DRAMA-JOGO: aspectos criativos dos jogos de tabuleiro em processos dramatúrgicos e suas reverberações críticas

DRAMA-GAME: creative aspects of board games within dramaturgical processes and their critical reverberations

João Marcos Dadico Sobrinho[1]

Resumo

O drama-jogo é um conceito dramatúrgico da contemporaneidade que permeia todas aquelas peças de teatro e manifestações cênicas que utilizem jogos de tabuleiro, jogos de intepretação de personagens e *videogames* como principal referencial no seu processo de concepção e execução artística. Esta tipologia está fundamentada em Cleise Furtado Mendes, Jean-Pierre Sarrazac, João Marcos Dadico Sobrinho, Luigi Pareyson, Martin Esslin e Patrice Pavis. Espera-se que a divulgação deste conceito possa ajudar na elaboração de mais pesquisas, atividades de extensão e criações artísticas apoiadas ou parcialmente inspiradas em jogos de tabuleiro, assim como já tem acontecido em São Paulo, Rio de Janeiro e Mato Grosso do Sul.

Palavras-chave: Dramaturgia; Processos de criação; Teoria.

Abstract

Drama-game is a contemporary dramaturgical concept that permeates plays and scenic manifestations that use board games and videogames as the main reference in the process of artistic conception and execution. This typology is based on Cleise Furtado Mendes, Jean-Pierre Sarrazac, João Marcos Dadico Sobrinho, Luigi Pareyson, Martin Esslin and Patrice Pavis. It is hoped that the dissemination of this concept can help in the development of more research, extension activities and artistic creations reinforced or partially inspired by board games, as has already happened in São Paulo, Rio de Janeiro and Mato Grosso do Sul.

Keywords: Dramaturgy; Creation Processes; Theory.

[1] Bacharel e Licenciado em Artes Cênicas (2004/2006/UFMG); Mestre em Letras (2015/UFGD); Doutor em Artes Cênicas (2019/UFBA). Professor Adjunto dos Cursos de Graduação em Artes Cênicas e de Tecnólogo em Escrita Criativa (Fale/UFGD). E-mail: joaosobrinho@ufgd.edu.br.

Introdução

Patrice Pavis inicia um novo debate sobre a dramaturgia em seu *Dicionário da performance e do teatro contemporâneo* (2017), com o verbete "Nova dramaturgia**",** ao anunciar que:

> Assistimos ao mesmo tempo ao triunfo e ao estilhaçamento da dramaturgia no sentido da escritura dramática, […] assim como de suas recentes mutações em inúmeras dramaturgias específicas, deixa entrever uma paisagem tão rica e variada quanto confusa e atormentada (Pavis, 2017, p. 206).

Essa paisagem da dramaturgia contemporânea precisa ser analisada, portanto, sobre outra ótica que permita a revelação dos processos metodológicos e intelectuais presentes na figura do próprio dramaturgo; sua função e suas tarefas na produção artística e, em último caso, novas tipologias da dramaturgia definidas pelo tipo de trabalho desempenhado pelos seus autores.

Se num primeiro momento a análise dramatúrgica clássica se ajustou "[…] a um método de leitura e de interpretação das peças bastante aperfeiçoado: […] [pautado nas] disciplinas da história, da sociologia, da psicanálise, da linguística ou da semiologia" (Pavis, 2017, p. 206 – nota minha), ao dramaturgo, parecia um fardo pesado demais ter que se entregar a todas as referências bibliográficas dessas disciplinas para realizar sua obra. O dramaturgo, então, assume novas formas de produzir em conjunto com o coletivo, estende suas tarefas e/ou compartilha-as em mescla com outras linguagens teatrais e artísticas, enquanto ao crítico cabe entender os processos envolvidos na construção da dramaturgia, sua execução na cena e a forma como são recebidos estes dois textos: o texto dramático (quando existe) e o texto teatral/espetacular (Mendes, 1995; Dadico Sobrinho, 2019).

