

**UNIVERSIDADE METODISTA DE PIRACICABA  
FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO**

***RPG: JOGO E CONHECIMENTO***

*O Role Playing Game* como mobilizador de esferas do conhecimento

**Mateus Souza Rocha**

**PIRACICABA, SP  
2006**

***RPG: JOGO E CONHECIMENTO***  
*O Role Playing Game* como mobilizador de esferas do  
conhecimento

**Mateus Souza Rocha**

**ORIENTADOR: PROF. DR. Francisco Cock Fontanella**

**Dissertação apresentada à Banca  
Examinadora do Programa de  
Pós-Graduação em Educação da  
UNIMEP como exigência parcial  
para obtenção do título de Mestre  
em Educação**

**PIRACICABA, SP  
2006**

**BANCA EXAMINADORA**

**Prof. Dr. Francisco Cock Fontanella.  
Prof. Dra. Anna Maria Lunardi Padilha.  
Prof. Dra. Cléia Maria da Luz Rivera.  
Prof. Dr. José Maria de Paiva.**

## AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradeço a Deus, simplesmente por tudo.

Agradeço a meus pais Joaquim e Rosângela, que sempre lutaram para que eu pudesse chegar aonde cheguei. Sei que o esforço não foi pequeno, mas tive certeza de que foram recompensados quando lágrimas de emoção brotaram dos olhos de minha mãe assistindo minha defesa, lágrimas que me incentivam a alçar vôos mais altos. Obrigado pai e mãe pela dedicação, carinho e principalmente pelas broncas dadas na hora certa. O exemplo que me deram estará sempre comigo e tentarei ser tão bom com minha pequena princesa Nicole quanto foram comigo. Também quero agradecer ao meu irmão e companheiro Vinícius pelas conversas inspiradas e discussões acaloradas.

Não poderia deixar de registrar minha gratidão a Daniele, companheira e amiga, quem mesmo antes do início desta aventura, estava ao meu lado incentivando e acreditando. Obrigado pela paciência, pelo carinho, pelo amor, pelas coisas ditas e não ditas.

Sou muito grato ao meu orientador Prof. Dr. Francisco Cock Fontanella pela paciência, pelo privilégio de desfrutar de sua sabedoria e principalmente pela confiança e constante incentivo.

Também não poderia deixar de agradecer aos membros da banca Prof. Dra. Anna Maria Lunardi Padilha e Prof. Dra. Cléa Maria da Luz Rivero pela disponibilidade, paciência, atenção e dedicação dispensadas ao meu texto, e por que não, a mim. Suas contribuições certamente acrescentaram muito não somente para a pesquisa, mas para o pesquisador, que vos agradece.

Quero agradecer a todos aqueles que se disponibilizaram a dispensar seu precioso tempo comigo e com esta pesquisa, sobretudo aos jogadores entrevistados, que tornaram possível a realização deste trabalho, Rafael, Claudia, Ésio, Fernando, Lucas, Guilherme, Rodrigo, Felipe, Tiago “Subtraff”, Haroldo, Alice, Lucas Salvego, Fred, Eduardo, Fabi “Liriah”, Fábio “Lobo”. Minha gratidão especial ao Andrei Bressan, meu irmão Vinícius, “Habibs”, Fábio “Lobo” (de novo), Lucas Salvego (mais uma vez), “Craudião”, Glaúco, Matias e Guilherme, membros dos grupos que me permitiram prontamente bisbilhotar suas sessões de jogo. Sou muito grato a todos e podem estar certos

que esta pesquisa tem um pouquinho ou um “pokão” da contribuição de todos vocês.

Meu muito obrigado a Juliana Sampaio por disponibilizar seu texto A Lenda de Maeve e a Pedro Cândido Nascimento Filho e Fernando Augusto Prado pela disponibilização da história do personagem Antonio Gomes Monteiro.

Não é difícil agradecer, porém julgo impossível fazê-lo sem o risco de cometer injustiças. Desta forma encerro registrando meu imenso agradecimento a todos que compartilharam comigo a aventura da construção desta pesquisa de mestrado, porém permito-me ir mais longe e estender minha gratidão a todos aqueles que foram importantes em minha constituição enquanto ser humano, mesmo que estes não estejam mais tão próximos quanto eu gostaria.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal do Nível Superior – CAPES – Brasil.

## RESUMO

A presente pesquisa tem como objetivo construir um conhecimento acerca do potencial mobilizador de esferas do conhecimento encontradas nas práticas de *RPG* enquanto atividade de lazer. Para alcançar tal objetivo ou ao menos aproximarmo-nos dele, foram realizadas, além de pesquisa teórica, pesquisa de campo, constituída por dezesseis entrevistas a jogadores de *RPG* (*Role Playing Game*), observações de sessões de jogo com dois grupos distintos de jogadores e participação em eventos relacionados ao jogo.

Existe um movimento de apropriação do *RPG* pela escola, incentivado principalmente pelo potencial motivador que o jogo pode oferecer, porém ao subordinarmos a prática do jogo ao modelo educacional vigente em nossas escolas, o jogo se transforma numa atividade pedagógica deixando de ser jogo em sua essência, conservando do jogo apenas a sua estrutura. Desta forma, entendemos que ao transportarmos o *RPG* para dentro das salas de aula, sem antes, elaborarmos um conhecimento verdadeiro acerca das atividades de jogo praticadas pelos jogadores em seus momentos de lazer, certamente estaremos mutilando uma prática que possivelmente poderia vir a ser muito mais rica se compreendida em sua plenitude por pais, professores e pela escola.

É esta a lacuna que a dissertação procura preencher, oferecendo em primeiro lugar conhecimentos sobre o caráter histórico-cultural do conceito de jogo, na medida em que apresenta a construção de um conceito de jogo moderno. Em segundo lugar, elaborando um conhecimento verdadeiro a respeito do *RPG* desde sua criação até os dias atuais, sobretudo sobre a prática. E finalmente, apresentando as esferas de conhecimento mobilizadas durante as práticas que envolvem o jogo de *RPG* por seus jogadores, conforme identificadas em campo.

# SUMÁRIO

<b>SUMÁRIO</b>	<b>7</b>
<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>8</b>
O <i>RPG</i> e seu universo: Experiência pessoal	8
Definindo o problema: Traçando o caminho	11
Organizando a aventura: Construindo o texto	13
<b>1.) BREVE RETOMADA HISTÓRICA DO CONCEITO DE JOGO</b>	<b>16</b>
1.1.) O jogo na Antigüidade: Romanos, gregos e astecas	16
1.2.) Idade média: O Renascimento e a frivolidade do jogo	21
1.3.) Romantismo: O jogo e a infância	25
1.4.) O pensamento moderno e o surgimento do jogo educativo	31
1.5.) O jogo contemporâneo	35
<b>2.) NASCIMENTO E EVOLUÇÃO DO <i>ROLE PLAYING GAME</i></b>	<b>40</b>
2.1.) Era uma vez um jogo de guerra	41
2.2.) O crescimento do <i>RPG</i>	43
2.3.) Tragédias e amadurecimento	51
2.4.) Os super heróis e o grande sistema de <i>RPG</i> sem nome	53
2.5.) Revolução	55
2.6.) A Década de noventa	61
2.7.) Três décadas de <i>RPG</i>	68
<b>3.) O CHAMADO PARA A AVENTURA</b>	<b>73</b>
3.1.) <i>RPG</i> : Brincando de aprender	80
3.1.1.) Atenção e raciocínio	80
3.1.2.) Auto-confiança, auto-conhecimento, auto-controle e responsabilidade	83
3.1.3.) Sociabilidade e trabalho em equipe	90
3.1.4.) Criatividade	95
3.1.5.) Pesquisa e construção do conhecimento	99
3.1.6.) Experimentar o real pela fantasia	105
3.1.7.) Expressão	108
3.1.8.) Imaginação	111
3.1.9.) Leitura e escrita	113
3.1.10.) Paciência e tolerância	118
<b>4.) CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>123</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>126</b>
Anexo I	126
Anexo II	127
Anexo III	128
Anexo IV	132
Anexo V	133
Anexo VII	142
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>143</b>

