

3. RPG, Ludicidade e Escola

Na brincadeira, temos uma licença para explorar a nós mesmos e a nossa sociedade. Na brincadeira, investigamos a cultura mas também a criamos.

SILVERSTONE, 2002: pp.124-125

A reflexão sobre o papel da ludicidade e do jogo na experiência humana perpassa muitos campos de estudo, desde a Filosofia à Psicologia, passando pela Semiótica, a Sociologia etc. Nomes como Piaget, Vygotsky, Winnicott, Huizinga e muitos outros construíram a base do que se discute hoje em relação ao papel do brinquedo e do jogo dentro do universo da Educação, uma discussão que já figura com destaque (inclusive) nas propostas governamentais de Ensino, como é o caso dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) e do Multieducação (1996), o Núcleo Curricular Básico da Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro, do qual destaco o seguinte trecho:

"Jogo, sonho, fantasia sempre estiveram associados a coisas pouco sérias ou sem importância. Nossa sociedade insiste na divisão em dois mundos opostos onde, de um lado, estariam a brincadeira, os sonhos, a imaginação e, de outro, o mundo sério da razão, do trabalho.(...) Esta idéia justifica o descaso, tão freqüente na cultura adulta, pelo ato de brincar, não levando em conta que adulto também brinca. (...) Podemos afirmar que, independente das diferenças individuais, todo adulto precisa de brincadeira e de alguma forma de jogo para viver. (...) Por outro lado, o jogo e a brincadeira não devem ser entendidos apenas como situações em que se envolvam as crianças menores. Qualquer aula se torna mais interessante,

quando se conhece através do jogo, quando se reúnem jogo e trabalho."

(Multieducação, cap. 6)

Huizinga, em seu livro "Homo Ludens" (1999), uma referência quase obrigatória no estudo da ludicidade e dos jogos, propõe que "a cultura surge sob a forma de jogo", e é por meio dele que "a sociedade exprime sua interpretação da vida e do mundo" (p.59). Para este autor, o jogo é um elemento básico na constituição da cultura humana, que, em seu nascedouro, seria dotada de "um caráter lúdico, que ela processa segundo as formas e no ambiente do jogo" (idem).

Para Huizinga, portanto, jogo e cultura são duas faces de uma mesma moeda. Buscando caracterizar melhor o que chama de jogo, Huizinga delimita suas características formais, definindo o jogo como:

"uma atividade livre, consciente, tomada como 'não séria' e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total." (p.16)

Para ele, o jogo ainda se caracteriza por não estar ligado a nenhum interesse material imediato e por ser praticado dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo ordens e regras bem estabelecidas.

Criticando Huizinga, Roger Caillois também caracteriza o jogo como uma atividade livre, delimitada (espacial e temporalmente), incerta, improdutiva, regulamentada e fictícia. Todavia, em seu livro "Os jogos e os homens" (1990), ele estuda o jogo segundo quatro princípios básicos: *agôn*, *alea*, *ilinx*, *mímica*.

Para Caillois, o primeiro princípio (*agôn*) caracteriza os jogos competitivos (lutas, disputas e confrontos). *Alea*, o segundo princípio, designa os jogos aleatórios, dependentes da sorte, nos quais existe um contexto externo que conduz o jogo (como nos jogos de cartas, dados etc.). *Mímica* (o terceiro princípio) englobaria os jogos imaginários, de

fantasia, faz-de-conta, simulação e imitação. E por último, o quarto princípio, *lilnx*, compreende os jogos corporais vertiginosos, cujo objetivo é provocar a instabilidade da percepção, brincando com o desequilíbrio, a vertigem, a tontura, a velocidade etc.

Além desses princípios, Caillois ainda nos fala de mais duas categorias importantes, sempre em tensão entre si e com os quatro princípios: *paideía* (a brincadeira livre e descompromissada) e *ludus* (o limite, as regras).

Vale destacar que, para Caillois, essas não são categorias excludentes, já que os jogos geralmente se encaixariam em mais de uma delas. No caso dos jogos de RPG, então, poderíamos dizer que estamos lidando com um jogo de *ludus*, *alea* e *mímica*, por exemplo.

Ao se reportar a essas caracterizações propostas por Caillois e Huizinga, PEREIRA (2005) vai falar de um dito “estado de brinquedo”, que caracteriza a atitude dos participantes dos jogos durante sua execução, e que, além de englobar as características de “atividade voluntária, delimitada no espaço e no tempo, incerta, improdutiva, com regras acordadas e imbuídas de conteúdo fictício (ou imaginário)” (p. 20) teria também outras características próprias, como a **intencionalidade** (o sentido que o jogador dá ao jogo), a **significação** (perceptível nas ações dos jogadores em seus gestos, falas ou nas relações estabelecidas durante o jogo), a **consciência** (o “saber-se jogando”, que ondularia num contínuo “entrar” e “sair” do jogo) e o **rito** (o encadeamento de gestos e ações que caracterizam o “estado de brinquedo”).

3.1 Jogo ou Brincadeira?

A dificuldade que encontram alguns pesquisadores (como KLIMICK, por exemplo) em definir o RPG como jogo ou brincadeira nos remete à própria análise desses dois conceitos seja na Sociologia, História, Filosofia, Psicologia ou na Educação.

No campo da História, Huizinga aponta o jogo como elemento fundante da cultura, o que é criticado por autores como Brougère, que estuda as relações entre o brinquedo e a cultura contemporânea e também entre o jogo e a Educação ao longo dos tempos. Ariès (1981), em seu trabalho amplamente conhecido sobre o desenvolvimento do conceito de infância no decurso da História do ocidente, vai mostrar como o jogo foi um importante fator de coesão na sociedade medieval, apontando a crescente diminuição do lúdico na vida adulta, dividida mais contemporaneamente entre os universos do trabalho, da vida doméstica, da mídia etc. Mas será que, a partir da leitura de Silverstone (2002), poderíamos nos arriscar a dizer que nesse mundo moderno tardio (ou até pós-moderno) o universo do lúdico vem ficando cada vez mais circunscrito ou mediado pela nossa relação com a Mídia e as novas tecnologias, seja na transmissão de eventos esportivos, nos programas no estilo “Reality-show”, ou cada vez mais por meio da interatividade, do hipertexto ou do “roleplaying” (interpretação de personagens) características básicas da Internet, dos videogames, dos chats, blogs e orkuts da vida?