O universo da dramaturgia, portanto, é extremamente complexo em suas conceituações, afinal, como uma arte interdisciplinar, é de praxe que conceitos de outras áreas do conhecimento se entrelacem com o conhecimento produzido nos processos de criação cênica. Durante a leitura da tese de doutorado *O* Roleplaying Game *como meio de escrita dramatúrgica* (2019), por exemplo, podemos nos deparar com diversos conceitos, tanto os que são advindos da Literatura, quanto aqueles oriundos da dramaturgia moderna e contemporânea e ainda os conceitos advindos da Estética e dos jogos aplicados à sociedade, mas sempre com o objetivo claro de produzir conhecimento na área teatral e

dramatúrgica, em conjunto com outros autores desse universo.

Nesse trabalho reuniu-se congruentemente esses conceitos, a fim de se defender uma nova possibilidade de designação para os processos criativos em dramaturgia que se apropriam dos jogos como repertório artístico.

O drama-jogo como conceituado por João Marcos Dadico Sobrinho (2019) ajuda na pacificação de alguns debates instaurados até esta segunda metade do século XXI, principalmente aqueles relacionados ao jogo e ao jogar como propostas dramatúrgicas, sejam para o texto dramático, sejam para o texto teatral/espetacular. Esse conceito também ajuda na ampliação da tipologia contemporânea empenhada por Jean-Pierre Sarrazac em *Poética do drama moderno e contemporâneo: de Ibsen a Koltès* (2017), pois retém entre suas ideias a natureza metadramática de permitir

> […] a experimentação concreta de todas as operações dramatúrgicas […][e] desenvolver a experiência vivida […] [no jogo], […] com todas as contradições e possibilidades a que nem sempre temos acesso na vida real, [o que] colabora para que estes [jogadores/dramaturgos] se apropriem e se envolvam [com suas personagens] (Dadico Sobrinho, 2019, p. 173 – notas minhas).

Na medida em que o jogo, e o jogar, são conceitos metodológicos amplamente utilizados na pedagogia das artes cênicas e nas pesquisas teatrais, e ainda os jogos presenciais estejam tão em voga nestes tempos de educação fora das telas, o drama-jogo pode servir como um apoio conceitual para simplificar alguns processos de introdução ao ensino de artes presenciais, além de servir como suporte analítico para a crítica da dramaturgia contemporânea em processos não convencionais de criação dramatúrgica, principalmente aqueles apoiados em jogos de tabuleiro e em processos de jogos de improvisação, em oposição ideológica à generalização da acepção pós-dramática da dramaturgia.

Em primeiro lugar, faz-se importante apontar que o drama-jogo carrega em seu âmago a estética da formatividade, de Pareyson (1984). Nesta perspectiva filosófica de se pensar as artes e a sua importância nas relações humanas, as operações intelectuais dos sujeitos envolvidos no fazer artístico devem se constituir também objeto de pesquisa artística, na medida em que ajudam na compreensão das poéticas envolvidas, dos meios de produção empenhados e também na formulação de algumas teorias sobre cada arte. Pareyson (2001, p. 25-26 - grifos do autor) escreve:

> […] a arte não é somente executar, produzir, realizar, e o simples 'fazer' não basta para definir sua essência. A arte é também *invenção*. Ela não é execução de qualquer coisa já ideada, realização de um projeto, produção segundo regras dadas ou predispostas. Ela é um *tal fazer que enquanto faz, inventa o por fazer e o modo de fazer*. A arte é uma atividade na qual execução e invenção procedem *pari passu*, simultâneas e inseparáveis, na qual o incremento da realidade é constituição de um valor original.

Portanto, os jogos de tabuleiro, como fonte de uma ação de jogar podem constituir-se como matéria-prima intelectual e referencial de repertório nos processos de criação dramatúrgica, pois são outro drama,[2] um drama sobre o qual se constrói o texto, são metadramas dos conflitos, das situações e ainda das interjeições ao cumprimento das regras envolvidas no contexto lúdico e transportadas para o processo criativo.

O drama-jogo também está calcado em novas formas de pensar e fazer a dramaturgia como ensina e alerta Martin Esslin (1978, p. 13-14):

> As definições – e pensar a respeito de definições – são coisas valiosas e essenciais, porém, jamais devem ser transformadas em absolutos; quando o são, transformam-se em obstáculos ao desenvolvimento orgânico de novas formas, à experimentação e à invenção. É precisamente porque uma atividade como o drama tem delimitações fluídas que ela pode renovar-se continuamente a partir de fontes que, até aquele momento, haviam sido consideradas como residindo para além de seus limites.