## INTRODUÇÃO

### **O RPG e seu universo: Experiência pessoal**

O *RPG (Role Playing Game)* é um jogo encontrado em livrarias, e apesar de contar hoje com enorme variedade de sistemas e cenários de jogo, consiste basicamente em um livro de regras. Praticada em grupos que costumam se constituir de três a seis jogadores, uma sessão de *RPG* inicia-se com um acordo entre os jogadores acerca do cenário e o sistema de regras que serão utilizados na condução do jogo. Um dos jogadores é escolhido para dirigir as ações do grupo, chamado mestre. Geralmente, o mestre passa informações da trama para auxiliar os jogadores na construção de seus personagens, que costuma ser realizada em conjunto para que os jogadores consigam formar uma equipe eficiente, cada personagem suprimindo as deficiências dos outros. Embora essa seja uma atividade geralmente realizada em conjunto, os jogadores são encorajados a imprimir em seus personagens características individuais, tornando-os únicos, inclusive mantendo alguns aspectos de seus personagens em segredo, informando apenas ao mestre detalhes dessas características.

*O jogador assume a identidade de uma personagem e finge sê-la durante o desenrolar da aventura. Esta personagem é construída, elaborada numa ficha, de forma detalhada, trabalhosa, como detalhado e trabalhoso é o caminho da criação (RODRIGUES, 2004, p. 19).*

Enquanto o trabalho dos jogadores tem início com a criação dos personagens, o trabalho do mestre começa muito antes, construindo os tópicos principais da trama que será jogada, escrevendo a descrição dos cenários e construindo os *npcs* que serão utilizados no decorrer do jogo. Como se trata de um jogo sem roteiro definido, exige-se do mestre domínio das regras e do cenário, assim como raciocínio rápido, capacidade de improvisação e narração, além de muita dedicação, como podemos observar nas palavras de Sônia Rodrigues:

*O mestre de jogo – sempre autodidata, porque não existem cursos para formar ficcionistas de RPG – é alguém que lê os livros de regras, pesquisa o cenário em que a aventura vai se desenvolver, as personagens, os possíveis antagonistas ou aliados, os caminhos que a narrativa pode seguir no cenário e nas condições propostas. Ele precisa ser ágil para calcular, durante o jogo, as possibilidades de desenvolvimento da narrativa, torná-la atraente para os outros jogadores, interagir com eles, responder suas ações, garantir que a coerência da história seja mantida (RODRIGUES, 2004, 19).*

Tendo realizado todo esse trabalho prévio, tanto da parte do mestre quanto dos

jogadores, reúnem-se ao redor de uma mesa ou mesmo sentados no chão formando um círculo, o mestre dá início à narração, descrevendo a cena e introduzindo os personagens dos participantes na mesma. A partir desse momento, os jogadores começam a brincar com seus personagens, interpretando suas falas e reações diante da cena descrita pelo mestre. O mestre então avança com a narração, algumas vezes valendo-se de testes aleatórios realizados, geralmente, com o auxílio de dados, assim o jogo progride e todos os participantes acabam por construir uma história em conjunto, alguns jogadores, inclusive, costumam manter anotações como se fossem diários de seus personagens, constituindo verdadeiras obras de ficção. Alguns jogadores costumam recorrer a material extra para enriquecer a experiência de jogo com efeitos sonoros, ilustrações e adereços.

Uma sessão de jogo típica costuma durar de duas a quatro horas, enquanto uma crônica completa pode durar meses ou até mesmo anos, sendo composta por muitas sessões. Ao contrário dos jogos tradicionais, os jogadores são encorajados a trabalharem em equipe, com algumas raras exceções, não existe objetivo de vencer uns aos outros, pelo contrário, na maioria das vezes, somente com a cooperação de todo grupo os objetivos são alcançados.

Meu contato com o jogo se deu em 1991. Quando cursava a sétima série, chegou às minhas mãos uma revista contendo informações sobre um livro-jogo recém publicado, novidade que logo despertou meu interesse. Procurei-o nas livrarias de Piracicaba e não o encontrei, depois de muita procura e frustração, consegui encomendá-lo, esperei ansioso pela chegada do livro, quando finalmente coloquei os olhos em suas páginas compreendi por que aquele livro fazia tanto sucesso. Adquiriti vários volumes da coleção e confesso que algumas vezes, durante as aulas, eu ficava imaginando histórias. Com o passar do tempo arrisquei escrever minha própria aventura, a qual foi jogada por dois ou três colegas da classe na sala de aula.

Algum tempo depois, a mesma coleção trouxe um volume introdutório ao *RPG*, até então desconhecido por mim: um jogo parecido com os livros-jogo, porém para ser praticado em grupo, em que um dos jogadores fazia o papel de mestre, o condutor da aventura. Li o livro rapidamente, ansioso para jogar com meus amigos. Com as regras simples do livro, logo estávamos criando nossas próprias aventuras e nos reunindo para jogar todos os finais de semana, passando horas brincando de contar histórias.

Com o passar do tempo, as regras básicas deixaram de dar conta das situações que imaginávamos durante os jogos, procurávamos outros cenários, regras que permitissem a

criação de outros ambientes de jogo. Foi quando conhecemos um grupo de jogadores mais experientes, que ensinava novatos a jogar *RPG*, em uma livraria, com o recém publicado *GURPS – Generic Universal Role Play System*, ou seja, Sistema Genérico Universal de *Role Playing Game*, que como o próprio nome indica é um sistema genérico de *RPG* que oferece regras para criar aventuras em qualquer época ou cenário, jogar em momentos históricos ou em reinos de fantasia, viajar no tempo, enfrentar dragões, alienígenas, pilotar naves espaciais ou participar de duelos no velho oeste. Passamos a frequentar assiduamente a livraria: todos os sábados de manhã aguardávamos ansiosos a continuação de cada sessão de jogo. Sem acesso ao livro para jogar nossas próprias aventuras, voltávamos para casa, lembrando as regras que havíamos utilizado para construir personagens e escrevíamos, meu irmão, um colega e eu, criando um sistema bem rudimentar baseado nas regras que utilizávamos nos encontros aos sábados. Logo depois, muitos colegas da vizinhança se juntaram ao nosso grupo e passamos a jogar com o nosso próprio sistema de regras, que com o tempo também passou a ser insuficiente para nossas aventuras. Foi então que adquiri o *GURPS*. Na época era difícil encontrar o livro no interior de São Paulo e, aproveitando que uma tia morava na capital, fui com minha mãe até a livraria Devir, loja da mesma editora, onde adquiri o livro. Lembro-me de que na viagem de volta li as 260 páginas do livro. Quando cheguei a Piracicaba estava ansioso para começar a jogar.

Com o passar dos anos acompanhei os lançamentos, participei de eventos de *RPG*, fiz muitas novas amizades, li muitos livros e tomei conhecimento de muitos assuntos, aos quais tive acesso por influência do *RPG*, seja através das próprias recomendações de leituras contidas nos jogos, por influência de outros jogadores ou até mesmo quando julgava interessante ler ou pesquisar, enriquecendo assim meus personagens e aventuras.

Muitos livros eram encontrados apenas em inglês (este problema persiste até os dias de hoje), lembro-me de tentar ler as páginas em inglês com o auxílio de um dicionário, me interessando pelo idioma, que me possibilitaria ter mais acesso a material para o jogo e passei a estudar inglês. Viajei para várias cidades onde participei de *live actions* com até 80 jogadores de várias regiões do país, trabalhei na organização de uma crônica de *RPG* em Piracicaba, ainda desenvolvendo atividades como Diretor Nacional de Comunicação do *Brazil By Night*, um projeto que faz parte de um conjunto mundial de crônicas de *live action*, o *The One World By Night*.