Avançando um pouco mais, lembraríamos de Barthes ou Benjamin, por exemplo, que vão trazer importantes reflexões sobre as mensagens que o brinquedo transmite enquanto objeto e do lugar do brinquedo, do jogo e da brincadeira na modernidade. Adorno e Horkheimer, por outro lado, vão estudar o brinquedo e os jogos a partir do seu papel dentro da indústria cultural, que seria o de promover a submissão através da subversão “institucionalizada”, limitada e contida, pelo fato dos jogos da cultura de massa nos privarem do senso crítico, representando uma fuga, não da realidade que nos oprime, mas antes de nossa própria capacidade de questionar e resistir a essa opressão.

Indo mais adiante, poderíamos nos remeter ainda às visões sobre brinquedo e jogo do ponto de vista da Psicologia e da Psicanálise, seja com Freud, Winnicott, Piaget ou Vygotsky.

Segundo a Psicanálise, tanto desejos insatisfeitos quanto experiências dolorosas ou traumáticas, medos e angústias podem surgir,

de forma simbólica, por meio das brincadeiras e dos jogos. Freud, em seu famoso relato sobre o bebê brincando com o carretel, postula que o brinquedo (ou o jogo) permite à criança lidar com a realidade da dor ou da perda, favorecendo seu desenvolvimento psíquico. Mais tarde, tanto Anna Freud quanto Melanie Klein inauguram práticas psicológicas mediadas pelo brincar, a partir da Psicanálise, seja na área educativa ou clínica.

Mas é Winnicott quem vai trazer uma dimensão bem mais interessante a este trabalho, quando aproxima o jogo e a cultura e coloca o brincar no centro da sua psicologia infantil. Para ele, a partir do momento em que o bebê começa a se individualizar, “separando-se” da mãe, cria-se aí uma zona intermediária, a chamada zona “potencial” ou “transacional”, fronteira entre o mundo subjetivo e a realidade objetiva, e que não é um espaço vazio, mas sim preenchido de diferentes maneiras ao longo do tempo, primeiro pelos objetos transacionais, depois pelo jogo e, mais tarde, pelas experiências culturais, definidas pelo próprio Winnicott como: “algo que pertence ao fundo comum da humanidade, para o qual indivíduos e grupos podem contribuir e do qual todos nós podemos fruir (p. 138)”.

Assim, esta dimensão intermediária entre o subjetivo e o objetivo ajudaria o homem a separar essas duas esferas. E, mais ainda, Winnicott vai enxergar a brincadeira e o jogo como uma forma de comunicação, e, portanto, de grande importância tanto na psicoterapia quanto na Educação. Através da brincadeira, a criança se torna adulto e o adulto criança, os limites se esgarçam, se comprimem, as experiências com o novo, o diferente, o diverso tornam-se possíveis. Durante o jogo, a vida “real” é abandonada, através do princípio da “suspensão da descrença”, mas o jogo continua inscrito no mundo, ainda que numa zona “livre”. Por isso, tudo o que se vive, se aprende, se descobre ou se constrói durante o jogo ou a brincadeira sobrevive ao momento de sua experiência. Ou seja, nunca se volta ao mundo “normal” sem que se traga alguma bagagem da “jornada” empreendida. A brincadeira é fuga, mas também é encontro, conexão.

Desse modo, por ser um dos processos por meio dos quais estabelecem-se as relações afetivas ao longo do desenvolvimento psíquico do indivíduo, o brincar deveria manter este mesmo caráter de afetividade e segurança, pois, para brincar precisamos nos sentir seguros e relaxados, sendo ainda necessário, em situações educativas, que se preserve o caráter criativo da brincadeira, sendo fundamental que a participação do adulto (dinamizador, mestre, professor) não represente uma imposição sobre o brincar da criança, que deve ser sempre livre e espontâneo.

Dentro das teorias construtivistas, a partir, especialmente, dos trabalhos de Piaget, também existe um espaço importante dedicado ao jogo e à brincadeira. Piaget propõe a existência de quatro estágios no desenvolvimento psíquico: o estágio sensório-motor (0 a 2 anos), o estágio pré-operatório (2 a 6 anos), o estágio das operações concretas (7 a 11 anos) e o estágio das operações formais (a partir dos 12 anos) e entende que o jogo acompanha este desenvolvimento, percorrendo três fases distintas, que seriam a passagem do **Exercício** para o **Símbolo** e, mais tarde, deste para as **Regras**, o que o próprio Piaget aponta como:

“as três fases sucessivas que caracterizam as grandes classes de jogos, do ponto de vista de suas estruturas mentais (1971: apud Pereira, 2005).

Assim sendo, segundo esta concepção, seria condenável para o educador adotar uma conduta intrusiva e desorganizadora do jogo infantil, devendo-se, isso sim, investir no jogo compartilhado, respeitando a capacidade das crianças de tomarem suas decisões e iniciativas, já que a educação teria como objetivo sempre a constituição da autonomia, inclusive no brincar.

Para a Psicologia histórico-cultural (especialmente no pensamento de Leontiev e Vygotsky), a brincadeira se origina da contradição entre o “querer ser” e o “não poder ser” como os adultos. E seria através da interação com o outro, em situações sociais concretas, mediadas pela

linguagem, que as funções psíquicas como a memória, a percepção e a atenção estariam sendo constituídas e desenvolvidas. Nessa concepção da construção das funções superiores (pensamento, linguagem, criatividade e imaginação), o brincar impulsionaria vários processos psicológicos relevantes no sentido da formação de competências importantes para as crianças.

Através do brincar, a criança substitui um objeto pelo outro e, através desse exercício imaginário, explora suas possibilidades e descobre suas funções. É através do faz-de-conta e da interpretação de papéis (ou “role-playing” ?) que a criança experimenta esse sentimento de alteridade, colocando-se no lugar do outro, para definir-se a si mesma.

