



A configuração da argumentação prática no *Role-Playing Game* (RPG): dinâmica de forças e deliberação em jogo ao vivo

Ian Loureiro do Carmo

Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC), Brasil

orcid.org/0009-0002-8997-1606

Bougleux Bomjardim da Silva Carmo

Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC), Brasil

orcid.org/0000-0002-0791-2884

Elionai Mendes da Silva

Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC), Brasil

orcid.org/0000-0002-2871-6014

Este artigo descreve o funcionamento da argumentação prática em sessão de *Role-Playing Game* (RPG) e discute possíveis usos pedagógicos para o ensino da argumentação. Teoricamente, articula-se os estudos da *Argumentação Prática* (Fairclough; Fairclough, 2012; Gonçalves-Segundo, 2019; 2024) para integração da *dinâmica de forças*, critérios de *avaliação racional* na deliberação e exame das premissas. Metodologicamente, no presente *estudo de caso* com abordagem qualitativa, tem-se como *corpus* um episódio do jogo "A Mina Perdida de Fanderver", no canal *Youtube Covil dos Jogos*. Os resultados demonstram que o RPG oportuniza situações argumentativas de deliberação, na qual a agência discursiva é fundamentada em razões interacionalmente válidas, contextuais e críticas. Conclui-se que a complexidade argumentativa do jogo revela uma prática social situada, na qual a racionalidade instrumental é balizada por critérios normativos e axiológicos. Dessarte, o RPG apresenta potencial pedagógico às práticas argumentativas orais por meio da ludicidade, consoante o disposto na BNCC (Brasil, 2018).

Palavras-chave: Argumentação Prática. RPG. Dinâmica de Forças. Deliberação.

La configuración de la argumentación práctica en juegos de rol (RPG): dinámica de fuerzas y deliberación en el juego

Este artículo describe el funcionamiento de la argumentación práctica en una sesión de juego de rol (RPG) y analiza posibles usos pedagógicos para la enseñanza de la argumentación. Teóricamente, articula estudios sobre la argumentación práctica (Fairclough; Fairclough, 2012; Gonçalves-Segundo, 2019; 2024) para integrar la dinámica de las fuerzas, los criterios de evaluación racional en la deliberación y el examen de las premisas. Metodológicamente, este estudio de caso cualitativo utiliza como *corpus* un episodio del juego "The Lost Mine of Fanderver", del canal de YouTube Covil dos Jogos. Los resultados demuestran que los RPG proporcionan situaciones argumentativas de deliberación, en las que la agencia discursiva se basa en razones interacionalmente válidas, contextuales y críticas. Se concluye que la complejidad argumentativa del juego revela una práctica social situada, en la que la racionalidad instrumental se guía por criterios normativos y axiológicos. Por lo tanto, los juegos de rol presentan un potencial pedagógico para las prácticas argumentativas orales a través del juego, de acuerdo con las disposiciones de la BNCC (Brasil, 2018).

Palabras clave: Argumentación práctica. RPG. Dinámicas de fuerza. Deliberación.

The configuration of practical argumentation in role-playing games (RPG): Force dynamics and in-game deliberation

This article describes the functioning of practical argumentation in a Role-Playing Game (RPG) session and discusses possible pedagogical uses for teaching argumentation. Theoretically, it articulates studies of Practical Argumentation (Fairclough; Fairclough, 2012; Gonçalves-Segundo, 2019; 2024) to integrate the dynamics of forces, criteria for rational evaluation in deliberation, and examination of premises. Methodologically, this qualitative case study uses as its *corpus* an episode of the game "The Lost Mine of Fandelver," on the YouTube channel Covil dos Jogos. The results demonstrate that RPGs provide argumentative situations of deliberation, in which discursive agency is based on interactionally valid, contextual, and critical reasons. It concludes that the argumentative complexity of the game reveals a situated social practice, in which instrumental rationality is guided by normative and axiological criteria. Therefore, RPGs present pedagogical potential for oral argumentative practices through playfulness, in accordance with the provisions of the BNCC (Brazil, 2018).

Keywords: Practical Argumentation. RPG. Force Dynamics. Deliberation.

Introdução

O presente trabalho¹ investiga o modo como a argumentação se manifesta nas práticas interacionais em jogos de *Role-Playing Game* (doravante RPG), referindo-se especificamente aos jogos de mesa (TTRPGs), com foco nos momentos de deliberação. Observa-se como as decisões, sejam elas fruto de negociações coletivas ou de ações justificadas pela competência do personagem, são fundamentadas discursivamente a partir de razões e valores circunstanciais. Diante disso, o artigo descreve como os participantes mobilizam estratégias deliberativas durante as sessões, evidenciando a complexidade discursiva do RPG como um cenário de exercício do pensamento reflexivo (Leitão, 2007) e raciocínio prático.

Embora a literatura sobre argumentação apresente diversas vertentes, ainda há lacunas quanto ao estudo das práticas argumentativas situadas em jogos de RPG sob uma perspectiva linguística relativa à deliberação. No Brasil, trabalhos como o de Fujii (2011) analisam a contribuição do RPG no ensino de Biologia; Gomes (2023) investiga o jogo sob a ótica da Psicologia; e Souza (2025) o propõe como um gênero capaz de mobilizar a oralidade. Nota-se, contudo, a necessidade de estudos que descrevam sistematicamente o modo como o raciocínio prático emerge em sessões de RPG a partir do jogo interacional e discursivo, buscando compreender o processo de construção da tomada de decisão.

¹ Este artigo constitui-se em um aprofundamento e atualização do Trabalho de Conclusão de Curso defendido em dezembro de 2025 no Departamento de Letras e Artes (DLA), da Universidade Estadual de Santa Cruz. Além disso, a investigação filia-se ao Projeto Institucional de Pesquisa intitulado *Múltiplas dimensões da argumentação: contextos pedagógicos, aplicações forenses e análise linguística*.

A problemática que orienta esta pesquisa consiste na seguinte questão: *Como as diferentes circunstâncias (motivadoras, bloqueadoras, adversas, etc.) e os valores dos jogadores/personagens estruturam a deliberação frente aos conflitos e riscos inerentes à narrativa do jogo?* Essa problemática ancora a análise empírica do corpus, por meio do exame dos elementos discursivos da tomada de decisão no jogo e, a partir disso, discute desdobramentos didáticos o uso do RPG em articulação com a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018) e estudos sobre o referido jogo.

A justificativa para este estudo desdobra-se em duas dimensões. No campo teórico, a investigação contribui para os estudos da argumentação ao explorar a dinâmica discursiva de uma prática sociocomunicativa pouco descrita. No campo pragmático, ressalta-se a relevância do RPG como uma atividade social situada (Azevedo; Tinoco, 2019) capaz de engajar sujeitos em práticas deliberativas complexas. A fundamentação teórica apoia-se, sobretudo, no modelo de *argumentação prática* proposto por Fairclough e Fairclough (2012), ampliado pela leitura de Gonçalves-Segundo (2019), que adapta e aprofunda o *layout* do raciocínio prático, integrando a *Dinâmica de Forças* (Talmy, 2000).

Dessa forma, o objetivo geral deste artigo é descrever o funcionamento da argumentação prática e as estratégias mobilizadas pelos jogadores em uma sessão de RPG de mesa, observando a legitimação das ações. Especificamente, busca-se identificar as Propostas de Ação e seus constituintes (*Circunstâncias, Objetivos, Valores, Meio-Fim e Consequências*), analisar a configuração das circunstâncias sob a ótica da Dinâmica de Forças em relação à consistência das decisões, utilizando critérios de racionalidade e, por fim, tecer reflexões de ordem pedagógica.

Para tanto, o texto assim se organiza: Na seção 1, apresentam-se os conceitos gerais da argumentação prática; na seção 2, discutem-se as especificidades do RPG; na seção 3, tem-se a metodologia; na seção 4, a análise dos dados, seguida das discussões pedagógicas. Por fim, as considerações finais e referências.

1 Da natureza e a configuração da argumentação prática

Nesta seção, apresenta-se o campo teórico-analítico relativamente à argumentação prática, por sua vez, sistematizado a partir da necessidade de análise do discurso político (Fairclough; Fairclough, 2012). Antes disso, na Retórica clássica, a preocupação com os discursos deliberativos e com as tomadas de decisão nas assembleias levou Aristóteles a sistematizar os gêneros do discurso e seus papéis nas

situações sociais da *pólis*. Para o estagirita, quanto à natureza da deliberação, “pode-se sustentar a impraticabilidade de uma proposta, ou que ainda que praticável, é injusta, ou que não produzirá nenhum benefício, ou que não tem o peso que seu propositor julga que tem” (Aristóteles, 2019, p. 292).

Ademais, a atividade argumentativa, em sua concepção clássica, é frequentemente associada à defesa de teses sobre a verdade (verossimilhança) ou falsidade de uma proposição. Nesse caso, o fim último seria a mudança de disposição a alteração de um certo estado de coisas, pois “o discurso deliberativo nos induz a fazer ou a não fazer algo” (Aristóteles, 2019, p. 63). Estaria aí, pois, o princípio do raciocínio prático, por sua vez, articulado às especificidades culturais e práticas sociais específicas.

No entanto, para a análise das interações em jogos de interpretação, faz-se necessária a distinção fundamental proposta por Fairclough e Fairclough (2012) e Gonçalves-Segundo (2019) entre o raciocínio teórico (epistêmico – orientado à assunção ou não de crenças) e o *raciocínio prático*, orientado às propostas de ação em dissenso ou suas motivações. Enquanto o primeiro busca responder à questão “O que devo acreditar?”, visando a adequação das crenças à realidade, o *raciocínio prático* orienta-se pela pergunta “O que devo fazer?”, ocupando-se da justificação de uma linha de ação frente a um problema concreto.