## **Definindo o problema: Traçando o caminho**

Mais de dez anos praticando *RPG* e meu crescente interesse pela educação, somados a algumas iniciativas pioneiras de utilizar o *RPG* dentro das salas de aula me levaram a refletir sobre as influências que o *RPG* exerceu em minha formação. Algumas destas influências são evidentes como as muitas amizades que fiz com pessoas de quase todas as regiões do país e inclusive de outros países, amizades estas que certamente me possibilitaram adquirir novos conhecimentos ou ainda conhecer novas culturas. Meu interesse pela língua inglesa, como já citei, foi despertado pela possibilidade de ter acesso a material ainda não impresso no Brasil; ou ainda aspectos menos óbvios, como o amor pela leitura, gosto pela escrita, tolerância, paciência, entre outros.

Sempre pratiquei o *RPG* como uma forma sadia de lazer, uma forma de encontrar com amigos, conversar, trocar experiências e contar histórias, enfim, passar algumas horas agradáveis ao mesmo tempo em que me desligava das preocupações e ocupações do dia-a-dia. Ao refletir sobre minha experiência com o *RPG*, compreendi que apesar de nunca ter me preocupado com o que aprendia durante o jogo, adquiri muitos conhecimentos ao jogar *RPG*, mesmo sem pretensão alguma de o fazer. Grande parte destes conhecimentos não me ajudariam a tirar uma boa nota numa prova ou passar no vestibular, mas são úteis para a vida, para refletir, me tornar uma pessoa mais consciente daquilo que acontece a minha volta. Afinal um jogo de *RPG* imita a vida, com exageros e fantasia que tornam o jogo divertido, certamente, mas não deixa de ser cheio de variáveis e situações inesperadas e acima de tudo proporciona a interação com outros seres humanos a todo instante, exatamente como fazemos no cotidiano.

Um exemplo esclarecedor, sobretudo para aqueles que ainda não conhecem o *RPG*: Ao atravessar uma rua movimentada estamos nos expondo a centenas, senão milhares de variáveis, o chão escorregadio, o vento forte, uma pessoa correndo em nossa direção, a distração com um pássaro, um carro em alta velocidade, uma conversa, um amigo que se aproxima, enfim, para realizar uma tarefa simples e comum da vida diária, mesmo que inconscientes, realizamos centenas de considerações a respeito, pensamos nas conseqüências de nossas ações, tanto para nossas vidas quanto para as de outrem. Numa situação de jogo apresentada numa aventura de *RPG*, da mesma forma, muitas variáveis são propostas aos jogadores, muda-se apenas o contexto, seu personagem pode precisar argumentar com um

nobre a respeito de algum assunto importante para o reino e os jogadores devem decidir qual o membro do grupo mais apto a fazê-lo, qual a melhor forma de abordar o nobre, qual linguagem utilizar, qual tipo de trajes vestir, não carregar uma arma pode ser considerado um insulto em algumas culturas, enquanto outras podem considerar uma ameaça portá-la. Como podemos ver, ambas as situações envolvem pensamento, raciocínio, escolhas que trazem conseqüências, porém, a primeira situação é real, portanto trará conseqüências reais para a vida, uma escolha errada e podemos não ter a chance de errar novamente. Por outro lado, as situações em jogo se tratam de faz-de-conta, o resultado das escolhas no jogo não trazem conseqüências para a vida real, desta forma tornam-se uma excelente oportunidade de experimentar situações que, de outra forma, acarretariam sérias conseqüências para a vida real.

A partir destas constatações, a principal hipótese da presente pesquisa começava a se formar, esse aprendizado, essa mobilização de várias esferas do conhecimento acontecia com outros jogadores de *RPG*? Existem de fato possibilidades de aprender através do jogo, mesmo que os jogadores não se preocupem com isso? Pretendo então responder, comprovar ou não através das falas de outros jogadores e da observação em campo se, de fato, o *RPG*, enquanto prática de lazer, encerra possibilidades de mobilização de esferas do conhecimento. Em caso positivo, proponho-me a tentar identificá-las, ao menos as mais representativas num ponto de vista geral.

Para alcançar ou me aproximar do esclarecimento desta hipótese, optei pela metodologia da observação participante que, segundo Lakatos, “*Consiste na participação real do pesquisador com a comunidade ou grupo. Ele se incorpora ao grupo, confunde-se com ele. Fica tão próximo quanto um membro do grupo que está estudando e participa das atividades normais deste*” (LAKATOS, 2001, p. 194). Opção determinada pela já participação do pesquisador no grupo pesquisado, conhecendo seus símbolos, linguagem e hábitos, fator determinante para a aproximação ao objeto de estudo.

Adotando esta metodologia, participei de três grandes eventos relacionados ao *RPG*, o primeiro deles em maio de 2004, o *XII Encontro Internacional de RPG*, num galpão de eventos no Mart Center em São Paulo. Conversei com jogadores, observando-os nas sessões de jogos e diversas apresentações culturais realizadas, entre elas concursos de desenho e de fantasias, estandes de arco e flecha e demonstrações de forja de armas medievais. Logo depois, estive presente no *Sampa RPG*, um evento de menor escala realizado no salão de uma instituição assistencial em São Paulo, onde havia feira de livros usados, sessões de jogos de

*RPG* e cartas, demonstração de jogos de estratégia, palestras e *live action*. Finalmente, em novembro de 2004, participei do III Simpósio de *RPG* & Educação, onde pesquisadores, professores e jogadores de *RPG* apresentaram projetos e pesquisas sobre o tema. A participação neste evento foi de suma importância para entender como o *RPG* vem sendo relacionado com a educação e conhecer as atividades desenvolvidas no Brasil em relação ao jogo como, por exemplo, a utilização do *RPG* em museus para atrair crianças e adolescentes, atividades de *RPG* com detentos e recuperação de dependentes químicos ou ainda em tratamentos psicológicos, principalmente em relação a fobias. Para enriquecer o material de análise foram realizadas observações de sessões de jogo com dois grupos de jogadores em Piracicaba, respectivamente compostos por quatro e cinco jogadores, que permitiram ser observados enquanto desenvolviam algumas sessões de jogo.

Também foram realizadas 16 entrevistas semi-estruturadas, através da *Internet*, a fim de ampliar a diversidade de entrevistados, possibilitando a superação de barreiras geográficas, que versaram sobre a relação do jogador com o *RPG*, como eles percebem a influência do *RPG* em suas vidas, como conheceram o jogo, como costumam jogar, se sofreram preconceito, se notaram alguma contribuição positiva ou negativa do *RPG* para suas vidas, como costumam construir os personagens e aventuras, entre outras questões, buscando identificar nas falas dos jogadores e nas observações, a confirmação ou não da hipótese de que o *RPG* enquanto prática de lazer, livre de controles externos e interesses pedagógicos, oferece oportunidades de aprendizagem aos seus praticantes. As entrevistas foram realizadas com jogadores de diversos locais do país, idades, níveis de escolaridade e condições sócio-econômicas.

### **Organizando a aventura: Construindo o texto**

O texto é dividido em quatro partes. A primeira parte apresenta as minhas experiências particulares enquanto jogador de *RPG* e os motivos que me impulsionaram a realizar a presente pesquisa. Trata ainda da hipótese e da composição do texto. Na segunda parte é realizada uma rápida retomada histórica do conceito de jogo, buscando apresentar um conhecimento além do senso comum, importante para entendermos as transformações que este conceito sofreu com o passar do tempo constituindo-se no conceito de jogo que adotamos atualmente. Esta retomada é realizada através de pesquisa teórica com base em três autores chave: Philip Ariès, Gilles Brougère e Johan Huizinga.

Ariès nos oferece, através de seus escritos, oportunidades de conhecer pelo olhar de um historiador os jogos e representações da criança, sobretudo no período medieval, se tratando de uma importante contribuição para a construção de um conhecimento acerca do caráter histórico e cultural do conceito de jogo, assim como a respeito das mudanças da representação da criança através do tempo, as quais tornaram possível a separação do jogo em duas esferas distintas, o jogo adulto e o jogo infantil possibilitando, como poderemos compreender mais adiante, a associação entre o jogo e a educação.

