



Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

Centro de Ciências Humanas – CCH

Escola de Educação

**Jogos de RPG em Educação: Personificação,
Transdisciplinaridade e Criação**

José Nogueira

Rio de Janeiro

Julho/2011

José Nogueira

**Jogos de RPG em Educação: Personificação,
Transdisciplinaridade e Criação**

Monografia apresentada junto ao Curso de
Pedagogia da Escola de Educação da Universidade Federal
do Estado do Rio de Janeiro como requisito parcial para a
conclusão do curso.

Orientadora: Profa. Dra. Sandra Albernaz de Medeiros

Rio de Janeiro

Julho/2011

José Nogueira

**Jogos de RPG em Educação: Personificação,
Transdisciplinaridade e Criação**

Monografia apresentada junto ao Curso de
Pedagogia da Escola de Educação da Universidade Federal
do Estado do Rio de Janeiro como requisito parcial para a
conclusão do curso.

Orientadora: Profa. Dra. Sandra Albernaz de Medeiros

COMISSÃO EXAMINADORA

Profa. Dra. Sandra Albernaz de Medeiros

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

Prof. Dr. Alberto Roiphe Bruno

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

Rio de Janeiro, de Julho de 2011.

Dedicatória

Dedico este trabalho a Francisco Lino de Araújo. Avô, Mestre, Nobre, Exemplo. Aquele que me permitiu seguir em frente. Que minha gratidão alcance seus ouvidos na eternidade.

Agradecimentos

- **Julia Froimtchuk:** Pelo grande amor, recíproco e verdadeiro, paciência e apoio, tudo o que eu preciso para me tornar um ser melhor e mais completo.
- **Dinah Araújo:** Por nunca permitir que eu desistisse de nenhum objetivo de minha vida, a qualquer custo, mesmo contra a minha vontade, este é o verdadeiro espírito maternal.
- **Profa. Dra. Sandra Albernaz:** Meu profundo agradecimento por mostrar que o Educador pode ser múltiplo, íntegro e transformador de sua realidade utilizando a sua própria experiência.
- **Bernardo Izan, Bruno Cesar, Daniel Sant'Anna, Diego Pimentel, Gustavo Rangel, Lawrence Henrique, Leonardo Dantas e Vitor Ribeiro:** Amigos de terra, mesa e mar. Continuem rolando os dados.
- **A todos os colegas e amigos que estão ou estiveram em minha vida:** Seja na Universidade, Colégio, ruas e estradas da vida. Obrigado por tudo, se provavelmente não lhes deixei influências, cada um de vocês me deixou um legado.

Resumo

Este trabalho tem por objetivo discorrer e problematizar sobre a estreita relação entre os jogos de RPG (*Role Playing Games*) e aspectos fundamentais da Educação, como a capacidade criadora humana e os processos de ensino-aprendizagem desarraigados das estruturas disciplinares, tornando-se uma ferramenta didática e pedagógica.

Tais questões se tornam pronunciadas ao se analisar as peculiaridades do próprio jogo, como por exemplo, suas regras específicas, a construção de um “personagem” (a ser utilizado no jogo) e o seu desencadear, todos esses imbuídos de elementos pertencentes à História, à Física, à Geografia, à Biologia etc., que delimitadas como são não podem explicar sozinhas a formação de conceitos culturais e das relações interpessoais. Além disso, questionar a própria concepção linear do pensamento e as subsequentes relações de poder dos paradigmas hegemônicos.

Para embasar estas perspectivas, busca-se a associação com os conceitos de Territorialização e Desterritorialização de Gilles Deleuze e Félix Guattari; a noção do ato de jogar e suas características, de Johan Huizinga; e os entendimentos sobre a Transdisciplinaridade e o Pensamento Complexo de Edgar Morin, além de associar o histórico e o conceito de jogo- e do próprio RPG - com as questões levantadas, através do entendimento, análise de suas regras, e aplicação prática.

Palavras-chave: RPG, Transdisciplinaridade, Criação.

Abstract

This present work aims to discuss and question about the close relationship between the RPG (Role Playing Games) and key aspects of Education, as the human creative capacity and the processes of teaching and learning regardless of the disciplinary structures, thus becoming a didactic and pedagogical tool.

Such issues become pronounced in the analysis of the game peculiarities itself, for instance, its specific rules, the "character" building (to be used in the game) and the play, all these elements imbued with aspects belonging to history, the physics, geography, biology and so on, which for itself cannot explain the formation of the cultural concepts and the relationships. Moreover, about the very concept of linear thinking and the subsequent power relations of hegemonic paradigms.

To support these views, seeks to know about the association with the concepts of territorialization and deterritorialization of Gilles Deleuze and Felix Guattari, the notion of gaming and its characteristics, Johan Huizinga, and understandings of Edgar Morin's Transdisciplinarity and Complex Thought, and finally associate the RPG history and concept by the understanding, analysis of its rules and its practical application.

Keywords: RPG, Transdisciplinarity, Creation.

Introdução

O contexto atual vigente, do final do Século XX e início do XXI, em especial nos campos da Pedagogia e da Educação em geral, ainda possuem amarras que impedem a passagem rumo a uma educação verdadeiramente global, irrestrita e multidimensional. Dentre os diversos obstáculos, destacam-se dois: a compartimentação do conhecimento e o desprestígio às formas de construção daquilo que não faz parte do campo acadêmico, sendo o jogo uma delas.

Portanto, deixa-se de lado no campo acadêmico elementos fundamentais da capacidade de criação e aprendizado humanos, como os afetos – as potencialidades geradas a partir das relações entre os seres humanos, ou seja, interpessoais – essenciais no contexto de um jogo coletivizado como o RPG; e o conceito de jogo como “uma forma *significante*, isto é, que encerra um determinado sentido à ação”. (HUIZINGA, 2000, p.5). O jogo tem uma *função social*, compreendida como fator cultural da vida.

O presente trabalho tem, no cerne de seus objetivos, demonstrar que há uma estreita relação entre os jogos de RPG (*Role Playing Games*) e aspectos fundamentais da Educação, como a capacidade criadora humana e os processos de ensino-aprendizagem desarraigados das estruturas disciplinares. O RPG (abreviatura do termo em inglês *Role Playing Game*, em tradução livre “jogo de interpretação de personagens”) é um jogo onde os jogadores assumem papéis de personagens de ficção, normalmente heróis, que possuem habilidades diferentes ou extraordinárias, e participam de uma narrativa. O RPG se diferencia de outros jogos por prezar mais a cooperação e a relações interpessoais do que a competitividade. Um exemplo recorrente de uma partida (chamada “sessão”) é a junção dos seus participantes em um único grupo, que ao decorrer da narrativa participa de uma aventura. O RPG em geral não possui ganhadores ou perdedores, e é seu caráter híbrido que o diferencia de outros jogos, seja de esporte, seja de tabuleiro.

O interesse pelo assunto veio de minha própria experiência com essa modalidade de jogo. Desde o início de minha adolescência, tive contato constante e joguei RPG em diversos ambientes, como em residências de amigos, locais públicos como *shopping centers* e na própria escola, nos momentos de lazer. Na vida adulta, a frequência de

jogos se reduziu drasticamente, entretanto é um marco ainda muito presente. Quando deparado com a prática didática em sala de aula e a escolha de ser Professor, percebi a interessante relação com o RPG: Primeiro, o componente interpretativo do jogo ajuda a lidar com o nervosismo inicial quando se fala para um grande número de pessoas; segundo, a gama de conhecimentos e conceitos que se assemelharam no campo universitário, em especial na prática de aprofundar o conhecimento de forma crítica possui semelhanças que serão descritas adiante.

Por mais que, nas mídias atuais, sejam visíveis elementos do RPG em filmes, seriados e programas infantis, sua estrutura e regras são de desconhecimento de grande parte da população, estando inseridos essencialmente na cultura *nerd*, que é composta por indivíduos com afinidades que se opõem ao conceito de “pessoa popular” do senso comum, como pouca interação social, preferência aos estudos sobre as atividades de lazer, e gosto por coleções de filmes, jogos, ou livros. Para poder ser trabalhada como ferramenta didático-pedagógica, portanto, o educador precisa ter conhecimento aprofundado sobre a estética e mecânica (no sentido de seu funcionamento) do jogo.

A educação teria então como papel evidenciar esses aspectos que permeiam essas realidades, ou seja, propiciar terreno favorável para a construção do conhecimento sem compartimentações. O RPG se articula com essa abordagem no momento que é constituído, pois sua estrutura e seu desenvolvimento não podem ser explicados apenas por um ou dois olhares oriundos das “matérias” acadêmicas.

Para embasar estas perspectivas, busca-se a associação com os conceitos de *Rizoma, Territorialização e Desterritorialização* de Gilles Deleuze e Félix Guattari; a noção do ato de jogar e suas características sócias e culturais, de Johan Huizinga; e os entendimentos sobre a *Transdisciplinaridade* e o Pensamento Complexo de Edgar Morin. Além disso, busca-se compreender o intrincado universo dos jogos de RPG através do entendimento e análise de suas regras, seu histórico e sua aplicação prática.