De fato, essa distinção é crucial para este estudo, uma vez que o RPG funciona, essencialmente, como um exercício de decisões simuladas, exigindo dos participantes ação sobre o cenário imaginário. A argumentação prática emerge, portanto, em contextos de deliberação, nos quais a incerteza e o risco estão presentes, incitando os agentes à ponderação entre diferentes cursos de ação, objetivos conflitantes e valores divergentes para legitimar suas escolhas.

Nesse sentido, a argumentação prática não deve ser entendida apenas como um processo lógico-dedutivo, mas como uma atividade social e discursiva de legitimação. Segundo Fairclough e Fairclough (2012), a ação fundamenta-se na apresentação de razões que conectam as circunstâncias atuais a um futuro desejado, mediadas pelos valores e preocupações dos agentes. Adicionalmente, cumpre lembrar que a Nova Retórica postula o *argumento pragmático* como a apreciação de atos ou eventos com base em suas consequências (des)favoráveis e, a partir dessa avaliação sobre os efeitos presentes ou futuros, orientar a ação a partir da paisagem

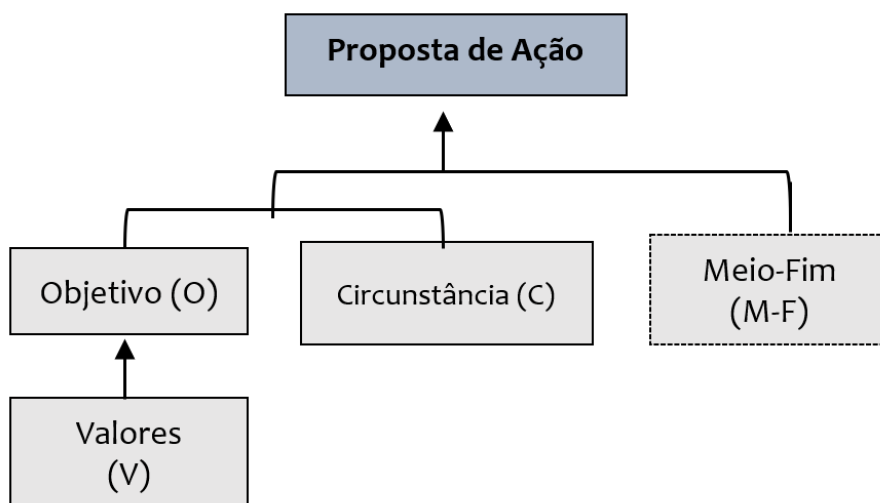
– via argumentação entre adversários - dos valores que sustentam tais efeitos (Perelman; Olbrechts-Tyteca, 2014). Daí seu caráter axiológico.

A partir desses pressupostos, torna-se necessário examinar como essa deliberação se estrutura funcionalmente. Para tanto, utiliza-se o *layout* de argumentação prática de Fairclough e Fairclough (2012), complementado pelas atualizações de Gonçalves-Segundo (2019). O argumento estrutura-se em torno de uma Proposta de Ação (PA), que se ancora por um conjunto de *premissas* interligadas. A primeira delas refere-se às Circunstâncias (C), que descrevem o contexto atual da ação, no qual o problema emerge. Em resposta a esse contexto, estabelecem-se os Objetivos (O), que buscam superar o estado de coisas, considerado como indesejável, inaceitável ou aprimorável por parte dos agentes envolvidos.

Contudo, a transição entre a circunstância e a ação é mediada pelos Valores ou Preocupações (V), que atuam como a fonte de normatividade que guia a deliberação, englobando valores morais, compromissos e deveres. Para viabilizar a proposta, aciona-se a premissa de *Meio-Fim* (M-F), que conecta a ação proposta ao objetivo, garantindo instrumentalmente que a ação levará ao resultado esperado.

Assim, consideram-se as Consequências (CO), que são as projeções dos resultados da ação, fundamentais para os processos de contra-argumentação. Dito isso, conforme Fairclough e Fairclough (2012), os argumentos práticos têm como premissas as circunstâncias (C) e as metas ou objetivos (O) e as escolhas de certos pontos de vista se dão não pelos objetivos, mas pela alteração de um certo estado de coisas futuro ou (C) futuras. Assim, tem-se a seguinte configuração descritiva:

Figura 01 – Layout básico da argumentação prática



Fonte: Fairclough e Fairclough (2012, p. 45 - adaptado).

No plano geral, para a descrição basilar de um argumento prático na situação sociocomunicativa, objeto deste trabalho, tem-se ainda o esquema na Figura 02 abaixo, oriundo dos estudos da *lógica informal* (Macagno; Walton, 2019):

Figura 02 – Esquema argumentativo do raciocínio prático instrumental básico

Premissa 1	Agente A tem um objetivo O
Premissa 2	Realizar a ação B é um meio de alcançar O
Conclusão	Portanto, A deve proceder à ação B

Fonte: Macagno e Walton (2019, p. 143).

Para aprofundar a análise das Circunstâncias, recorre-se à releitura de Gonçalves-Segundo (2019), que integra a Dinâmica de Forças (Talmy, 2000). Nesta perspectiva, as circunstâncias não são estáticas, mas exercem pressões de várias ordens sobre os agentes. As circunstâncias podem ser classificadas como *motivadoras*, quando o estado indesejável impulsiona a ação; *viabilizadoras*, quando as condições tornam a ação possível; *bloqueadoras*, quando representam obstáculos intransponíveis; *adversas*, quando as condições dificultam a ação, exigindo maior esforço; ou *catalisadoras*, quando elementos do contexto aceleram a ação. Na realidade, tais forças são projetadas discursivamente a partir da experiência sociocognitivamente corporificada da linguagem (Gonçalves-Segundo, 2019; Talmy, 2000).

Adicionalmente, a qualidade da decisão é julgada a partir de seis critérios de avaliação (Gonçalves-Segundo, 2019): a) *eficácia* (capacidade de atingir o objetivo); b) *viabilidade* (disponibilidade de recursos); c) *eficiência* (relação custo-benefício); d) *inofensividade* (ausência de consequências negativas graves); e) *beneficiamento* (geração de consequências positivas extras); e f) *respeito aos valores* (compatibilidade ética). Por conseguinte, com os parâmetros supramencionados, a análise do raciocínio prático se adensa para melhor compreensão dos elementos postos no jogo interacional deliberativo em quaisquer práticas argumentativas.

2 O universo do RPG de mesa: entre a narrativa e a deliberação

Se a argumentação prática, conforme discutido anteriormente, ocupa-se da resposta à questão “o que fazer?”, o RPG de mesa apresenta-se como o cenário ideal para a observação dessa resposta em construção, dada sua natureza de construção narrativa *in loco*, que estimula os jogadores à construção ativa e conjunta de discursos em diferentes suportes, modalidades e configurações (Saldanha; Batista, 2009). O RPG, em sua modalidade *Tabletop* (TTRPG) ou “de mesa”, é essencialmente uma

prática social coletiva: um grupo de pessoas se reúne, seja em torno de uma mesa física com dados e fichas de papel, seja em ambientes virtuais, para construir, de forma colaborativa, uma história que não possui roteiro prévio. Nesse cenário, o jogo se manifesta, portanto, como um exercício contínuo de interpretação de papéis, em que a pergunta "o que meu personagem faria agora?" coloca o sujeito no centro de um fluxo constante de tomadas de decisão.

Por isso, jogar RPG de mesa significa assumir a responsabilidade sobre o destino de uma narrativa. De um lado, o *Mestre* ou *Narrador* atua como o arquiteto do mundo ficcional, descrevendo as circunstâncias e os desafios; do outro, os *jogadores* interpretam protagonistas que precisam reagir a essas pressões. Essa dinâmica transforma o jogo em um espaço de deliberação intensa: cada passo a ser realizado na história e na sequência dos eventos exige que os participantes discutam estratégias, ponderem riscos e, fundamentalmente, apresentem razões para suas propostas de ação (Fairclough; Fairclough, 2012). Aqui, a argumentação prática deixa de ser um conceito abstrato e se torna o propulsor que faz o jogo avançar.

Embora o RPG seja frequentemente associado ao entretenimento lúdico, a academia tem reconhecido sua densidade interacional. Ademais, como prática social, reconhece-se "o ato de jogar se encontra incluído na prática cotidiana de diversas sociedades nas mais variadas faixas etárias" (Saldanha; Batista, 2009, p. 703). A partir da pesquisa em Psicologia e de dados empíricos com usuários sistemáticos, os referidos autores o caracterizam conforme a síntese no Quadro 01 a seguir:

Quadro 01 – Caracterização do RPG

Características do RPG	Descrição Sintética
Interpretação de papéis	Jogadores assumem personagens em aventuras imaginárias.
Teatro improvisado	Estrutura semelhante a um teatro interativo sem roteiro fixo.
Prática cooperativa	Participantes colaboram para desenvolver a narrativa coletiva.
Uso da imaginação	Narrativas baseadas na interação verbal e criatividade.
Facilitador social	Promove interação, convivência e criação de novas amizades.
Forma de lazer	Atividade lúdica voltada ao entretenimento e diversão.
Função terapêutica	Possibilita escapar da rotina e expressar sentimentos.
Projeção de personalidade	Jogador expressa aspectos pessoais por meio dos personagens.
Construção coletiva	A história criada colaborativamente pelos participantes.

Fonte: Elaborado pelos autores com base em Saldanha e Batista (2009).