Nesse processo, ela acaba trazendo para o momento do jogo aquilo que já conhece e experimenta, o que ainda não pode ser, o que é socialmente vedado ou o que deseja tornar-se. E dessa forma, a brincadeira cria novas possibilidades para a criança compreender e explorar o universo de relações sociais que a cerca, dando origem a uma **“zona de desenvolvimento proximal”**, que Vygotsky define como a distância entre o **nível de desenvolvimento real** (aquilo que a criança é capaz de realizar sozinha) e o **nível de desenvolvimento potencial** (aquilo que ela é capaz de realizar com apoio externo, como a ajuda de um companheiro mais experiente, ou **“par mais capaz”**).

Vygotsky diferencia ainda o “jogo com regras” da “brincadeira de faz-de-conta” (a mesma tensão entre *ludus* e *paideía*, de Caillois?), pois num, as regras predominam sobre o imaginário, delimitando e comandando as ações dos jogadores, e, na outra, ocorre o inverso, com o imaginário comandando as ações diante de algumas regras simples.

Para Vygotsky, tanto a brincadeira (faz-de-conta) quanto o jogo (com regras) se caracterizam por um estado de abstração, de suspensão da realidade concreta, pela instauração de uma nova realidade: a realidade “do jogo”, uma realidade distinta e delimitada no tempo e no espaço, e além disso, ambos (brincadeira e jogo) favoreceriam o desenvolvimento

da noção do auto-controle e da disciplina, pois, para os jogadores, a fruição do jogo depende da obediência e da observância estrita às regras, já que o desejo de participar da brincadeira ou do jogo se sobrepõe ao desejo de burlar as regras em proveito próprio.

Vygotsky aponta ainda que a brincadeira não é imaginação pura, mas sim “memória em ação”. Para ele, é somente na adolescência que a imaginação, em conjunto com a abstração, é capaz de ser verdadeiramente criadora e original, aproximando intelecto e imaginação. A imaginação do adolescente, para ele, não se apóia mais em objetos reais e concretos, mas em imagens, representações visuais e simbólicas.

Finalmente, para este trabalho, interessa sobretudo ressaltar o caráter voluntário da brincadeira, do jogo... do lúdico, enfim. Afinal, todo jogo, toda brincadeira nasce a partir de uma vontade. “Ninguém brinca por obrigação”, resume Pereira (2005, p. 21). E devemos guardar bem essa idéia ao pensarmos na utilização de jogos como o RPG (bem como outras práticas lúdicas) dentro do ambiente escolar.

3.2 RPG e Educação

Este trabalho se insere num campo de discussões em plena constituição, onde se ampliam e se aprofundam cada vez mais as reflexões sobre o potencial, as formas e os possíveis reflexos da utilização dos jogos de RPG dentro do campo da Educação, seja dentro das salas de aula, dos espaços e tempos escolares (como atividade extra-classe) ou mesmo em empresas ou outros ambientes e momentos de aprendizado, seja em sua modalidade “de mesa” (com livros, papéis e dados) ou na versão eletrônica (os chamados RPG “de computador”).

Porém, para melhor situarmos a discussão dentro deste campo de reflexão em pleno crescimento, precisamos primeiro definir e discutir alguns conceitos básicos sobre o RPG.

A primeira pergunta, obviamente, é “O Que é RPG?”

3.2.1 O Que é RPG?

RPG, Role-Playing Game, ou "Jogo de Interpretação" (numa tradução bastante literal) pode ser descrito como

“um jogo de criar e contar histórias, no qual cada ouvinte faz o papel de um personagem. O narrador desta história (chamado de Mestre do Jogo) descreve as situações, mas são os ouvintes que decidem o que seus personagens vão fazer” (RICON, 1999, p.6).

Bastante popular entre crianças e jovens dos grandes centros urbanos, e de forma semelhante aos desenhos animados japoneses, aos *videogames* e jogos de computador ou aos jogos de *cards* colecionáveis, o RPG possui fãs bastante atuantes, muitos dos quais participam de fóruns e listas de discussão na Internet, criam e editam *fanzines*, *netbooks* (livros em formato digital), *sites* e portais, transitando num mercado que comporta quase uma dezena de editoras especializadas (muitas delas criadas e administradas por ex-jogadores de RPG) que publicam livros, revistas e demais materiais, com excelente qualidade gráfica e muitas vezes distribuídos em todo o território nacional, em bancas de jornal ou grandes cadeias de livrarias.

Os RPGistas (como são conhecidos) frequentam lojas especializadas, congregam-se em eventos periódicos, que chegam a reunir mais de 15.000 participantes num único fim de semana e mobilizam-se em intensas discussões virtuais que podem dar origem até mesmo a ações políticas concretas, como nos recentes casos nos quais as investigações sobre homicídios ocorridos em Teresópolis (RJ), Ouro Preto (MG), Vila Velha e Guarapari (ES) ou Brasília (DF) apontaram para a possibilidade da prática do RPG ter influenciado esses atos criminosos¹.

¹ Há diversos sites na internet com material sobre esses casos. Muitos são marcados por um discurso “pró-RPG” diante do que FAIRCHILD chamou de “campanha de difamação do RPG”(na percepção dos jogadores de RPG), mas são uma boa referência inicial para qualquer pesquisa d esses casos. Indica-se:

<http://observatorio.ultimosegundo.ig.com.br/artigos.asp?cod=311FDS002> (acesso em maio, 2005) e www.rederpg.com.br (acesso em maio, 2005)

Criando movimentos virtuais em defesa do seu *hobby*, organizando-se em listas de discussão e até mesmo tomando a iniciativa de intervir junto ao Poder Público, reunindo documentos, testemunhos e pareceres favoráveis ao jogo, vindos de professores, psicólogos e outros profissionais, com o intuito de se contrapor a um projeto de lei que propunha a proibição da venda dos livros de RPG na cidade de Vila Velha (ES), os jogadores de RPG demonstram na prática a sua capacidade de integração e coesão enquanto rede social muito bem articulada.

Porém, muitas vezes, ao se tentar definir o RPG, já se pretende, na sua caracterização, um afastamento do conceito de “jogo” e aproximação bastante clara com o conceito de “brincadeira” e, mais ainda, com a idéia de “narrativa”, de “criação de histórias”, o que levaria o RPG a tangenciar os campos da Educação e da Literatura.

