

REFLEXÕES ACERCA DO ROLEPLAYING GAME (RPG) NA EDUCAÇÃO: POTENCIALIDADE COGNITIVA

REFLECTIONS ABOUT ROLEPLAYING GAME (RPG) IN EDUCATION: COGNITIVE POTENTIALITY

Arthur Barbosa de Oliveira 1

José Damião Trindade Rocha 2

Resumo: Este é um artigo resultado de uma dissertação de mestrado no Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE/UFT). O objetivo foi entender o papel que os jogos de RPG desempenham no ciber mundo contemporâneo, assim como sua produção acadêmica no Brasil. Atualmente os games são caracterizados pela sua intermedialidade, ou seja, a conversação dos games com outras mídias, a exemplo de filmes. A partir desse pressuposto, realizamos uma Pesquisa Bibliográfica para revisão teórica, apresentando aspectos importantes da história do RPG no Brasil e no mundo. Outra etapa foi relacionar o RPG à educação. O problema de pesquisa se delimitou no entorno da questão: quais as pesquisas desenvolvidas no Brasil? Qual discussão podemos levar a partir da observação inicial dos dados de pesquisa? O referencial teórico se baseou nos aportes da Linguística Cognitiva (JOHNSON, 1987; CREPALDE, 2014) e no Pensamento Complexo (EDGAR MORIN, 2007), e em trabalhos sobre RPG e Game (EDSON CUPERTINO, 2008), (WAGNER SCHIMIT, 2008). Nossos resultados sinalizam que sem uma observação dos parâmetros que compõem, ou melhor, dos mecanismos do RPG e o estudo aprofundado do mesmo pode levar a configurar o RPG como falsa novidade, apesar de suas linguagens líquidas. Por fim refletimos acerca do que chamamos de potencialidade cognitiva do RPG que é uma das potencialidades que podem sofrer desdobramentos acadêmicos.

Palavras-chave: jogo de interpretação de personagens, cognição, educação.

ABSTRACT: This text proposes to present briefly topics related to the state and social protection theme and their impact on the quality of education. They aim to scrutinize the historical order and evolution of the state of social protection and its emergence, as well as its importance not only in Brazil but also in the world within the field of public policies. The discussions about the quality of education in Brazil raise questions about teacher training, financing, physical structure of the building, pedagogical practice, socioeconomic profile of the student and school management - elements considered determinants of the quality of education in a school unit. Within the framework of the discussions are the external evaluations as a way of qualifying the schools and the education systems in the country. The application of tests that assess the academic performance of students from public and private schools in Brazil became a constant from the 1990s, after the State reform and with a new political agenda for the educational area, in view of the reconfiguration of the economy and the valuation of criteria such as efficiency, effectiveness, productivity and competences for Brazilian education. The guiding problem of work is public and social policies as an instrument of the Welfare State. It is based on the hypothesis of the need for public policies at the federal, state and municipal levels that relate to the quality of education and to what is the citizen's right or need in its basic aspects. It is a study described in documentary review and literature. It is hoped to contribute between the relationship of the state of social protection and education and reaffirm its importance for the social and political development of citizens and citizenship.

Keywords: State and Social Protection; Public

1-Graduado em Letras (pela UEMS), Mestre em Educação (pela UFT). Atualmente é professor da Faculdade ITOP. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6272018069851058>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5468-213X>. E-mail: profarthurbarbosa@outlook.com

2-PGraduado em Pedagogia (pela UNAMA), Mestre em Educação Brasileira (pela UFG), Doutor em Educação (pela UFBA), Pós-Doutor em Educação (pela UEPA). Atualmente é docente do Doutorado em Educação na Amazônia (PGEDA/UFPA), docente do Programa de Pós-graduação em Educação (PPGE/UFT). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9799856875780031>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5788-7517>. E-mail: damiiao@mail.uft.edu.br

Considerações iniciais

Sabe-se que hodiernamente tem crescido a necessidade de novas técnicas de ensino-aprendizagem para desenvolver os assuntos a serem trabalhados em sala de aula. A Internet e a própria globalização possibilitam aos alunos o acesso a técnicas e abordagens de ensino ao redor do mundo. Cabe aos educadores ensinar, não só o que lhe foi passado, mas transformar esse conhecimento científico, juntamente ao corpo discente, para que haja maior aproveitamento e interação está intimamente ligada a proposta de aprendizagem, na medida em que este autor adota uma visão de homem que é essencialmente social: é na relação com o próximo, numa atividade prática comum, que este, por intermédio da linguagem, acaba por se constituir e se desenvolver enquanto sujeito. A falta de interação entre conteúdos e os sujeitos, educador e sujeito, causa uma educação estática que, de acordo com Paulo Freire (1987) em “Pedagogia do oprimido”, seria

Falar da realidade como algo parado, estático, compartimentado e bem-comportado, quando não falar ou dissertar sobre algo completamente alheio à experiência existencial dos educandos vem sendo, realmente, a suprema inquietação desta educação (FREIRE, 1987, p. 33).

Nesse ponto de vista, o educador seria apenas um narrador solitário, que recorta passagens científicas e não as relaciona a vida do educando, sendo o oposto do necessário.