Este trabalho visa partir primeiramente da análise de um estudo de caso, na perspectiva da pesquisa social empírica, sendo “uma forma de se fazer tal modo de pesquisa ao investigar-se um fenômeno atual dentro de seu contexto de vida-real, onde as fronteiras entre o fenômeno e o contexto não são claramente definidas e na situação em que múltiplas fontes de evidência são usadas.” (YIN, 1990). Os campos associados

Capítulo 1 - A definição de RPG

1.1 - Conceito

Em seu significado estrito, o RPG é a abreviatura do termo em inglês *role playing games*, que se configuram como “jogos de interpretação de personagens”. O seu sentido léxico, entretanto, não transpassa a complexidade, riqueza e profundidade deste tipo de jogo, que possui características muito peculiares em comparação aos jogos mais comuns.

Combina-se, dentre outros aspectos: Elementos dos jogos de estratégia, onde as partidas são realizadas em turnos, e os participantes decidem suas ações que influenciarão o seu desempenho; os elementos da interpretação, relacionados à atuação, em especial a do teatro, que é marcada por um enredo (os eventos de uma história fictícia localizados temporal e espacialmente) que guia o personagem, porém este é livre para improvisar, de acordo com os objetivos do ator. O jogador de RPG, portanto, mesmo tendo como base um enredo e um conjunto de regras que o conduzem e situam seu personagem – limitações necessárias, segundo Huizinga, pois “são estas que determinam aquilo que ‘vale’ dentro do mundo temporário por ele [o jogo] circunscrito” (2000, p.12) - possui também a liberdade de suas ações.

O RPG tem quatro características que o difere dos demais jogos e assim o torna único. Primeiramente, existem dois tipos de jogadores: o *player* (ou simplesmente “jogador”) é o que cria os personagens que participarão do jogo, e será responsável por controlá-lo durante e diante dos desafios que são propostos; o *game master* (“mestre” ou narrador”, os dois nomes serão utilizados como sinônimos nos capítulos a seguir), na figura de criador e condutor do enredo, análogo a um diretor, apresentador ou roteirista, que pode construir sua história da maneira que lhe for conveniente, desde em um mundo próximo do real (utilizando elementos históricos e geográficos) até totalmente imersos no campo da fantasia (o que desafia a Física, aspectos da alquimia, da magia, do onírico, seres mitológicos, humanos com habilidades sobre-humanas etc.). Apesar de normalmente não possuir um personagem no jogo, o mestre é incumbido de julgar as

ações dos jogadores, tirar quaisquer dúvidas destes, conhecer as regras mais profundamente, e inclusive, em nome do bom senso e da diversão coletiva, modificar a história e as regras. Da narrativa transcrita e aproveitada para estudo de caso pode-se retirar um resumo para ilustrar esta relação:

Os jogadores personificam aventureiros, heróis errantes de um mundo medieval fictício chamado Greyhawk. O enredo gira em torno de um pedido de um sacerdote do deus Heironeous chamado Kirk, que tem em sua crença os ideais de generosidade e justiça através das leis. Kirk pede aos aventureiros (os personagens dos jogadores) que ajudem a pequena vila de Narwell, que por não possuir forças de defesa (semelhantes às milícias medievais), está indefesa frente a ataques constantes de 'Kobolds', criaturas de aproximadamente um metro de altura que vivem em grandes bandos, que são conhecidas por assaltarem e lincharem cidadãos por puro divertimento. (Anexo I)

A segunda característica é o número aparentemente ilimitado de jogadores. A narrativa utilizada como base aconteceu com um mestre e cinco jogadores, mas em outros momentos já houve narrativas com dez jogadores, e até dois mestres, que no exemplo citado dividiam as tarefas para manter o espírito lúdico, e não sobrecarregar somente uma pessoa. Tais fatos demonstram que são mais as questões de disponibilidade e acordos entre o grupo que vai jogar do que uma imposição das regras, o que ressalta o caráter social e colaborativo do RPG. Além disso, não há uma disputa imposta pelas regras, não há times adversários. A liberdade de ação dos personagens pode levar a animosidades entre estes dentro do enredo, mas o espírito de grupo é incentivado, para que possam resolver os desafios propostos mais facilmente.

A terceira e marcante característica do RPG é não haver um "fim" propriamente. Não há um vencedor. O caráter cooperativo elimina esse conceito, e conseqüentemente, anula a aura de superioridade conferida ao vencedor de um jogo:

"Ganhar significa manifestar sua superioridade num determinado jogo. Contudo, a prova desta superioridade tem tendência para conferir ao vencedor uma aparência de superioridade em geral. Ele ganha alguma coisa mais do que apenas o jogo enquanto tal. Ganha estima, conquista, honrarias:

simplista da sorte, pois os resultados obtidos no dado influenciam também as interpretações, que condizem com o bom ou o mal resultado.

Fazendo um desvio de foco necessário para auxiliar na descrição, Huizinga em concordância enxerga nos dados também outra função ao falar do *potlatch*, um jogo ritualístico sagrado originário da Columbia Britânica (hoje Canadá):

“uma grande festa solene, durante a qual um de dois grupos, com grande pompa e cerimônia, faz ofertas em grande escala ao outro grupo, com a finalidade expressa de demonstrar sua superioridade. A única retribuição esperada pelos doadores, e que é devida pelos que recebem, consiste na obrigação de estes últimos darem por sua vez uma festa, dentro de um certo período, se possível ultrapassando a primeira. Este curioso festival de donativos domina toda a vida comunitária das tribos que o praticam: os rituais, as leis, as artes. Qualquer acontecimento importante pode servir de pretexto para um *potlatch*, seja um nascimento, uma morte, um casamento, uma cerimônia de iniciação ou de tatuagem, a construção de um túmulo etc.” (HUIZINGA, 2000, p.45).

No *potlatch*, os dados são sacralizados, e não meros instrumentos dos jogos de azar:

“Há muitos povos que colocam o jogo de dados no número das práticas religiosas. Por vezes, as sociedades divididas em fraternias [Reunião de vários clãs, nas sociedades de tipo muito arcaico, frequentemente de caráter totêmico] exprimem sua estrutura dualista nas duas cores de seus tabuleiros de jogo ou de seus dados. (...) Consequentemente, quando Held conclui que os jogos de dados e o primitivo jogo de xadrez não constituem autênticos jogos de sorte, por pertencerem ao domínio do sagrado e serem uma expressão do princípio do *potlatch*, sinto-me tentado a inverter seu argumento, dizendo que eles pertencem ao domínio do sagrado

1.2 – Cronologia até a atualidade

A origem dos jogos de RPG pode ser remontada por duas vertentes, que culminam nele próprio. Assim como em seu conceito, sua história é distinta, partindo de princípios improváveis à primeira vista, mas em conjunto com uma transformação natural do conceito de jogos.

O componente interpretativo do jogo tem sua inspiração na corrente do Teatro de Improvisação surgida na Era Moderna europeia, em especial o grupo italiano *Commedia dell'arte*, do século XVI, onde o foco também era a interpretação livre, com os atores criando diálogos humorísticos a partir de uma situação ou enredo oferecido. A partir deste contexto, pode-se construir o termo inglês *role-playing*. Tal conceito surge nos jogos em meados do século XIX, nos chamados “jogos de salão” da Era Vitoriana, onde se emulavam situações fictícias, como julgamentos de tribunal, discursos de corte e adivinhações. Charadas, lógica, retórica, investigação e dissimulação por disfarces e blefes eram as técnicas básicas para o sucesso no jogo. Esse tipo de jogo social desenvolveu-se atualmente para as brincadeiras de “detetive e assassino”, jogos de mímica e adivinhação.

O componente material é oriundo dos jogos de tabuleiro, e tem a sua origem mais remota. Desde a Antiguidade, em períodos de guerra ou conflitos armados, líderes militares utilizam miniaturas dos campos de batalha, pra estudar movimentações e corrigir táticas. O caráter lúdico destas miniaturas se expressou nos *jogos de estratégia*, que se tornaram comuns a partir do século XVIII, onde batalhas históricas eram remontadas em tabuleiros, e a vitória era determinada pela boa movimentação das miniaturas pelo jogador e pelos resultados obtidos nos dados. A princípio, esses jogos ficavam restritos ao treinamento de oficiais militares e às elites, em virtude do alto custo das peças. Porém, com a diversificação de materiais mais baratos (como o plástico), tais jogos ficaram mais acessíveis, tornando-se universais (familiar, sem limite ou recomendação severas de idade) em meados da década de 1950 e populares até hoje. Os temas diversificaram-se, englobando hoje em dia batalhas fictícias em qualquer tempo e espaço. No Brasil, por exemplo, o jogo de maior expressão desse gênero é *War*.

A convergência destes gêneros é recente, entretanto apresenta uma expansão exponencial desde então. Os idos da década de 1970 marcam a consolidação do RPG, que tem sua criação dotada de inconsistências e falta de dados comprobatórios, desenvolvendo múltiplas origens descontraídas, e atribuindo a essa modalidade um “mito criacional”, que intencionalmente ou não, é uma de suas características narrativas (RILSTONE, 1994, p.2).