Do *site* da ONG Ludus Culturalis na Internet, entidade que organiza os **Simpósios de RPG e Educação**, retiramos o seguinte texto:

“RPG (...) é uma atividade lúdica na qual os participantes contam histórias e nelas têm um papel ativo ao interpretar personagens. É um ato coletivo de criação de narrativas orais; é a arte de contar histórias, recuperada, revisitada e adaptada ao gosto moderno. É o resgate da tradição oral e da troca espontânea de experiências.”

Para BRAGA, que estudou os hábitos de leitura e escrita entre os jogadores de RPG, o Role Playing Game é:

“um jogo de interpretação grupal desenvolvendo-se no plano da imaginação. (...) Surgiu na década de 70 nos EUA e no Brasil por volta da década de 90. Um grupo de jovens se reúne para se divertirem sem os aparatos da atual tecnologia, como instrumentos têm livros, blocos de anotações, lápis, canetas e sobretudo imaginação. (2000b)

Para Sonia Rodrigues, autora de uma tese pioneira no Brasil ao tomar o RPG como objeto de estudos, pelo fato de ser um estilo de “literatura de massa”, o RPG tem como estímulo de sua produção, o mercado. Para ela, o RPG:

“existe e se espalha como coqueluche porque existe uma necessidade, cada vez maior, de retorno à ficção. A ficção é o objeto principal do desejo, o objetivo a ser alcançado, o triunfo da partida. (...) O RPG se constitui, assim, numa resposta a um contexto social que nega cada vez mais os ritos de passagem, a fantasia e a participação. O jogo constitui, por isso mesmo, uma iniciação, com uma nova roupagem, à contação de histórias e ao faz-de-conta.” (site)

Buscando resolver essa tensão entre “jogo” e “brincadeira” e tentando definir mais claramente a natureza dos jogos de RPG, KLIMICK, após uma breve reflexão a respeito da diferença entre “jogo” e “brincadeira”, apoiado nas idéias de Huizinga, propõe que o RPG

“é, ao mesmo tempo, um método e uma brincadeira em que os participantes, controlando as ações de suas personagens e cooperando entre si, criam histórias coletivamente.” (KLIMICK, 2003)

A idéia de classificar o RPG não como **jogo**, mas como **brincadeira** de contar histórias reaparece em Jackson e Reis, quando apontam que:

“A principal diferença que existe entre o contar histórias tradicional e o RPG é que no primeiro caso o narrador conta uma história que ele já conhece e praticamente nunca altera (...). Num RPG, por outro lado, cada um dos ouvintes representa um personagem que faz parte da história que está sendo contada pelo narrador e interfere no seu desenvolvimento, transformando-a em uma criação coletiva.” (1999)

No site da escola PARAÍSO, ao registrar uma das mostras das oficinas de artes, a escola, foco desta pesquisa, revela um pouco de sua visão e das representações que tem sobre os jogos de RPG, ao descrever o jogo da seguinte forma:

“O RPG – sigla que significa Role Playing Game ou "Jogo da Interpretação" – é uma atividade que depende sobretudo da criatividade de seus participantes, o Mestre e os demais jogadores. O Mestre é o responsável pela construção e articulação da aventura. Ele é o narrador onisciente da trama que envolverá os personagens, desempenhados pelos demais jogadores. Contudo, diferentemente de um contador de histórias comum, que pode montar as peripécias como lhe convém, o Mestre não possui total onipotência sobre os rumos da aventura, já que os personagens podem agir arbitrariamente dentro da situação narrada, por isso, cabe a ele ser astuto e ardiloso para lidar com situações imprevisíveis”

3.2.2 Como se joga RPG?

Jackson e Reis descrevem o processo narrativo/lúdico do RPG da seguinte maneira:

“O narrador expõe uma situação e diz aos ouvintes o que seus personagens vêem e ouvem. Em seguida, os ouvintes descrevem o que seus personagens fazem naquela situação e o narrador, então, diz qual o resultado das ações dos personagens dos ouvintes... e assim por diante. A história vai sendo criada pelo narrador e pelos ouvintes à medida que ela é contada e vivenciada como uma aventura.” (1999)

Enquanto Braga (2000) ressalta que:

“de uma sessão ou encontro de RPG participam o mestre (também chamado narrador) e os jogadores. Aquele, mais experiente, tem a função de apresentar ao grupo uma história, uma aventura contendo enigmas, situações e conflitos que exigirão escolhas por partes dos jogadores. Os jogadores, geralmente em número de 4 ou 5, não são meros espectadores, mas participantes ativos, que como atores representam um papel e, como roteiristas, escolhem caminhos e tomam decisões nem sempre previstas pelo Mestre, contribuindo na recriação da aventura.”

Já para Rodrigues, o jogo acontece da seguinte forma:

“ Crianças, adolescentes e adultos reúnem-se em torno de um “mestre” que prepara uma aventura com o auxílio de um livro de regras. Os jogadores são autores e, ao mesmo tempo, roteiristas da ficção produzida em grupo. É um jogo onde não existem vencedores entre os que participam. Os derrotados, quando existem, são uma necessidade do enredo. O jogador assume a identidade de uma personagem e finge sê-la durante o desenrolar da aventura. Esta personagem é construída, elaborada numa ficha de forma detalhada, trabalhosa, como detalhado e trabalhoso é o caminho da criação. Estas fichas são decisivas para o desenvolvimento da narrativa.” (RODRIGUES – site)

3.2.3 E o que não é RPG?

É muito frequente a inclusão de uma vasta gama de diferentes tipos de jogos sob a classificação genérica de “jogo de RPG”, o que muitas

vezes confunde aqueles menos familiarizados com o tema. Entre esses outros tipos, incluem-se os livros-jogos² (ou Aventuras-solo), os jogos de cards colecionáveis³, os jogos de miniaturas⁴, alguns jogos de tabuleiro, jogos de ação ao vivo (live-action), além de muitos videogames e jogos de computador, incluindo *games* jogados via Internet -- desde os jogos mais “simples”, oferecidos por sites especializados no público infanto-juvenil (como o do *Cartoon Network*) até os complexos MMORPG⁵, jogos onde milhares de jogadores interagem em tempo real via Internet, seja em casa ou nas cada vez mais populares LAN-houses⁶.