Gilles Brougère se concentra no estudo de jogos e brincadeiras, é autor dos livros *Jogo e Educação* e *Brinquedo e Cultura* e apresenta um interessante quadro a respeito de como se pensa o jogo e a educação, como o próprio conceito de jogo se transforma quando relacionado com o aprender. Brougère nos oferece uma análise das diferentes formas de pensar a relação jogo e educação, através de estudos de autores de diversos campos como filosofia, sociologia, história, pedagogia e psicologia, construindo um conhecimento bastante consistente sobre a relação entre os dois conceitos.

Johan Huizinga se concentra em analisar o jogo enquanto parte da cultura, sua contribuição para a presente pesquisa se concentra principalmente na elaboração de um conhecimento moderno a respeito de jogo, nos permitindo pensar o jogo além do senso comum. Finalmente, podemos destacar que os três autores citados tratam a questão do jogo enquanto elemento social e cultural.

Na terceira parte procuramos esclarecer como se deu o surgimento do *RPG* e suas transformações, para que possamos entender o que é o *RPG* atualmente. Como se trata de uma prática pouco conhecida, é importante dedicarmos um capítulo para este fim, o qual é elaborado através de pesquisa teórica em publicações e *websites* especializados, além do diálogo com os autores de *RPGs* nacionais, Carlos Klimick e Marcelo Del Debbio. Diante das iniciativas de utilizar o *RPG* enquanto atividade educacional dentro das salas de aula, julgo que seja importante estruturarmos e edificarmos um conhecimento verdadeiro, ou ao menos o mais próximo disto, sobre o *RPG*, que é praticado por milhares de jovens e adultos em todo o Brasil.

A quarta parte se trata da análise do material de campo e é onde julgo ser apresentada a maior contribuição desta pesquisa. As esferas de conhecimento que foram encontradas durante a realização das entrevistas são exploradas com base nos conhecimentos edificados nos capítulos anteriores, buscando construir um conhecimento que permita

confirmar ou negar a hipótese de que o *RPG*, enquanto prática de lazer, encerra possibilidades de mobilização de esferas do conhecimento. Para a realização das análises buscamos apoio principalmente em textos das autoras Andréa Pavão e Sônia Rodrigues, respectivamente autoras dos livros *A aventura da leitura e da escrita entre mestres de RolePlaying Game (RPG)* e *Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil*.

## 1.) BREVE RETOMADA HISTÓRICA DO CONCEITO DE JOGO

Para que possamos analisar o *RPG* enquanto jogo, prática de lazer, se faz necessária a construção de um conceito de jogo com o qual trabalharemos. Para tanto julgo importante realizar uma retomada histórica do conceito, demonstrando que se trata de um conceito histórico e cultural que sofreu muitas transformações no decorrer do tempo, chegando à modernidade carregado de marcas deixadas por noções do passado, que são, muitas vezes, difíceis de ser superadas.

O jogo sempre se manteve distante da seriedade? Esteve sempre ligado ao brincar ou à criança? Como foi construída a noção de jogo que adotamos atualmente? Estas são algumas das questões que o presente capítulo procura responder, fazendo uma rápida retomada do conceito de jogo desde a Antigüidade até a Modernidade, ao mesmo tempo em que elabora o conceito de jogo que guiará as análises da presente pesquisa.

### 1.1.) O jogo na Antigüidade: Romanos, gregos e astecas

A palavra jogo, que é freqüentemente associada ao lúdico, derivando de *ludus*, designa também a escola, porém, a noção de jogo atual tende muito mais para as atividades banais, fúteis, em oposição às atividades escolares, que são associadas à utilidade e seriedade e geralmente à falta de prazer. Como podemos observar, em algum tempo passado deve ter existido um ponto comum, quando o termo *ludus* servia tanto para designar uma atividade espontânea e livre de controles externos, o jogo, e a atividade dirigida e imposta, a escolar.

De acordo com Cortella (2002), escola tem sua raiz no grego “*Skholé*”, palavra que servia para designar ócio, lazer, ou alguma atividade realizada no tempo do descanso. Muito diferente da noção de escola que utilizamos atualmente.

Segundo Brougère (1998), o termo *ludus* também era usado para designar um treinamento, uma técnica. As escolas de gladiadores eram designadas pelo mesmo termo. Aparece assim um sentido de treinamento e de exercício, que nos oferece subsídios para começar a pensar em escola.

O sentido do verbo *ludere* é “exercer”, ou seja, fazer uma simulação de uma atividade real e objetiva, como uma caçada, ou ainda realizar uma série de gestos da vida prática, porém sem nenhum outro objetivo que não seja realizá-los da melhor forma possível, dedicando-se apenas a mostrar suas qualidades. A dança serve como um ótimo exemplo deste aspecto de simulação que o verbo *ludere* sugere.

Desta forma, entendemos como um único termo podia evocar a noção de treinamento, exercício e simulação, permitindo ser associado tanto ao jogo, uma atividade espontânea e desinteressada, quanto à atividade escolar, uma atividade dirigida com objetivos definidos.

Partindo desta análise das palavras, seguimos para a análise das atividades praticadas pela civilização romana. Os costumes romanos em relação aos jogos são muito diferentes dos costumes da civilização grega. Os romanos estavam muito mais propensos aos esportes de combate. Viam os jogos como espetáculos a serem olhados e não praticados; não existia a participação no jogo assumindo a posição de jogador, mas sim a de espectador. Brougère (1998) nos leva a compreender que o jogo romano era de grande importância para a manutenção do poder de Roma, se tratava de uma encenação do mundo, em que podiam ser representadas todas as realidades romanas, toda a diversidade do grande império. Os atores dos jogos de cena ou os atletas dos jogos de circo eram provenientes das massas de escravos, desprezados pelos cidadãos, pois se assemelhavam a prostitutas, ofereciam seus corpos para o deleite dos espectadores, porém, em alguns casos, se conseguissem êxito em suas apresentações nos jogos, chegavam a conquistar a fama.

Existiam dois tipos de jogos, *ludi scaenici* e *ludi circenses*. Os *ludi scaenici* se constituíam de teatro, dança, mímica.

(...) *Insera-se no contexto dos jogos, ludi. Os romanos o conheciam como ludi scaenici, jogos de palco. Como espetáculo (spec-, olhar atentamente, observar, examinar) é para ser visto. Se é um espetáculo lúdico, deve ser examinado sob este aspecto. Precisa ser explicado segundo o contexto dos jogos, incluso como otium, lazer, mas também como marca de uma civilização* (MONTAGNER, 2002, p. 01).

Os *ludi circences*, por outro lado, se constituíam de combates, corridas de bigas, caçadas e jogos atléticos, ainda eram espetáculos, mas nesses podemos observar que predominavam as atividades físicas.