A proposta desenvolve-se no âmbito do uso do lúdico como mediador do diálogo entre pesquisador e participante de pesquisa, observados os efeitos no processo de ensino-aprendizagem e compreensão do contexto social. Vygotsky (1987) defende que a atividade criadora se encontra em relação direta com a riqueza e a variedade da experiência acumulada pelo homem. Trazemos essa riqueza quando desenvolvemos atividades lúdicas, ou seja, ao brincar. Para Fortuna (2000), o brincar está intrínseco à imaginação e a criatividade, e que, enquanto estão

Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, tanto no domínio lógico, quanto no infratológico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica, os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos (FORTUNA, 2000, p. 10).

É nessa visão de desenvolvimento que se busca aproximar o “ensinar” do lúdico, pois acontece através do jogo, uma melhora na mediação conteudística, de forma a promover situações, que auxiliarão o educador na interação com os educandos e dos próprios educandos com o conteúdo ministrado. O jogo ao qual nos referimos anteriormente chama-se Roleplaying Game, mais conhecido e difundido como RPG de mesa (doravante RPG). A expressão Roleplaying Games refere-se a um jogo (game), no qual os participantes criam e assumem o papel (role) de personagens e começam a interagir de maneira imaginativa (play). Trata-se de um jogo de faz-de-contas, no qual os participantes vivenciam as personagens criando narrativas diversas em um processo colaborativo.

A proposta do presente trabalho é refletir, através do proposto por Edgar Morin (2007), como esse “jogo de representação” (RPG) se relaciona com a interface da cognição. Nessa jornada, buscamos perceber essa ferramenta pedagógica em suas potencialidades através de uma proposta epistemológica, ensejando observar as complexidades do objeto em seus toques interfaciais. O Pensamento Complexo é essencial para perceber o RPG em um olhar sincrônico e diacrônico; esse pensamento nos possibilita associar as diversas linguagens presentes na geração do RPG e através dessa base epistemológica organizar os desdobramentos científicos provenientes do surgimento do fenômeno RPG.

O RPG traz para o presente à arte ancestral de contar histórias; esse antigo ato de nos

reunirmos frente ao fogo e utilizar a arte oral de narrativa dos antigos mitos ancestrais, as experiências dos antigos, valoriza a compreensão de nossas raízes culturais. Essa prática cria um vínculo com a identificação da própria identidade. Busca-se, por meio dessa abordagem interativa, valorizar a identidade do sujeito pelo campo da oralidade, da encenação de seus personagens, individualmente ou em grupo, atribuindo valores históricos, hábitos e atitudes de certos cotidianos.

A interação do RPG como ferramenta de ensino é de extrema importância para o desenvolvimento cognitivo, das diferentes formas de construção de sentido, das diferenças e defasagens de aprendizagem e colabora para o aprimoramento da leitura encontrada no contexto escolar. Além disso, a proposta busca elucidar através do contato teórico, alguns fenômenos do RPG, denominados Potencialidades. O termo se entende por sua definição dicionarizada “m.q. POTENCIAL (<conjunto de qualidades>, <capacidade de realização>).” Com isso intencionamos que existam algumas potencialidades teóricas que ao ser pensadas através da epistemologia do complexo podem auxiliar no desenvolvimento real do RPG e Educação no Brasil.

Ressalta-se aqui a necessidade de uma ferramenta mediadora que aproxime o sujeito à criticidade, complexidade, não necessariamente escrita, cartesiana e linear. Sabendo que representação de papéis não é algo tradicional do método de ensino, utilizaremos o termo interpretação, que seria o ato de colocar-se no lugar da personagem, fazendo-se passar pelas diversas situações. Levando em conta esses fatores teóricos, vemos a importância de uma maior socialização entre os sujeitos, agregando valores éticos e morais. A representação (ou interpretação)¹, no nosso contexto, pode desenvolver um contato com a cultura regional e nacional, possibilitando a aprendizagem.

Considerando a produção acadêmica atual, dentro e fora da grande área da Educação, se desenvolveu uma revisão crítica de literatura, por meio de artigos e materiais bibliográficos que sejam e estejam condizentes ao nosso propósito, seja de caráter complementar, seja de contestador. Tal estratégia auxiliou a situar o trabalho no espaço-tempo das produções científica correntes. Além de teorias pertinentes a educação. Quanto à metodologia, este trabalho apresenta uma pesquisa básica numa abordagem quantitativa-qualitativa, tendo em vista a representatividade numérica dos fatores em união a uma análise subjetiva do cenário acadêmico. Para tal foi utilizado o programa excel para cadastrar os dados pesquisados no google acadêmico se utilizando do marcador “RPG e Educação”. Após isso os dados foram elencados em uma tabela para que seus dados pudessem ser analisados em diferentes gráficos.

Busca-se refletir através das teorias de Edgar Morin (2007), no eixo da complexidade, assim como Adilson Crepalde (2014), Zoltán Kovecses (2010) tratando da cognição; buscar-se-á associar os pensamentos teóricos desenvolvidos hoje em dia no Brasil, tendo em vista associação com as teorias a nível nacional e global.

