

PALAVRAS EM JOGO:

UM ESTUDO SOBRE A INFLUÊNCIA DO RPG NO USO DA LÍNGUA POR FALANTES NATIVOS DO PORTUGUÊS BRASILEIRO MORADORES DA REGIÃO DE SÃO PAULO

SHANE ALVES COSTA¹

DEBORA PEREIRA LUCAS COSTA²:

¹ Universidade Federal de Pelotas – shaneacostars@gmail.com

² Universidade Federal de Pelotas – debora.lucas@ufpel.edu.br

1. INTRODUÇÃO

O RPG, sigla para Role-Playing Game, pode ser definido como um jogo de interpretação de papéis em que jogadores, guiados por um mestre, constroem narrativas coletivas (MCKAY, 2001 apud FARIA, 2025). Essa atividade constitui-se como um espaço de sociabilidade e construção discursiva, no qual se exploram registros de linguagem, vocabulário específico e estruturas narrativas complexas. Esses elementos, embora situados no universo ficcional, podem se infiltrar na fala cotidiana (HITE; MUAMAR, 2018).

A partir dessa definição surgiram os questionamentos: um hobby pode interferir na maneira como um falante nativo do português brasileiro se expressa? Se sim, quais são as influências que ele pode trazer? Serão elas perceptíveis ou não?

Partindo dessas questões, o presente trabalho investiga as influências do RPG no uso da língua por falantes nativos do português brasileiro que vivem na região de São Paulo (SP) há mais de uma década. O objetivo central é compreender de que forma essa prática lúdica impacta a expressão linguística, especialmente em aspectos como monitoração estilística, uso de estrangeirismos e variações semânticas.

O estudo fundamenta-se nos trabalhos de BORTONI-RICARDO (1997, 2004), especialmente no que se refere aos contínuos de urbanização, letramento e monitoração estilística, buscando situar os informantes dentro desses eixos.

Assim, ao considerar o RPG como um ambiente de letramento alternativo e performático, justifica-se a relevância desta pesquisa para o campo da Sociolinguística, uma vez que permite observar como práticas culturais moldam formas de expressão linguística.

2. ATIVIDADES REALIZADAS

A pesquisa foi conduzida a partir de uma abordagem qualitativa, estruturada em etapas que buscaram tanto captar os dados linguísticos quanto interpretá-los à luz da Sociolinguística.

Inicialmente, foram selecionados seis participantes, todos jogadores de RPG residentes na região metropolitana de São Paulo há pelo menos dez anos. A escolha por esse recorte geográfico deveu-se ao fato de a maioria dos voluntários proveniente de um grupo nacional de discussão sobre RPG estar localizada nessa área.

O processo de coleta iniciou-se com entrevistas semiestruturadas, realizadas de forma remota por meio da plataforma Google Meet. As entrevistas foram gravadas utilizando a ferramenta Loom, e posteriormente transcritas manualmente para garantir maior fidelidade às falas. O roteiro das entrevistas foi dividido em duas etapas:

- Questões iniciais formais, sobre identificação e tempo de contato com RPG, nas quais se esperava um alto grau de monitoração estilística;
- Questões abertas sobre a experiência com RPG, formuladas em linguagem mais informal, com o intuito de reduzir a vigilância consciente da fala e observar uma aproximação ao pólo da oralidade.

Após as entrevistas, os participantes foram informados sobre os objetivos acadêmicos da pesquisa e assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).

A análise dos dados foi realizada com base nos contínuos sociolinguísticos propostos por BORTONI-RICARDO (1997, 2004), que posiciona a fala em três contínuos: rural–rurbano–urbano; oralidade–letramento; e monitoração estilística. Desta maneira, pode-se localizar a fala do informante em relação à cada pólo. Nessa análise, atentou-se, especialmente, aos eixos de oralidade-letramento e de monitoração estilística. Obtendo-se os seguintes dados:

- Informante 3 – Homem, 28 anos, morador de Osasco. Sua fala apresentou inicialmente um elevado nível de monitoração, evidenciado por correções auto impostas (“nasci em Osasco... em São Paulo, capital mesmo”). O uso de pausas longas e da função fática (JAKOBSON, 2007) reforçou esse traço. Contudo, à medida que relatava sua experiência com RPG, houve queda na monitoração, revelando oscilações entre registros monitorados e espontâneos.
- Informante 5 – Mulher, 40 anos, bibliotecária, residente em São Paulo há 15 anos. No início da entrevista, utilizou conectivos complexos e construções de caráter mais formal, indicando alto grau de letramento. Entretanto, em momentos posteriores, passou a usar estruturas mais informais, aproximando-se do polo da oralidade. Esse contraste evidenciou como o grau de monitoração pode variar conforme o envolvimento emocional com o tema.

De modo geral, as análises sugerem que os falantes alternam entre registros mais formais e outros mais coloquiais dependendo do contexto interacional. Além disso, foi observada a presença de estrangeirismos recorrentes, comuns no universo do RPG, como termos board game, mestre e narrador. Essa escolha lexical reflete tanto o contato com materiais originalmente publicados em inglês quanto a socialização dentro das comunidades de jogadores.

Outro ponto relevante diz respeito à variação semântica observada na escolha dos termos mestre e narrador. Jogadores com maior familiaridade com o sistema Dungeons & Dragons tenderam a utilizar o termo “mestre”, enquanto os adeptos de sistemas narrativos, como o Storyteller, preferiram “narrador”. Essa variação ilustra como a experiência de jogo influencia diretamente a fala cotidiana dos participantes.

Assim, as atividades realizadas abrangeram desde a coleta de dados até a análise interpretativa, demonstrando que o RPG, além de prática de lazer, funciona como espaço de letramento alternativo e de experimentação discursiva, no qual se exercitam diferentes níveis de monitoração linguística.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados indicaram que a fala dos informantes apresenta confluência com as hipóteses levantadas, sobretudo quanto ao uso de estrangeirismos e à variação no grau de monitoração estilística. A análise mostrou que os jogadores, dependendo do contexto e da familiaridade com o interlocutor, alternam entre registros mais monitorados e outros próximos à oralidade.

Outro aspecto relevante foi a variação semântica relacionada ao termo utilizado para designar o condutor do jogo — mestre ou narrador —, que variou conforme o sistema de RPG mais utilizado pelos participantes.

Entretanto, considera-se que a amostra ainda é limitada para estabelecer padrões definitivos. Sugere-se a ampliação do corpus em futuras pesquisas, de modo a explorar outras comunidades de fala e observar comparativamente como o RPG influencia diferentes perfis de jogadores.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BORTONI-RICARDO, S. M. Revisitando os contínuos de urbanização, letramento e monitoração estilística na análise do português do Brasil. In: DIETRICH, W.; NOLL, V. (Org.). **O português do Brasil** – Perspectivas da pesquisa atual. Frankfurt: Vervuert Iberoamericana, 2004. p.195-201.

FARIA, M. de. Os roleplaying games de mesa como meio autônomo. In: VASQUES, R. C. **O jogo pela regra**: experiências brasileiras em design de RPG e LARP. São Paulo: Ed. dos Autores, 2025. p. 10-35.

HITE, K.; MUAMAR, K. **Vampire: the masquerade** – 5th edition core rulebook. Escondido: Renegade Game Studios, 2018.

JAKOBSON, R. **Linguística e comunicação**. São Paulo - Editora Pensamento-Cultrix, 2007.

ROLL20APP. **The Orr Group Industry Report Q1 2021**. Roll20 Blog. Acesso em: 20 jul. 2025. Disponível em: <https://blog.roll20.net/posts/the-orr-group-industry-report-q1-2021/>.