Estes jogos pertencem ao mundo do faz-de-conta, do fingimento, tanto os jogos de teatro quanto os de circo. Atualmente, essa característica de fingimento pelo jogo é dificilmente encontrada nos jogos praticados pelas sociedades modernas, talvez ainda possamos encontrá-los em sociedades selvagens, onde existe ainda um lugar para a conservação das tradições. Essa perda do caráter de fingimento atribuído ao jogo praticado no império romano dá-se principalmente pelo desinteresse em manter vivas as tradições, em representar através do jogo fatos da vida cotidiana. No império romano, a corrida de bigas

continuava a acontecer, mesmo com as bigas já não sendo mais utilizadas na guerra. Apenas representavam uma situação de guerra, que já não existia mais na vida real; os gladiadores travavam combates como se participassem de uma guerra, embora essa guerra não estivesse acontecendo fora da arena; ela existia apenas dentro dos limites de espaço e tempo do jogo. Essa limitação de espaço e tempo é uma das características principais do jogo para Huizinga, que afirma:

*O jogo distingue-se da vida “comum” tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. É esta a terceira de suas características principais: o isolamento, a limitação. É “jogado até o fim” dentro de certos limites de tempo e de espaço (HUIZINGA, 1993, p. 12).*

Quanto à limitação de tempo, à qual o jogo está sujeito, coloca que: *“O jogo inicia-se e, em determinado momento, “acabou”. Joga-se até que se chegue a um certo fim. Enquanto está decorrendo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação” (HUIZINGA, 1993, p. 12).*

Em relação ao espaço afirma ainda:

*A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial (HUIZINGA, 1993, p. 13).*

Como foi dito anteriormente, o público, composto por cidadãos romanos, não descia à arena, mas ainda assim desempenhava um papel central nos jogos. Ia-se a um espetáculo para apreciar; antes de procurar vencer a qualquer custo, o gladiador devia agradar ao público, que exigia a morte do perdedor, a menos que este tivesse agradado o suficiente para ganhar a simpatia dos espectadores. A morte era resultado de uma escolha do público e não o resultado do combate, não era determinada pelo resultado de uma competição. Mais importante que o compromisso com o real era a encenação dramática do combate, o espetáculo, *“(…) pois a essência dessa forma de espetáculo insere-se na civilização romana como jogos, adjetivados de cênicos” (MONTAGNER, 2002, p. 07).*

Os jogos romanos se tratavam, portanto, de encenações que não implicavam em conseqüências para aqueles que eram considerados cidadãos de Roma, na medida em que estes participavam dos jogos apenas enquanto espectadores, por outro lado aqueles que não tinham esse privilégio, os escravos, pagavam um alto preço.

Os combatentes não eram os verdadeiros soldados do exército romano, as bigas

davam voltas numa arena preparada para a encenação, retornando ao ponto de origem, o imperador era representado pelo patrocinador dos jogos, não se tratava do verdadeiro imperador. Os jogos eram ofertados aos deuses como presentes, o que conferia a eles um caráter religioso. Conseqüentemente, os mesmos eram realizados com grande respeito, principalmente no que se refere às regras; caso fossem infligidas, os jogos deviam ser imediatamente interrompidos e recomeçados. Os cidadãos romanos eram espectadores, assim como os deuses, portanto, ocupavam um lugar de grande importância nos jogos, mesmo sem a participação direta no jogo propriamente dito, participação esta reservada aos escravos, que eram usados como instrumentos a fim de propiciar estas experiências aos cidadãos que se mantinham em segurança. O patrocinador dos jogos adquiria grande prestígio, ao permitir a realização dos jogos, proporcionando aos homens e aos deuses alegria e relaxamento.

Como podemos concluir, o jogo romano não era marcado pelo caráter de competição, mas de encenação, do espetáculo, o que possibilitava ao cidadão romano experimentar emoções que não poderia de outra forma; assassinatos, combates, traições, ao mesmo tempo em que auxiliava na construção de certos conhecimentos necessários para compreender e dominar o vasto império romano, marcado por uma grande variedade de culturas, raças e credos. O jogo é uma atividade que permite a dominação sem riscos, oferece a possibilidade de realizar descobertas e revelações, apropriar novos significados, que só seriam apropriadas pela experiência vivida, o que muitas vezes significa correr riscos. Exatamente neste ponto, onde o jogo permite a apropriação de novos significados e oportunidades de construção de conhecimentos, podemos entender a relação do faz-de-conta, do não sério, com o lugar do aprender, a escola.

Na Grécia antiga, o jogo era tratado como exercício. Embora ainda se tratando de exercícios de guerra, certamente auxiliando no treinamento militar, não passava de exercício. Difere do jogo romano pela noção explícita de fingimento, no sentido de que a realização dos exercícios propostos pelo jogo grego não passa de uma imitação dos movimentos realizados em outros contextos, com objetivos definidos. Atletas gregos não travavam combates até a morte numa arena, como os gladiadores romanos faziam; arremessavam o dardo para atingir um alvo e não um adversário, faziam isto apenas para demonstrar quem era o atleta mais bem preparado, que detinha a maior força, agilidade e destreza. No jogo romano se trata do espetáculo, que era proporcionado aos homens e aos deuses, enquanto no jogo grego se trata da competição. A importância está no ato de competir

e não na platéia que observa, não no espetáculo. O atleta grego não precisava cativar a platéia para alcançar fama e notoriedade, precisava vencer a competição. Nossa noção de jogo atual certamente vai ao encontro dessas duas idéias de jogo: tanto o espetáculo quanto a competição estão presentes e são facilmente observados nos jogos televisionados, como por exemplo os grandes espetáculos olímpicos e a copa do mundo de futebol. Brougère destaca a diferença entre os jogos gregos e romanos e demonstra um ponto comum entre os dois, a simulação, que também observamos na noção moderna de jogo:

*O jogo é um universo específico, distinto em particular da guerra (pólemos). São certamente exercícios guerreiros, mas são justamente apenas exercícios (fingimento). O dardo ainda é lançado, mesmo que tenha sido abandonado pelo exército; o mesmo ocorre com a biga. Há um aspecto de simulação que é o ponto comum com o jogo romano, talvez também com o nosso jogo e com tudo que podemos traduzir por este vocábulo (BROUGÈRE, 1998, p. 40).*

De um lado, o jogo grego está ligado ao não sério, ao inútil, por opor-se ao real, e ao trabalho, como Aristóteles definia. Observava-o como um complemento ao trabalho, na medida em que o lazer, assim como o trabalho, são indispensáveis para o homem. O trabalho gera fadiga e o jogo pode ser usado como um remédio que produz o relaxamento e repouso.

*O trabalho acarreta sempre esforço e fadiga. Eis por que é preciso, quando se recorre aos prazeres, espreitar o momento favorável para deles fazer uso, como se só se quisesse empregá-los a título de remédio. O movimento que o exercício comunica ao espírito liberta-o e descansa-o pelo prazer que lhe proporciona (ARISTÓTELES, 1969, p. 204).*

Outra semelhança entre o jogo romano e o jogo grego está ligada à seriedade do rito religioso. A corrida a pé, praticada pelos gregos, através dos abalos no solo, desempenhava o papel de reanimar as energias vegetais. Os jogos olímpicos permitiam a reanimação da natureza. Essa associação entre jogo e religião demonstra que na Antiguidade o jogo e sua futilidade são aceitos como atividades constituintes de outras atividades sérias, o que fica evidente nos jogos realizados pelos astecas.

Segundo Brougère (1998), a civilização Asteca também praticava jogos que tomavam parte em rituais religiosos. O jogo de bola pré-sacrificial era um jogo que não se tratava apenas de uma encenação, com um resultado conhecido de antemão; havia a competição, porém, aqueles que seriam sacrificados não eram necessariamente aqueles que perdiam no jogo, podiam ser todos os participantes ou apenas os vencedores, não havia relação direta com o resultado do mesmo. Não se tratava de um desperdício de energia, mas

sim, do gasto dela a fim de proporcionar a sua renovação. Os sacrifícios eram realizados com o objetivo de renovar as energias cósmicas e perpetuar o ciclo das estações. Além do jogo de bola (*tlachtli*), havia todo um conjunto de jogos pré-sacrificiais, que funcionavam como uma forma de ofertar energia através de competições, de dança, de teatro. Verificamos claramente a importância dos jogos, sobretudo em relação aos ritos religiosos. Todas estas manifestações das atividades de jogo praticadas pelos astecas se caracterizam por se tratarem de diferentes formas de fazer-de-conta, que Huizinga coloca como uma outra característica essencial do jogo, referindo-se a ela da seguinte forma:

*(...) o jogo não é vida “corrente” nem vida “real”. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. Toda criança sabe perfeitamente quanto está “só fazendo de conta” ou quando está “só brincando” (HUIZINGA, 1993, p. 11).*

A demonstração de algumas das representações do jogo em três diferentes sociedades da Antigüidade nos deixa claro que o jogo estava intimamente ligado à esfera social, política e, sobretudo cultural de cada uma dessas sociedades, assumindo principalmente a forma de espetáculos, como pudemos observar na sociedade romana, de competições, como o arremesso de dardo ou nos torneios de injúrias na sociedade grega e finalmente sob a forma de rituais religiosos, observados no jogo praticado pelos astecas, que encenavam o movimento cósmico através da movimentação da bola em jogo.