Ainda segundo Andrew Rilstone, a hipótese mais aceita (e reconhecida pelo senso comum) é de que “o jogo, como é conhecido hoje, tem sua criação atribuída a Gary Gygax e Dave Arneson, que na época (por volta de 1972) eram estudantes da universidade norte-americana de Minnesota e participantes de um clube de *wargaming* (jogos de guerra) universitário” (p.2). Os dois sempre foram profundamente inspirados por romances medievalistas da metade do século XX, obras que mantinham a temática da Idade Média, principalmente quanto aos costumes, vestimentas, tecnologias e características sociais de época, aliados a ideários pregados pelo movimento literário romancista do século XIX, como o heroísmo e o nacionalismo, situados em mundos fictícios de fantasia; os maiores exemplos inspiradores são de J.R.R. Tolkien (da trilogia do *Senhor dos Anéis* e um dos tradutores modernos da saga Anglo-Saxônica *Beowulf*), e C.S. Lewis (das *Crônicas de Nárnia*).

Acredita-se que ao testarem um jogo de guerra criado por Gygax, chamado *Chainmail*, ele e Arneson chegaram a um impasse. “Ao construírem, no tabuleiro, fortalezas que segundo as regras seriam indestrutíveis, imaginaram situações em que seria possível invadi-las, chegando a um ponto onde as táticas de guerra tornavam-se insuficientes, e elementos como, espionagem, diplomacia, diálogos fictícios entre as facções do jogo foram tornando o jogo mais detalhado e flexível” (idem). A partir deste momento, outros elementos foram adicionados ao longo do tempo, como os já citados pontos de experiência e atributos de ficha, culminando em 1974 no lançamento da primeira versão de *Dungeons & Dragons* (traduzido literalmente como Masmorras e Dragões, componentes-chave do sistema) considerado como o pioneiro dos jogos de RPG (idem, p. 3).

A influência de Gygax e Arneson foi avassaladora, incentivando outros jogadores de tabuleiro e de estratégia a criarem seus próprios sistemas, num crescimento notado

até o fim do século, com publicações inúmeras. Devido a tal expansão, o RPG clássico de tabuleiro idealizado pelos dois logo se multiplicou em variações em todos os âmbitos.

Novos tipos de RPG surgiram e diversificaram ainda mais o conceito como: O *livro-jogo*, onde só existe um jogador, que cria um personagem para aventuras solo, que apesar de serem lineares, dá a oportunidade do leitor-jogador escolher seu caminho, avançando para páginas específicas dependendo das consequências que toma baseado na sua leitura; o *live-action* (“ação ao vivo”) não usa um tabuleiro, e sim o espaço ao seu redor como o cenário do jogo, se aproximando mais ainda às peças de teatro, pois os jogadores atuam literalmente, vestindo-se de acordo com as características de seu personagem, e o mestre funciona como o mediador e “diretor”, não sendo permitindo o contato físico para evitar altercações; e o chamado *RPG Eletrônico*, jogos de videogames ou computador inspirados nos sistemas do RPG de tabuleiro (também denominado de *papel e caneta* quando em oposição do eletrônico), que apesar de não possuírem liberdade criativa – pois seus jogadores estão atrelados a um número limitado de opções – se tornaram extremamente populares no início no século XXI e crescem até hoje, principalmente os jogos que permitem conexão com a internet (chamados de MMORPGs, traduzidos como “jogos de RPG com multi jogadores em massa”) reforçando o caráter de jogo social, sendo os títulos mais conhecidos *World of Warcraft*, *Diablo*, *Tibia*, *Ragnarok* e *Ultima Online*. Esta última modalidade não é considerada pelos jogadores de tabuleiro realmente um RPG, mas sim com *elementos* destes.

Além disso, a influência dos RPGs se estende às mídias e publicações da atualidade. Arquétipos que foram construídos pelos sistemas ao longo dos anos são muito aproveitados em obras de romance e ficção, sucesso de vendas e adaptados para filmes e séries, como a saga *Crepúsculo*, de Stephenie Meyer (o antagonismo fictício entre criaturas como vampiros e lobisomens), os livros de J.K. Rowling de *Harry Potter* (o uso de itens mágicos).

Por fim, o RPG é um hábito muito presente na cultura dos chamados *nerds*. Anteriormente, este termo era altamente pejorativo, que designa uma pessoa que interage pouco socialmente, é fascinado por tecnologias e atividades menos populares, além de se dedicar aos estudos em detrimento aos padrões de relações sociais de lazer

(como dançar, exercer atividades físicas e ter relações amorosas regularmente). Na última década, entretanto, o termo vem se transformando em uma afirmação de identidade, e encontra nichos positivos na nova era tecnológica. Com isso, o próprio RPG deixou de ser marginalizado, pois através desses elementos é mais aceito pelos preceitos de um senso comum ocidental de costumes sociais.

É avançando neste ponto que o próximo capítulo busca ir além destes prismas, desvendando novas possibilidades para o RPG. O foco consiste na utilização deste jogo como ferramenta pedagógica transdisciplinar, galgando-se nas inúmeras possibilidades que este oferece, e fazendo um paralelo com os conceitos de conhecimento descompartmentado e complexo, a função lúdica, criativa e social do jogo, e a personificação como característica dos rizomas.

Capítulo 2 – RPG como ferramenta pedagógica: Criação, Personificação e Transdisciplinaridade

2.1 – Perspectiva metodológica

Partindo do pressuposto histórico onde os jogos de RPG são um fenômeno muito recente – e os estudos sobre seu potencial pedagógico mais ainda, com os primeiros trabalhos na década de 1990, segundo o site *RPGEduc* – não há um paradigma dominante estabelecido, tampouco uma metodologia consolidada.

Para fundamentar a teoria, a preferência metodológica foi o *estudo de caso*. Trata-se de uma modalidade de pesquisa empírica, onde se investiga as particularidades de um objeto ou um conjunto de objetos, e a partir desta análise compreender as características qualitativas (no caso desta pesquisa) deste. Segundo Robert Yin,

“Um estudo de caso é uma investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto da vida real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto não estão claramente definidos. (...) Em outras palavras, o estudo de caso como estratégia de pesquisa compreende um método que abrange tudo - com a lógica de planejamento incorporando abordagens específicas a coleta de dados e a análise de dados. Nesse sentido, o estudo de caso não é nem uma tática para a coleta de dados nem meramente uma característica do planejamento em si, mas uma estratégia de pesquisa abrangente.” (YIN, 1990, p.33).

Em suma, esta metodologia tornou-se a mais adequada para estabelecer a relação entre o fenômeno do RPG e a sua contextualização no campo da Educação, partindo da aplicação prática (no caso jogar) para a definição das categorias.

A metodologia foi aplicada na observação e participação de uma sessão de RPG, que para fins de registro foi gravada e transcrita (Anexo I). Participaram seis jogadores e o mestre, que definiu as bases da aventura no mundo medieval de fantasia denominado *Greyhawk*. O mestre elaborou as bases da história condutora (descrita no capítulo anterior) de sua própria criatividade, e as reações, interpretações e jogadas subsequentes foram registradas na íntegra. Para manter a naturalidade do processo, todos os envolvidos foram avisados do registro somente após o seu término, por volta de trinta minutos, e devidamente o autorizaram. Porém, para que o foco seja somente na prática lúdica, serão somente identificados como *Jogador 1*, *Jogador 2*, *Narrador* etc.

Por fim, com os objetivos e registro alcançados, os próximos tópicos abordarão os conceitos apreendidos que foram relevantes para essa pesquisa, e que são os alicerces teóricos das discussões propostas.

2.2 – As potencialidades dos jogos: como o RPG se encaixa?

Quando se problematiza quais possibilidades os jogos de RPG alcançam, quanti e qualitativamente, é necessário antes fazer esse mesmo questionamento no próprio conceito de jogo, que por mais que seja uma característica inerente ao ser humano, é pouco discutida.

Historicamente, os jogos acompanham o homem desde o surgimento das civilizações e a consequente diversificação da cultura. Como exemplos, as datações conhecidas mais antigas são: Do jogo de Senet, da época do Império Antigo no Egito (por volta de 3100 A.C); o Jogo Real de Ur, que apesar do nome, era jogado em todos os estratos sociais da Mesopotâmia do século XXVI A.C, e foi o primeiro a usar dados (os mesmos que no RPG são chamados de dados de quatro faces, ou *d4*); o Mah Jongg - originário da Dinastia Yin da China, por volta de quatro mil anos atrás – jogo extremamente popular até hoje em todo o mundo; e o Ludo, outro jogo popular inspirado no Pachisi, da Índia do século VI. (PARLETT, 1999, p.28 – 38).

Os primeiros a discutirem o conceito de jogo foram Ludwig Wittgenstein e Johan Huizinga, aproximadamente na metade do século XX. Wittgenstein, em seu livro *Investigações Filosóficas* (1953), constrói seu trabalho sobre os Jogos de Linguagem, que se definem como o conjunto das características da linguagem como as palavras, atitudes, comportamentos e ato que possibilitam a compreensão do processo de “uso” da linguagem e das atividades aos quais está integrada (WITTGENSTEIN, 1999, p.12). Seu conceito de jogo serve mais como uma ferramenta da linguagem, mas assim mesmo afirma o seu caráter lúdico mesmo fora do contexto semiótico que fazia parte de seu pensamento:

“Considere, por exemplo, os jogos de tabuleiro, com seus múltiplos parentescos. Agora passe para os jogos de cartas: aqui você encontra muitas correspondências com aqueles da primeira classe, mas muitos traços comuns desaparecem e outros surgem (...) Pense agora nos brinquedos de roda: *o elemento de divertimento está presente* [grifo meu], mas quantos dos outros traços característicos desapareceram! E assim podemos percorrer muitos, muitos outros grupos de jogos e ver semelhanças surgirem e desaparecerem.” (ibid., p 38-39)

Huizinga já tinha anteriormente se aprofundado muito mais neste conceito em sua obra *Homo Ludens*, de 1938, preferindo uma abordagem cultural, não-biológica, e estudada em perspectivas sócio-histórica e antropológica. Uma de suas ênfases, assim como neste trabalho, foi discutir o jogo como um fenômeno cultural.