Recorte histórico: RPG

Os *Roleplaying Games* (RPG) foram apresentados a mim por amigos há alguns anos. A expressão *Roleplaying Games* refere-se a um jogo (*game*), no qual os participantes criam e assumem o papel (*role*) de personagens e começam a interagir de maneira imaginativa (*play*). Trata-se de um jogo de faz de contas, no qual os participantes vivenciam as personagens criando narrativas diversas em um processo colaborativo.

Para jogar, as pessoas se reúnem para narrar uma história a ser jogada por um grupo X de jogadores. Esses jogadores (no *Tabletop Roleplaying Game*, doravante TRPG) têm por obrigação criar e interpretar as personagens das histórias criadas/jogadas em conjunto. É importante ressaltar que compreendemos a nomenclatura RPG como sinônimo de TRPG, e assim seguiremos no presente trabalho, valendo do entendimento de TRPG por RPG de mesa, cujo formato é o de narrativas colaborativas. No entanto, é importante perceber que, para fins de organização, o RPG pode ser entendido como uma categoria que abrange diversos outros tipos de manifestações, como o RPG de Mesa, de computador, Larp, entre outros, sendo um

¹ O RPG se faz representação quando tocamos no tema personagem. Também se faz interpretação tendo em vista a demanda cognitiva do jogo.

conceito múltiplo que agrega alguns outros RPGs em sua nomenclatura.

No RPG tradicional, as pessoas se encontram em local e hora específicos para jogar um devido “Sistema” de RPG escolhido e aceito por todas as partes; compreendemos por Sistemas as diversas manifestações, ou melhor, formas de jogar RPG, a exemplo dos sistemas: *Storyteller*, *Dungeons & Dragons* (doravante D&D), Tormenta, 3D&T, entre outros, os quais serão retomados no tópico referente à história do RPG. O Sistema é necessário para determinar a formatação dos jogos de RPG, pois, segundo Johan Huizinga (1971), os jogos possuem regras a serem seguidas para que haja o evento (jogo).

Dentre os elementos do RPG, além do Sistema, estão o Mestre e Jogador enquanto elementos cinestésicos. O Mestre, também chamado de Narrador, possui a função de mediar o contato entre as regras do jogo e a diversão dos jogadores. Ele é um jogador como os demais, responsável por estudar e projetar a narrativa a ser jogada. Não que ele não se divirta, mas na sua visão, a história se passa de forma diferenciada. Destes nomes surgem as expressões “narrar” ou “mestrar” RPG”, recorrentes neste meio.

O próximo elemento a ser apresentado é o Jogador/Personagem, sujeito que age “contra” as narrativas do RPG. O jogo inicial, projetado pelo Mestre, apresenta desafios a serem vencidos pelo Jogador, o qual não pode adentrar na narrativa fisicamente, e acaba necessitando de um corpo narrativo para concluir seus objetivos. Daí surge a necessidade de criação das personagens nos jogos de interpretação. Essas Personagens do diálogo permitem que o Jogador vivencie a história proposta dentro da narrativa, porém a construção da personagem é mediada pelo Mestre, de modo que haja relação com o cenário proposto. De modo simplificado, o Jogador age no ambiente externo do jogo (*Off game*) e a Personagem no ambiente interno (*On game*).

Segundo Wagner Luiz Schmit (2008), explicar para alguém o que é RPG é executar a tarefa mais comum do jogador de RPG, dizendo ainda ser nostálgico falar sobre, a ponto de o RPGista ter que explicar e escrever “para sites de Internet e revistas ou deram palestras com este tema. Mesmo que a pessoa observe o jogo, é muito comum a pergunta, “mas como é que se joga isto”? Ou “Como aprendo a jogar”?” (SCHMIT, 2008, p. 22). Ao nosso ver, mesmo sendo uma tarefa corriqueira, a resposta também é tão simples quanto: só se aprende o RPG jogando, tanto quando se entende a literatura lendo ou a língua tendo contato com ela.

Explicar o que é RPG talvez seja a tarefa mais feita pelos jogadores desde a sua concepção. Esse jogo de contação, melhor dizendo, de narrativas, pode tomar qualquer história ou mídia para si, com a finalidade de criar um cenário para poder se desenvolver com a maior liberdade possível, dependendo da “performance” do narrador e jogadores. Entendemos por performance o termo cunhado por Paul Zumthor (2010), compreendido como sinônimo de competência. Zumthor complementa que além do caráter sinônimo, a performance é “[...] saber-fazer e de um saber-dizer, [...] um saber-ser no tempo e espaço” (ZUMTHOR, 2010, p. 157). Esse saber é evocado pela capacidade de desenvolver a narrativa do proponente da história; sendo muito variado o perfil do narrador de RPG, transitando entre os gêneros, idades, localidades, etc.

É através dessa performance narrativa que o mundo do RPG se constrói, se virtualiza em imagem, para que os jogadores, através de seus próprios discursos, possam embrenhar-se na trama narrada e colaborar com a produção do jogo, tornando evidente o processo de coautoria do RPG, ressaltado por Edson Ribeiro Cupertino (2008). Seja qual artefato “o texto dito ou cantado evoque, a performance lhe impõe um referente global que é da ordem do corpo. É pelo corpo que nós somos tempo e lugar: a voz o proclama emanação do nosso ser” (ZUMTHOR, 2010, p. 157), corroborando com a hipótese da Cognição Corporificada, que reflete acerca do processo de significação através da cognição do sujeito, compreendendo que através desse processo a significação ocorre na relação entre sujeito, ambiente e cultura e essa compreensão exerce sua valia ao remeter esse processo ao pensamento nuclear das atividades complexas dentro do jogo, a construção de sentido através das diferentes faces e contatos do fenômeno.