Tentando esclarecer esse aspecto, FAIRCHILD (2004) aponta alguns dos diferentes “tipos” de RPG, considerando que o universo do RPG está dividido “em pelo menos três grandes modalidades” que seriam: “RPG de mesa, Live Action Roleplaying (LARP⁷) e aventura-solo.” KLIMICK partilha de visão semelhante, apontando que os jogos de RPG teriam 4 características principais que os diferenciariam de outros jogos, e que seriam: “socialização, interatividade, narrativa e ‘hipermídia’”,.

Existe uma clara posição desses autores no sentido considerarem alguns jogos (especialmente os videogames e os jogos de computador) como não sendo RPGs “de verdade”, numa atitude que parece refletir concepções encontradas também em textos retirados de diversos sites

² Histórias de aventura e mistério escritas no estilo “hipertexto”, onde pequenos trechos se interligam por meio de opções de caminhos diferentes para a continuação da trama. Ver RICON, L. E. *mini GURPS No Coração dos Deuses*, São Paulo, Devir: 2000.

³ Mistura de jogo de cartas com coleção de figurinhas, onde os jogadores colecionam cartas, vendidas em envelopes e com elas montam um baralho individualizado para enfrentar outros jogadores numa disputa de estratégia.

⁴ Jogos de estratégia onde se simulam batalhas utilizando figuras de chumbo ou plástico

⁵ Sigla inglesa para a expressão Massive Multiplayer Online Role Playing Game Games (Jogos de Interpretação via rede, para múltiplos jogadores simultâneos), um tipo de jogo bastante popular onde os jogadores se conectam a um servidor via internet e comandam personagens em cenários, missões e aventuras coletivas, interagindo tanto com o cenário “pronto” quanto com os milhares de outros jogadores de todo o mundo, que estiverem conectados no momento. Dentre os MMORPGs mais populares no momento dessa pesquisa destacam-se: Ragnarok, Tibia, Mu Online e outros.

⁶ Estabelecimentos comerciais onde os jogadores alugam tempo de uso em computadores ligados em rede, jogando coletivamente o mesmo jogo, mas cada um num computador diferente.

⁷ No Brasil, o LARP é mais conhecido como “live”. Note que não se trata do verbo to live <tú live>, que significa viver, morar, mas sim o adjetivo live <láive>, que significa “ao vivo”. em inglês.

relacionados ao RPG e que sugere, de início, tratar-se mais de “preconceito” ou de uma espécie de necessidade de demarcar claramente o território do RPG, evitando confusões e contribuindo para que o jogo, e por extensão toda a grande comunidade de aficcionados por RPG tenham uma identidade mais clara e definida, sem que seja confundidos com os entusiastas dos jogos de computador ou dos videogames, por exemplo.

Mas essa me parece, cada vez mais, uma divisão sem sentido. Afinal, hoje em dia não podemos ignorar a enorme disseminação dos jogos eletrônicos⁸ e dos jogos *online*, nos quais milhares de jogadores se conectam simultaneamente via *Internet* ou em redes locais (nas *Lan-houses*), para partilharem aventuras geradas em ambientes eletrônicos (ao invés de apenas na imaginação dos jogadores), interagindo entre si de diversas formas, seja através da ação de suas personagens no ambiente do jogo, seja através de mensagens trocadas por janelas de texto ou por programas de mensagens instantâneas, como o popular MSN, da Microsoft, ou ainda através das comunidades virtuais e fóruns nos quais se reúnem, encontram-se e debatem, interagem, criam... Confesso que, pelo menos para mim, fica muito difícil olhar para esses jogos e ver neles alguma terrível limitação que os torne “reativos” e não “interativos” (para usar a mesma caracterização proposta por Klimick a partir de Arlindo Machado e Raymond Williams).

Logicamente, nenhum computador jamais vai ser capaz de substituir a criatividade e a expressividade da mente humana. Porém, já começa a ser difícil não enxergar a profunda e quase essencial interatividade que esses jogos (especialmente os MMORPGs) permitem aos jogadores. E mais, não se pode esquecer que esses jogos “habitam” o mesmo universo e “falam a mesma língua” que o Orkut, o MSN, o e-Mule e todos os outros *sites* e *softwares* de uso corrente entre os jovens, e que, de certa forma, se apresentam a eles como algo bem mais próximo, inteligível, amigável e “interativo” do que muitos dos extensos livros de regras dos RPGs.

⁸ Como ilustração, vale a informação de que o mercado de videogames e jogos de computador já movimenta somas maiores do que a indústria do cinema, por exemplo.

Portanto, mais do que o grau de liberdade ou interatividade no desenvolvimento/interpretação das personagens durante o jogo (o que inclusive pode variar enormemente, já que cada sistema de RPG possui regras diferentes e, além disso, cada jogador, cada mestre e cada grupo pode interpretar essas regras de maneira bastante diversa), parece muito mais seguro que essa concepção procure apoiar-se muito mais no aspecto de criação coletiva de uma história ou narrativa como marca distintiva daquilo que seria (e do que não seria) um RPG.

Assim, um card-game colecionável como YU-Gi-Oh!⁹, por exemplo, não seria um RPG, na medida em que ali o que está em jogo é uma mera disputa, uma partida entre dois (ou mais) competidores. E, ademais, ali não se está criando nenhuma espécie de narrativa que se sustente por si só, como acontece nos RPGs -- ainda que as histórias, no RPG, não sejam registradas em nenhum suporte. Mesmo assim, mesmo sem estar escrita ou registrada em lugar algum, a narrativa criada durante uma sessão de RPG é vivenciada de forma profunda e intensa pelos jogadores e, com isso, é praticamente incorporada às suas memórias, como se todos a tivessem lido num livro ou assistido no teatro, cinema ou TV, ou como se realmente a tivessem vivido. Por isso, não é raro ouvir os jogadores de RPG se referindo a “fatos” ou “pessoas” que fazem parte apenas do universo do jogo, mas que eles parecem tratar como parte de seu repertório pessoal/coletivo de experiências/vivências.