Por isso é possível ir além da universalização do contexto dramatúrgico pós-moderno e ater-se ainda à modernidade e à contemporaneidade dos processos artísticos, que continuam em transformação. Definir o drama-jogo não encerra uma regra impositiva sobre determinada forma do texto dramatúrgico, mas demonstra uma viabilidade hermenêutica da construção autoral que se faz presente no meio de criação teatral.

Como já apontava Pavis, no *Dicionário de teatro* (1999, p. 326), ainda no século XX:

> Na produção teatral desse início de milênio, o texto se marginalizou, se se considera que ele não é mais quase lido como obra literária autônoma, porém, ao mesmo tempo ele se tornou mais amplo e mais complexo, se o examinarmos como ele se magnifica sob o domínio do jogo cênico e sob o olhar do espectador.

[2] "O outro drama é um drama secundário, um jogo com o passado, o retorno, forçosamente crítico, sobre um drama primário. Do drama vivido, o autor conserva apenas o fantasma, que retorna ao palco. Estamos diante daquilo que designei acima como "metadrama", em relação ao qual o drama vivido exerce a função de drama-objeto" (Sarrazac, 2017, p. 16).

Os jogos de tabuleiro como metadrama

O drama-jogo também permite a ampliação do conceito de jogo em teatro e como apoio para aquelas manifestações dramáticas em que os jogos de tabuleiro, jogos de interpretação de personagens, e outros tipos de brincadeiras e folguedos, perceptivelmente, são as principais referências, ou fundamentos poéticos, na criação não somente do texto dramatúrgico, como também do texto teatral. O que permite inclusive aplicações metodológicas de ensino do teatro e da dramaturgia, por meio de laboratórios de improvisação criados com esta finalidade e a partir daquele fundamento.

Quando um jogo de tabuleiro é apresentado a um grupo de jogadores estabelecem-se diversos níveis de relações entre estes. Estabelecem-se relações individuais entre os jogadores e as regras, relações espaciais, materiais e estabelecem-se relações coletivas entres os próprios jogadores que emergem dos conflitos e antagonismos entre eles para se alcançar o objetivo do jogo: a vitória. No meio destes conflitos, os jogadores podem antever estratégias, resgatar jogadas passadas, recorrer às regras para interromper ou anular uma jogada, ou usá-la para justificar determinada atitude. Esses são alguns exemplos de ações dramáticas que ocorrem dentro de uma sessão de jogo e que podem ser aproximadas das operações dramatúrgicas sarrazaquianas por meio de analogia simples com a repetição-variação,[3] a retrospecção[4] e a optação,[5] como parte do regime infradramático do drama-na-vida[6] daquela partida.

---

[3] "Do espaço linear da forma dramática tradicional, a operação de repetição-variação nos faz passar por um espaço em espiral. No nível da estrutura global é o desdobramento da segunda parte […] sobre a primeira, […], repetição cujas variações dizem respeito, […], às degradações físicas no curso da existência. […] a instalação de um tempo cerimonial e, portanto, circular […]. Mas é no nível da microestrutura, no próprio diálogo, que a repetição melhor realiza a sua obra" (Sarrazac, 2017, p. 36-37).

[4] "A retrospectiva, […] – inverte o sentido do drama. Ela permite à personagem, que rememora, efetuar saltos erráticos no tempo e no espaço. Ela fragmenta o drama, tornando a personagem estranha a si mesma" (Sarrazac, 2017, p. 24).

[5] Palavra criada pelo autor (inexistente em francês e em português). Daí sua explicação: "Emprego optação no sentido de modo optativo cujo equivalente francês se situaria entre o subjuntivo e o condicional e que tem por função exprimir uma possibilidade ou um desejo diferentes. Mais precisamente optação, tal como é concebido aqui, é uma operação do drama moderno que abre à ação dramática campos virtuais e/ou de pura subjetividade" (Sarrazac, 2017, p. 29 - N. da T. - grifos do autor).
"O desafio do que chamo optação – […] – é o de insuflar a liberdade no que se relata do mundo" (Sarrazac, 2017, p. 33 - grifo do autor).