Por sua vez, Fujii (2011) observa que o jogo é marcado por uma "cooperatividade relativa", na qual os participantes precisam negociar sua autoridade e persuadir os colegas para que o grupo sobreviva aos desafios propostos. Na prática, a análise descritiva expõe o desenvolvimento de determinados aspectos interacionais que tornam o RPG uma *situação argumentativa*

(Grácio, 2013) em potencial. Nesse caso, trata-se de uma prática social que envolve a construção narrativa fictícia, porém que se desenvolve a partir das tomadas de decisão que se dão no espaço interacional e lúdico. Portanto, o raciocínio prático ancora o desenrolar da narrativa. Sob essa ótica, Gomes (2023) reforça que essa estrutura facilita o engajamento em estratégias argumentativas complexas, pois a necessidade de resolver problemas em "tempo real" obriga o jogador a fundamentar suas intenções. Souza (2025) caracteriza o RPG como um "laboratório de retórica", destacando que a busca pelo consenso na mesa mobiliza uma vasta gama de recursos linguísticos interacionais.

Nesse contexto, urge delimitar os conceitos que fundamentam essa visão. A ideia de prática social situada (Azevedo; Tinoco, 2019) remete ao entendimento de que as ações discursivas são mediadas por circunstâncias específicas, nas quais a própria situação social fornece o enquadramento das ações e os objetivos a serem alcançados. Esse engajamento impulsiona o pensamento reflexivo (Leitão, 2007): um processo autorregulador e metacognitivo no qual o indivíduo toma suas próprias concepções como objeto de análise, examinando suas bases e limites. Tal processo é ativado pela justificação de pontos de vista e pela reação a contra-argumentos, exigindo que o jogador avalie a consistência de suas escolhas.

Portanto, o RPG de mesa revela-se como uma arena de experimentação discursiva na qual a linguagem é utilizada para exercer agência e resolver conflitos deliberativos (Fairclough; Fairclough, 2012; Gonçalves-Segundo, 2019). É essa riqueza de interações que torna o RPG um objeto importante para a análise da argumentação prática, conforme propõe-se a descrição e a análise do presente trabalho.

3 Metodologia: procedimentos, corpus e categorias de análise

Uma vez estabelecidas as bases teóricas do estudo, nesta seção, descrevemos o enquadre metodológico deste artigo, constituído por meio da abordagem qualitativa do objeto de pesquisa, da natureza descritiva e interpretativista dos dados (Paiva, 2019). Trata-se, pois, de um estudo de caso, dada a necessidade do exame empírico detido de uma prática social situada, na qual os fenômenos discursivos não podem ser isolados de seu contexto mais imediato.

O evento sociocomunicativo ²selecionado foi a interação do primeiro episódio da campanha "A Mina Perdida de Fanderver", do sistema *Dungeons & Dragons* (5ed.), veiculada pelo canal Covil dos Jogos ³no YouTube, com aproximadamente uma hora e nove minutos (1h09m). Tal escolha justifica-se por sua acessibilidade pública, tendo o canal mais de 58 mil inscritos, além de representar uma prática autêntica de jogo entre participantes experientes e inexperientes, o que proporciona uma amostragem adequada de estratégias argumentativas reais e verificáveis.

Para a constituição do corpus, procedeu-se à transcrição integral dos trechos interacionais selecionados para descrição dos enunciados e dos dados conversacionais relevantes para a descrição proposta, conforme o padrão⁴ da Análise da Conversação (Preti, 2005), constante na Figura 03 abaixo:

Figura 3 – Chave de transcrição.

Ocorrências	Sinais	Exemplificação
Incompreensão de trecho	()	Do nível de renda () nível de renda
Hipótese do que se ouviu	(hipótese)	(estou) meio preocupado (com o gravador)
Truncamentos	/	E comé/e reinicia
Entonação enfática	Maiúscula	Porque as pessoas reTÊM moeda
Prolongamentos de som	::	Ao emprestarmos éh::: ... dinheiro
Qualquer pausa	...	São três motivos... ou três razoes
Comentários do transcritor	((minúscula))	((tossiu))
Superposição, simultaneidade de vozes	Ligando as linhas	a. na casa de sua irmã b. [sexta-feira?
Fala interrompida ou tomada	(...)	(...) nós vimos que existem...
Citações literais durante a gravação	“entre aspas”	Pedro Lima ... ah escreve na ocasião... “O cinema falado em língua estrangeira”

Fonte: Preti (2005, p. 19-20 - adaptado).

² Nesse ponto, toma-se a acepção de Marcuschi (2008) para quem os eventos comunicativos se caracterizam como eventos textuais, dinâmicos, plásticos e adequados às necessidades sociocomunicativas. Em outros termos, as interações entre sujeitos em dada sessão de RPG também se configuram como gênero discursivo, sendo esses “entidades sócio-discursivas e formas de ação social incontornáveis em qualquer situação comunicativa” (Marcuschi, 2008, p. 19).

³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=V85XP3ekQPs>. Acesso em: 10 mar. 2026.

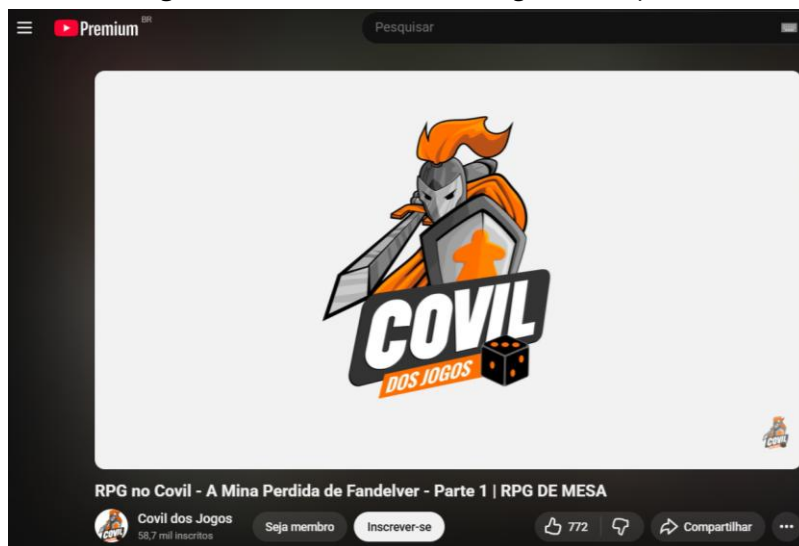
⁴ Nas transcrições, utiliza-se a fonte *Courier New* como parte do padrão. Assumimos que o referido padrão contribui para identificar, descrever e examinar importantes aspectos dos componentes textual-interativos da conversação como um todo, uma vez que se trata de um padrão fortemente assentado na produção e literatura científica dos estudos de linguagem no Brasil.

Para descrição e análise, tem-se as seguintes etapas, por vezes, concomitantes:

- a) A determinação da *situação argumentativa* e dos *papéis discursivos*⁵;
- b) A identificação dos constituintes dos argumentos práticos emergentes *Proposta de Ação (PA)* e o mapeamento das premissas que a sustentam, *Circunstâncias (C)*, *Objetivos (O)*, *Valores/Preocupações (V)* e *Meio-Fim (M-F)*, conforme o *layout* de Fairclough e Fairclough (2012);
- c) O exame da dinâmica de forças⁶ e do processo de resolução do dissenso para continuidade do jogo, por meio da classificação das pressões exercidas pelas circunstâncias, consoante as categorias de forças *motivadoras*, *viabilizadoras*, *bloqueadoras*, *adversas* ou *catalisadoras* (Gonçalves-Segundo, 2019);
- d) A discussão da dimensão pedagógica a partir dos dados do *corpus* e da literatura científica desse campo.

A partir disso, o *corpus* foi delimitado em dois recortes (R1 com 5m55s - R2 com 7m72s) de deliberação coletiva. A figura 04 mostra a origem dos dados:

Figura 04 – Interface do Canal origem do *corpus*



Fonte: Canal Covil dos Jogos no Youtube.

⁵ Para Grácio (2013), uma *situação argumentativa* se estabelece pela oposição discursiva frente a um assunto em questão, por sua vez tematizado pelos atores que podem assumir distintos papéis actanciais de *Proponente*, *Oponente* e *Terceiro*, consoante Modelo Dialogal da Argumentação de Plantin (2008). Dessa forma, a argumentação se desenvolve-se polifônica, intertextual e dialogicamente no sentido de se responder à pergunta argumentativa, considerando a progressão e trocas argumentativas entre os distintos posicionamentos e dúvidas constituídas nesse tipo de interação sociocomunicativa.

⁶ Concomitante, tem-se avaliação crítica da deliberação, examinando a qualidade da decisão com base nos critérios de eficácia, viabilidade, eficiência, inofensividade, beneficiamento e respeito aos valores.

Com as balizas metodológicas fixadas, prossegue-se para a análise detalhada dos recortes selecionados.

4 Análise dos dados: argumentação prática no RPG

Nesta seção, busca-se evidenciar como a teoria da argumentação prática se materializa na interação dos jogadores, revelando a complexa rede de valores e circunstâncias que sustenta cada tomada de decisão na mesa de jogo. Na prática, esse processo não se centra na competitividade, devido à necessidade de somar atributos para se ter maiores chances de sucesso (Menezes; Silva, 2018).

É precisamente nesse processo desafiador inerente às regras, que podemos assumir o RPG como atividade discursivo-argumentativa complexa, posto requerer processos de tomada de posições divergentes, defesa de pontos de vista, persuasão, avaliação de posicionamentos etc., convertendo-se em *situação argumentativa* (Grácio, 2013), dado o fato de emergir a contraposição discursiva na interação.