Porque realmente assim o são.

Através da *interface* criada pelo RPG, seja através do computador ou de sua imaginação, os jogadores “realmente” viveram aquelas aventuras virtuais, realmente enfrentaram os dragões, conquistaram os tesouros, perderam companheiros em batalhas etc.

Por isso, após analisar muitas e diferentes definições para o RPG (presentes em quase todos os trabalhos sobre o tema), e seguindo o indicado por KLIMICK (2003) é possível enumerar alguns pontos que, em

princípio, seriam suficientes para definir o que seria (ou não seria) um RPG. Esses elementos são:

1. É uma atividade de grupo, ainda que o grupo se resuma à relação mestre/narrador e jogador/ouvinte;
2. É organizada numa sequência encadeada de "sessões de jogo", que compõem "aventuras" (histórias completas) e por sua vez integram "campanhas" (conjuntos de histórias fechadas), e não em uma série de "partidas" estanques;
3. É uma atividade cooperativa e não competitiva;
4. Há personagens sendo interpretadas em maior ou menor grau pelos jogadores, sendo que estes decidem livremente as ações dessas personagens na história;
5. As personagens "evoluem" ao longo do jogo, seja "passando de nível" ou através da melhora gradativa de suas características através de algum sistema de recompensa que relaciona a experiência nas aventuras com a evolução das personagens.
6. O enredo da história vai sendo continuamente alterado pelo Mestre/Narrador, a partir do confronto entre as ações das personagens dos jogadores e as regras do jogo, incluindo muitas vezes o rolamento dos dados;
7. Existe um ambiente ficcional que serve de cenário para as histórias;
8. Há um claro compromisso com a diversão;

Refletindo mais ainda, poderíamos chegar a uma caracterização mais resumida, e que me parece mais adequada, que seria a de que, num jogo de RPG, qualquer que seja ele:

⁹ Para um estudo sobre esses jogos, ver os trabalhos de Raquel Salgado e Solange Jobim e Souza

1. Existe uma clara relação entre um narrador/mestre e um ou mais ouvintes/leitores/jogadores. Mesmo numa aventura-solo ou livro-jogo, o texto “faz o papel” de Mestre do Jogo, apresentando e descrevendo as situações através da narrativa. E em determinados jogos de computador ou videogames, o computador incorpora essa função do mestre/narrador/juiz, construindo a *interface* dos jogadores com o ambiente ficcional no qual transcorre o jogo.
2. É uma atividade cooperativa e não competitiva. O Mestre/narrador não compete com os jogadores e tampouco os jogadores competem entre si. Ainda que seus personagens possam se antagonizar, não existe uma disputa em jogo, na qual uma vez que seja declarado o vencedor, encerra-se a disputa, como em muitos outros jogos. E, em última instância, ainda que surjam conflitos e competitividade entre eles, mestre e jogadores colaboram, cooperam na criação daquela história, na realização daquele jogo.
3. É interativo, no sentido de que a ação livre e autônoma (até certo ponto, já que sempre existem os limites impostos pelas regras) das personagens controladas pelos jogadores muda o cenário e o desenrolar da história.

Portanto, será a partir desses referenciais, que evoluiremos em nossa reflexão examinando agora as relações que existem entre o RPG e a Educação.

3.3 O RPG e a Escola

Como apontam Rodrigues (1993), Pavão (1999), Braga (2000), Bettocchi (2002), Firchild (2004) e Klimick (2003), entre outros, as reflexões sobre as possibilidades de utilização pedagógica do RPG se iniciaram no Brasil logo após a chegada dos primeiros títulos traduzidos ao mercado brasileiro, no início dos anos 90, quando surgiam também as primeiras incursões de autores nacionais no gênero dos RPGs.

Um desses RPGs nacionais era "O Desafio dos Bandeirantes" publicado pela editora GSA em 1992. Miscigenando a fantasia medieval européia (bastante popular no universo dos RPGs e presente em livros como "O Senhor dos Anéis" ou em jogos como "Dungeons & Dragons") com o folclore e a História do Brasil, "O Desafio dos Bandeirantes" foi muito provavelmente o primeiro livro de RPG a demonstrar, de forma bastante clara, o potencial educacional dos jogos de RPG no mercado brasileiro, indo além da idéia do "incentivo à leitura e pesquisa".

Sem esquecer que, desde o lançamento da versão em português do RPG GURPS (em 1991), sempre houve uma clara intenção de seus editores em divulgar o RPG não apenas como um jogo, mas sim como um processo de criar histórias e personagens, em grande parte devido à flexibilidade trazida pelo GURPS (no qual um mesmo conjunto de regras é usado para criar personagens e histórias em qualquer cenário realista, histórico ou imaginário), poderíamos dizer com alguma propriedade que muito foi no contato com o jogo "O Desafio dos Bandeirantes" em livrarias e eventos dedicados aos fãs de RPG e histórias em quadrinhos (como a Bienal do Livro, por exemplo) que foram surgindo muitos dos primeiros questionamentos, por parte dos professores e educadores, sobre a possibilidade de utilização do RPG em sala de aula.

Caracterizado como estilo de ficção, como movimento cultural e social e como linguagem e discurso, o RPG também é estudado, dentro do ambiente acadêmico, a partir de suas potencialidades didáticas ou pedagógicas. Sem a pretensão de re-inventar a roda ou fazer uma pesquisa do "estado do conhecimento" da área, o que fugiria ao escopo deste trabalho, limito-me a recomendar algumas das pesquisas aqui citadas, e que trazem, em seu bojo, boas revisões bibliográficas sobre as relações entre o RPG e o campo educacional.