[6] "Não há mais progressão dramática. Nada de envolvimento e desenvolvimento. Nada de grande Catástrofe, mas uma série de (todas) pequenas catástrofes. A dramaturgia entrou nessa era – e nesse domínio – do quotidiano […]" (Sarrazac, 2017, p. 53).

Todas essas relações, se acompanhadas por um artista, dentro de um processo criativo podem se tornar referências extremamente profundas e marcantes nas formas de expressividade deste. É natural, por exemplo, que determinadas situações de jogo acabem por gerar brincadeiras e piadas internas dentro desse grupo, dada a importância dos momentos de descontração para o coletivo que, ao compartilhar de uma jogada, pode encontrar uma nova forma de conhecer o outro. Estes acontecimentos e situações podem ser apropriados pelo artista como material intelectual para seus processos de criação artística, diretamente, na criação de uma dramaturgia sobre o jogo de tabuleiro, e indiretamente se apropriando das situações de jogo, ou dos acontecimentos relacionados ao jogo, em outra dramaturgia que se inspira nos conflitos acontecidos durante as sessões.

O monólogo *Do fiar à mordida* (Dadico Sobrinho, 2019) traz em si um exemplo de texto dramatúrgico, como fim-de-jogo[7] e drama-jogo. Um jovem vampiro decide pôr fim a sua existência amaldiçoada, mas não sem antes deixar uma mensagem de adeus para a irmã que ainda vive. Essa mensagem biográfica toda calcada na retrospecção é antecipada no começo do texto, mas não é explicada até o final, quando a morte verdadeira se torna a grande apoteose do texto.

O texto foi todo escrito a partir de um personagem de um jogo de interpretação de personagens[8] e o ator, um dos jogadores, teve a oportunidade de vivenciar no jogo algumas experiências oriundas desta personalidade em construção, que lhe garantiram a possibilidade de apropriar corporalmente o personagem e consequentemente o texto dramatúrgico. O drama-jogo, neste caso, se insere na categoria de metadrama, posto que fornece experiências relacionadas às operações dramatúrgicas da modernidade e da contemporaneidade por meio das ações concretas vividas durante um jogo para a construção de um texto dramatúrgico.

Esta pretende ser a originalidade na orquestração do conceito, o drama-jogo, intimamente ligado a um jogo de tabuleiro, jogo de interpretação de personagens, ou qualquer outra manifestação cultural "jogada", em nenhum momento esconde, obscurece ou deixa implícito na sua forma expressiva essas referências. Jogos de mesa e teatro cada vez mais apropriam-se um do outro e se transformam para poder subir ao palco. Sem hipertextos e com base principalmente no meio físico das formas de jogo, apesar de

[7] "[…] Dramaturgia do "fim do caminho" que comumente toma a feição de uma agonia dramática. […], o drama-da-vida é tomado de maneira retrospectiva e depois desse ponto imóvel, acima da existência, que é a morte – já vinda, ou próxima, ou simplesmente prometida" (Sarrazac, 2017, p. 125).

[8] *Roleplaying game*.