Para uma compreensão aprofundada da dinâmica discursiva, torna-se necessário descrever os participantes ou personagens desta narrativa, cujas identidades são construídas sob as regras do sistema *Dungeons & Dragons*. O grupo é liderado taticamente por *Auberon*, uma guerreira humana de linhagem nobre, cuja argumentação é pautada pela prudência e pelo desejo de restaurar sua influência política. Ao seu lado, *Travuk*, um clérigo anão com antecedente soldado, apresenta propostas movidas por valores morais e lealdade familiar, atuando como suporte espiritual e físico do grupo. A racionalidade instrumental e a cautela são representadas por *Garret*, um *Ladino Pequenino* (*Halfling*) com passado criminoso, que prioriza a segurança e a análise pragmática dos riscos. Complementando o grupo, *Liara*, uma maga elfa com antecedente *Acólita*, utiliza sua percepção aguçada e recursos arcanos para buscar precisão nas decisões coletivas. Por fim, o *Mestre* atua como o mediador e narrador, sendo o responsável por descrever as circunstâncias ambientais e os desafios que impulsionam a necessidade de deliberação.

A compreensão desses papéis é fundamental, uma vez que as propostas de ação de cada jogador não ocorrem de forma aleatória. Conforme se demonstrará a seguir, as deliberações estão profundamente ancoradas na identidade de seus personagens e nos valores que eles representam no contexto da ficção, servindo como a base para a legitimação de cada curso de ação escolhido.

4.1 Recorte 1: autoridade e hierarquia na deliberação

O primeiro recorte selecionado compreende a situação inicial da narrativa, momento em que a normalidade da viagem é interrompida por um obstáculo físico: dois cavalos mortos bloqueando a trilha. Esse cenário configura uma circunstância motivadora intensa que exige uma resposta imediata do grupo.

A seguir, apresenta-se a transcrição⁷ do Recorte 01 (*Turno – Ator – Enunciados*), para contextualizar o fluxo deliberativo, considerando os elementos discursivos da interação, de acordo o Quadro 02 adiante:

Quadro 02 – Transcrição do Recorte 1: A Decisão de Auberon

T.	Ator	Enunciados
01	Mestre 12m57s ⁸	vocês percorrem a trilha... tril javali por cerca de meio dia... ao se aproximarem de uma curva vocês avistam dois cavalos mortos... jogados a cerca de quinze metros adiante bloqueando o caminho cada um deles foi alvejado por diversas flechas de penas negras... A MATA... corre bem próxima da trilha nessa parte com uma subida inclinada e moitas DENsas dos dois lados... quÊ que cês vão fazer?
02	Auberon	com a cota de malha... que a a Valerix anda quando ela vê aquele movimento ela já faz um/ gesto né? Eu seguro o machado numa mão só tenho um porte físico MAIOR... e tá mais atenta
03	Garret	eu/a a carroça é coberta?
04	Mestre	a carroça é coberta tá chovendo né? a estrada em alguns pontos tá bem... enlameada ma::s tirando algumas poças pelo caminho o caminho pela estrada parece tranquilo... cês olham... pra mata buscando... ver alguma coisa ver alguém... mas aparentemente a mata está tranquila cês ouvem SOmente o barulho da chuva
05	Garret	ei pessoal... eh::... esses:: cavalos aí... vocês que tem visão melhor que a minha... em Elfa... é::... são os cavalos dos nossos empregadores?
06	Liara	eh:: eu consigo reconhecer isso de alguma maneira Paulo?
07	Mestre	você reconhece seus olhos élficos né?... Quando cê:: bate o olho no nos cavalos cê já vê que são os cavalos de... Gundren e do Sildar

⁷ Nas transcrições, foram retiradas algumas sobreposições que, em termos de conteúdo, não alteram a configuração da apresentação dos turnos e do conteúdo da interação.

⁸ Na prática, a primeira situação de deliberação se efetiva a partir da intervenção do Mestre.

- 08 Garret eu deveria ter pedido metade adiantado... pra poder...
Começa a se lamentar
- 09 Liara os animais abatidos pertencem aos nossos
contratantes... vejo que o cavaleiro perdão o guerreiro
está:: preparado para::... combater alguma coisa...
pois... eu vou me mover para trás dela
- 10 Travuk eu desci na hora que eu escutei eles falando do do do
que eram do Sildar e do Gundren... eu já preocupado
porque querendo ou não o Gundren é meu primo né? é
família
- 11 Mestre "Querendo ou não" quer dizer que por VOCÊ o Gundren não
é uma boa mas... querendo ou não é da família vamo ter
que fazer alguma coisa
- 12 Travuk tô chegando perto...
- 13 Auberon [NÃO... cê vai cê vai aproximar dos
cavalos?
- 14 Travuk eu VOU
- 15 Auberon não pois é AÍ a hora a hora que a Liara fala que eu
vejo o Travuk descer da da carroça... eu faço um
gesto... "fique com eles deixe que eu verifico"... E
eu VOU avançar.
- 16 Travuk meu primo... tenho que:: aCHÁ-lo
- 17 Auberon espere... deixe que eu vá na frente
- 18 Garret eu ainda estou dentro da carroça tá?
- 19 Mestre [eh::... vocês podem movimentar os *tokens* de vocês
aí pelo *grid* pra eu ter noção da posição... não quer
dizer que ele vai na frente que ninguém precise ir
junto... se alguém quiser pode ir junto
- 20 Auberon eu vou aproximando... as botas vão avançando na lama
da da antiga trilha... e eu vou tentando avaliar...
pelo menos há quanto tempo os animais tão mortos mas
aTENTa... para o caso de rolar algum outro combate...
algum outro aTAque
- 21 Liara eu posso fazer alguma observação se:: há há alguma
movimentação perigosa perto deles enquanto eles se
aproximam?
- 22 Mestre quando... vocês... pararam a carroça né? eu chequei a
percepção passiva de todos [...] pela percepção passiva
de vocês que não requer teste cês que é uma maneira de
agilizar... as aventuras... vocês não... notaram nada
agora cê tá disposta a a dar uma olhada melhor

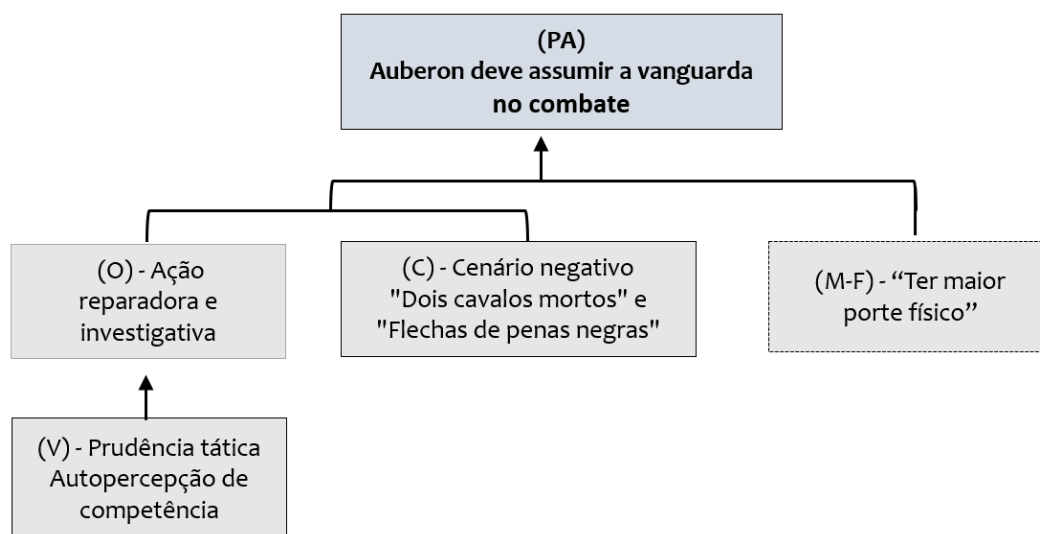
- | | | |
|----|-------------------|--|
| 23 | Liara | então eu simplesmente vou aqui em:... percepção...
(rola o dado) |
| 24 | Garret | eh:... cada quadradinho desse é quanto de distância? |
| 25 | Mestre | um metro e meio como é que deu seu resultado aí Liara? |
| 26 | Liara | deu quinze |
| 27 | Mestre | você olha ao redor buscando...ver algo mas:: os inimigos são mais sorrateiros que você... você não vê sinal ALGUM... até que o farfalhar das moitas entrega o avanço dos <i>goblins</i> são quatro <i>goblins</i> dois deles avançam sobre vocês erguendo cimitarras serrilhadas... os dentes deles também são serrilhados e o o cabelo sujo tá amarrado num rabo de cavalo e eles avançam... grunhindo guinchando ((imita os grunhidos)) os outros erguem o arco vocês foram surpreendidos o que que significa ser surpreendido?... todo mundo vai rolar a iniciativa... primeira rodada vocês não agem |
| 28 | Auberon
18m10s | que beleza hein! |

Fonte: Elaborado pelos autores (2025).

De início, em relação à *Definição do Problema* e a *Proposta de Autoridade* (Cf. Quadro 02 – Ts. 01-09), pela análise da abertura, observa-se que a descrição do Mestre (T. 01) funciona como o estímulo inicial da argumentação ao estabelecer o cenário narrativo. Sob a ótica da *dinâmica de forças*, identifica-se que a presença de "dois cavalos mortos" e "flechas de penas negras" configura-se como *Circunstância Motivadora* intensa. Percebe-se que essa avaliação negativa do estado presente rompe a inércia da viagem e cria a necessidade de ação reparadora ou investigativa.