Em primeiro lugar, se opondo aos dados arqueológicos, afirma que o jogo não é uma construção humana, já que os animais também o fazem, com brincadeiras que possuem regras, e tem o intuito puro de prazer e diversão, sendo, portanto uma atividade mais antiga do que se pensa, e de improvável datação:

“Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos

outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento. Essas brincadeiras dos cachorrinhos constituem apenas uma das formas mais simples de jogo entre os animais. Existem outras formas muito mais complexas, verdadeiras competições, belas representações destinadas a um público.” (HUIZINGA, 2000, p.5).

Em segundo lugar, a prática lúdica, tanto nos animais quanto nos humanos, o jogo é uma atividade que possui um significado, por isso não é meramente fisiológica, não corresponde à racionalidade (pois é uma característica humana que contrapõe o viés da imaginação presente nos jogos), e constitui uma forma específica de atividade.

Em terceiro lugar, e essencial, o jogo dá sentido à ação como uma *função social*. Independente da estrutura de uma cultura, faixa etária e composição de uma sociedade, o jogo está presente. Mesmo os jogos individuais são integradores, pois reúnem elementos específicos (desde regras até a composição material), que norteiam e situam o indivíduo em grupos, que possuem interesses semelhantes. No caso do RPG, esta característica também está presente, pois os elementos agregadores mesmo não sendo unânimes continuam hegemônicos, a ponto de serem absorvidos pelo senso comum: O jogador de RPG é, como dito no capítulo anterior, comumente associado à cultura *nerd*, entusiasta da literatura de fantasia e suas adaptações midiáticas e eletrônicas, entre outros. As afinidades reúnem estes indivíduos e desatacam esta condição humana. Inclusive Huizinga eleva a condição do jogo no campo do sagrado, pois este contribui para a prosperidade social dos grupos (ibid., p, 11). Essa relação que o autor faz com o sagrado é veia fundamental de sua obra, mas aqui servirá mais como ilustração do que verdadeiro foco do trabalho.

Assim como qualquer jogo também, o RPG tem não só o divertimento, mas as outras emoções que o permeia. A improvisação e a aleatoriedade dos dados as potencializam, pois é frequente que os resultados não sejam os esperados, o que gera

reações das mais diversas, enriquece as interações entre jogadores (e refletem as suas interações sociais) e afasta qualquer perspectiva de racionalidade.

No contexto do aleatório, só é preciso exemplificar: Nos sistemas de RPG, para que as regras favoreçam o jogador, é preciso que o dado aponte sempre para ele suas extremidades numéricas – no sistema *d20*, quanto maior o número obtido, melhor, e vice-versa – o que é muito raro. Assim como em qualquer jogo, qualquer impedimento nos objetivos (que é comumente ganhar) cria sensações de surpresa e desapontamento, mas diferentemente dos jogos comuns, no RPG a ausência de um vencedor leva a situações cômicas. O ato heroico pretendido por um personagem (por exemplo, salvar uma vítima de assalto), por causa do resultado insuficiente é modificado e se torna uma nova ação (usando o mesmo exemplo, tropeçar em uma pedra e bater de cara no chão ao tentar agarrar o bandido). Mais uma diferença em relação aos jogos em geral, onde Huizinga aponta que o riso é secundário e somente um contraponto à seriedade:

“O cômico é compreendido pela categoria da não-seriedade e possui certas afinidades com o riso, na medida em que o provoca, mas sua relação com o jogo é perfeitamente secundária. Considerado em si mesmo, o jogo não é cômico nem para os jogadores nem para o público. Os animais muito jovens, ou as crianças, podem por vezes ser extremamente cômicos em suas brincadeiras, mas observar cães adultos perseguindo-se mutuamente dificilmente suscita em nós o riso. Quando chamamos "cômica" a uma farsa ou uma comédia, fazemo-lo levando em conta o não jogo da representação propriamente dito, mas, sim, a situação e os pensamentos expressos. A arte mímica do palhaço, cômica e risível, dificilmente pode ser considerada um verdadeiro jogo.”
(HUIZINGA, 2000, p.8).

A comicidade não afasta o caráter da seriedade. É neste contexto que é possível fazer a primeira analogia do RPG com a sala de aula. Assim como na escola, independente da concepção didática e curricular, é preciso que, para o bom andamento do jogo, exista um clima de respeito, valorização da escuta sensível e do debate

saudável, características indeléveis de um ambiente social integrador e aberto a construção do conhecimento. Edgar Morin, em *Os sete Saberes Necessários à Educação do Futuro*, compõe os aspectos que reúnem autonomia com a necessidade das regras, um conceito de seriedade contrário à opressão e as relações de poder; assim como os papéis do mestre e jogadores são análogos aos do professor e dos alunos, segundo a concepção de uma educação baseada num pensamento multidimensional e complexo:

“Mas, sobretudo, a sala de aula deve ser um local de aprendizagem do debate argumentado, das regras necessárias à discussão, da tomada de consciência das necessidades e dos procedimentos, de compreensão do pensamento do outro, da escuta e do respeito às vozes minoritárias e marginalizadas. Por isso, a aprendizagem da compreensão deve desempenhar um papel capital no aprendizado democrático.” (MORIN, 2000, p. 112-113).

No contexto interpretativo, o próprio conceito de improvisar necessita que as emoções sejam genuínas, mesmo que se pense minimamente antes. Responder aos estímulos exteriores e reagir de acordo com suas convicções são elementos presentes tanto ao jogador quanto ao seu personagem. Se jogar com o seu personagem significa constituir-lo também de personalidade e emoções, está evidenciado o caráter da *criação*.

A criatividade reside em incorporar ao personagem elementos distintos do jogador com seus próprios objetivos, gerando uma personalidade completamente nova, e um espectro emocional no momento da interpretação mais abrangente, em suma, emoções diferentes sem serem opostas. Tal aspecto remonta a um conceito clássico de Aristóteles quando discorre sobre os pontos necessários dos caracteres (caracteres), em sua *Arte Poética*:

“O quarto ponto consiste na coerência consigo mesmo, mas se a personagem que se pretende imitar é por si incoerente, convém que permaneça incoerente coerentemente. (...) Tanto na representação dos caracteres como no entrosamento dos fatos, é

necessário sempre ater-se à necessidade e à verossimilhança, de modo que a personagem, em suas palavras e ações, esteja em conformidade com o necessário e verossímil, e que ocorra o mesmo na sucessão dos acontecimentos.” (ARISTÓTELES, 2003, p.23).

A emoção como caráter dos jogos evidencia um perfil humanizador, essencial para que haja a interação entre os indivíduos. O RPG potencializa-o no lúdico, permitindo que se construam as bases de uma prática pedagógica baseada num pensamento complexo e rizomático, esmiuçado nos tópicos seguintes.

“Todas as ideias, aqui vagamente reunidas num mesmo grupo — jogo, riso, loucura, piada, gracejo, cômico etc. — participou daquela mesma característica que nos vimos obrigados a atribuir ao jogo, isto é, a de resistir a qualquer tentativa de redução a outros termos. Sem dúvida, sua *ratio* e sua mútua dependência residem numa camada muito profunda de nosso ser espiritual.” (HUIZINGA, 2000, p.9).

2.3 – Personificação: Os arquétipos na narrativa

Pode-se associar, no contexto deste trabalho, a criatividade e o aprendizado, já que ao criar, ao ser humano está construindo conceitos. Esta faceta do potencial criativo surge, no RPG, no momento da construção do personagem e de sua personificação pelo jogador. Além de abordar o arcabouço teórico que permeia estas construções, é pertinente para ilustrar a discussão mostrar como os personagens da narrativa observada foram desenvolvidos, e que fatores foram cruciais.

Antes de tudo, é importante descrever o conceito de *classe* no sistema d20, utilizado na narrativa. Uma classe é uma guia sobre os desejos e vontade do personagem, assim como a escolha de uma profissão – uma atividade especializada

epítome do caráter de divertimento dos jogos: Autointitulado *El Calamares* (em homenagem a um vinho muito conhecido de todos, jogadores e o narrador-pesquisador), é um espadachim vagante, sem um objetivo definido, e completamente imerso em todos os estereótipos descritos. Os atos e diálogos do personagem, interpretados de forma desconexa e não-linear com frases de efeito marcantes, garantem constantes risadas dos jogadores, e surpreendentemente fazem sentido no contexto geral. É o exemplo mais claro do pensamento rizomático deleuzeano que será abordado em outro tópico.