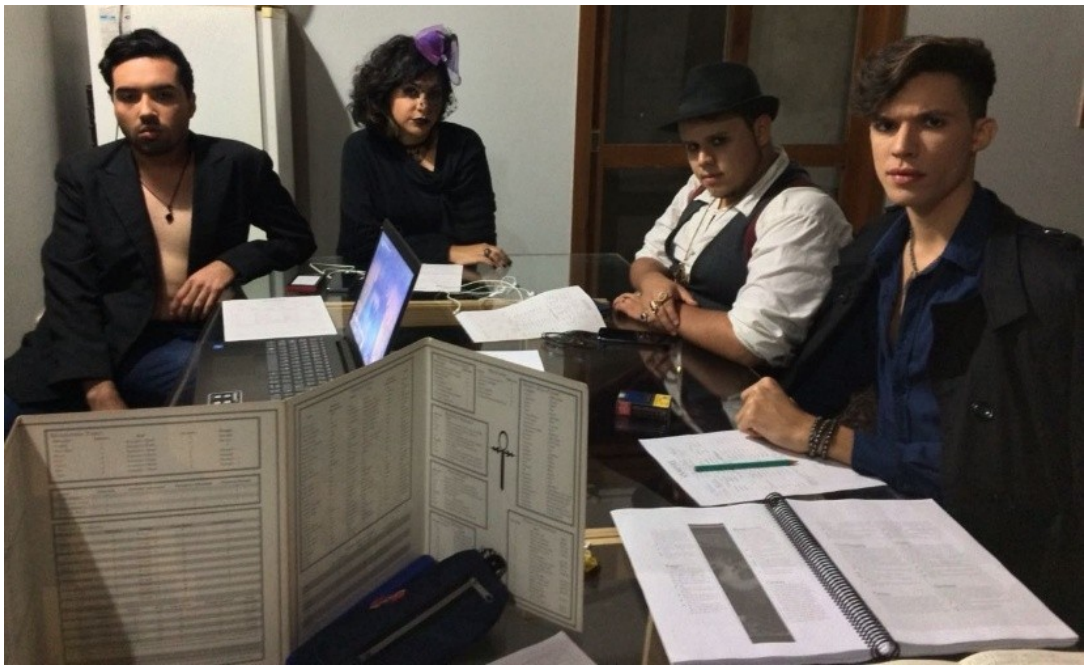
ocasionalmente os meios digitais cada vez mais oferecerem a possibilidade do espetáculo se aprofundar nesta seara linguística.

Foto 1 – Espetáculo *Do fiar à mordida*



Fonte: Acervo pessoal de Muriel Siqueira e João Marcos Dadico Sobrinho.

Foto 2 – Sessão de RPG com discentes, que originou o espetáculo



Fonte: Acervo pessoal de Muriel Siqueira e João Marcos Dadico Sobrinho.

Numa breve pesquisa na internet é possível localizar alguns espetáculos em cartaz, tanto em São Paulo quanto no Rio de Janeiro, e cujas dramaturgias estão parcialmente ou completamente apoiadas em jogos de mesa, sejam jogos de interpretação de personagens[9], jogos de tabuleiro ou *videogames*. No sítio[10] São Paulo Secreto é possível encontrar notícia de Esther Miranda sobre a peça "Programa akáshico" no qual os espectadores têm segundo as palavras da própria matéria "[…] uma participação decisiva no desenrolar do enredo" (Miranda, 2025):

> […] Unindo tecnologia e teatro, a 'peça-jogo' integra o uso de um aplicativo em meio a uma trama épica e dramática, levando os espectadores a terem influência decisiva na história e não apenas observarem de forma passiva (Miranda, 2025 – grifos da autora).

Pelo que se pode induzir da matéria jornalística é que a optação, como parte da operação dramatúrgica desse espetáculo é escancarada e necessariamente parte imprescindível da experiência espetacular e do texto teatral. Esta é uma indicação possível para um drama-jogo, dada a imperatividade da escolha na experiência presencial, a imprevisibilidade da sequência da peça, condicionada ao desejo da maioria dos espectadores.

Já em 2023, segundo Laércio Junior publicou no sítio[11] São Paulo para Crianças, esteve em cartaz a peça de improviso teatral "Coronel Mostarda com a chave inglesa na cozinha", inspirada no jogo de tabuleiro "Detetive", no teatro Alfredo Mesquita e no teatro jardim sul.

> Com ambientação e figurinos inspirados nos anos 50 e um cenário minimalista, a peça interativa propõe que o público tenha a missão de descobrir o caso da noite, a partir de cenas improvisadas (Junior, 2023).

Ou seja, uma peça cuja dramaturgia é evidentemente caracterizada a partir do jogo de tabuleiro "Detetive", improvisada e apresentada em retalhos e o principal conflito do enredo, o motivo da morte do personagem sempre será completado pelos jogadores/espectadores que desvendarão o assassinato. Jogar e representar se completam como experiência analógica e teatral; drama-jogo.

---

9 *Roleplaying games*.
10 *Site*.
11 *Site*.