Imediatamente, nota-se que o personagem Auberon (T. 02) apresenta a primeira *Proposta de Ação* (PA): assumir a vanguarda e preparar-se para o combate. Ao reconstruir esse argumento, identifica-se que ele se sustenta no Valor da prudência tática e na autopercepção de competência. A premissa *Meio-Fim* estabelecida pelo jogador, aqui interpretada como o núcleo de sua legitimação, é a de que sua robustez física ("tenho um porte físico maior") constitui o recurso necessário para garantir a segurança do grupo diante do perigo. Diante disso, a configuração da argumentação se constitui como apresentado na Figura 05:

Figura 05 – Layout da argumentação prática do R1



Fonte: Elaborado pelos autores com base em Fairclough e Fairclough (2012, p. 45).

Nesta fase inicial, convém ainda destacar que a força física de Auberon atua como uma *Circunstância Viabilizadora* para sua própria ação. Observa-se que essa lógica é validada pelo grupo, especificamente por Liara (T. 09), que reconhece a autoridade técnica do guerreiro ("Vejo que o guerreiro está preparado") e ajusta sua própria ação para uma posição de suporte ("vou me mover para trás dela"), o que consolida, momentaneamente, uma hierarquia baseada na força. Do ponto de vista instrumental, tem-se a seguinte esquematização, consoante o Quadro 03:

Quadro 03 – Raciocínio instrumental do R1

Questão	O que deve ser feito para enfrentar os perigos da trilha Javali?
Premissa circunstancial	Há indícios de grandes perigos na curva da trilha.
Premissa de objetivo	É necessário alguém assumir a liderança do grupo diante do desafio.
Garantia (Meio-Fim) (presunção de eficácia)	Se houver alguém com condições de liderança, <u>então</u> será possível enfrentar a trilha.
Tese prescritiva (ou proposta de ação)	Auberon tem o melhor porte físico e tem melhores condições para assumir a vanguarda do grupo.

Fonte: Elaborado pelos autores.

Da lógica instrumental detalhada no Quadro 02, nota-se que a proposta de Auberon se consolida pela presunção de *eficácia técnica*. Contudo, essa estabilidade é tensionada quando novos valores entram em jogo, como se observa na análise do conflito o *Bloqueio da Ação* (Cf. Quadro 02 – T. 10-17). De fato, a partir da consolidação inicial da autoridade de Auberon, observa-se que a estabilidade da decisão é desafiada no T. 10, quando Travuk introduz nova dimensão axiológica ao debate.

Nesse âmbito, o jogador explicita um Valor Moral/Afetivo profundo (“Gundren é meu primo... É família”), o qual passa a funcionar como fonte de normatividade para uma nova (PA): a aproximação imediata dos corpos para a busca pelo parente. De fato, neste estágio da interação, a análise da dinâmica de forças revela uma alteração significativa. Identifica-se que a competência física de Auberon, que antes apenas viabilizava sua própria ação, passa a atuar como uma *Circunstância Bloqueadora* sobre a agência de Travuk. Nos Ts. 13 (“NÃO... cê vai cê vai aproximar dos cavalos?”) e 15 (“fique com eles deixe que eu verifico”...), percebe-se que Auberon utiliza sua autoridade para interditar, física e verbalmente, a iniciativa do anão.

Na sequência, ao ordenar: “espere... deixe que eu vá na frente” (Cf. Quadro 02 – T. 17), nota-se que Auberon suprime o apelo emocional de Travuk. O conflito é resolvido não pelo consenso dialógico, isto é, pelo processo de *negociação argumentativa* (Azevedo, 2013), mas pela imposição de uma racionalidade instrumental, *a segurança em detrimento da emoção*, pela qual a força do guerreiro atua como barreira para a impulsividade familiar do anão. Diante do embate, considerando a avaliação crítica da decisão (Cf. Quadro 02 – Ts. 20-28), a execução da ação no T. 20 permite a avaliação criteriosa da deliberação *in loco*.

De fato, nota-se que a decisão de Auberon de avançar solitariamente ancorou-se nos critérios de *eficácia*, visando a investigação do cenário, e de *inofensividade*, ao buscar manter os membros mais frágeis protegidos na retaguarda da carroça. Fica evidente, porém, que o desfecho imposto pelo Mestre no T. 27 (“vocês foram surpreendidos”) revela a falha crítica no critério de *eficiência*. Constata-se, pois, que a centralização da ação em um único personagem limitou o campo de percepção do grupo, impedindo a detecção da emboscada em tempo hábil.

Depreende-se que, embora a proposta fosse viável pela competência física da personagem e eticamente justificável, sob o valor da proteção, houve uma falha pragmática ao subestimar as *circunstâncias adversas* do terreno, marcadas por muitas densas e inimigos furtivos. Por fim, no T. 28 do Quadro 02, a ironia manifestada por Auberon - “que beleza hein!” - sinaliza o reconhecimento de que a estratégia baseada puramente na força bruta foi insuficiente para lidar com a complexidade do perigo oculto. Assim, essa insuficiência tática encerra o primeiro recorte e prepara o terreno para uma negociação mais complexa no momento seguinte do jogo.

4.2 Recorte 2: Conflito de valores e competição de enquadramentos

Diferentemente do que se observou no impasse anterior, marcado pela imposição de uma autoridade física individual, o segundo recorte revela um processo de deliberação coletiva argumentativamente mais complexo. O cenário apresenta-se após um combate, momento em que o grupo se depara com uma bifurcação narrativa e espacial: A escolha entre seguir a trilha dos Goblins para resgatar Gundren ou prosseguir com a missão original até Phandalin.

Nesta etapa, considerando a dinâmica discursiva, nota-se que há o deslocamento da força para a negociação. Essa mudança evidencia como os jogadores articulam valores e reconfiguram as circunstâncias passo a passo para legitimar suas propostas de ação. A análise a seguir busca reconstruir a cronologia dessa disputa de enquadramentos, demonstrando que a decisão final não é apenas estratégica, mas fruto de um profundo alinhamento axiológico. A transcrição da interação encontra-se detalhada no Quadro 03⁹:

Quadro 04 – Transcrição do Recorte 2: *Trilha vs. Cidade*

T.	Ator	Enunciados
01	Mestre 41m28s	cerca de uma hora depois que se já recuperaram um pouco e já acham que estão aptos a prosseguir... seja... para Phandalin seja seguindo a trilha
02	Auberon	me viro pro Travuk né? a gente sabendo da trilha... acredito que seguir a trilha seja o mais sensato... se vamos atrás do... do seu primo
03	Garret	sensato... e e e ir atrás do primo talvez não seja a mesma... né? o mesmo significado... mas...
04	Auberon	eh:: o que que a Auberon pensa? se esses caras tavam indo pra lá... eh (eu acredito que) no caminho eles conversaram alguma coisa... talvez o o o Travuk tenha comentado que eles sabem de alguma coisa importante relativa ali à região de Phandalin... ela imagina que seja interessante... resgatá-lo e aí talvez a imagem... de um herói do povo fique mais eminente já que a intenção dela é retomar /de alguma forma... a imagem... e fazer valer o título de nobreza dela
05	Travuk	sejam quantos goblins for eles vão perecer diante do Clã Busca Pedra
06	Auberon	se realmente fomos por aqui temos que ficar mais atentos se sofrermos outra emboscada podemos não contar

⁹ No decurso desta subseção, todas as menções aos turnos (doravante T.) de fala são referentes ao Quadro 04.

- com... com nossas habilidades pra nos salvar
- 07 Travuk só não temos onde deixar nossa carroça... temos que:: deixar ela na beirada da estrada algo do tipo... e:: seguimos o rastro
- 08 Garret estamos a quanto tempo de viagem pra Phandalin Paulo? [...] pelo conhecimento de terreno que eu tenho...
- 09 Mestre olha não demoraria muito tempo... vocês já tão na trilha Tri-Javali então questão de algumas horas
- 10 Liara bem eu não sei qual a sensatez há em largar nossa principal missão pra seguir rumo ao desconhecido... e talvez encontrarmos um antro de goblins furiosos... mas nesse momento cês vê que ela se interrompe assim para... porque ela pensa que sem o Gundren ela não... conseguiria ela não vai conseguir o contato com a pessoa que tem a informação que ela precisa
- 11 Travuk minha jovem... eh:: ele meu primo foi seu contratante eu também tenho a preocupação então sei que devíamos seguir pela:: rumo a Phandalin mas não abandonarei meu primo... mesmo que haja pouca esperança dele estar vivo... seguirei a trilha... quer vocês venham ou não
- 12 Liara como você... por acaso por que você acha que ele foi levado por alguma trilha?
- 13 Garret eu vi
- 14 Liara você viu uma trilha?
- 15 Garret na verdade eu vi o rastro dos goblins e:: não vi rastros dos anões seguindo a trilha em diante... então a probabilidade de que ele tenha sido capturado é grande
- 16 Travuk se somente os corpos dos cavalos estão aqui provavelmente os goblins o levaram OH Paulo eu sei de alguma coisa dos goblins?
- 17 Mestre são inimigos do dos anões assim como os ORCS os hobgoblins os gigantes os dragões...
- 18 Travuk mas aí mais centrado em Phandalin mesmo eu não sei de nada não?
- 19 Mestre não não
- 20 Liara se iremos então nos embrenhar na floresta... acho prudente escondermos essa carroça
- 21 Travuk podemos pegar alguns galhos dos arbustos e:: tentar encobri-la... levamos ela um pouco mais a fundo da da:: beira da estrada e cobrimos ela com alguns galhos