O Jogador 4, um *Paladino*, a definição estrita de um herói honrado, ligado à cavalaria e a nobreza dos castelos e palácios medievais (de onde surge o termo em questão). Está indubitavelmente ligado à versão épica de um guerreiro bondoso, homem de armas de caráter inquestionável, defensor da ordem e dos indefesos. É o exemplo clássico dos personagens da corrente literária do romantismo do século XIX, e do arquétipo heroico que Jung usa para desmistificar esta mesma idealização:

“Sabemos, no entanto, que não existe previsão humana ou filosofia de vida capaz de predeterminar o rumo da nossa vida, a não ser a curto prazo. Isto é válido apenas para o tipo de vida "comum", não para o tipo "heroico". Este último modo de vida também existe, mas é incontestavelmente mais raro do que o primeiro. E a ele não se aplica a afirmação que acabamos de fazer a respeito de se imprimir a curto prazo um rumo definido à vida. O rumo da vida heroica é *incondicional*: são as decisões do destino que a orientam; pode ser que a resolução de seguir uma determinada direção se mantenha inabalável até o amargo fim (...). Nos casos de heroísmo, trata-se em geral de um suposto heroísmo, que não passa de obstinação infantil contra um destino mais forte, ou então de uma atitude presunçosa para encobrir um sentimento de inferioridade. No poderoso dia-a-dia há infelizmente pouco lugar para coisas fora dos padrões que sejam sadias. Há pouco lugar para o heroísmo ostensivo.” (JUNG, 1980, p. 43).

Um paladino típico no RPG reúne todos esses elementos, e é profundamente inspirado pelo poema épico francês *A Canção de Rolando*, datada do século XI, onde os doze pares (doze cavaleiros iguais em proeza de combate, ideais nobres e homens de muita fé) que morreram ao lado de Rolando na Batalha de Roncesvales – e assim

tornaram-se o modelo da garra e coragem dos francos, e posteriormente dos franceses em geral - foram os primeiros paladinos (retirado de <http://www.gutenberg.org>):

“A compaixão na busca pelo bem, a vontade de defender a lei e o poder de derrotar o mal – essas são as três armas do paladino. Poucos indivíduos têm a pureza e a devoção necessária para seguir o caminho dos paladinos, mas esses são recompensados com o poder para proteger, curar e destruir o mal. Em um mundo cheio de magos conspiradores, sacerdotes profanos, dragões sanguinários e demônios infernais, o paladino é a última esperança, que não pode ser extinta. Os paladinos encaram suas aventuras seriamente e costumam chamá-las de missões. Mesmo a missão mais trivial é, no coração de um paladino, um teste pessoal – a oportunidade de demonstrar bravura, desenvolver perícias militares, aprender táticas e descobrir maneiras de defender o bem. Ainda assim, eles se sentem genuinamente realizados quando lideram campanhas contra o mal em vez de explorar ruínas antigas.” (COOK, 2004, p.45).

É praticamente uma unanimidade os jogadores manterem esse espírito do paladino. O Jogador 4 é chefe do setor de uma empresa pública importante no qual trabalha na vida real, e acredita que sua capacidade de liderar pode ser inerente ao seu personagem, chamado William, que foi descrito como um jovem príncipe de um pequeno reino, que se dispõe a peregrinar em busca de grandeza e aprimoramento de seu potencial como regente. Durante a narrativa, essa característica ficou presente constantemente, chegando ao ponto de incomodar, personagens e jogadores.

A Jogadora 5 fez de sua personagem uma *Feiticeira*, que significa praticante de feitiçaria. Tal denominação é muito generalizada, variada e presente em mitos e lendas de todas as sociedades do mundo. Em certas culturas, como as pré-colombianas (Inca e Asteca), africanas e celtas os feiticeiros são homens e mulheres sábios, profundamente ligados às forças da natureza e da espiritualidade, e capaz de manipulá-las através de rituais e a confecção de itens (como amuletos, totens e talismãs) com propriedades mágicas ou curativas. Se encaixam neste perfil o xamanismo o vodu e o candomblé. A cultura cristã ocidental diverge desta concepção e estabeleceu uma crença hegemônica sobre a conexão dos feiticeiros com poderes sobrenaturais ditos “malignos”, como a

reanimação de mortos (necromancia), o controle mental de outras pessoas (encantamento), ou os clássicos pactos com demônios (demonologia). De fato, toda religião pagã que tivesse crenças no sobrenatural divergentes do cristianismo foram taxadas de *bruxaria* (SANZI, 2008, p.124-125). A cultura literária e os filmes reforçaram este conceito, por vezes atribuindo feitos que não fazem parte da realidade ritualística, e colocando seus pretensos praticantes quase sempre no papel de antagonistas. No RPG em geral, o feiticeiro possui todos esses estereótipos; entretanto, o foco é voltado para o manipulador da *magia* – definida como a arte de manipular os elementos da realidade para crescimento e proveito próprio – ligado às indagações do ocultismo medieval e da modernidade:

“Os feiticeiros criam a magia da mesma forma que os poetas criam as poesias, com um talento inato aperfeiçoado com a prática. Eles não possuem livros, mentores, nem teorias – apenas um poder bruto que canalizam através da sua vontade. (...) O feiticeiro comum se aventura para aprimorar suas habilidades, pois somente testando seus limites ele poderá ampliá-los. O poder de um feiticeiro é inato – parte de sua alma. Para muitos deles, desenvolvê-lo é o próprio objetivo, independente do como desejam utilizar suas habilidades. Alguns feiticeiros Bons sentem a necessidade de provar sua utilidade aos demais. Eles procuram um lugar na sociedade, onde seu poder lhes permita algum destaque. Os feiticeiros malignos se sentem diferentes da maioria – diferentes e superiores. Eles se aventuram para acumular poder e dominar os ‘inferiores’”. (COOK, 2004, p. 33).

A Jogadora 5 incorporou bem o que o livro do sistema d20 resume. Lorien, nome dado a sua personagem, é uma feiticeira individualista, que busca simplesmente acumular riquezas e poder, fazendo o possível (dentro dos limites da lei) para isso. Possui uma aparência exótica, de cabelos coloridos roxos e vestimentas espalhafatosas, reflexo dos gostos da jogadora.

O Jogador 6, por fim, o arquétipo do *Ladino*, ou ladrão. É o clássico praticante do furto de bens valiosos, na grande maioria para proveito próprio e acumulação de riquezas. Este arquétipo chegar a ser mais variado que o do feiticeiro, pois existem

apreender “o que está tecido junto”, ou seja, segundo o sentido original do termo, o complexo.” (p.41).

No final do século XX em diante, entretanto, buscou-se questionar este paradigma (tendo Morin como uma das figuras mais proeminentes), e conclui-se que, se a Educação não pode negar os problemas globais, ela deve ser pensada então numa perspectiva *transdisciplinar*, ou seja, imbuir-se de um novo espírito científico, buscando responder a complexidade de fenômenos que não são suportados ou pensados pelas disciplinas. Tais fenômenos são oriundos de todas as fontes, inclusive das relacionadas às disciplinas, como a Biologia, a Física etc., mas por elas sozinhas não podem ser explicadas, e sua simples conjunção – a multidisciplinaridade - também não fornece o arcabouço para se refletir sobre questões que necessitam de um pensamento transdisciplinar. Morin aponta um movimento multidirecional quando se relaciona as disciplinas e o conhecimento, mesmo que a os paradigmas sócio-históricos dominantes o neguem:

“... pode-se dizer de pronto que a história das ciências não se restringe à da constituição e proliferação das disciplinas, mas abrange, ao mesmo tempo, a das rupturas entre as fronteiras disciplinares, da invasão de um problema de uma disciplina por outra, de circulação de conceitos, de formação de disciplinas híbridas que acabam tornando-se autônomas; enfim, é também a história da formação de complexos, onde diferentes disciplinas vão ser agregadas e aglutinadas.” (MORIN, 2003, p.108).

Transdisciplinar não concerne a identificar dentro de um problema “fragmentos” dos conhecimentos (por exemplo, dizer que uma possível resolução para a poluição seria parte da Biologia, parte da Sociologia, etc.) e sim desfragmentar, desrotular, compreender todos os processos como da *humanidade*. Por isso, nem a integração disciplinar serviria, pois duas ou mais disciplinas escolares integradas, ou até de todas (interdisciplinaridade) não se tornam suficientes, pois não lidam com o que não é quantificável, com as incertezas.

complexidade do problema não se resumia a simples conjunção de força física, inteligência e poder, mas estava inserida num contexto social fictício, que não era muito diferente dos problemas da realidade. Assim como os jogadores tiveram que refletir sobre as implicações de superar estes problemas eles não dependiam somente de conhecimentos específicos divididos, o campo do real também não pode superar desafio se pensar em áreas do conhecimento da mesma forma.

Conclusão

O campo da Educação já utiliza os jogos há algum tempo como ferramenta de aprendizado. Entretanto todos os jogos, ora pelo conjunto das regras, ora pelo objetivo do educador, possuem um fim muito específico, e normalmente são subvalorizados, principalmente após o 1º segmento do Ensino Fundamental, onde a rigidez disciplinar afasta as perspectivas lúdicas.

Ainda se mantem arraigadas no currículo escolar as perspectivas de aprendizado segmentadas e lineares, onde o educando só é permitido a aprender o que se supõe ser mais simples em sua infância e o mais complexo conforme vai “amadurecendo”, como se as questões e os problemas do mundo fossem divididos em dois: Aqueles que são muito complexos para se entender e os que são muito simples para que se dê importância, como se a humanidade estivesse estratificada em níveis, que fazem uma analogia jocosa com o próprio RPG, com os pontos de experiência. A estratificação do saber é a força motriz das relações hegemônicas de poder e da manutenção dos paradigmas dominantes, além de dificultar as visões críticas contrárias.