Mais especificamente os jogos de interpretação de personagens têm ganhado ampla visibilidade por meio de canais de videotransmissão[12] nos quais jogos de sistemas comerciais famosos com celebridades e autores reconhecidos tem alcançado uma grande audiência. Inclusive uma dessas aventuras transmitidas no canal do Youtube, chamado *Critical role*, acabou se transformando no seriado animado *Lendas de Vox Machina*[13] transmitido pela Prime Vídeo, o que demonstra a capacidade que esse tipo de transmissão tem de se tornar, além de roteiro audiovisual, também texto dramatúrgico; mais uma evidência de drama-jogo.

Por mais que os jogos tenham como característica a improdutividade, seja em Huizinga (2014), seja em Caillois (1990) no sentido de não gerar materialidade, é possível envolver o ato de jogar de toda uma materialidade, tal qual afirma Rafael Bienia em *Roleplaying materials*[14] (2016), que se entrelaça numa rede-ação amplificadora da experiência jogada, experiência essa que pode referenciar a criação artística e ser anexada ao enredo dramatúrgico.

No entanto, essa rede-ação entre interpretação e materiais dos jogos pode se expandir, na medida em que todo o material envolvido no caso é uma possível interface para um meio referencial de criação artística diferenciado posto que a competição[15] do jogo de tabuleiro e a brincadeira[16] da improvisação rompem suas barreiras e se tornam um só jogar.[17]

Drama-jogo, metadrama e *videogame*

Um breve comentário sobre jogos de tabuleiro e *videogames* pode ser produtivo também para enquadrar o universo drama-jogo a outras correntes lúdicas fora do sobre a mesa. Muitos jogos de tabuleiro têm encontrado dentro da tela formas de divulgação, prática e dramatização.

Para contextualizar o comentário pode-se citar dois casos. A plataforma Sympla divulgou o evento presencial "Roblox Interativo – TWP" como realizado no teatro West

[12] *Streaming*.
[13] Título original: *Legends of Vox Machina*.
[14] Título sem tradução.
[15] *Ágon*.
[16] *Paidiá*.
[17] *Ludus*.

Plaza, São Paulo, no dia 14 de setembro de 2024 às 15h e 30min e 16h e 30min, com resumo[18] e ficha técnica – é o primeiro caso. E o segundo caso é o espetáculo "Minecraft, em busca do diamante eterno" anunciado na programação de 2025 do Teatro Bangu Shopping.

Espetáculos inspirados em jogos de *videogame* e espetáculos cujas dramaturgias se propõe a serem interativas e habitar no limite entre duas experiências tão complexas como são jogar *videogame* e assistir a uma peça de teatro, constituem-se também um metadrama que é referencial para o espectador que joga os jogos, mas não impede a fruição teatral daqueles sem conhecimento do jogo, cabendo numa possível modalidade de drama-jogo.

Exemplo de pesquisa e ação de extensão sobre drama-jogo

> […] Muitos outros tipos de dramaturgia são concebíveis, com efeito, dependendo essencialmente da abordagem criativa dos atores, dos encenadores e dos espectadores. O dramaturgo perde aí sua aura científica, mas ganha o prazer de produzir realmente sentido: artista entre artistas, o dramaturgo de produção não é mais documentarista angustiado e deprimido. Mesmo o espectador, espécie de dramaturgo de recepção, não lhe fica a dever, porquanto lhe compete dar termo à produção do sentido. Todo mundo é uma cena dramatúrgica (Pavis, 2017, p. 210-211).

Esses espetáculos revelam que o drama-jogo não é apenas uma opção poética da dramaturgia, na qual se pesquisa sua aproximação com mais ênfase, mas também se abre como possibilidade em diversos campos das diversas novas dramaturgias.

Na pesquisa com drama-jogo intitulada "Aspectos Performativos e Criativos dos jogos de Tabuleiro como Poética Teatral" (2024), vinculada ao grupo de pesquisa Grupo de Experimentações Cênicas Performativas e Pedagógicas da Faculdade da Faculdade de Comunicação, Artes e Letras da Universidade Federal de Grande Dourados, em Mato Grosso do Sul, o objetivo é estudar as diversas possibilidades de apropriação poética e performativa dos jogos de tabuleiro no teatro, e por conseguinte, nas diversas dramaturgias teatrais.