Esse saber do jogo performático, em consonância com Schmit (2008), aparentemente iniciou com *Dungeons & Dragons* (1974), considerado o primeiro RPG comercial, sendo que o mercado do RPG começou a evoluir, ultrapassando barreiras geográficas e linguísticas, a ponto de ser considerado como um jogo de abrangência “global”.

Considerando que a descrição histórica aprofundada pode ser retomada no trabalho de Schmit (2008), propomos um conceito de RPG de modo abrangente e simples, com base em Cupertino (2008): um jogo ficcional, cujo objetivo é a narrativa lúdica, como também a oralidade, culminando em uma “atividade de autoria e co-autoria (sic) em que, segundo Tzvetan Todorov, narração e descrição organiza a matéria no tempo, mantendo-o ou fragmentando-o por meio de acontecimentos que caracterizam a ficção” (CUPERTINO, 2008, p. 27). Através da junção destes elementos, o Homem “se descobre enquanto ‘ser’, capaz de arrancar-se da realidade para viver outra vida, regrada de descobertas em que a sua existência faz toda a diferença para os acontecimentos” (CUPERTINO, 2008, p. 39). O objetivo principal do RPG não é, de fato, se fazer literatura² e sim, por meio da imaginação, causar momentos de prazer e desafio ao jogador; como também é possível vê-lo como uma ferramenta útil ao professor a ser usada na sala de aula.

No entanto, os Estudos Literários e o RPG, na compreensão de Farley Eduardo Lamines Pereira (2007), efetuam trocas constantes e possuem fortes vínculos a nível estrutural, por exemplo, como a presença de narrador, personagem e até foco narrativo. Para o escopo desse trabalho, o objeto será tratado enquanto jogo de fazeres narrativos performáticos, com a finalidade de divertir o jogador; não somente em sentido estrito de entretenimento, como também pedagógico.

Ainda sobre o jogo, é importante compreender o que é esse fenômeno, e de acordo com Johan Huizinga (1971), é fato mais antigo que a cultura, pois “mesmo em suas definições rigorosas, [ela] pressupõe sempre a sociedade humana” (HUIZINGA, 1971, p. 05, colchete meu). Complementando esse olhar, Huizinga tece a afirmação de “reconhecer o jogo é, forçosamente, reconhecer o espírito, pois o jogo, seja qual for sua essência, não é material. [...] Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres irracionais, pois o jogo é irracional” (HUIZINGA, 1971, p. 05, colchete meu). Dialogando com o autor, vemos que o fenômeno do jogo é complexo e, em muitos casos, instintivo. Se for tão natural ao homem brincar; e se o homem, na visão de Huizinga (1971), se configura em Homo Ludens, seria interessante o fomento do jogo na educação do homem em qualquer idade para satisfazer suas necessidades, aprender e transformar o mundo a sua volta.

Esse homem, independente de faixa etária, em sua inocência de jogo, pode inserir sua consciência no jogo, por exemplo, e torná-lo um espaço completamente diferente e realizador; como é a proposta do RPG, considerando-o enquanto modalidade de entretenimento e pedagógico.

RPG: Brasil e Mundo

O cenário nacional do RPG se desenvolveu principalmente em três momentos. O primeiro se deu com a chegada dos RPGs importados e jogos de tabuleiro. O famoso D&D é, como já dito anteriormente, considerado o primeiro RPG comercial inserido no mercado norte-americano em 1974, aproximadamente. Seus criadores, Gary Gigax e Dave Anerson, eram jogadores de “jogos de guerra”, cujo objetivo é simular guerras usando tabuleiros e miniaturas com a temática. Por mais que o RPG seja antigo e muitos adeptos o coloquem no topo da “hierarquia” de jogos, ainda é um mistério, é desconhecido, para muitas pessoas, principalmente no Brasil.

Esta plataforma de jogo chegou ao Brasil por volta da década de 1980, com estudantes e viajantes que conseguiram importar alguns materiais, fotocopiando-os para os amigos o que nomeou essa época como “Geração Xerox”, mas foi no ano de 1991, que surgiu o primeiro RPG nacional –Tagmar – com o título de “1º RPG Brasileiro”, lançado pela Editora GSA, e no ano de 2004, publica-se Tagmar 2, lançado inicialmente pela Internet, e em 2006, foi adaptado para o sistema Daemon e publicado pela Daemon Editora. O primeiro RPG traduzido para o português foi o “Generic Universal Role Playing System” (GURPS)³, cuja proposta principal era

² Por mais que possa ser observado por perspectivas literárias.

³ GURPS é acrônimo de Generic and Universal Role Playing System (Sistema Genérico e Universal de Interpretação de Papéis) e, como informa o nome, é um sistema de Role Playing Game genérico e universal, o que significa que ele pode ser tão complexo quanto se queira e pode ser usado para jogar em qualquer cenário histórico ou ficcional. Foi criado por Steve Jackson e publicado em 1986 por sua editora, a Steve Jackson

orientar aventuras de RPG em qualquer cenário.