Combater e transformar essas suposições é tarefa da Educação como princípio primaz: O ser humano visto como plenamente capaz de alcançar as suas potencialidades; poder formular suas próprias hipóteses e opiniões com uma lógica sem moldes pré-definidos, já que seu pensamento é rizomático; e ter a criticidade como fonte da construção do conhecimento, compreendendo que os conceitos não são eternos e nenhuma ciência é neutra.

Os *role playing games*, o RPG, por suas características únicas, é um instrumento poderoso para que esses objetivos sejam alcançados, sua constituição histórica já denuncia tal fato. Um jogo que subverte as convenções, pois não tem um fim, seus jogadores possuem liberdade de ação, e as regras são mais um guia do que uma limitação, pois podem ser sempre discutidos e modificados em conjunto, desconstruindo o conceito de uma verdade absoluta destas:

“São estas que determinam aquilo que “vale” dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão. Uma vez, de

passagem, Paul Valéry exprimiu uma ideia das mais importantes: "No que diz respeito às regras de um jogo, nenhum ceticismo é possível, pois o princípio no qual elas assentam é uma verdade apresentada como inabalável". E não há dúvida de que a desobediência às regras implica a derrocada do mundo do jogo. O jogo acaba: O apito do árbitro quebra o feitiço e a vida "real" recomeça." (HUIZINGA, 2000, p.12).

A "vida real" não necessita ser dicotômica ao RPG. No contexto da escola, se a criança apreende a partir da prática lúdica – do seu prazer e divertimento – que seu pensamento pode e deve ser múltiplo e que os seus desafios podem ser superados de forma contextualizada com sua experiência, poderá levar esta prática para a sua própria vida, dentro ou fora do ambiente escolar. Se, partir disto, percebermos que "uma infinidade de possibilidades e escolhas quase infinitas" (COOK, 2004, p.4) seja uma característica humana e não uma simples introdução para um personagem será possível tornar o conhecimento integrado e questionar os paradigmas sempre quando se achar necessário, nos tornarmos *personagens de nossa própria história*.

A narrativa que foi utilizada como estudo de caso é um ponto, existem milhares, infinitos, já que este foi um jogo de uma hora com seis jogadores e um mestre num cenário medieval de fantasia na casa de um dos jogadores. Poderiam ser três, quatro horas, um dia inteiro; poderiam ser sete, oito jogadores, uma turma de sala aula inteira; poderia ser um cenário atual, onde os jogadores lidariam com problemas mais próximos de suas realidades; enfim, inúmeros contextos, assim como os rizomas.

Não se trata de uma grande ambição, e sim de compreender a Educação, componente indelével do ser humano, por outros pensares. A Educação do Futuro de Edgar Morin ou o pensamento rizomático de Gilles Deleuze e Felix Guattari são exemplos da exaltação do ser humano em sua complexidade, o que move a criatividade e subjetivação, e por isso denunciam a simplificação do pensamento, o que nos torna subservientes e desencorajados a transformar a nossa realidade:

"As ciências humanas são elas próprias fragmentadas e compartimentadas. Assim, a complexidade humana torna-se invisível e o homem desvanece "como um rastro na areia".

Referências:

- ARISTÓTELES. *Arte Poética*. Disponível em <<http://www.dominiopublico.gov.br>>
- COLLINS, Andy. *Dungeons & Dragons: Livro completo do Guerreiro.* / Andy Collins... [et al.]. Tradução de Bruno Cobbi Silva e Rodrigo J. Amaral. São Paulo: Devir, 2006.
- COOK, Monte. *Dungeons & Dragons: Livro do Jogador: Livro de Regras Básicas, V.3.5.* / Monte Cook... [et al.]. Tradução de Marcelo de Sousa Stefani e Bruno Cobbi da Silva; revisão de Douglas Guimarães. São Paulo: Devir, 2004.
- COOK, Monte. *Dungeons & Dragons: Livro do Mestre: Livro de Regras Básicas II, V.3.5.* / Monte Cook. Tradução de Marcelo de Sousa Stefani e Bruno Cobbi da Silva; revisão de Douglas Guimarães. São Paulo: Devir, 2004.
- DELEUZE, Gilles. *Mil platôs - Capitalismo e Esquizofrenia, vol. 1* / Gilles Deleuze, Félix Guattari; tradução de Peter Pál Pelbart e Janice Caiafa. — São Paulo: Ed. 34, 1995.
- _____. *Mil platôs - Capitalismo e Esquizofrenia, vol. 5* / Gilles Deleuze, Félix Guattari; tradução de Peter Pál Pelbart e Janice Caiafa. — São Paulo: Ed. 34, 1997.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- JUNG, Carl Gustav. *Psicologia do Inconsciente*. 5 ed. Petrópolis: Vozes, 1980.
- MORIN, Edgar - *Os sete Saberes Necessários à Educação do Futuro*. 2. ed. Tradução de Catarina Eleonora F. da Silva e Jeanne Sawaya; revisão técnica de Edgard de Assis Carvalho. São Paulo - Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2000.
- _____. *A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento*. 8 ed. Tradução de Eloá Jacobina. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.
- PARLETT, David. *Oxford History of Board Games*. EUA: Oxford University Press, 1999.

PELLOSO, Rodrigo Gelamo; FERRAZ, Maria da Graça Chamma Ferraz e. *Ética e moral como modos de produção de subjetividade*. Trans/Form/Ação. Marília, v. 28, n. VOL. 2, p. 117-128, 2005.

RILSTONE, Andrew. *Role-Playing Games: An Overview*. EUA: Inter*Action, 1994.

SANSI, Roger. *Feitiço e fetiche no Atlântico moderno*. Revista de Antropologia, São Paulo, USP, 2008, V. 51 Nº 1, p. 123-153.

WITTGENSTEIN, Ludwig. *Investigações filosóficas*. Tradução de José Carlos Bruni. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

YIN, Robert K. *Case study research: design and methods*. EUA: Sage Publications, 1990.

<<http://www.gutenberg.org>> - Acessado em 30 de Junho de 2011.

<<http://www.rpgeduc.com>> - Acessado em 2 de Julho de 2011.

Anexos:

I – Transcrição da gravação de uma sessão de RPG, em 3 de abril de 2011, utilizada como referência do Estudo de Caso.

II – Modelo da ficha de personagem utilizada, do sistema Dungeons & Dragons versão 3.5.

III – Imagens, com legenda, que ilustram alguns dos termos e conceitos próprios do RPG.

Anexo I

As condições de como o jogo ocorreu, e metodologia aplicada estão descritos no tópico 2.1 do Capítulo 2 deste trabalho. Para efeito de identificação, todas as falas de personagem (dos jogadores e do mestre) estão entre aspas. A gravação foi um trecho da sessão, portanto nem todos os jogadores apareceram, como a Jogadora 6, que começou depois em outro contexto.

Os jogadores personificam aventureiros, heróis errantes de um mundo medieval fictício chamado Greyhawk. O enredo gira em torno de um pedido de um sacerdote do deus Heironeous chamado Kirk, que tem em sua crença os ideais de generosidade e justiça através das leis. Kirk pede aos aventureiros (os personagens dos jogadores) que ajudem a pequena vila de Narwell, que por não possuir forças de defesa (semelhantes às milícias medievais), está indefesa frente a ataques constantes de 'Kobolds', criaturas de aproximadamente um metro de altura que vivem em grandes bandos, que são conhecidas por assaltarem e lincharem cidadãos por puro divertimento. William, paladino do deus Heironeous, se prepara para viajar para Narwell, um pequeno vilarejo à um dia de caminhada, que vem sido alvo constante da criatura denominada kobolds.

- Narrador: William, os sacerdotes do deus que você serve acreditam que, por causa de seu prestígio, seria bom observar o que está acontecendo em Narwell. Você, neste momento se encontra dentro do templo, que tem um estilo semelhante aos templos gregos. Heironeous é o deus da força e da justiça, e por isso possui muitos recursos e é bem ornamentado. Seu mestre, um desses sacerdotes chamado Kirk, vem até você para lhe conferir sua missão. O que estava fazendo antes?
- Jogador 4: Estava treinando minha esgrima, e logo após sentei para descansar.