Novamente, Patrice Pavis, no verbete "Novas dramaturgias" do *Dicionário da performance e teatro contemporâneo* (2017), aponta:

[18] *Release*.

> […] Precisemos que a expressão 'análise dramatúrgica' refere-se ao mesmo tempo à leitura de um texto e à maneira pela qual o espectador e, *a fortiori*, o analista, recebe, interpreta e descreve em palavras a maior parte do tempo, o espetáculo, reconstituindo os princípios de sua composição (Pavis, 2017, p. 206 – como no texto).

Uma análise dramatúrgica na qual a leitura do texto e a sua encenação são determinantes para o espectador e até para o conflito em evidência na cena, leva Pavis a conceituar a "dramaturgia do espectador" e "dramaturgia performativa". O drama-jogo é um tipo de dramaturgia cheia dessas duas qualidades. Assim, cada elemento da cena compara-se à dramaturgia do próprio espetáculo, já que seus valores dentro da encenação, tanto a enunciação visual quanto a textual estão equiparados idealmente. O que nos conduz ao pensamento de que essas diversas dramaturgias da cena cada uma com sua peculiaridade criativa e expressiva pode fornecer material técnico e se apropriar construtivamente utilizando os jogos de tabuleiro como elemento de introdução para o teatro e, talvez, para mais artes.

Os jogos têm potencial de fornecer uma série de experiências relevantes para um determinado grupo, se as reflexões sobre determinada dramaturgia forem levantadas a partir dessa experiência coletiva, certamente, os pensamentos e sentimentos mais profundos serão expostos no processo de forma natural e divertida, já que serão evocados pelo indivíduo ou pelo grupo de forma espontânea com potencial para se tornar ação referencial e de entendimento geral. O que contribui de certa forma para a criação de um dicionário coletivo de adjetivos e formas de expressão, típicas de um grupo bem entrosado.

Uma forma de promover essa ação coletivamente é jogar, por isso o projeto de extensão "Que Jogo Tem Hoje - Ação de Extensão de Jogos de Tabuleiro em interface com a pesquisa Aspectos Performativos e Criativos dos Jogos de Tabuleiro como Poética Teatral – Ano III" – (ODS 3, 4 e 10) (2024/2025/2026) entra como um suporte para fornecer aos estudantes da graduação e participantes do projeto a possibilidade de jogar entre si e com adolescentes de escolas públicas, para não apenas aprender com suas jogadas, mas também com outras jogadas, outras formas de ver o mesmo jogo e de se ver no outro.

Experimentar outras possibilidades de ser e de agir, além daquelas que nos são impostas cotidianamente, por meio da repressão moral e da legalidade institucional podem ser extremamente produtivas para a construção de uma personagem e de um enredo. Nem sempre o marasmo da disciplina é fonte criativa suficiente para o artista.

Geralmente é necessário um pouco mais de outros ares, de outros olhares e de outros sentimentos para que a intuição e as sinapses cognitivas entrem em sincronia o suficiente para gerar pensamentos diferenciados para as questões apresentadas pelos textos cênicos.

Cada tabuleiro é o simulacro de um palco, as regras são enredo, os jogadores são atores e todos os acontecimentos desde o início da partida até a vitória, uma série de conflitos com potência de dramaturgia.

Reverberações críticas do drama-jogo e algumas conclusões

Há algum tempo, RPGs, LARPs, jogos de tabuleiro e *videogames* têm servido como referências e objetos de estudo para trabalhos de conclusão de curso, dissertações e teses no campo das Artes Cênicas. Tais trabalhos se empenharam em relacionar essas práticas lúdicas com as metodologias das artes teatrais e demonstrar a viabilidade metodológica desses tipos de jogos para a arte.

Na metodologia para o ensino de teatro, apesar de o drama como conceito ser amplamente utilizado, seja pela metodologia dramática de Richard Courtney (2003), seja pela ampla aplicação da metodologia do drama-em-processo,[19] como divulgado por Beatriz Ângela Vieira Cabral (2006), o drama-jogo oferece uma nova possibilidade de introdução para o teatro por meio da simples iniciação à prática lúdica. Sem nenhuma pretensão de levar os participantes do jogo para o palco, o jogo fornece alternativas para treinar a criação imaginativa enquanto favorece as relações interpessoais e sociais por meio de uma prática comum coletiva, valores muito importantes para a iniciação da prática cênica.