Por volta de 1993, lançou-se um dos RPGs que mais teve boa recepção dos brasileiros, *Vampiro: A Máscara*, que unia elementos tais como verossimilhança, cenários sombrios, criaturas da noite, terror e drama pessoal. Com a popularização do hobby, veio a necessidade de informar os RPGistas (nome dado aos jogadores de RPG), culminando com o surgimento da revista *Dragão Brasil* (1994-2007). Por volta do ano 2000, iniciou-se a consolidação do cenário RPG no Brasil com a chegada dos *games Tormenta*⁴ e 3D&T⁵, sendo esses jogos um tremendo sucesso até os dias de hoje.

Nos últimos anos, com o advento da Internet, o acesso à literatura abrangente dos RPGs foi facilitado, como também encontrar os jogadores nas redes sociais. Vale ressaltar que com a tecnologia atual até o formato tradicional do RPG de mesa, muito se modificou tornando possível até o “RPG de ‘Mesa’ Virtual” através de programas como o Skype, por exemplo.

No Brasil, o mercado do RPG está em pleno desenvolvimento, principalmente no que tange a jogos de tabuleiros, sendo difundidos fortemente pelas redes sociais, eventos específicos e lojas especializadas. No entanto, uma empresa que colaborou fortemente com a expansão dos RPGs foi a Devir, editora brasileira de RPG, histórias em quadrinhos e jogos de cartas, fundada em 1987 na cidade de São Paulo, posteriormente expandindo-se para outras localidades. Dentre os títulos distribuídos de seu catálogo, estão: *Magic – The Gathering*, *GURPS*, *White Wolf* e *D&D*.

Não em mesma proporção em que há a expansão dos jogos analógicos, os Jogos Virtuais demonstram abrangência mundial. Os jogos em Rede Virtual acabaram por permitir o contato Multiplayer (de mais de um jogador), tanto na esfera virtual quanto na esfera real. Tal modalidade de jogo é responsável pela criação e popularização da maioria dos jogos eletrônicos da atualidade, representados, principalmente pelos seguintes MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)⁶: *League of Legends*, *Dota*, *Starcraft*, a título de exemplo. Além deles, existem os MMORPG (Massively multiplayer online games), que são semelhantes aos MOBA, porém diferem-se por terem muito mais jogadores em ação ao mesmo tempo, e ainda são ambientes onde o jogador pode desempenhar um papel específico dentro de um cenário, interagindo com as pessoas e enredos.

A partir da fala de Schmit (2008), é muito comum o discurso de que quando um RPGista⁷ diz que joga RPG, de imediato vem a associação a computadores, e caberá ao jogador descrever paulatinamente o que faz, como, onde, e desmistificar a maioria dos conceitos que cercam os jogos de RPG.

Com a perpetuação do RPG pertencendo hoje à cultura pop, e com a ascensão do cinema fantástico e de super-heróis, houve a necessidade da criação de locais para encontro de fãs. Eventos a base da *Comic Con*⁸ de San Diego surgiram, a nível mundial e nacional, específicos ou não, incorporando o RPG como objeto de exposição e mercado. Em termos de Brasil, no tangente a eventos tratando sobre o cenário de RPG, o maior evento é o Encontro Internacional de RPG (EIRPG), de caráter anual, sediado em São Paulo.

Além dos eventos específicos, existem outros que corroboram com a continuidade dos RPGs, seja fornecendo material, seja com a difusão da cultura pop, como eventos de anime e os próprios eventos desta cultura, que atualmente são representados pelo *Anime Friends* e

Games, sendo traduzido para a língua portuguesa pela Devir Livraria em 1991.

4 Criado por Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J. M. Trevisan, *Tormenta* é um cenário de fantasia para uso em jogos de RPG. Foi apresentado em numerosos livros básicos, compatíveis com numerosos sistemas de RPG. Desde 2005, o cenário é publicado pela Jambô Editora. Seus autores são conhecidos como Trio Tormenta.

5 3D&T, anteriormente conhecido como “Defensores de Tóquio”, é um sistema simples de RPG que satiriza os animes, mangás, jogos de luta e séries japonesas (Tokusatsu) indicado para jogadores iniciantes.

6 MOBA: (Arena de combate online e multiplayer). São jogos virtuais de combate e estratégia, jogados em grupo.

7 Jogador de RPG

8 A San Diego Comic-Con um evento que ocorre durante quatro dias no verão em San Diego, Califórnia, Estados Unidos, no San Diego Convention Center. Originalmente abordava revistas em quadrinhos conhecidos localmente como comics, ficção científica, filmes e televisão, mas com o passar dos anos a convenção expandiu seu escopo e começou a incluir alguns elementos da cultura pop como anime, mangá, animação, brinquedos, vídeo games, séries de televisão, livros de fantasia e outros.

Comic Com Experience. O primeiro evento, *Anime Friends*, é um dos maiores eventos do Brasil direcionado a animes, mangá e cultura japonesa em geral. Teve sua 1ª edição em julho de 2003 e conta hoje com um público superior a 120 mil pessoas todo mês de julho, atraindo caravanas de fãs de todo lugar do país e algumas caravanas de países da América Latina. Já o segundo, a *Comic Con Experience* (também conhecida apenas como CCXP) é um evento brasileiro de cultura pop nos moldes da San Diego Comic-Com, cobrindo as principais áreas dessa indústria como: jogos, quadrinhos, cinema e TV.

