. Disponível em: <<https://docero.com.br/doc/n8nsc0>>.

LAZARUS, A. A. 1973. **Estratégias de THS:Treinamento em Habilidades Sociais**. Rio de Janeiro, 2011. Disponível em: <[https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS\\_DE\\_TREINAMENTO\\_EM\\_HABILIDADES\\_SOCIAIS](https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS_DE_TREINAMENTO_EM_HABILIDADES_SOCIAIS)>.

LEARY, \_\_\_\_\_. 1995. PORTELLA, Mônica. 2006. **Estratégias de THS:Treinamento em Habilidades Sociais**. Rio de Janeiro, 2011. Disponível em: <[https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS\\_DE\\_TREINAMENTO\\_EM\\_HABILIDADES\\_SOCIAIS](https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS_DE_TREINAMENTO_EM_HABILIDADES_SOCIAIS)>.

LIBERMAN, R. P. 1975. **Manual de avaliação e treinamento das habilidades sociais**. Santos, 2003. Disponível em: <<https://docero.com.br/doc/n8nsc0>>.

LUIZ, Rafael Baptistella. **O potencial de jogos de RPG no desenvolvimento de habilidades e competências culturais**. 2010. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/16954968-O-potencial-de-jogos-de-rpg-no-desenvolvimento-de-habilidades-sociais-e-competencias-culturais.html>>.

MARCIA, J. E. 1996. **Desenvolvimento Humano**. 12 ed. São Paulo: AMGH Editora LTDA, 2013. Disponível em: <[https://www.academia.edu/40318074/Desenvolvimento\\_Humano\\_12\\_edicao](https://www.academia.edu/40318074/Desenvolvimento_Humano_12_edicao)>.

MARCIA, J. E. 1979. **Desenvolvimento Humano**. 12 ed. São Paulo: AMGH Editora LTDA, 2013. Disponível em: <[https://www.academia.edu/40318074/Desenvolvimento\\_Humano\\_12\\_edicao](https://www.academia.edu/40318074/Desenvolvimento_Humano_12_edicao)>.

MARCH, Renata Abreu. **Formação da identidade e institucionalização: Uma relação possível?**. 2010. Disponível em: <[https://www.avm.edu.br/docpdf/monografias\\_publicadas/K212579.pdf](https://www.avm.edu.br/docpdf/monografias_publicadas/K212579.pdf)>.

MCADAMS, G. R.; MARSHALL, S. K. 1996. **Identidade, narrativa e desenvolvimento na adolescência: uma revisão crítica**. 2006. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S1413-73722006000200022>>.

MEEUS, W. 1993. **Desenvolvimento da identidade em adolescentes estudantes do ensino médio**. 2009. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0102-79722009000300002>>.

OFFER, D.; CHURCH, R. B. 1991. **Desenvolvimento Humano**. Disponível em: <[https://www.academia.edu/40318074/Desenvolvimento\\_Humano\\_12\\_edicao](https://www.academia.edu/40318074/Desenvolvimento_Humano_12_edicao)>.

OLIVEIRA, Maria Claudia Santos Lopes de. **Identidade, narrativa e desenvolvimento na adolescência: uma revisão crítica**. 2006. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S1413-73722006000200022>>.

OLIVEIRA, Arthur Barbosa de. **Reflexões acerca do Roleplaying Game (RPG) na educação: Revisão de literatura e outros desdobramentos**. Palmas, 2019. Disponível em: <<https://repositorio.uft.edu.br/bitstream/11612/2414/1/Arthur%20Barbosa%20de%20Oliveira%20-%20Disserta%C3%A7%C3%A3o.pdf>>.

ONU. **Adolescência: Definições, conceitos e critérios**. 2005. Disponível em: <[http://adolescenciaesaude.com/detalhe\\_artigo.asp?id=167#:~:text=Os%20limites%20cronol%C3%B3gicos%20da%20adolesc%C3%Aancia,para%20fins%20estat%C3%ADsticos%20e%20pol%C3%ADticos](http://adolescenciaesaude.com/detalhe_artigo.asp?id=167#:~:text=Os%20limites%20cronol%C3%B3gicos%20da%20adolesc%C3%Aancia,para%20fins%20estat%C3%ADsticos%20e%20pol%C3%ADticos)>.

PAPALIA, Diane E.; FELDMAN, Ruth D. **Desenvolvimento Humano**. 12 ed. São Paulo: AMGH Editora LTDA, 2013. Disponível em: <[https://www.academia.edu/40318074/Desenvolvimento\\_Humano\\_12\\_edicao](https://www.academia.edu/40318074/Desenvolvimento_Humano_12_edicao)>.