Tratando-se claramente de uma representação histórica e cultural, o que se confirmará neste capítulo, as representações que as civilizações citadas mantinham do jogo sofreram incontáveis transformações através do tempo, o que nos leva a pensar, inclusive, que muitas representações do jogo podem nunca chegar a nosso conhecimento, ficando perdidas no passado.

## **1.2.) Idade média: O Renascimento e a frivolidade do jogo**

Na Idade Média, o jogo ainda mantinha contato com as atividades religiosas, porém, de modo diferente da Antigüidade. Segundo Brougère (1998), os jogos encontravam-se à margem dos ritos oficiais através, por exemplo, das comemorações de carnaval, que faziam parte do calendário cristão, ou ainda nos jogos de fertilidade praticados pelos pagãos. Se por um lado o carnaval não é associado, pelo senso comum, ao jogo, certamente ele abriga muitos elementos do jogo, através da presença da recreação, do divertimento, que geralmente se alcançava por meio da realização de jogos de competição e

destreza. As festividades de carnaval estavam associadas ao fingimento, ao faz-de-conta; tinham, portanto, um tempo para começar e acabar, além de espaços próprios para suas realizações.

Como podemos observar, o jogo se distancia da seriedade, o que verificamos nas práticas de jogo antigas. Na medida em que as sociedades evoluem, alteram-se as suas representações do jogo, parece-me que aumentam as distâncias entre as atividades de jogo e as atividades sérias, chegando a ser tratadas, muitas vezes, como atividades completamente opostas. Este fato é perceptível principalmente quando observamos que nas sociedades selvagens não existe separação entre o trabalho e o lazer; os jogos são parte integrante da vida social e participam, muitas vezes, das atividades de produção dessas sociedades, como nas grandes caçadas aos búfalos, que algumas tribos indígenas norte americanas executavam, abrigando lado a lado elementos do jogo, do lazer e do trabalho, produção. Ao contrário, na sociedade moderna, marcada pela organização do trabalho, a seriedade se opõe à frivolidade e a recusa, o jogo não realiza produção e não é mais a atividade determinante para a integração da comunidade, o trabalho cumpre esse papel e estreita os laços coletivos, papel que cabia em grande parte ao jogo. Podemos verificar, hoje em dia, que em algumas sociedades rurais, semelhantes às sociedades antigas e medievais, os jogos exercem um papel importante na socialização, garantindo uma “(...) *participação importante na comunidade ou no grupo: jogava-se em família, entre vizinhos, entre classes de idade, entre paróquias*” (ARIÈS, 1986, p. 199).

*Na sociedade antiga, o trabalho não ocupava tanto tempo do dia, nem tinha tanta importância na opinião comum: não tinha o valor existencial que lhe atribuímos há pouco mais de um século. Mal podemos dizer que tivesse o mesmo sentido. Por outro lado, os jogos e os divertimentos estendiam-se muito além dos momentos furtivos que lhe dedicamos: formavam um dos principais meios de que dispunha uma sociedade para estreitar seus laços coletivos, para se sentir unida. (ARIÈS, 1986, p. 94).*

O jogo passa do sério ao frívolo, migra da esfera pública para a privada, mas isso não indica que com a proximidade da modernidade os homens deixam de jogar. A reconstrução de detalhes da infância de Luís XIII, realizado por Ariès, através do diário deixado pelo médico Heroard, nos mostra como os jogos estavam presentes nas atividades sociais de crianças e adultos no início do século XVII.

*Ao mesmo tempo em que brincava com bonecas, esse menino de quatro a cinco anos praticava o arco, jogava cartas, xadrez (aos seis anos) e participava de jogos de adultos, como o jogo de raquetes e inúmeros jogos de salão. Aos três anos, o menino já participava de um jogo de rimas, que era comum às crianças*

*e aos jovens. Com os pajens dos aposentos do Rei, mais velhos do que ele, brincava de “a companhia vos agrada?”. Algumas vezes era o mestre (o líder da brincadeira), e quando não sabia o que devia dizer, perguntava; participava dessas brincadeiras, como a de acender uma vela com os olhos vendados, como se tivesse 15 anos. Quando ele não está brincando com os pajens, está brincando com os soldados: “Ele brincava com os soldados de diversas brincadeiras, como de bater palmas e de esconder”. Aos seis anos, joga o jogo dos ofícios e brinca de mímica, jogos de salão que consistiam em adivinhar as profissões e as histórias que eram representadas por mímica. Essas brincadeiras também eram brincadeiras de adolescentes e de adultos (ARIÈS, 1986, p. 86).*

Por outro lado, os jogos deixaram de ter uma representação que permitisse que continuassem a ser praticados como atividades sérias; o jogo, mais do que nunca, havia se tornado uma atividade subordinada ao trabalho existindo apenas em função deste. O jogo era, portanto, utilizado como Aristóteles o concebia. Ariès faz referência a um texto que tratava da reforma da Universidade de Paris em 1452 e deixa esta questão bastante clara:

*Os mestres (dos colégios) não permitirão que seus alunos, nas festas das profissões ou em outras, participem de danças imorais e desonestas ou usem trajes indecentes e leigos (trajes curtos). Deverão permitir, porém, que joguem de maneira honesta e agradável, para o alívio do trabalho e o justo repouso (ARIÈS, 1986, p. 111).*

Observamos que o jogo não era visto como uma atividade séria, nem tão pouco como um fim em si mesmo. Estava claramente subordinado ao trabalho, só existindo com o objetivo de proporcionar alguns momentos necessários de descanso, para que o homem se restabelecesse e desempenhasse bem suas obrigações.

O jogo não é recusado, mas subsumido numa atividade séria. A Idade Média certamente foi um período muito rico em jogos, e estes estavam presentes em todas as esferas da sociedade, fossem os jogos populares com elementos pagãos, jogos de cavalaria ou ainda os jogos de salão, como podemos observar através de Ariès, que ao analisar a imagem da família em documentos medievais, nos fornece um quadro bastante interessante da variedade de jogos praticados nesse período:

*O calendário do livro de horas de Adelaïde de Savoie compõe-se essencialmente de uma descrição dos mais diversos jogos, jogos de salão, jogos de força e de habilidade, jogos tradicionais: a festa de Reis, a dança de maio, a luta, o hóquei, as disputas entre dois homens armados de varas em duas barcas, as guerras de neve. (ARIÈS, 1986, p. 198).*

Durante o Renascimento, os jogos de azar se popularizam e invadem o discurso, modificando profundamente as representações do jogo. Nesse momento, segundo Brougère:

*Instala-se o sistema de representação que herdamos, marcado pela futilidade, pela frivolidade e até mesmo pela nocividade do jogo na medida em que a experiência dominante que nutre a noção é aquela do jogo a dinheiro, especialmente à proporção que o século XVIII avança (BROUGÈRE, 1998, p. 45).*

Ariès nos demonstra que os jogos detinham grande importância no século XVII, sobretudo no que se refere à socialização, abria portas para que se pudesse frequentar os lugares certos. Reforça as palavras de Brougère, no que se refere à importância dos jogos de azar como determinante para a noção de jogo da época:

*(...) Seria difícil conquistar uma boa reputação sem ingressar na alta sociedade, e o jogo é uma forma fácil de abrir suas portas. É mesmo um meio garantido de se estar frequentemente em boa companhia sem dizer nada, sobretudo quando se joga como um homem “galante”, ou seja, evitando a “esquisitice”, o “capricho” e a superstição (ARIÈS, 1986, p. 106-107).*

No século XVII, o jogo de azar era livremente praticado e incentivado, inclusive entre as crianças, como já pudemos observar nos relatos das práticas de jogo de Luís XIII. “*Não se sentia nenhuma repugnância em deixar as crianças jogar, assim que se tornavam capazes, jogos de cartas e de azar, e a dinheiro*” (ARIÈS, 1986, p. 92).