- 22 Garret e o que que tem dentro da carroça de importante? Eles mencionaram alguma coisa?
- 23 Mestre não vocês tão levando né com certeza já deram uma espiadinha né? lá tem...
- 24 Garret [eu já com certeza em algum momento!]
- 25 Mestre [tem sacas de farinha barris de carne de porco salgada... barris com cerveja picaretas pés de cabra... além de lanternas óleo são provisões e equipamentos para mineração]
- 26 Garret finalizando o o momento de descanso dos aventureiros e já bolando sobre esconder a carroça Garret está em cima de um barril sentado [...] Travuk é... eu sei que fui eu que percebi a trilha dos goblins mas o que acontece muito com heróis inexperientes é:: subestimar esses pequeninos... e eu olho pra mim também assim e falo... como são muitos e eu sei que daqui a algumas horas a gente pode chegar num entreposto não seria melhor a gente primeiro chegar lá ver o que aconteceu lá? porque já passou mais de um dia que esses cavalos tão mortos... então já é um dia que ele já tá capturado SE ele tiver sido capturado... se ele não tiver seguido pro entreposto né não é melhor a gente ir pro entreposto ver o que aconteceu lá... e se a gente ver realmente que /o seu primo não está lá... e a gente conseguindo levar já a carroça cumprindo a missão... a gente fazer um grupo ou se armar melhor pra poder ir atrás dessa trilha?
- 27 Travuk o sangue dos cavalos estava bem fresco acho que não faz:: um dia que eles fizeram essa emboscada como eu disse eh:: família de que estamos falando se você quiser levar a carroça fique à vontade... mas saiba que falarei a Gundren que:: os seus contratantes não quiseram ir atrás dele eu irei seguir a trilha que me apontou
- 28 Auberon Auberon vira pro Garret eu concordo meu amigo mas... eu não posso discordar de Travuk precisamos encontrar... o Busca Pedra vivo e ainda que seja um risco ou pelo menos saber... sim faz talvez... um dia que ele possa ter sido levado mas:: se o corpo dele não está aqui e se ele realmente foi levado ele ainda pode estar vivo... e mesmo que não esteja pelo menos precisamos saber talvez se::ja uma tribo dessas criaturas... e se eles atacarem Phandalin o pior pode acontecer... quem sabe não sejamos NÓS a salvação de Phandalin?
- 29 Travuk nós anões temos muitos... muitos rivais e os goblins são um deles não sai da minha cabeça o que podem estar fazendo ao meu primo

- | | | |
|----|-----------------|---|
| 30 | Garret | Garret olha com o olhar assim meio cansado... de uma pessoa que... realmente não tem esses rompantes heroicos mas ele dá um pulo assim:: do barril e fala... ou então foi por causa da chantagem de Travuk... ele olha assim para os outros então enquanto vocês arrumam a carroça pra escondê-la eu vo::u na frente na trilha furtivamente porque você... ((ele aponta pra Travuk e Auberon))...são sinos ambulantes então eu posso ir na frente e:: dar uma olhada e ver o que eu encontro mais e volto rapidinho |
| 31 | Travuk | tome cuidado pequenino |
| 32 | Garret
49min | ((em tom sarcástico)) NÃO NÃO... eu vou eu vou gritando ai pra poder ser pego Aí eu saio da carroça |

Fonte: Elaborado pelos autores (2025).

No tocante à Emergência do Conflito: *valores em oposição* (Cf. Quadro 04 – Ts. 01-11), a partir da provocação inicial do Mestre, observa-se a abertura de um leque de possibilidades narrativas que impulsiona a deliberação do grupo. Auberon (T. 02) é o primeiro a formular uma Proposta de Ação (PA 1), ao afirmar: " acredito que seguir a trilha seja o mais sensato... se vamos atrás do... do seu primo ". Identifica-se que, embora utilize o termo "sensato", a reconstrução deste argumento revela que a sua justificativa real se ancora em *valores* de heroísmo e honra, visando à construção de uma "imagem de um herói do povo" (T. 04) como *ethos*.

Nota-se que esta proposta sofre resistência imediata por parte dos demais jogadores. Enquanto Garret (T. 03) questiona o sentido da "sensatez" proposta, Liara (T. 10) formaliza a oposição ao apresentar a PA 2: *O deslocamento para a cidade* (Phandalin). Evidencia-se que o seu argumento se baseia no valor do profissionalismo/contrato - "largar nossa principal missão" - e em uma nítida aversão ao risco do "desconhecido".

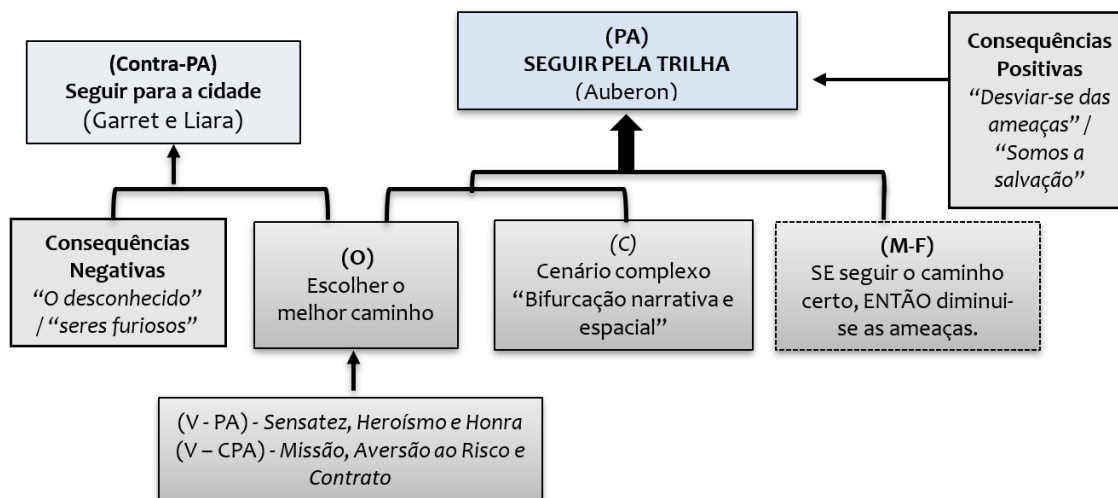
Depreende-se, neste estágio inicial, uma clara polarização axiológica. De um lado, Travuk (T. 11) apela para a *lealdade familiar* como um imperativo moral inegociável - "não abandonarei meu primo"-, o qual atua como uma *circunstância motivadora* interna e intensa ao ponto de levá-lo a declarar independência em relação à ação do grupo: "Quer vocês venham ou não". Em contrapartida, Liara e Garret sustentam-se na racionalidade instrumental voltada ao contrato e à segurança coletiva. Essa divergência de valores fundamentais, portanto, desloca o debate para a disputa pela interpretação das evidências do cenário, como se evidencia na sequência.

O dissenso estabelecido em relação à natureza das evidências conduz o olhar sobre a Disputa pelas Circunstâncias: O tempo como força (Cf. Quadro 04 – T. 26-27). Com efeito, observa-se que o debate atinge seu clímax no momento em que Garret (Cf. Quadro 04 – T. 26) busca deslegitimar a proposta de resgate ao questionar sua premissa de *eficácia*. Identifica-se que o jogador constrói o tempo transcorrido como uma *circunstância adversa* severa ao afirmar que "já passou mais de um dia". Ao caracterizar o evento como um "passado distante", de forma entimemática, nota-se a introdução de pressão contrária à ação: Se o ataque ocorreu há muito tempo, a ação de resgate seria ineficiente. Isso torna a ida imediata ao entreposto a opção mais racional sob sua ótica.

Nesse cenário, a reação de Travuk no T. 27 configura-se como o ponto de virada da deliberação. Depreende-se que ele refuta a leitura de Garret ao reconfigurar a *circunstância temporal* com a observação de que "o sangue dos cavalos estava bem fresco". Ao corrigir a leitura do cenário, Travuk transforma o fator temporal, antes visto como um desestímulo, em uma *circunstância motivadora* de urgência, tornando a ação viável. Adicionalmente, evidencia-se a introdução de uma *circunstância bloqueadora* ética contra a proposta da cidade, manifestada na ameaça à reputação do grupo: "Saiba que falarei a Gundren...". Tal atitude eleva significativamente o custo social da inação.

Diante disso, no Recorte 2, identifica-se que o processo deliberativo ganha complexidade pela coexistência de uma *Proposta de Ação (PA)* e uma *Contraproposta de Ação (Contra-PA)*, estando a primeira ancorada em *consequências positivas* e valores específicos, ao passo que a segunda se baseia nas *consequências negativas*, advindas da adoção de (PA) e valores específicos. Na prática, constata-se que outras propostas acabam por se interpor na deliberação, estimuladas pelo balizamento de valores e pela busca de um objetivo comum. Essa disputa pela legitimação das premissas conduz o grupo a uma necessária resolução dialética. Efetivamente, a instauração do dissenso frente as distintas (PA) forçam os interlocutores à defesa de suas propostas. Sendo assim, todos esses elementos estão representados na figura 06 abaixo:

Figura 06 – Layout da argumentação prática do R2



Fonte: Elaborado pelos autores com base em Gonçalves-Segundo (2019, p. 115).

Efetivamente, em relação à Resolução Dialética e Avaliação da Decisão (Cf. Quadro 04 – T. 28-32), observa-se que a possível resolução do conflito se consolida através do alinhamento de objetivos propostos por Auberon no T. 28. Identifica-se que o jogador valida a premissa de Travuk, mas adiciona uma nova *circunstância* motivadora de caráter coletivo: a ameaça preventiva contra a cidade: "E se eles atacarem Phandalin?".