PAVÃO, Andréa. 2000. **Design sonoro no RPG de mesa: Uma estratégia para imersão**. Belo Horizonte. 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2016. Disponível em: <<https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/design-sonoro-no-rpg-de-mesa-uma-estratgia-para-imerso-24537>>.

PHILLIPIS, L. 1978. **Manual de avaliação e treinamento das habilidades sociais**. Santos, 2003. Disponível em: <<https://docero.com.br/doc/n8nsc0>>.

RICHARDSON, R. J. 1999. **Metodologia de Pesquisa: Conceitos Gerais**. 2014. Disponível em: <<http://repositorio.unicentro.br:8080/jspui/handle/123456789/841>>.

PORTELLA, Mônica; TABOAS, \_\_\_\_\_. 1995. PORTELLA, Mônica. 2006. **Estratégias de THS: Treinamento em Habilidades Sociais**. Rio de Janeiro, 2011. Disponível em: <[https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS\\_DE\\_TREINAMENTO\\_EM\\_HABILIDADES\\_SOCIAIS](https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS_DE_TREINAMENTO_EM_HABILIDADES_SOCIAIS)>.

PORTELLA, Mônica. 2001. **Estratégias de THS: Treinamento em Habilidades Sociais**. Rio de Janeiro, 2011. Disponível em: <[https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS\\_DE\\_TREINAMENTO\\_EM\\_HABILIDADES\\_SOCIAIS](https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS_DE_TREINAMENTO_EM_HABILIDADES_SOCIAIS)>.

PORTELLA, Mônica. 2006. **Estratégias de THS: Treinamento em Habilidades Sociais**. Rio de Janeiro, 2011. Disponível em: <[https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS\\_DE\\_TREINAMENTO\\_EM\\_HABILIDADES\\_SOCIAIS](https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS_DE_TREINAMENTO_EM_HABILIDADES_SOCIAIS)>.

PORTELLA, Mônica; SANTOS, \_\_\_\_\_. 2011. **Estratégias de THS: Treinamento em Habilidades Sociais**. Rio de Janeiro, 2011. Disponível em: <[https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS\\_DE\\_TREINAMENTO\\_EM\\_HABILIDADES\\_SOCIAIS](https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS_DE_TREINAMENTO_EM_HABILIDADES_SOCIAIS)>.

PORTELLA, Mônica. **Estratégias de THS:Treinamento em Habilidades Sociais**. Rio de Janeiro, 2011. Disponível em: <[https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS\\_DE\\_TREINAMENTO\\_EM\\_HABILIDADES\\_SOCIAIS](https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS_DE_TREINAMENTO_EM_HABILIDADES_SOCIAIS)>.

U. S. Department of Health and Human Services, Office of Adolescent Health, **Adolescent Development Explained**. Washington, D.C: U,S. Government Printing Office, November 2018. Disponível em: <<https://opa.hhs.gov/adolescent-health?adolescent-development/explained>>.

RASSIAL, J. J. 1997. **Adolescência e psicanálise: uma possibilidade teórica**. 2002. 56 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia Clínica) - Universidade Católica de Pernambuco, Recife, 2002. Disponível em: <<http://tede2.unicap.br:8080/handle/tede/182>>.

REY, F. G. 2004. **Identidade, narrativa e desenvolvimento na adolescência: uma revisão crítica**. 2006. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S1413-73722006000200022>>.

ROCHA, Mateus Souza. 2006. **O potencial de jogos de RPG no desenvolvimento de habilidades e competências culturais**. 2010. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/16954968-O-potencial-de-jogos-de-rpg-no-desenvolvimento-de-habilidades-sociais-e-competencias-culturais.html>>.

ROGERS, \_\_\_\_\_; ROSENBERG, \_\_\_\_\_. 1977. **Estratégias de THS:Treinamento em Habilidades Sociais**. Rio de Janeiro, 2011. Disponível em: <[https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS\\_DE\\_TREINAMENTO\\_EM\\_HABILIDADES\\_SOCIAIS](https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS_DE_TREINAMENTO_EM_HABILIDADES_SOCIAIS)>.

SALES, Matheus. 2016. **Design sonoro no RPG de mesa: Uma estratégia para imersão**. Belo Horizonte. 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2016. Disponível em: <<https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/design-sonoro-no-rpg-de-mesa-uma-estrategia-para-imerso-24537>>.

SALTER, A. 1949. **Manual de avaliação e treinamento das habilidades sociais**. ed Santos, 2003. Disponível em: <<https://docero.com.br/doc/n8nsc0>>.