- Narrador: Ele se encosta a mão no seu ombro e diz “William, já está na hora de partir. Me preocupo com a segurança dos cidadãos de Narwell, mas tenho certeza que você é capaz de contornar a situação.”
- Jogador 4: “Claro, mestre. Trarei justiça e paz para aquelas pessoas.”
- Narrador: “São muitas daquelas criaturas enfadonhas, os kobolds. Por isso, creio que precisara de ajuda. Este é Lars, clérigo de Pelor, veio de vontade própria para ajudar-nos.”
- Jogador 4: Faço uma reverência, um cumprimento e digo: “Prazer, sou William. Os adoradores do deus-sol são muito bem vindos, mas não entendi como veio de vontade própria.”
- Jogador 1: “Prazer, William. Sou Lars Whitecruxis, servo de Pelor, e por ele soube de sua empreitada. Em meus sonhos, uma luz muito clara me deu as indicações... não estou muito certo, mas sabia que precisava de ajuda. Além do mais, também quero garantir que as pessoas que vivem no vilarejo não se machuquem.”
- Jogador 4: William olha desconfiado, e faz um teste de Sentir Motivação.
- Narrador: O resultado no d20 foi 13. Somado a sua Sabedoria, deu 15. Com esse resultado, William crê que Lars está falando a verdade.
- Jogador 4: “Pois bem, Lars. Aceitarei a sua ajuda, vejo boas intenções contigo. Mas terá que me explicar melhor esta parte sobre sonhos com o seu deus durante a viagem.”
- Jogador 1: “Com o maior prazer! Uma das minhas maiores alegrias é falar sobre Pelor! Sabia que....” e vou falando tudo o que eu sei, como sempre faço, e mesmo que ele esteja de saco cheio, continuo falando (risos).
- Narrador: Façam um teste de Sabedoria, os dois.
- Narrador: Com os seus resultados no teste de Sabedoria, Lars e William percebem que sacerdote Kirk está com uma expressão preocupada, provavelmente esperando que o grupo se apresse, pois a vila já está desprotegida tempo demais.
- Jogador 4: Eu me levanto e falo para os outros “Não podemos mais perder tempo! Arrumem seus equipamentos e vamos sem demora para Narwell!”
- Jogador 1: Interrompo meu falatório e digo “Claro, quanto antes, melhor.”

- Narrador: Kirk diz “excelente! Gostei de sua iniciativa... tome cuidado em Narwell, estas criaturas são ardilosas”. Façam agora um teste de conhecimento local, de Narwell.
- Jogador 1: Eu não tenho perícia neste conhecimento.
- Jogador 4: Nem eu.
- Narrador: Façam simplesmente um teste de Inteligência então.
- Narrador: O resultado maior foi de Lars, com 17 no dado, somado a sua inteligência, deu 19. Você lembra que os kobolds são pequenas criaturas reptilianas. O folclore popular diz que são descendentes dos dragões. Andam em bandos grandes, e se escondem em becos e galerias, como os esgotos. Gostam de roubar itens de valor e assustar pessoas. São uma ameaça menor (risos), mas ainda sim são perigosos em conjunto.
- Jogador 1: Eu transmito o que eu lembrei para William.
- Jogador 4: “Sentirão a justiça de Heironeous caso eu os veja!”.
- Jogador 1: “Acalme-se, são criaturas vivas, como nós, e podem ser traiçoeiros.”.
- Narrador: “É por isso que precisarão de mais ajuda”, diz Kirk. “Vão até a taverna do Cachorro Branco... (Risadas sobre o nome e comentários sobre o possível porque deste)... e falem com Walter, um comerciante local. Já entrei em acordo com ele, e proverá a vocês alimentação e suporte. Que os deuses os abençoem!”.
- Jogadores 1 e 4: Partimos então.
- Narrador: Uma hora depois, vocês encontram a taverna, na periferia de Greyhawk. É um lugar de pouca higiene, e a bebedeira e as confusões lá dentro lembram os saloons do velho oeste.
- Jogador 4: “Que lugar repugnante! Espero que esse tal Walter nos ajude de verdade.”.
- Narrador: Vocês entram e encontram uma inusitada cena. Um orc, de quase 2 metros de altura, está fazendo uma competição com um elfo magro (El Calamares) tendo como juízes um garoto (Chibi) e um homem maltrapilho (Jin). (mais risadas). O orc brada: “INSETOS!!! EU POSSO BEBER MAIS DO QUE VOCÊS TODOS JUNTOS!!!” Visivelmente está embriagado.

- Jogador 3: “Para mim, você fala e fede mais que todos nós juntos! Vamos beber!!”.
- Jogador 6: Eu troco o álcool do El Calamares por água, sem o orc perceber.
- Jogador 2: Eu intervenho e falo: “Deixe a disputa justa.”.
- Narrador: El calamares, teste a sua Constituição.
- Jogador 3: 19 no dado! (expressão de felicidade)
- Narrador: A soma dá 23.... você consegue suportar a bebida mais que o orc, que cai no chão apagado de tão bêbado. Atrás de vocês todos, surge um homem de cabelos grisalhos, cavanhaque, magro e alto, usando roupas bem finas e coloridas. Ele se vira e diz: “Que grupo inusitado! Vocês, de uma maneira muito peculiar, têm os requisitos que preciso.”.
- Jogador 4: “Não estamos juntos com eles, senhor.”.
- Narrador: ”Bom, se não estão, deveriam... estou disposto a pagar uma quantia generosa para quem resolver a questão dos kobolds em Narwell... o que dizem de 50 peças de ouro para cada um?”.
- Jogador 3: “50 peças??? Prazer senhor guerreiro, sou El Calamares, campeão dos Sete Mares, a seu dispor. Pronto, nos conhecemos, e estamos pronto para ir!!!!”.
- Jogador 4: “Primeiro, sou William, paladino de Heironeous. E segundo, só em existem dois mares...”.
- Jogador 3: (Interrompendo) “O Campeão dos Sete Mares lhes ajudará n esta empreitada! Kobolds? Lutei contra eles dentro da barriga de uma baleia, ou num castelo em chamas, sei lá... ah espere! Era num sonho ontem, isso! Criaturas pequeninas, mas ardilosas... dizem que furtam os cidadãos à noite, enquanto dormem em suas casas...”.
- Jogador 1: “Apesar de ser lunático, ele conhece sobre as criaturas... e porta uma espada bem trabalhada, creio que a saiba manusear. Talvez precisaremos deles, William.”.
- Jogador 4: “Não quero arriscar a vida de civis, Lars, pois...”.
- Jogador 2: “Não sou civil, meu amigo. Sou treinado nas artes monásticas, e vejo também uma oportunidade de ajudar essas pessoas. Pode ficar com o dinheiro, só me dê uma boa garrafa de rum!”.

- Jogador 3: “Duas! E uma porção de carne seca também, por favor.” (risos).
- Narrador: Walter diz ”pois bem, resolvam suas questões juntos, na viagem. Darei a recompensa quando ouvir notícias sobre o desfecho das aventuras de vocês. Fiquem tranquilos, os rumores andam por esta cidade mais rápido que o vento. Tomem cuidado, pensem muito bem antes de confrontá-las... dizem que estão às dezenas pelo vilarejo.”.
- Jogador 6: “Vamos ser cautelosos... eu não quero me machucar, mas quero o dinheiro! Vamos sorrateiros até a toca deles.”.
- Jogador 1: “Creio que kobolds não tem tocas, e sim esconderijos. Vamos procurar informações com os habitantes de Narwell.”.
- Jogador 4: “De acordo.”.
- Jogador 1: “Vamos tentar não engajar um combate direto.”.
- Jogador 6: “De muito acordo!!! (risos)”.
- Jogador 3: “Por que não?? Eles não vão nos chamar para jantar com eles, com certeza!!! Temos que ser rápidos e lentos... digo, lépidos!!!”.
- Jogador 2: “Podemos somente intimidá-los. Não se machucarão, mas também não causarão mais problemas.”.
- Narrador: “Excelente! Então se preparem, vou buscar mantimentos para a viagem! Que Fharlanghn, o Deus das Estradas esteja com vocês!”.

(Fim da gravação)

Anexo II



PLANILHA DE PERSONAGEM

NOME DO PERSONAGEM _____ JOGADOR _____

CLASSE E NÍVEL _____ RAÇA _____ TENDÊNCIA _____ DIVINDADE _____

TAMANHO _____ IDADE _____ SEXO _____ ALTURA _____ PESO _____ OLHOS _____ CABELOS _____ PELE _____

HABILIDADE	VALOR	MOD. DE HABILIDADE	VALOR TEMPORÁRIO	MOD. TEMPORÁRIO	TOTAL	FERIMENTOS / PVs ATUAIS	DANO POR CONTUSÃO	DESLOCAMENTO
FOR FORÇA								
DES DESTREZA								
CON CONSTITUIÇÃO								
INT INTELIGÊNCIA								
SAB SABEDORIA								
CAR CARISMA								

PV (PONTOS DE VIDA) _____

CA (CLASSE DE ARMADURA) _____

TOQUE _____

SURPRESA _____

INICIATIVA (MODIFICADOR) _____

TOTAL _____

REDUÇÃO DE DANO _____

TESTE DE RESISTÊNCIA

	TOTAL	BÔNUS BASE	MOD. DE HABILIDADE	MOD. MÁGICO	OUTROS	MOD. TEMPORÁRIO	MOD. CONDIÇÕES
FORTITUDE (CONSTITUIÇÃO)							
REFLEXOS (DESTREZA)							
VONTADE (SABEDORIA)							

BÔNUS BASE DE ATAQUE _____

RESISTÊNCIA À MAGIA _____

AGARRAR (MODIFICADOR)