Pela importância que o jogo de azar assumia na sociedade da época, Brougère (1998) sugere que a representação do jogo passaria a ser marcada pela representação do jogo de azar, um vício temível, responsável por arruinar famílias e destruir fortunas. O jogo passou, então, a ser definido, no início do século XVIII, pelo jogo de azar, que além de estar ligado à frivolidade, passa a ser marcado também pelas apostas. Nessa época, o conceito de jogo não evoca a criança, que era representada como um pequeno adulto de razão frágil ou inexistente, crianças tomavam parte em muitos dos jogos realizados por adultos, não havia a separação que observamos hoje, que surgiria de forma representativa apenas com o Romantismo. Defensores da ordem moral “*classificavam os jogos entre as atividades semicriminosas, como a embriaguez e a prostituição, que quando muito podiam ser toleradas, mas que convinha proibir ao menor sinal de excesso*” (ARIÈS, 1986, p. 112).

O jogo era analisado como uma atividade social do universo adulto; como observamos, as crianças jogavam com os adultos, exatamente por não existir ainda uma noção de separação, não havia um limite claro entre a idade adulta e a infância como a concebemos hoje, mas de forma alguma podemos pressupor que as crianças não praticavam jogos infantis, só não eram importantes o suficiente para que alguém se interesse por suas atividades. O jogo era definido pelo jogo de azar devido a seu importante papel naquela sociedade, naquele

período. Qualquer reflexão realizada acerca do jogo tinha como base o paradigma do jogo a dinheiro.

Podemos inferir que durante o período medieval e o renascimento o jogo foi caracterizado como uma atividade de relaxamento, subordinada ao trabalho, muitas vezes responsável por trazer mais prejuízos do que ganhos à sociedade, principalmente pela representação do jogo de azar. Somente com uma nova visão da infância seria possível modificar essa noção de jogo, sustentando-a em novas bases.

### **1.3.) Romantismo: O jogo e a infância**

Com a retomada histórica do conceito de jogo, evocamos a importância atribuída ao paradigma nascido da oposição entre o jogo e seriedade. Assim, podemos compreender a dificuldade da associação entre o jogo e a educação, considerando-se o jogo uma atividade frívola, e a educação, uma atividade séria.

Antes de o pensamento romântico abrir as portas para a associação do jogo à educação, trazendo uma profunda e decisiva mudança na representação da criança, como veremos adiante, já existiam, segundo Brougère, três formas de se estabelecer relações entre o jogo e a educação. Primeiro, o jogo como atividade recreativa:

*(...) o jogo é o relaxamento indispensável ao esforço em geral, o esforço físico em Aristóteles, em seguida esforço intelectual e, enfim muito especialmente, o esforço escolar. O jogo contribui indiretamente à educação, permitindo ao aluno relaxado ser mais eficiente em seus exercícios e em sua atenção (BROUGÈRE, 1998, p. 54).*

Nota-se que se trata da primeira inclusão do jogo no espaço escolar, caracterizado como recreação, relação que subsiste até os dias de hoje. O recreio é o momento em que a escola não está se dedicando à educação propriamente dita, mas está garantindo o descanso e o repouso necessário para a retomada da atividade escolar. Os próprios alunos carregam essa dicotomia entre o trabalho educativo, o momento da aula, e a brincadeira, o momento no qual podem se dedicar a uma atividade divertida. Atualmente e com o passar dos anos, vem se alterando gradualmente esta situação; hoje em dia existe espaço para o lúdico dentro das salas de aulas, encontramos em muitos educadores esforço em proporcionar o aprendizado aliado a atividades prazerosas para os alunos, demonstrando que a seriedade não precisa ser o oposto do prazer. Porém, esta não é uma mudança de perspectiva fácil e ainda hoje em dia encontra resistências. Basta observarmos qual a hora mais esperada pelos alunos dentro de uma classe, ou quantos operários dão seu primeiro sorriso verdadeiro do dia:

somente no momento de bater o cartão, quando chega a hora de deixarem as fábricas? Aula e trabalho são, na maioria das vezes, associados à falta de prazer, tédio, repetição, cansaço; muitas pessoas ainda encontram dificuldade em associá-los ao prazer, novidade, excitação, desejo, curiosidade, todas estas prontamente associadas ao jogo. As primeiras fazem parte do domínio da seriedade, enquanto as outras do domínio do jogo. Porém, esta separação já demonstra que não é tão sólida quanto parece.

A oposição entre o tempo de aula e o tempo de recreação representa exatamente a oposição entre o jogo e a seriedade. O educador não se preocupa com o conteúdo da recreação, apenas estabelece algumas regras para evitar qualquer desvio de comportamento que possa resultar em problemas, mas deixa as crianças com liberdade, para que determinem o que farão nesse período, sendo considerado sem importância, sem valor principalmente por seu caráter fútil. Surge daí uma grande barreira a ser quebrada, quando se trata de encarar o potencial educativo do jogo, segundo Brougère (1998), o modelo da recreação.

Em segundo lugar, o interesse que a criança manifesta espontaneamente pelo jogo pode ser aproveitado pela escola, sendo desta forma utilizado para algo útil: *“É possível dar o aspecto de jogo a exercícios escolares, é o jogo como artifício pedagógico”* (BROUGÈRE, 1998, p. 54).

O jogo funciona como uma atividade com poder para seduzir a criança levando-a ao estudo. Atividades sérias como a aprendizagem da leitura e da escrita são mascaradas com jogos. A criança se imagina participando de um jogo, a atividade de estudar deve se parecer com um jogo, mas não é jogo. Percebemos que o jogo ainda não traz nenhum valor em si, apenas se utiliza o seu potencial para motivar a criança; não se trata de uma atividade fim, mas de uma ferramenta motivacional, os estudos evocam os jogos. Assim começa a surgir uma idéia que vai se fortalecer cada vez mais com o passar do tempo, a ligação entre o jogo e a educação na infância.

O jogo já faz parte da educação, mas ainda se trata de um artifício pedagógico. É o trabalho do educador controlar o seu conteúdo, fazer com que o jogo proporcione à criança a possibilidade de adquirir conhecimentos relevantes, que não seriam adquiridos no jogo praticado sem o seu controle direto. O educador deve transformar o conteúdo em jogo, oferecê-lo de forma que a criança possa envolver-se com o mesmo, imaginando-se participante de um jogo e não de uma atividade escolar. Essa apropriação do jogo pela educação é

praticada até os dias de hoje e, durante as observações realizadas no *III Simpósio de RPG & Educação*, pude constatar que o *RPG*, quando levado para a sala de aula, cumpre exatamente esta função, se trata de uma prática utilizada a fim de mascarar uma atividade escolar, agindo, sobretudo, como um motivador. Embora o jogo não encerre valor em si, tratando-se de um meio e não de um fim, surge desse interesse na motivação que esta atividade desperta na criança um caminho para uma nova visão do jogo, tendo em vista que o educador, mesmo vendo-o ainda com receio e desconfiança, enxerga na disposição da criança para o jogo algo digno de ser levado em conta, se passa a observar com atenção as atividades espontâneas da criança, preparando o caminho para a noção de separação entre o jogo adulto e o infantil.

Finalmente, em terceiro lugar, o jogo permite ao educador observar a natureza de seus alunos, a personalidade infantil, e adaptar a esta o ensino e a orientação que seus alunos receberão individualmente. Nesta terceira forma de relacionar o jogo e a educação, o jogo não é considerado formador, mas revelador. A criança em suas atividades de jogo age espontaneamente, demonstrando as suas aptidões naturais.