SCHMIT, Wagner Luiz. 2008. **Reflexões acerca do Role Playing Game (RPG) na educação: Revisão de literatura e outros desdobramentos**. Palmas, 2019. Disponível em: <<https://repositorio.uft.edu.br/bitstream/11612/2414/1/Arthur%20Barbosa%20de%20Oliveira%20-%20Disserta%C3%A7%C3%A3o.pdf>>.

STEPHEN, J.; FRASER, E.; MARCIA, J. E. 1992. **Desenvolvimento da identidade em adolescentes estudantes do ensino médio**. 2009. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0102-79722009000300002>>.

STING, \_\_\_\_\_; BASTOS; \_\_\_\_\_. 2005. PORTELLA, Mônica. 2006. **Estratégias de THS:Treinamento em Habilidades Sociais**. Rio de Janeiro, 2011. Disponível em:

<[https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS\\_DE\\_TREINAMENTO\\_EM\\_HABILIDADES\\_SOCIAIS](https://www.academia.edu/37553179/ESTRAT%C3%89GIAS_DE_TREINAMENTO_EM_HABILIDADES_SOCIAIS)>.

TAGMAR. Disponível em: <<https://www.tagmar.com.br/>>.

TANNER, J. M. 1962. **Adolescência: Definições, conceitos e critérios**. 2005.

Disponível em:

<[http://adolescenciaesaude.com/detalhe\\_artigo.asp?id=167#:~:text=Os%20limites%20cronol%C3%B3gicos%20da%20adolesc%C3%Aancia,para%20fins%20estat%C3%ADsticos%20e%20pol%C3%ADticos](http://adolescenciaesaude.com/detalhe_artigo.asp?id=167#:~:text=Os%20limites%20cronol%C3%B3gicos%20da%20adolesc%C3%Aancia,para%20fins%20estat%C3%ADsticos%20e%20pol%C3%ADticos)>.

TRIVIÑOS, Augusto N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais**. São Paulo: Atlas S.A., 1987. Disponível em:

<[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4233509/mod\\_resource/content/0/Trivinos-Introducao-Pesquisa-em\\_Ciencias-Sociais.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4233509/mod_resource/content/0/Trivinos-Introducao-Pesquisa-em_Ciencias-Sociais.pdf)>.

VALSINER, J. 1989. **Identidade, narrativa e desenvolvimento na adolescência: uma revisão crítica**. 2006. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S1413-73722006000200022>>.

VAN HASSELT, \_\_\_\_\_. et al. 1979. **Manual de avaliação e treinamento das habilidades sociais**. São Paulo: Ed. Santos, 2008. Disponível em:

<<https://docero.com.br/doc/n8nsc0>>.

WOLPE, J. 1958. **Manual de avaliação e treinamento das habilidades sociais**. ed Santos, 2003. Disponível em: <<https://docero.com.br/doc/n8nsc0>>.

ZUMTHOR, Paul. 2019. **Reflexões acerca do Role Playing Game (RPG) na educação: Revisão de literatura e outros desdobramentos**. Palmas, 2019.

Disponível em:

<<https://repositorio.uft.edu.br/bitstream/11612/2414/1/Arthur%20Barbosa%20de%20Oliveira%20-%20Disserta%C3%A7%C3%A3o.pdf>>.

## 7 APÊNDICE

### APÊNDICE A – Questionário



**CENTRO UNIVERSITÁRIO LUTERANO DE PALMAS**

Reconhecido pelo Portaria Ministerial nº 1.162, de 13/10/16, D.O.U. nº 198, de 14/10/2016  
AELBRA EDUCAÇÃO SUPERIOR - GRADUAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO S.A.

Nome fictício (como você gostaria de ser chamado na pesquisa?):

Idade:

Email:

Sexo:

- 1) O que você sabe sobre Habilidades Sociais?
- 2) Para você, as habilidades sociais são importantes no cotidiano?
- 3) Com quantos anos foi seu primeiro contato com o RPG?
- 4) Descreva qual foi sua primeira impressão ao jogar RPG?
- 5) De quanto em quanto tempo você joga RPG:
  - a) Diariamente;
  - b) semanalmente;
  - c) quinzenalmente;
  - d) mensalmente;
  - e) Outros (Especificar em meses, dias, anos): \_\_\_\_\_
- 6) Por qual meio você mais joga RPG:
  - a) Online, através dos aplicativos de comunicação;
  - b) Casa de amigos;
  - c) Fóruns na web;
  - d) Casa de jogos - bares, lanchonetes temáticas, etc.;
  - e) MMRORPGs.
- 7) Com quem você mais joga RPG:
  - a) Amigos;
  - b) Irmãos;
  - c) Primos;
  - d) Família;

e) Outros (especificar): \_\_\_\_\_

8) Qual sistema e gênero de aventura do RPG você mais gosta? Por quê?