Mesmo assim, alguns desses trabalhos são dignos de nota, diante dos objetivos traçados para a minha pesquisa. E, dentro do ambiente acadêmico, devemos destacar o trabalho pioneiro de Sônia Rodrigues Mota (1993), que dedicou sua tese de doutorado em Letras à discussão

sobre os jogos de RPG enquanto criação ficcional. Relacionando o seu duplo caráter de ficção e jogo às tradições do conto maravilhoso e da cultura oral, a tese de Mota identificava algumas características básicas da prática dos mestres e jogadores de RPG, dentre as quais, aquilo que ela chamou de "pilhagem narrativa", e que seria o movimento pelo qual os jogadores e mestres de RPG "pegam emprestadas" referências das mais variadas fontes, omitindo sua autoria e transmutando-as em matéria-prima para sua brincadeira de ficcionar.

Fazendo um paralelo com a obra de Monteiro Lobato, ela defende a idéia do RPG como mais uma das "narrativas sem-dono", presentes cada vez mais na cultura de massa e que seriam revisitações das tradições dos contos maravilhosos e da cultura oral.

A partir desse encontro com o universo do RPG, Mota dedicou-se a organização de eventos nos quais o RPG era apresentado junto a outras manifestações estéticas e artísticas, sempre em ambientes de reconhecida relevância cultural, como o Centro Cultural Banco do Brasil ou o Museu Histórico Nacional, ambos no Rio de Janeiro. Assim, foi realizado, em 1995, o ciclo RPG e Arte, uma série de palestras e debates sobre a relação entre o RPG e o cinema, o teatro, literatura, o cinema e a mídia em geral, que ocupou o CCBB, dando origem mais tarde a um Cd-Rom e um livro, que reunia a transcrição das palestras e debates realizados durante o evento.

Na apresentação deste livro, Sônia Rodrigues Mota define mais claramente esse processo da "pilhagem narrativa", quando diz que no RPG "se produz, mas também se toma emprestado. (...) Tudo é possível no RPG, porque o mosaico narrativo é feito por nós". (MOTA, 1996: p.7)

Mais adiante, no mesmo livro, encontramos a transcrição de sua palestra dentro do evento, que se encerra com uma frase que resume o pensamento dela a respeito dos conceitos de narrativa-sem-dono e "pilhagem narrativa" e que transcrevo a seguir:

"A narrativa, realmente, não tem dono. O que

existem são formas novas, mais interativas de lidar com a arte da ficção, que é um patrimônio e uma necessidade de todos nós.” (MOTA, 1996: p.144)

Porém, a partir da reflexão, da pesquisa e da análise do material colhido neste trabalho passei a questionar cada vez mais esta idéia de “pilhagem narrativa” pela qual os jogadores de RPG vão reunindo elementos das mais diversas fontes, das mais diversas origens e, com eles, passam a criar seus personagens e suas histórias.

Sendo uma prática referencial por excelência, a criação de personagens e histórias no RPG é sempre muito mais uma “recriação”, uma colagem de diferentes elementos, uma “salada” de aproximações e associações de idéias do que uma criação genuína e plena de ineditismo, lógico. Nesse sentido, a “pilhagem narrativa” pode ser entendida quase que como o “sistema operacional” sobre o qual o jogo de RPG se estabelece.

No entanto, apesar deste ser um dos conceitos mais sólidos dentro do campo de estudos dos RPGs, e que de certa forma pude identificar na prática a todo momento, seja como jogador, mestre, autor e, mais recentemente, também como professor, sempre me pareceu impreciso (e até mesmo injusto!) chamar de “pilhagem” o processo pelo qual mestres e jogadores de RPG articulam criativamente tantas referências e links, operando com maestria essas redes de intensas e quase vertiginosas referências cruzadas.

Consultando qualquer dicionário, descobriremos, com certeza, que pilhagem significa: *“ato de pilhar. O que resulta do que se pilhou. Saque praticado por soldados que conquistam uma cidade ou por multidões amotinadas”*

No decorrer desta pesquisa, foi ficando cada vez mais claro para mim que apesar do conceito ser correto, ele não era preciso, não dava conta de uma parte importante do processo criativo de mestres e jogadores de RPG. Que o buscar referências em diversas fontes sem dar

o devido crédito era parte essencial da diversão. A brincadeira do RPG é, entre outras coisas, exatamente essa: jogar com as referências, misturar histórias, personagens, fatos e mitos e brincar de ficcionar.

Por isso, na hora de refletir sobre os dados colhidos durante as oficinas na escola PARAÍSO, percebi uma boa oportunidade para buscar um outro conceito para fundamentar minha reflexão. Mas agora não é o momento para trata disso ainda. Mais à frente, no Capítulo 5, que trata especificamente das oficinas de RPG, voltaremos a essa discussão. Por ora, basta ficarmos com a clareza de que, apesar de correto e importante para o estudo do RPG como fenômeno cultural, o conceito de “pilhagem narrativa” proposto por Sônia Rodrigues não será aplicado neste trabalho.

De todo modo, alguns anos após o trabalho pioneiro de Sônia Rodrigues, um segundo trabalho acadêmico de muita relevância no estudo do RPG e do seu impacto no campo da Educação foi a dissertação de Mestrado de Andréa Pavão, publicada mais tarde em livro pela editora Devir (1999), na qual, por meio de um mergulho etnográfico profundo e sensível no universo dos mestres e jogadores de RPG, a autora procurou mapear suas práticas de leitura e escrita, desenhando, com rara maestria, um perfil acurado e fiel do RPG como fenômeno social e dos seus praticantes como parte de uma das muitas sub-culturas juvenis urbanas, ligando o RPG ao rock, ao punk e a outros movimentos estéticos e políticos típicos da juventude contemporânea.

Porém, devido à sua escolha metodológica de manter-se “de fora” das mesas de jogo e também, em certa medida, pela pouca familiaridade da autora (honestamente assumida por ela, aliás) com muitos dos personagens, histórias, universos ficcionais etc. que fazem parte do “caldeirão” no qual os mestres e jogadores de RPG vão buscar as referências para suas aventuras e personagens, o seu trabalho acaba mostrando um grande distanciamento entre a pesquisadora e o objeto, tratado por ela com muita propriedade através do conceito das “janelas”, quando reconhece que enxerga o RPG do seu lugar de pesquisadora e professora, e não do lugar de jogadora ou mestre de jogo, ou mesmo do

lugar de conhecedora ou apreciadora de quadrinhos, desenhos animados japoneses ou videogames, o que, quem sabe, poderia ter acrescentado novos pontos de vista ao seu trabalho.