Depreende-se que, ao conectar o resgate à segurança da região, Auberon satisfaz os valores de ambos os lados da mesa. Nota-se que essa nova leitura permite a adesão de Garret (Cf. Quadro 04 - T. 30), que aceita a proposta por esta satisfazer o critério de proteção ainda que indiretamente, embora mantenha seu ceticismo. Em consequência, o raciocínio instrumental que sustenta essa conclusão está sintetizado no Quadro 04:

Quadro 05 – Raciocínio instrumental do R2

Questão	Qual o caminho mais adequado para se chegar à Phandalin?
Premissa circunstancial	É possível chegar-se ao destino pelo conhecido e perigoso caminho à cidade ou pela trilha desconhecida.
Premissa de objetivo	Alcançar Phandalin com a menor chance de perigos no percurso.
Garantia (Meio-Fim)	Se seguir o caminho certo, <u>então</u> diminui-se as ameaças do percurso
Tese prescritiva (PA)	Seguir pela trilha somente após resgatar um dos componentes do grupo no entreposto no caminho da cidade.

Fonte: Elaborado pelos autores.

Pelo Quadro 05, constata-se que a decisão final exigiu um esforço adicional para mitigar a *circunstância bloqueadora* da carroça ao escondê-la na mata (Cf. Quadro 04 - T. 21), o que consumiu recursos narrativos, mas preservou a coesão ética do grupo.

Por fim, ao realizar a *avaliação crítica* final (Gonçalves-Segundo, 2019), torna-se evidente que a decisão do grupo priorizou o critério de respeito aos valores, tais como lealdade, heroísmo e proteção, em detrimento da *eficiência* imediata. Essa constatação reforça a tese de que, no RPG, a deliberação é mediada por compromissos éticos inerente às regras do jogo que transcendem a simples lógica de custo-benefício.

Tendo realizada a descrição analítica proposta, convém discutir a dimensão pedagógica dos dados ao ensino da argumentação. Para tanto, apresentamos essa correlação na próxima seção.

5 RPG, ensino e práticas argumentativas: reflexões e encaminhamentos

O RPG é pesquisado por diversas áreas da educação, havendo inúmeras pesquisas e recursos educacionais disponíveis, por exemplo, no EduCAPES¹⁰. A literatura (Lopes; Cunha 2020; Jardim; Pereira, 2025; Menezes; Silva, 2018; Moraes, 2024; Pereira, 2019), especialmente, voltada ao ensino de português, destaca contribuições pedagógicas do RPG como estratégia metodológica e/ou didática. Consoante à literatura supracitada, seu uso implica:

- a. O favorecimento da abordagem de gêneros textuais diversos, articulando práticas de oralidade e escrita, bem como leitura interativa;
- b. A articulação interdisciplinar de objetos de ensino, o desenvolvimento do protagonismo, interação discente e aprendizagem social;
- c. A adoção de metodologia ativa, estímulo à participação e realização de práticas colaborativas;

Para efeitos do ensino da argumentação, convém destacar que o *raciocínio prático* pode ser desenvolvido por meio do RPG, como metodologia incentivadora da criatividade e tomada de decisões pelos participantes/discentes como um todo (Menezes; Silva; 2018). Em termos de aprendizagem, pode ser compreendido como instrumento mediador do *desenvolvimento cognitivo* (Schmit, 2008). Portanto, o universo ficcional, narrativo, lúdico e colaborativo pressuposto do RPG pode favorecer ao ensino da argumentação.

¹⁰ Com a sigla *RPG*, encontrou-se, ao menos, 653 recursos em diferentes áreas do conhecimento, o que demonstra a versatilidade do jogo, utilizado como objeto de ensino, como metodologia ou práticas social. Disponível em: https://educapes.capes.gov.br/simple-search?query=RPG&sort_by=score&order=desc&rpp=10&etal=0&start=0

Tal proposição se ancora ainda no disposto na Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Brasil, 2018), na qual a *argumentação*, como competência geral da Educação Básica, deve ser desenvolvida transversalmente nas áreas do conhecimento:

Para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta (Brasil, 2018, p. 09).

Assim, a argumentação deve ser desenvolvida em todos os níveis de ensino, como parte das habilidades orientadoras dos currículos, porquanto é esperado que os educandos possam “argumentar oralmente sobre acontecimentos de interesse social, com base em conhecimentos sobre fatos divulgados em TV, rádio, mídia impressa e digital, respeitando pontos de vista diferentes” (Brasil, 2018, p. 127). Por isso, o RPG, pela capacidade de mesclar elementos ficcionais e dados da realidade, pode integrar o rol de recursos pedagógicos, didáticos e metodológicos para o desenvolvimento de diferentes objetos de ensino, tal como a argumentação.

Para tanto, é fundamental “mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas” (Brasil, 2018, p. 497). Dito isso, fica claro que, a partir de dada situação-problema no espaço lúdico das regras do RPG, “o principal objetivo da narrativa é desenvolver aventuras, o que exige tomada de decisões, resolução de conflitos e cooperação verbal entre os participantes” (Jardim; Pereira, 2025, p. 05). Nesse sentido, é possível confluir práticas de distintas naturezas articuladas no RPG.

A dinamicidade interacional propicia o contexto necessário para trocas conversacionais produtivas, pois “o jogo possibilita que o leitor interaja com a narrativa. Assim, enquanto o participante acompanha o enredo, também atua como autor, pois, por meio de suas ações, pode definir os rumos da história” (Jardim; Pereira, 2025, p. 05). É justamente na dimensão da autoria, do protagonismo e da possibilidade de intervir nos “rumos” do jogo que a possibilidade de desenvolver o raciocínio prático. Dessa forma, no decurso do jogo, alguma *situação argumentativa* (Grácio, 2013) se instala em virtude do dissenso sobre “o que fazer” na sequência.

De fato, como estratégia didática, o RPG pode ser instrumento “para inserir os estudantes em situações comunicativas contextualizadas, que exigem o uso de estratégias argumentativas, operadores lógico-temporais e o domínio de diferentes gêneros orais” (Jardim; Pereira, 2025, p. 10). Em diálogo com a BNCC, aspectos

específicos da argumentação podem ser vivenciados e trabalhados didaticamente, uma vez que, dentre as habilidades e capacidades, pode-se “analisar a validade e força de argumentos em argumentações sobre produtos de mídia para público infantil (filmes, desenhos animados, HQs, games etc.), com base em conhecimentos sobre os mesmos” (Brasil, 2018, p. 127).

Nesse sentido, o RPG dá condições pedagógicas para “vivenciar experiências significativas com práticas de linguagem em diferentes mídias (impressa, digital, analógica), situadas em campos de atuação social diversos, vinculados com o enriquecimento cultural próprio (Brasil, 2018, p. 485-486). Nesse contexto, esse recurso favorece à expressão de opiniões e aprendizagem colaborativa (Menezes; Silva, 2018), tal como demonstrado na descrição e análise empreendidas na seção anterior. Consequentemente, coaduna-se com o disposto na BNCC em relação à exploração de diferentes interfaces como “uso de ferramentas e apps variados de edição de áudio, vídeo, imagens, de realidade aumentada, de criação de games, gifs, memes, infográficos etc.” (Brasil, 2018, p. 497) de forma ética e crítica.

Evidencia-se, a partir do levantamento de Santana e Azevedo (2025, p. 59), “uma tendência: privilegiar abordagens empíricas, em que o pesquisador assume o papel de educador, planeja, aplica e avalia as propostas empreendidas em sala de aula”. A partir disso, a descrição proposta neste trabalho colabora para o desenvolvimento de propostas pedagógicas que, em primeiro lugar, possam situar analiticamente quais são os elementos da argumentação envolvidos no RPG nos momentos em que o dissenso se instala.

Em segundo, tal desenvolvimento pedagógico precisa ter conta o modo como os jogadores passam a assumir também o papel de debatedores para deliberar sobre as propostas de ação que devem motivar a continuação do jogo. Ademais, se a situação de jogo se configura em uma articulação sociodiscursiva na dimensão do lúdico, a dimensão comunicativa e interacional pode mobilizar estratégias persuasivas (Perelman; Olbrechts-Tyteca, 2014) e estimular o processo de sustentação e negociação de argumentos (Azevedo, 2013), além do processo de tomada de decisão. Não obstante, considera-se que o ensino da argumentação, em geral, esteja associado às distintas práticas de letramentos (Azevedo; Tinoco, 2019).

Nesse contexto, é possível articular didaticamente a argumentação epistêmica (domínio das crenças) e prática (domínio da ação). A BNCC também destaca a importância da construção de modelos e resolução de problemas (Brasil, 2018),

elementos potenciais no RPG para que estudantes possam “mobilizar seu modo próprio de raciocinar, representar, comunicar, argumentar” (Brasil, 2018, p. 529). Tendo em conta esses pressupostos, bem como retomando de forma ampla os estudos de Lopes e Cunha (2020), Jardim e Pereira (2025), Menezes e Silva (2018), Moraes (2024), Pereira (2019) e Schmit (2008) sobre os usos pedagógicos do RPG no ensino de português e na educação como um todo, além das potencialidades educativas do RPG, considera-se a importância de se atentar, de maneira especial, para os seguintes elementos, a saber:

- a. Integração ao planejamento pedagógico e mediação docente estruturada;
- b. Dependência da organização didática para ensino de gêneros;
- c. Necessidade de engajamento discente e mediação docente;
- d. Articulação e reflexão teórica para uso pedagógico;
- e. Planejamento didático para leitura mediada.

Nesse âmbito, considerando que “o ensino da argumentação [deve ser] estruturado como prática sistemática e interativa” (Santana; Azevedo, 2025, p. 61), a aplicação do RPG deve inserir-se nos processos de organização didática, relativamente ao planejamento, à definição clara de objetivos pedagógicos e à não redução à avaliação somativa (Jardim; Pereira, 2025). Em todo caso, o trabalho com RPG se insere na “tendência recente de deslocar o ensino da argumentação do eixo exclusivamente escrito para práticas discursivas que envolvem múltiplas linguagens, suportes e modos de significação” (Santana; Azevedo, 2025, p. 64).