9) Quais características você acha importante para uma pessoa jogar RPG?

10) Em uma mesa de RPG, você prefere ser Jogador/Personagem ou Narrador/Mestre? Por quê?

11) Quais as habilidades que você mais se identifica/destaca quando se está jogando RPG?

12) Quais as habilidades que você sente mais dificuldades quando se está jogando RPG?

13) Para você, o RPG lhe ajudou a melhorar habilidades que você tinha/tem dificuldades? Se sim, quais?

## APÊNDICE B – TCLE

**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)**

Você está sendo convidado a participar da pesquisa “Jogos RPGS para o desenvolvimento de habilidades sociais em jovens de 18 a 24 anos.” É uma pesquisa descritiva exploratória, de abordagem quanti-qualitativa e natureza aplicada de campo. Esta pesquisa tem como objetivo compreender como os RPG podem ajudar no desenvolvimento de habilidades em jovens de 18 a 24 anos. Justifica-se a pesquisa pelo O porquê das dificuldades das pessoas nas habilidades sociais, em especial os jovens. Como os jovens possuem uma grande abertura para o novo, a prática do RPG pode ser uma maneira dos jovens se divertirem e desenvolverem suas habilidades através do jogo. A disponibilização do questionário online será entre os dias 10 (dez) e 20 (vinte) de agosto, sendo que os entrevistados terão este período para responder. O questionário será divulgado nas redes sociais neste período através de um folder e link para o questionário. O entrevistado se utilizará do tempo que for necessário para responder o questionário, após o envio das suas respostas o entrevistado receberá uma cópia, em seu e-mail, do presente documento assinado e o questionário com as suas respostas. Os questionários respondidos serão salvos no computador do pesquisador e excluídos da plataforma online, de acordo com as orientações da Comissão Nacional de Ética em Pesquisa. Você terá livre acesso a este trabalho após sua conclusão, e em nenhum momento serão divulgado seu nome, dados pessoais ou informações que comprometem sua integridade. Em curto prazo, os benefícios da pesquisa são: mostrar a importância do RPG para aqueles que jovem, tal bem como suas experiências e como o RPG contribui para o desenvolvimento de seus jogadores.

---

Assinatura da(o) participante

---

Assinatura do pesquisador

---

Assinatura da orientadora e pesquisadora-responsável

Também é disponibilizado a você, participante, o acesso ao atendimento com a profissional de psicologia Cristina D'Ornellas Filipakis Souza (CRP 23/844) caso seja necessário, e o pesquisador responsável acompanhará o processo até que seu encaminhamento tenha dado entrada nos serviços. Os pesquisadores também se comprometem a dar cobertura material para reparação de quaisquer danos causados a você e que sejam decorrentes da participação na pesquisa. Você possui total liberdade em retirar seu questionário da pesquisa, sem a necessidade de quaisquer justificativas e sem nenhum dano a sua integridade. Você também terá direito a uma via deste termo - que será enviado por e-mail, enquanto a outra permanecerá na coordenação do curso de Psicologia do CEULP/ULBRA. Este projeto será aplicado pelo pesquisador auxiliar Victor Figueiredo Alencar, contatado pelo número telefônico (63) 9 9293-1833, psicólogo em formação, orientado pela Prof.<sup>a</sup> Me. Cristina D'Ornellas Filipakis, ambos vinculados ao Centro Universitário Luterano de Palmas – Universidade Luterana do Brasil (CEULP/ULBRA). Em caso de reclamação ou qualquer tipo de denúncia sobre este estudo você deve ligar para a Coordenação de Psicologia do CEULP/ULBRA, situada no Prédio 2, Sala 208, (63) 3219-8072 ou mandar um e-mail para [psicologia@ceulp.edu.br](mailto:psicologia@ceulp.edu.br). Ou ainda, contatar o Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) do CEULP/ULBRA, situado no Complexo Laboratorial (Prédio 5), 1º Piso, Sala 541 através do número telefônico (63) 3219-8076 ou e-mail [etica@ceulp.edu.br](mailto:etica@ceulp.edu.br), ambos nas dependências da instituição, na Avenida Teotônio Segurado 1501 Sul Palmas - TO CEP 77.019-900. Considerando que fui informado dos objetivos e da relevância do estudo proposto, de como será minha participação, dos procedimentos e riscos decorrentes deste estudo, declaro o meu consentimento em participar da pesquisa, como também concordo que os dados obtidos na investigação sejam utilizados para fins científicos (divulgação em eventos e publicações). Estou ciente que receberei uma via desse documento.

Palmas, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de  
2021.

---

Assinatura da(o) participante

---

Assinatura do pesquisador

---

Assinatura da orientadora e pesquisadora-responsável