Trabalhando com um referencial teórico apoiado principalmente em Bakhtin, Pavão opera com o conceito de exotopia e registra de forma eloquente as tensões de ordem histórica e social que se mostram presentes entre os mestres de RPG ao longo do tempo, materializadas no conceito de “gerações” de jogadores e mestres, onde mostra, inclusive, uma visão mais aproximada do conceito de “pilhagem narrativa”, aplicado por Mota ao RPG, ao registrar empiricamente a presença entre os mestres de RPG de muitas e várias influências, vindas não só da literatura, mas também das histórias em quadrinhos, dos filmes de cinema, dos videogames e de outras linguagens e suportes próprios da cultura de massa.

Na Universidade Federal de Juiz de Fora, Minas Gerais, Jane Maria Braga (2000) realizou uma pesquisa que guarda certos paralelismos com o trabalho de Pavão, ao analisar similarmente os hábitos de leitura e escrita entre jogadores e mestres de RPG. Porém, ao acompanhar as mesas de jogo, a autora buscou relacionar o RPG e sua prática aos referenciais mais contemporâneos no universo da Educação, especialmente a idéia dos quatro pilares¹⁰, de Jacques Delors, elaborada para a UNESCO como propostas para a Educação no Século XXI.

Segundo ela,

“o RPGista aprende a conhecer além do que lhe é oferecido. Através do imaginário, da confortabilidade de uma cadeira, ele se envereda por leituras diversas, viaja para mundos distantes combinando sua realidade com a cultura geral. Ele aprende a fazer, ensaia

¹⁰ Aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a conviver, aprender a ser.

situações reais no nível imaginário e que podem ajudá-lo a enfrentar situações de vida, de trabalho, de relacionamentos, entre outros. Sobretudo, esses sujeitos aprendem a viver em grupo, respeitando-se, ajudando-se e formando-se nas interações com o outro necessário para o jogo e para a vida. Enfim o jogador de RPG aprende a ser, através da interpretação diversos personagens, coloca-se em papéis diferentes sabendo agir com autonomia e responsabilidade já que cultiva o seu personagem como alguém bem próximo e dependente de suas atitudes. (BRAGA, 2000)

A pesquisa de Braga serviu de modelo metodológico inicial para a minha pesquisa, pelo fato da sua estratégia metodológica se aproximar bastante da que tracei para minha pesquisa (observação participante, análise dos materiais produzidos pelos jogadores e mestres, análise de fotografias etc) e, apesar de não ser tão citada quanto os trabalhos de Sônia Rodrigues ou Andréa Pavão é, no meu entender, uma pesquisa muito bem elaborada e fundamentada dentro do universo de pesquisa das relações entre o RPG e a escola.

Um terceiro trabalho na PUC-Rio, dessa vez uma dissertação de mestrado na área do Design, realizada por Eliane Bettocchi, jogadora, mestre de jogo e ilustradora de livros de RPG, veio enriquecer as reflexões sobre o jogo, ao relacionar sua prática e estrutura à cultura cibernética, ou ciber-cultura, através do seu caráter de hiper-texto, de multimídia e trazendo também um importante questionamento crítico acerca da estética e do discurso de gênero implícito nos livros de RPG, manifesto tanto no texto quanto nas ilustrações que os adornam.

Lido em conjunto com o trabalho de KLIMICK (2003), outro conhecedor do RPG “na prática” que se aventurou a estudar o tema, e que aplica muito da base teórica e dos pressupostos de BETTOCCHI em seu trabalho com o RPG junto a alunos do Instituto Nacional de Educação de Surdos, no Rio de Janeiro, têm-se um percurso interessante, que vai

da reflexão teórica à prática, através da utilização do RPG como uma ferramenta didática *per se*, sem a intenção de ser uma mera estratégia de transmissão de conteúdos, mas antes entendendo o jogo como uma linguagem a mais da qual pode se lançar mão na mediação professor-aluno, para colaborar com a constituição de conhecimentos e valores.

Outro trabalho de grande influência em minha pesquisa foi a dissertação de mestrado de Thomas Fairchild, apresentada no departamento de Educação da USP, em São Paulo, no ano de 2004. Ao analisar criticamente o que chama de “discurso da escolarização do RPG”, ele traz um olhar profundamente crítico ao campo, desvendando alguns dos processos através do qual veio se construindo, ao longo do tempo, um discurso no Brasil que entende o RPG como uma ferramenta poderosa para o ensino e a Escola.

Mostrando o quanto existe de interesse comercial por detrás desse discurso, FAIRCHILD questiona os enunciados mais recorrentes a respeito da relação entre os jogos de RPG e a Educação e chama a nossa atenção para o fato de muitas das conclusões sobre as quais se ergue esse discurso carecem de comprovação empírica ou nascem de pesquisas e reflexões sem o devido rigor e, por conseguinte, sem a necessária credibilidade.

Para ele:

“o discurso sobre a escolarização do RPG não produz novos significados, mas, antes, insere-se em uma formação discursiva cristalizada, reproduzindo lugares-comuns aplicáveis à escolarização de qualquer objeto(...) o interesse das editoras por uma reserva de mercado do RPG escolar, a captação de um discurso já existente da insuficiência da escola, a necessidade de responder a um discurso que difama o RPG a partir de um caso específico e o desejo dos jogadores pelo reconhecimento de sua prática.”

Seu alerta, ainda que, no meu entender, seja carregado demais nas cores, é uma sinalização importante para qualquer um que pretenda desenvolver pesquisas nessa área, no sentido de questionar as fontes e os referenciais sobre os quais pretende trabalhar, sob pena de ameaçar a validade do trabalho ou, mais tarde, a credibilidade do mesmo.

Por essa razão, decidi tomar como referenciais principais para a minha pesquisa apenas trabalhos apresentados como dissertações de mestrado ou teses de doutorado, ou ainda artigos publicados em periódicos reconhecidos, ou livros de editoras atuantes no âmbito acadêmico ou de autoria de pesquisadores com alguma trajetória de pesquisa e publicação, para evitar a contaminação da minha argumentação pelos discursos francamente “pró-RPG”.