TOTAL _____

BÔNUS BASE _____ MOD. DE FORÇA _____ MOD. DE TAMANHO _____ OUTROS _____

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÕES	

MUNIÇÃO _____

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÕES	

MUNIÇÃO _____

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÕES	

MUNIÇÃO _____

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÕES	

MUNIÇÃO _____

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÕES	

MUNIÇÃO _____

NOME DA PERÍCIA	HABILIDADE CHAVE	MOD. DE PERÍCIAS	GRADUAÇÃO MÁXIMA (CLASSE, OUTRAS CLASSES)		
			HABILIDADE	MOD. DE HABILIDADE	OUTROS
<input type="checkbox"/> ABRIR FECHADURAS	DES				
<input type="checkbox"/> ACROBACIA ■	DES ²				
<input type="checkbox"/> ADESTRAR ANIMAIS	CAR				
<input type="checkbox"/> ARTE DA FUÇA ■	DES ²				
<input type="checkbox"/> ATUAÇÃO (_____) CAR					
<input type="checkbox"/> ATUAÇÃO (_____) CAR					
<input type="checkbox"/> ATUAÇÃO (_____) CAR					
<input type="checkbox"/> AVALIAÇÃO ■	INT				
<input type="checkbox"/> BLEFAR ■	CAR				
<input type="checkbox"/> CAVALGAR ■ (_____) DES					
<input type="checkbox"/> CONCENTRAÇÃO ■	CON				
<input type="checkbox"/> CONHECIMENTO (_____) INT					
<input type="checkbox"/> CONHECIMENTO (_____) INT					
<input type="checkbox"/> CONHECIMENTO (_____) INT					
<input type="checkbox"/> CONHECIMENTO (_____) INT					
<input type="checkbox"/> CONHECIMENTO (_____) INT					
<input type="checkbox"/> CURA ■	SAB				
<input type="checkbox"/> DECIFRAR ESCRITA	INT				
<input type="checkbox"/> DIPLOMACIA ■	CAR				
<input type="checkbox"/> DISFARCE ■	CAR				
<input type="checkbox"/> EQUILÍBRIO ■	DES ²				
<input type="checkbox"/> ESCALAR ■	FOR ²				
<input type="checkbox"/> ESCONDER-SE ■	DES ²				
<input type="checkbox"/> FALSIFICAÇÃO ■	INT				
<input type="checkbox"/> FURTIVIDADE ■	DES ²				
<input type="checkbox"/> IDENTIFICAR MAGIA	INT				
<input type="checkbox"/> INTIMIDAR ■	CAR				
<input type="checkbox"/> NATAÇÃO ■	FOR ²				
<input type="checkbox"/> OBSERVAR ■	SAB				
<input type="checkbox"/> OBTER INFORMAÇÃO ■	CAR				
<input type="checkbox"/> OFÍCIOS ■ (_____) INT					
<input type="checkbox"/> OFÍCIOS ■ (_____) INT					
<input type="checkbox"/> OFÍCIOS ■ (_____) INT					
<input type="checkbox"/> OPERAR MECANISMO	INT				
<input type="checkbox"/> OUVIR ■	SAB				
<input type="checkbox"/> PROCURAR ■	INT				
<input type="checkbox"/> PROFISSÃO (_____) SAB					
<input type="checkbox"/> PROFISSÃO (_____) SAB					
<input type="checkbox"/> PRESTIDIGITAÇÃO	DES ²				
<input type="checkbox"/> SALTAR ■	FOR ²				
<input type="checkbox"/> SENTIR MOTIVAÇÃO ■	SAB				
<input type="checkbox"/> SOBREVIVÊNCIA ■	SAB				
<input type="checkbox"/> USAR CORDAS ■	DES				
<input type="checkbox"/> USAR INSTRUMENTO MÁGICO	CAR				
<input type="checkbox"/> _____					
<input type="checkbox"/> _____					
<input type="checkbox"/> _____					

■ Indica uma perícia que pode ser usada sem graduação.
 Marque cada caso com um X se a perícia pertencer à classe do personagem.
 * Só se personalidade de Armadura, se houver. (O dolofo para Natação)

Anexo III



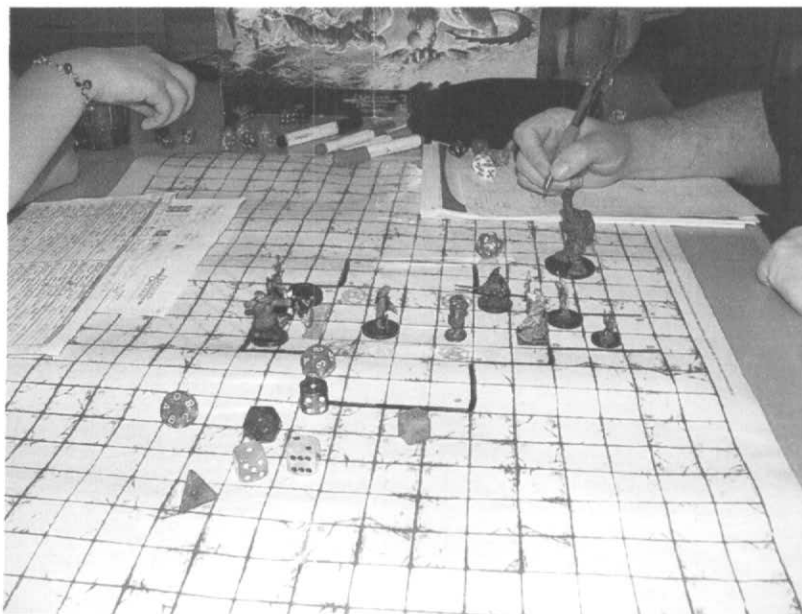
Dado de 20 faces (d20), o mais utilizado no sistema D&D.

(Fonte: <http://www.artgamesonline.com.br>)



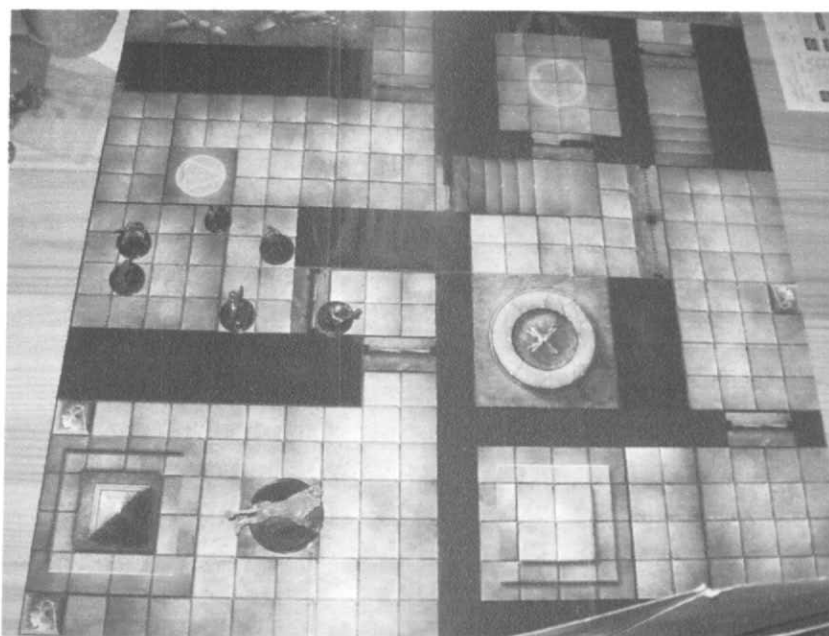
Capa do *Livro do Jogador*, que contém as regras básicas para a criação de personagens.

(Fonte: <http://ebooksgratis.com.br>)



Tabuleiro Genérico, onde os personagens se movimentam e combatem monstros.

(Fonte: <http://qgmaster.blogspot.com>)



Tabuleiro Específico, ilustrando uma masmorra.

(Fonte: <http://www.abrejogo.com>)



Kobold, criatura descrita na narrativa.

(Fonte: <http://images.wikia.com/dungeonsdragons/>)



Exemplo do uso do RPG no âmbito escolar.

(Fonte: <http://www.rpgonline.com.br>)



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO - UNIRIO
Centro de Ciências Humanas e Sociais - CCH
Escola de Educação - EE

MONOGRAFIA II

ALUNO(A)/matrícula: José Hoqueira

TÍTULO DO TRABALHO MONOGRÁFICO: Jogos de RPG em Educação:
Personificação, Transdisciplinaridade e Criação

ORIENTADOR(A): Sandra Albernaz de Medeiros

FICHA DE AVALIAÇÃO FINAL

PRIMEIRO AVALIADOR

Professor convidado: Alberto Ringle

Nota: 100

Considerações:

O trabalho desenvolvido pelo aluno é de excelente qualidade, se apoia em conceitos da filosofia e de educação, de forma a garantir o elo entre o jogo e a educação. O texto é esclarecedor e agradável de se ler. Toma a liberdade de sugerir que o aluno o apresente em Congresso e eventos relacionados à temática da Educação com vistas à divulgação de sua pesquisa.

DATA: 11/02/2011

Assinatura:

SEGUNDO AVALIADOR

Professor orientador: Andra Alberaz de Medeiros

Nota: 10,0

Considerações:

Trabalho de grande originalidade que conta com uma discussão conceitual consistente e uma fluência que aponta a intimidade que o aluno tem com sua temática.

Creio que este trabalho contribui para o pensamento educacional e nos ajuda a refletir agora novas perspectivas ^{para} mais práticas educativas.

Sugerimos fortemente que o aluno se candidate a um programa de pós-graduação stricto sensu.

Data: 14.07.2011

Assinatura: Andra Medeiros

RESULTADO FINAL

Avaliador 1	Avaliador 2	Média final
10,0	10,0	10,0

Rio de Janeiro, 14 de Julho de 2011

Andra Medeiros

Prof. Orientador