À medida que o RPG foi se inserindo no âmbito do entretenimento, na esfera acadêmica, paralelamente, surgem estudos com a temática RPG e Educação, também conhecida como EDURPG. No Brasil, o movimento foi representado no início por Andréa Pavão (1999), tratando da Educação Básica, Marcos Tanaka Riyis (2004), trabalhando com design de RPG educacional nomeado SIMPLES⁹, Maria do Carmo Zanini (2004), com a publicação de jogos e os Anais do I Simpósio RPG & Educação, sediado pela APEOESP (Sindicato dos Professores do Ensino Oficial do Estado de São Paulo) e SINPEEM (Sindicato dos Profissionais em Educação Municipal de São Paulo), e outros pesquisadores com trabalhos em diversos campos do conhecimento.

Hoje em dia, por mais que existam pesquisadores tratando sobre RPG e educação, podemos afirmar que, no tocante às pesquisas e interação entre os pesquisadores, o contato acadêmico ainda é superficial, demonstrando, talvez, que a barreira geográfica existe, e pode ser minimizada pela interação virtual, grupos de pesquisa multiinstitucionais, dentre outras iniciativas.

Dois bons exemplos disso são os grupos na rede social *Facebook* chamados “Estudos sobre RPG”, que contava no dia 21 de maio de 2016 com 397 membros, e “*Role Play Theory Study Group*”, que na data supracitada contava com 355 membros, sendo que alguns deles participam dos dois grupos. Respectivamente, o primeiro agrupa membros (acadêmicos, profissionais ou simpatizantes), geralmente brasileiros, que estudam o RPG na educação ou em alguma outra área de conhecimento. O segundo grupo tem o mesmo objetivo, todavia concentra, em sua maioria, público estrangeiro.

Ainda sobre o RPG acadêmico, vale citar dois periódicos estrangeiros que estão em pleno crescimento e uso: são eles o *WyrdCon Book* (2010) e o *Nordic Larp Book* (2010). Esses periódicos, mesmo que trabalhem mais com a vertente LARP (*Live Action Role Playing*)¹⁰ nórdico, que possui uma característica mais interacionista em relação aos outros tipos de LARP como o de *Vampiro: A Máscara* (1993), servindo de fonte para que possamos observar o que vem sendo feito em outras partes do mundo, como o trabalho da professora Sanne Harder (2011, online)¹¹ que divulga a experiência de como aplicar atividades de RPG com indivíduos que não têm prática de RPG.

No Brasil, o pesquisador Rafael Correa Rocha (2014) desenvolveu uma nova abordagem de EDURPG, a qual denomina de Metodologia Role Play, que consiste em aulas narrativas e proposta pedagógica em três estágios, sendo eles: Role Geral, Coletivo e Individual, os quais serão explorados posteriormente. Esses estágios se referem, respectivamente, à atividade de alcance generalizado com os alunos, atividade com grupos de alunos, atividade mediada aluno-aluno.

Um projeto que utiliza RPG e LARP em maior grau é o da *Østerskov Efterskole*, localizada em Hobro, na Dinamarca, que se vale de métodos de Roleplaying para mediar os conteúdos para alunos de 14 a 18 anos. Em contato via e-mail, Mads Lunau¹², diretor da escola, menciona qual o objetivo do uso das estratégias de LARP e RPG no processo de ensino-aprendizagem:

Nós usamos “jogos de aprendizagem” para ensinar o currículo. Uma semana de cada vez, nós introduzimos aos alunos uma variedade de universos e os fazemos jogar

9 SIMPLES - Sistema Inicial para Mestres-Professores Lecionarem Através de uma Estratégia Motivadora.

10 Pode ser considerada uma modalidade de RPG que consiste em interpretar as personagens de maneira corporificada e caracterizada podendo se relacionar com cenários diferentes.

11 Role-Playing as a teaching method. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=VTzt58Ms0c> acessado em 22 de abril de 2016.

12 Diálogos via email em 26 de junho de 2015 e 14 de julho de 2015.

com aquele universo. [...] Dentro do universo os alunos interagem uns com os outros e experimentam os limites da “realidade” construída. Eles são apresentados a problemas, casos, atribuições e conhecimentos que sejam relevantes para as suas funções e para o universo (jogo), que eles tentam dominar (LUNAU, 2015, tradução minha)¹³

Com auxílio da Internet, podemos acessar o site da escola¹⁴, como também verificar outras informações como localidade, contatos e até acessar algumas atividades através de vídeos na plataforma *YouTube*. Vale no presente momento pensar, mesmo que não entremos nesse mérito da escola para com a nossa realidade dos estudos do RPG, surge um questionamento: “quais fatores diferenciam a realidade estrangeira da brasileira em relação às atividades como a supracitada?”. Talvez esse seja um dos questionamentos a ser respondido em futuras pesquisas.