Treinar o corpo e a voz são práticas correntes no teatro, e jogar também é uma forma de treinamento. Durante uma partida, treina-se a imaginação, o raciocínio e a cidadania, na medida em que numa boa partida todos encontram soluções para os seus problemas, praticam a abstração e a sociabilidade, já que se submetem às mesmas regras.

O treinamento lúdico pode consequentemente levar à criação de textos dentro de um contexto pedagógico que favoreça esta prática. E ao mesmo tempo pode se tornar o jogo a primeira fonte de dramaturgia e linguagem dramática para um futuro autor. Ainda,

[19] *Drama-in-process*.

o jogo pode se tornar elemento motivador para levar novos públicos para o teatro, posto que alguns espectadores jogadores de *videogames* podem acabar tendo o seu primeiro contato com a sala de teatro para assistir os personagens de seu jogo favorito e, assim, conhecer as maravilhosas possibilidades das coxias e da rotunda.

De posse do conceito de drama-jogo, os críticos teatrais podem encontrar mais uma forma de descrever os processos criativos envolvidos em determinadas dramaturgias e espetáculos.

Referências

BIENIA, Rafael. **Role playing materials**. Braunschweig: Zauberfederer Verlag, 2016.

CABRAL, Beatriz Ângela Vieira. **Drama como método de ensino**. São Paulo: Hucitec/Mandacaru, 2006.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Trad. José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.

COURTNEY, Richard. **Jogo, teatro e pensamento.** Trad. Karen Astrid Müller e Silvana Garcia. São Paulo: Perspectiva, 2003.

DADICO SOBRINHO, João Marcos. **O Roleplaying Game como meio de escrita dramatúrgica**. Salvador/Dourados, BA/MS, PPGAC-UFBA/UFGD, 2019. Originalmente apresentada como tese de doutorado, Universidade Federal da Bahia, 2019. Disponível em: http://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/30514. Acesso em: 22 set. 2026.

ESSLIN, Martin. **Uma anatomia do drama.** Trad. Barbara Heliodora. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens.** Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2014.

JUNIOR, Laércio. Teatro interativo: peça baseada no jogo "Detetive" convida o público a se divertir no Teatro Jardim Sul. **Teatro para crianças,** São Paulo, 11 abr. 2025. Disponível em: https://saopauloparacriancas.com.br/teatro-interativo-detetive. Acesso em: 22 set. 2026.

MENDES, Cleise Furtado. **As estratégias do drama.** Salvador: CED/UFBA, 1995.

MINECRAFT, em busca do diamante eterno. **Sympla.** Teatro Bangu Shopping**,** Rio de Janeiro, 2025. Programação. Disponível em: https://bileto.sympla.com.br/event/99595. Acesso em: 22 set. 2026.

MIRANDA, Esther. Nesta peça gratuita, você escolhe o destino dos personagens por um app! **São Paulo secreto,** São Paulo, 19 fev. 2025. Disponível em: https://saopaulosecreto.com/programa-akashico. Acesso em: 22 set. 2026.

PAREYSON, Luigi. **Os problemas da estética.** Trad. Maria Helena Nery Garcez. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro.** Trad. J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira, São Paulo: Perspectiva, 1999.

PAVIS, Patrice. **Dicionário da performance e do teatro contemporâneo.** Trad. J. Guinsburg, Márcio Honório de Godoy e Adriano C. A. e Souza. São Paulo: Perspectiva, 2017.

ROBLOX Interativo – TWP. **Sympla,** Teatro West Plaza – Sala Laura Cardoso, São Paulo, 2024. Disponível em: https://www.sympla.com.br/evento/roblox-interativo-twp/2639832. Acesso em: 22 set. 2026.

SARRAZAC, Jean-Pierre. **Poética do drama moderno e contemporâneo**: de Ibsen a Koltès. Trad. Newton Cunha, Jacó Guinsburg, Sonia Azevedo. São Paulo, Perspectiva: 2017.

Submetido em: 15 jul. 2026
Aprovado em: 14 set. 2026