Considerações finais

Esta pesquisa partiu da seguinte questão-problema: como as diferentes circunstâncias e os valores dos jogadores/personagens estruturam a deliberação frente aos conflitos inerentes à narrativa do jogo? Para respondê-la, estabeleceu-se como objetivo geral descrever as estratégias de argumentação prática mobilizadas em uma sessão de RPG de mesa, observando a legitimação das ações e a tomada de decisão, com vista à identificação dos componentes da argumentação prática e à análise da configuração das circunstâncias e da *dinâmica de forças*. A análise realizada demonstrou, portanto, que a argumentação prática no RPG se configura como um processo interacional complexo, por meio de intrincada negociação entre valores, pressões contextuais e a avaliação crítica das consequências.

De fato, os recortes analisados evidenciaram que:

- a. A argumentação prática no jogo opera por meio de propostas de ação que são sistematicamente sustentadas por premissas de *circunstância, objetivo, valor e meio-fim*;
- b. As circunstâncias não são elementos estáticos, mas sim forças discursivamente projetadas por diferentes forças, alterando o curso da deliberação;
- c. A deliberação no RPG é balizada por critérios de racionalidade não restritos à eficácia instrumental, incorporando valores éticos e compromissos relacionais para a legitimação das decisões.

Diante disso, a principal contribuição deste estudo reside em duas frentes. No âmbito teórico, a pesquisa traz avanço ao demonstrar a aplicabilidade do modelo de argumentação prática para a análise de interações em contextos lúdicos e de simulação, pouco explorados pelos estudos da argumentação. Ao articular a estrutura lógica do raciocínio prático com a análise das pressões contextuais, oferece-se um instrumental analítico para a compreensão de como o raciocínio prático funciona em práticas sociais diversificadas. No campo pedagógico, a pesquisa evidencia o potencial do RPG como um *locus* privilegiado ao ensino da argumentação, ao proporcionar situações autênticas de deliberação, nas quais os participantes exercitam o pensamento reflexivo e a negociação de pontos de vista em um ambiente lúdico e colaborativo, alinhando-se às expectativas da BNCC (Brasil, 2018).

Reconhecem-se, contudo, algumas limitações neste estudo. *A priori*, o escopo do *corpus* é circunscrito a um único episódio de uma campanha específica, permitindo uma análise aprofundada e contextualizada, porém isso restringe a generalização dos achados para outras configurações de jogo ou sistemas com dinâmicas interacionais distintas. Em segundo, a pesquisa concentrou-se na análise dos momentos de divergência discursiva, deixando em segundo plano processos de aliança argumentativa e construção de consenso. Por fim, a dimensão pedagógica foi discutida propositivamente e assentada na literatura da área, sem a implementação e avaliação de intervenção que pudesse averiguar empiricamente o RPG como ferramenta de ensino da argumentação.

Em todo caso, colocam-se os seguintes desdobramentos deste trabalho a) a realização de estudos comparativos da argumentação prática em diferentes sistemas e grupos (iniciantes vs. experientes, presenciais vs. remotos) de RPG, a fim de

identificar regularidades e variações nos padrões deliberativos; b) análise das estratégias de consenso e aliança argumentativa na coordenação das ações; c) a implementação e avaliação sistemática do uso do RPG como metodologia ativa para o desenvolvimento de *capacidades argumentativas* em contextos formais de ensino.

Em suma, este estudo confirma que, no RPG, a argumentação não é um mero adereço narrativo, mas a própria engrenagem que move a construção do discurso na interação. Espera-se que a proposta possa subsidiar práticas pedagógicas que, ao reconhecerem a centralidade da palavra na construção da experiência lúdica, possam transformar momentos planejados em sala de aula em uma verdadeira mesa de jogo, na qual argumentar seja, sobretudo, aprender a deliberar sobre o mundo.

Referências

ARISTÓTELES (384-322 a.C.). **Retórica** [livro eletrônico]. Tradução, textos adicionais e notas Edson Bini. São Paulo: Edipro, 2019.

AZEVEDO, I. C. M. de. Desenvolvimento de competências e capacidades de linguagem por meio da escrita de textos de opinião. **EID&A - Revista Eletrônica de Estudos Integrados em Discurso e Argumentação**, Ilhéus, n.4, p. 35-47, jun.2013.

AZEVEDO, I. C. M. de; TINOCO, G. A. Letramento e argumentação no ensino de língua portuguesa. **Revista Entrepalavras**, Fortaleza, v. 9, n. 1, p. 18-35, 2019.

BRASIL. **Ministério da Educação**. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

COVIL DOS JOGOS. **RPG no Covil: A mina perdida de Fandelver** - parte 1 rpg de mesa. YouTube, 5 mai. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=V85XP3ekQPs>. Acesso em: 22 set. 2025.

FAIRCLOUGH, I.; FAIRCLOUGH, N. **Political discourse analysis: a method for advanced students**. Londres; Nova York: Routledge, 2012.

FUJII, R. S. O RPG como ferramenta de ensino: as contribuições do RPG para a argumentação no ensino de Biologia. **Contexto & Educação**, Ijuí, v. 26, n. 86, p. 102-118, jul./dez. 2011.

GOMES, P. H. M. M. **O Role-Playing-Game enquanto ferramenta facilitadora de estratégias argumentativas**. 2023. 60 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Instituto de Psicologia, Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2023.

GONÇALVES-SEGUNDO, P. R. A configuração funcional da argumentação prática: uma releitura do layout de Fairclough & Fairclough (2012). **Revista Eletrônica de Estudos Integrados em Discurso e Argumentação**, v. 19, n. 2, p. 109-137, 26 dez. 2019.

GRÁCIO, R. A. **Vocabulário Crítico de Argumentação**. Coimbra: Grácio Editor; Instituto de Filosofia da Linguagem da Universidade Nova de Lisboa, 2013.

GONÇALVES-SEGUNDO, P. R. A configuração funcional da argumentação prática: uma releitura do layout de Fairclough & Fairclough (2012). **Revista Eletrônica de Estudos Integrados em Discurso e Argumentação**, Ilhéus, v. 19, n. 2, p. 109-137, dez. 2019.

JARDIM, D. K.; PEREIRA, R. C. M. O uso do role-playing game (RPG) como ferramenta para o ensino das práticas de oralidade. **Revista do SELL**, Uberaba, v. 14, n. 1, p. 191-202, 2025. DOI: <http://doi.org/10.18554/rs.v14i1.8404>.

LEITÃO, S. Argumentação e desenvolvimento do pensamento reflexivo. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, Porto Alegre, v. 20, n. 3, p. 454-462, 2007.

LOPES, R. S.; CUNHA, M. A. O uso de RPG como ferramenta no ensino de gêneros textuais na escola. **MOARA – Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Letras** ISSN: 0104-0944, [S.l.], n. 55, p. 279-396, jul. 2020.

MACAGNO, F.; WALTON, D. Argumentos de raciocínio prático: uma abordagem modular. **Revista Eletrônica de Estudos Integrados em Discurso e Argumentação**, v. 19, n. 1, p. 140-184, 31 ago. 2019.

MENEZES, N. A.; SILVA, L. T. O uso do RPG na escola: possibilidades para a compreensão da influência dos fatores territoriais na trajetória escolar dos alunos. CAP-UERJ 2018. Disponível em: <http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/431252>. Acesso em: 10 mar. 2026.

MORAIS, R. S. **Produção de RPG como metodologia ativa no ensino de literatura e língua portuguesa**. 2024. 81 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Tecnologia Educacional) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2024.

PAIVA, V. L. M. O. **Manual de pesquisa em estudos linguísticos**. São Paulo: Parábola, 2019.

PERELMAN, C.; OLBRECHTS-TYTECA, L. **Tratado da Argumentação: A Nova Retórica**. Tradução de Maria Ermantina de Almeida P. Galvão. 3. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

PEREIRA, K. S. **RPG e a leitura interativa**: uma adaptação didática da crônica O Sobrinho do Mago para o ensino médio. 2019. 32 f. Monografia (Graduação) - Licenciatura em Letras Português, Instituto Federal do Espírito Santo, Vitória, 2021.

PLANTIN, C. **A argumentação**: história, teorias, perspectivas. Tradução: Marcos Marcionilo. São Paulo: Parábola, 2008.

PRETI, D. (org.). **O discurso oral culto**. 3 ed. São Paulo: Associação Editorial Humanitas, 2005 (projetos Paralelos, v. 02).

ROWLING, J. K. **Harry Potter e as Relíquias da Morte**. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.

SALDANHA, A. A.; BATISTA, J. R. M. A concepção do role-playing game (RPG) em jogadores sistemáticos. **Psicologia: Ciência e Profissão**, Brasília, v. 29, n. 4, p. 700-717, 2009.

SANTANA, R.; AZEVEDO, I. M. Mapeamento das práticas pedagógicas relativas ao ensino da argumentação no Brasil. **Revista Eletrônica de Estudos Integrados em Discurso e Argumentação**, v. 25, n. 3, p. 50-68, 26 dez. 2025.

SCHMIT, W. L. **RPG e Educação**: alguns apontamentos teóricos. 2008. 267f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2008.

SOUZA, I. H. C. de. **Role Playing Game (RPG) no ensino de língua portuguesa**: uma ferramenta para o desenvolvimento da oralidade. 2025. 34 f. Monografia (Graduação em Letras) – Instituto de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Federal de Ouro Preto, Mariana, 2025.

TALMY, L. **Towards a cognitive semantics**. Cambridge: MIT Press, 2000. v. 1.