As potencialidades: potencialidade cognitiva

Os pressupostos da presente potencialidade se desdobram no domínio da linguística cognitiva. Para os adeptos da LC, as culturas são formas de construir significados do mundo, que são construídos no andar dos grupos sociais pelo mundo, ou seja, na experiência de grupos sociais em relação ao meio em que vivem. Esses padrões são sempre reatualizados no tempo e variam dependendo das condições sociais e ambientais, gerando a diversidade de culturas, de possibilidades de construir justificativas para a existência do mundo (cf. CREPALDE, 2014).

Acredita-se que essa reflexão seja importante para analisarmos o presente objeto e refletirmos sobre as possibilidades de construção de sentido que se apresentam no jogo, como culturas diferentes, ou seja, padrões diferentes. Acreditamos ainda que essas reflexões possam ajudar a refletir sobre a importância do uso do RPG como estratégia didática e sobre as diferentes maneiras de construir significado no interior das escolas, das salas de aula, pois esse trabalho, além de pensar o processo de significação, quer atrelá-lo ao processo de ensino-aprendizagem.

No âmbito da LC, o conceito de base é o de *embodiment* (corporificação) e tendo em vista essa perspectiva teórica, iniciamos a reflexão dialogando com Raymond W. Gibbs (2005) acerca desse conceito. Para o autor, o ser humano se relaciona com seu meio social, e nessa relação entre corpo e meio ambiente, são elaborados os padrões cognitivos, as maneiras de pensar de ser, de se organizar, etc. Por isso que a cognição é pensada como da “ordem do corpo”, e não somente algo da mente. A mente no contexto da LC é uma construção sócio-histórica, assim como são as línguas, as matemáticas, as lógicas, etc. É nesse relacionar-se com o mundo nessa fricção (CREPALDE, 2014) que surgem os processos de significação.

Para compreender essa relação que chamamos de fricção, podemos recorrer à fala de Gibbs (2005, p. 14, tradução minha)¹⁵ dizendo que “[...] quando alguém soca meu nariz, eu, Raymond W. Gibbs Jr, e não outra pessoa, sente a dor”. Logo, pensando nisso, somos capazes de compreender o que quer dizer a questão da ordem do corpo. Além disso, podemos observar como as culturas se diferenciam enquanto formas de construir sentido. Para os gregos antigos, por exemplo, o ensino pautado pelos Trabalhos de Hércules era uma forma de construir um ser humano de excelência, um homem obra de arte, ético e criador.

Todos esses exemplos nos servem para perceber a perspectiva humana, a luz da LC, e como eles se desenvolvem em seu processo de significação. Cientes da relação da cognição e significação, buscamos compreender a Metáfora, dentro do processo de significação, com base no pensamento de Kövecses (2010).

¹³ “We use learning games to teach the curriculum. One week at a time, we introduce the students to a variety of universes and give them roles within that universe [...] Within the universe the students interact with each other and try out the boundaries of the constructed ‘reality’. They are presented with problems, cases, assignments and knowledge that is relevant for their roles and for the universe, that they try to master.”

¹⁴ Site da Efterskole. Disponível em: <http://osterskov.dk/en-kreativ-eftherskole/>

¹⁵ Original em inglês: “When someone punches my nose, I, Raymond W. Gibbs, Jr, and not someone else, experience pain”.

Para ele, a metáfora é compreendida como “o ato de compreender um domínio conceitual nos termos de outro domínio” (KÖVECSES, 2010, p. 04, tradução minha)¹⁶. Frisa-se que metáfora não é figura de linguagem, e sim um modelo cognitivo baseado na associação de propriedade entre elementos diferentes. Por exemplo, falar que o “Amor é uma Guerra” torna o significado de Amor próximo ao de guerra, transportando características, construindo novo sentido. Esse ato de compreender o mundo através de outros caracteres faz parte do cotidiano humano. Pensando nas formas de raciocínio, podemos dizer que o que tanto chamamos de Razão quanto o que chamamos de Imaginação se apropria do processo de significação metafórico para compreender o mundo, sendo que podemos pensar na cosmogonia do mundo, através do conhecimento mitológico e também da forma científica. Uma das diferenças dentre essa dicotomia é a questão do Concreto x Abstrato. Uma das funções da metáfora está no ato de tornar o Abstrato mais Concreto, e o oposto também.

Continuando a pensar na metáfora, ainda segundo Kövecses (KÖVECSES, 2010, p. 11) discorre sobre a importância da mesma, retomando o mito de Édipo, herói da tragédia grega, que ao se confrontar com a Esfinge, utiliza-se da sua experiência com a metáfora para salvar sua vida. Contudo, o conhecimento sobre a metáfora não é algo de difícil acesso, já que se trata de uma abstração através da significação do mundo. Logo, através desse pensar, podemos identificar as relações metafóricas na construção de sentido no decorrer de nossa vida.

A partir das percepções anteriores, podemos voltar a pensar acerca da Razão e Imaginação. Iniciando pela Imaginação, devemos logo descrevê-la não mais como o caráter referente ao mito, fantástico, e sim, compreendê-la através do prisma da LC, corroborando com Crepalde (2014, p. 45), quando diz que a imaginação é “uma habilidade cognitiva que possibilita a ordenação da experiência gerando um entendimento do mundo e criando uma realidade mental”. Através dessa reflexão, percebemos a profundidade desse pensamento e começamos a “imaginar” como isso nos auxilia na concepção do pensamento humano.

Esse raciocínio imaginativo é o tipo de pensamento que representa uma das formas de significar o mundo. Todavia, há uma forma de construir sentido que de certa forma opõe-se a Imaginação. Essa forma de construir sentido é nomeada Razão; com base no paradigma renascentista de Descartes (1596-1650), tem como pressuposto em seu esquema interpretativo “de que o todo se articula como um sistema lógico retomando, de certa forma, o pensamento grego clássico [...] Esse novo paradigma influenciou a maneira de compreender as relações entre signo e significado”. (CREPALDE, 2014, p. 32). E foi a partir desse paradigma que, “não só as palavras apartaram-se do mundo, mas a sintaxe do mundo deu seu lugar a uma sintaxe organizada por leis lógicas e matemáticas a priori”. Descartes defendia que o conhecimento “resultava do pensamento abstrato produzido pela mente, uma faculdade humana doada por Deus que produz entendimento do mundo independentemente da natureza e do corpo” (CREPALDE, 2014, 32-33) e a esse conhecimento nomeia-se Razão.

Desejamos desenvolver conceitos de caráter dinâmico, e não conceitos que se opõem numa busca desenfreada por meio de operações lógicas que se limitarão pela criação de verdades absolutas. Nosso objetivo, através da compreensão da estrutura complexa do RPG, é reconhecer as mudanças e apresentar aplicabilidade para a habilidade de reconhecer as realidades de significados “mutantes” à nossa realidade.

Vale ressaltar que não desejamos a separação de Razão e Imaginação, e sim propor um esquema de significação da realidade, sem se apoiar em diversas dicotomias, e por mais que consigamos identificá-las, possamos ver o mundo com outros “óculos significadores”, por outros prismas, não necessitando selecionar apenas uma forma de ver, uma visão monocromática do mundo. Assim, de acordo com Crepalde (2014, p. 28), o logos vai excluir “as imprecisões da vida cotidiana impregnada de paixões ou se configura como uma arma no exercício político de oradores sagazes”. Consequentemente, “o *Mythos* (sic), rico de experiências vividas, perde a possibilidade de refletir sobre suas bases inseguras, convertendo em dogma o que não é mais que tentativa e acerto”, vinculando-se, geralmente, com o que conhecemos por senso comum.

Esse processo de separação, que ocorreu durante a “evolução”, melhor dizendo,

¹⁶ Original em inglês: “metaphor is defined as understanding one conceptual domain in terms of another conceptual domain”.

instrumentalização da sociedade humana na tentativa de romper os laços entre as maneiras de significação, criou a própria visão dicotômica da modernidade, “Separando a experiência da consciência, a subjetividade da objetividade, o objeto real do objeto mental, o universo do cultural, a mente do corpo, o significante do significado, o mito do logos e o senso comum da ciência.” (JOHNSON, 1987 apud CREPALDE, 2014, p. 30).

Ao observar a descrição da presente potencialidade podemos perceber a reafirmação teórica de Morin (2007) nas palavras de Crepalde (2014). A estrutura do complexo não pode compreender categorias excludentes e mutiladoras da realidade. Faz-se necessário o estudo das outras potencialidades para que possamos desenvolver a perspectiva do holograma do RPG, ou seja, essa estrutura atravessada por diversas luzes, que molda uma imagem específica.

Referências

CUPERTINO, Edson Ribeiro. **Vamos jogar RPG**. Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria, 2008.

CREPALDE, Adilson. **A construção do significado de tekoha pelos kaiowá do Mato Grosso do Sul**. 2014. 264 f. Tese (Doutorado em Letras) – Faculdade de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. 2014.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Tradução de Aurélio Guerra Neto, Ana Lúcia de Oliveira, Lúcia Cláudia Leão e Suely Rolnik. Rio de Janeiro: Editora 34, 2000.

DETERDING, Sebastian; ZAGAL, José (Ed.). **Role-playing Game Studies**: Transmedia Foundations. Routledge, 2018.

FORTUNA, Tânia Ramos. **Sala de aula é lugar de brincar**. Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, p. 147-164, 2000.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 17ª edição. Rio de Janeiro: Paz e Terra, p. 259-268, 1987.

GIBBS JR, Raymond W. **Embodiment and cognitive science**. New York: Cambridge University Press, 2005.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Editora da Universidade de S. Paulo, Editora Perspectiva, 1971.

JOHNSON, Mark. **The Body in the Mind**: the Bodily basis of Meaning, Imagination, and Reason. Chicago and London: The University of Chicago Press, 1987.

KOVECSES, Zoltan. **Metaphor**: A practical introduction. United Kingdom: Oxford University Press, 2010.

MORIN, Edgar; LISBOA, Eliane. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e educação**: alguns apontamentos teóricos. 2008. 268 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Departamento de Educação, Universidade Estadual de Londrina. Londrina. 2008.

VYGOTSKY, Lev. **A formação social da mente**. SP. 1987.

ZUMTHOR, Paul. **Introdução à poesia oral**. Tradução de Jerusa Pires Ferreira, Maria Lúcia

Diniz Pochat e Maria Inês de Almeida. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2010.

Recebido em 5 de junho de 2020.

Aceito em 21 de junho de 2020.