*As crianças são exercitadas para os jogos que assim permitem a expressão dos talentos e dos dons naturais, sobretudo nos jogos entre crianças, onde, em geral, nada há de artificial, mas onde tudo ocorre de modo espontâneo, pois qualquer emulação leva ao surgimento e à manifestação das aptidões, exatamente como uma erva, planta ou fruto revelam seu aroma e sua virtude natural quando aquecidos (VIVÈS apud BROUGÈRE, 1998, p. 57).*

Verifica-se nas palavras de Vivès um interesse importante pela espontaneidade que o jogo encerra, embora o mesmo permaneça ainda à margem da atividade educativa, servindo apenas como uma forma de mostrar a verdadeira natureza das crianças. Nota-se uma percepção positiva na futilidade do jogo. Além dessa observação positiva, na medida em que os educadores passam a observar e conhecer o jogo praticado pelas crianças, surgem possibilidades de novos olhares, permitindo que o maior conhecimento das atividades de jogo praticadas pelas crianças proporcione a quebra de preconceitos.

O jogo, ao ser relacionado tão intimamente com a infância, passa a ter sua significação atrelada à representação da criança. Desta forma, o papel do jogo passa a depender das representações que a sociedade faz da criança. Entre o período medieval e o início do século XVIII, existiram várias representações da criança, porém podemos considerar que em sua maioria marcavam a criança com uma visão negativa, uma visão herdada do pensamento cristão, uma criança caracterizada pelo pecado original, sua natureza estando, desta forma, associada ao mal. Não existia ainda a noção de infância, (ARIÈS, 1998) as

crianças raramente eram representadas em pinturas medievais. Quando apareciam, eram caracterizadas como adultos em tamanho menor; essa representação seguiria com poucas mudanças, até o início do século XVIII, sugerindo que não se enxergava a especificidade da infância.

*Uma miniatura otomana do século XI nos dá uma idéia impressionante da deformação que o artista impunha então aos corpos das crianças, num sentido que nos parece muito distante do nosso sentimento e de nossa visão. O tema é a cena do Evangelho em que Jesus pede que se deixe vir a Ele as criancinhas, sendo o texto latino claro: parvuli. Ora, o miniaturista agrupou em torno de Jesus oito verdadeiros homens, sem nenhuma das características da infância: eles foram simplesmente reproduzidos numa escala menor. Apenas seu tamanho os distingue dos adultos (ARIÈS, 1986, p. 50).*

Ainda no século XVI, os retratos de família começaram a se organizar em torno da criança, que pouco a pouco passou a ocupar o centro das composições. Antes disso, raramente apareciam, e quando o faziam eram utilizadas apenas como complemento das cenas, personagens secundários. Somente no século XVII os retratos de crianças sozinhas se popularizaram.

A educação que surge apoiada nesse pensamento trata de corrigir o mal, aplicar regras ao comportamento das crianças para que superem o mal natural ao qual estão submetidas desde o nascimento, como demonstra Brougère, ao se referir à educação praticada nesse momento histórico: “Educar é romper com o mundo e suas manifestações espontâneas da infância” (BROUGÈRE, 1998, p.59).

Essa tradição cristã encontra apoio em Descartes e em todas as correntes que evidenciam a fragilidade da razão nas crianças. “(...) é quase impossível que nossos juízos sejam tão puros ou tão firmes como seriam se pudéssemos utilizar totalmente a nossa razão desde o nascimento e se não tivéssemos sido guiados senão por ela” (DESCARTES, 1999, p. 45). Não se pode confiar em sua espontaneidade, são obras do mal. Santo Agostinho também aponta esta fragilidade: “Assim, a debilidade dos membros infantis é inocente, mas não a alma das crianças” (AGOSTINHO, 1999, p.45).

A falta de capacidade de discernimento entre o bem e o mal faz com que as crianças ajam sem limites, buscando apenas saciar seus desejos, entregues a suas paixões, que invariavelmente tendem para o mal. Essa forma de ver a criança exige que a mesma seja desviada de seu caminho natural; não tendo razão, não pode distinguir o bem do mal, por estar marcada pelo pecado, conseqüentemente, nada que seja espontâneo na criança pode ser bom. Cabe ao educador conduzi-la, para que siga pelo caminho do bem. Deve haver controle em

todas as atividades das crianças, inclusive os jogos e a recreação, tudo deve ser voltado para a educação. Desta forma, o jogo é visto como um meio de desviar a criança do caminho natural. Se a criança tem um interesse natural no jogo, cabe ao educador utilizar esse interesse de forma construtiva, tornar instrutivo o que por si só não o é. O jogo ainda é um meio para atingir outros fins.

Ainda no século XVIII, tem início uma grande mudança na representação da criança, comparando-as aos selvagens de forma positiva. Uma crítica à artificialidade da sociedade civilizada provoca uma valorização do selvagem, que assim como a criança está em comunhão com a natureza, encarna a ingenuidade, espontaneidade, não está corrompido pela civilização. Rousseau clama pelo retorno à natureza, que não pode de forma alguma ser maligna. A educação que propõe trata de proteger a natureza dos vícios da civilização. “*O único hábito que se deve deixar a criança adquirir é o de não contrair nenhum*” (ROUSSEAU, 1968, p. 43).

A criança deve ser livre para desenvolver-se na medida exata em que a natureza lhe permitir. O pensamento de Rousseau dá início ao movimento que vai culminar na revolução romântica, porém, ao mesmo tempo em que prescreve uma educação pela natureza, seu pessimismo em relação à artificialidade da civilização não permitia a liberdade da criança, que a todo momento deveria ser controlada, mesmo que ainda não tomasse conhecimento deste controle. Seu preceptor deveria manipular e interpretar o ambiente para garantir uma educação de acordo com a natureza, já que o amadurecimento da criança ainda não lhe havia preparado para realizar uma interpretação acertada do ambiente à sua volta. Esse controle ininterrupto é necessário, tendo em vista que não é possível de maneira nenhuma isolar a criança das más influências da civilização, que poderiam pôr todo o trabalho educativo a perder. Dessa forma, todas as atividades da criança devem ser transformadas em oportunidades de aprendizado, os jogos espontâneos continuam sem valor para a educação propriamente dita, somente quando controlados podem permitir uma educação de acordo com a natureza. Nota-se que existe uma valorização da criança, mas ainda assim permanece a separação entre o sério e o frívolo, persiste o controle mascarado, se oferece uma liberdade ilusória, sempre manipulada pelo educador. A estreita relação entre o jogo e a criança ainda não permite que o jogo seja representado com um valor real, porém já se observa que a criança trata suas atividades de jogo com seriedade.

*Não é o espetáculo dessa idade, um espetáculo encantador e suave, ver uma criança bonita, de olho vivo e alegre, com um ar de contentamento e*

*serenidade, com uma fisionomia aberta e sorridente, fazer brincando as coisas mais sérias, ou profundamente ocupada com os divertimentos mais frívolos?* (ROUSSEAU, 1968, p. 169).

Em 1807, Jean Paul Richter demonstra uma mudança significativa na representação da criança com a publicação de *La Levana*, no qual o autor apresenta a maneira de se considerar a criança e sua vida. Para ele, a criança já não é mais tão passiva de ser moldada como a representavam; detém resistências, age com autonomia. Essa nova representação torna possível a valorização do jogo. Num de seus textos, citado por Brougère, essa nova imagem possível do jogo torna-se bastante clara:

*Afasto-me totalmente destes mestres-escola que pensam que no quarto de crianças só se joga, sem nada aprender para o futuro. As horas de jogo não passam das mais livres horas de estudo, e os jogos de crianças são croquis, cópias das sérias ocupações a que se dedicam os adultos, uma vez deixado o quarto infantil e os sapatinhos* (RICHTER apud BROUGÈRE, 1998, p.63).

Percebe-se que o jogo praticado pelas crianças sem o controle de adultos, para o autor, consta de momentos de aprendizado livres e úteis, tratando-se principalmente de simulações das atividades realizadas pelos adultos, uma experimentação do real através da fantasia do faz-de-conta, uma espécie de treino. O jogo praticado pelas crianças é tratado como uma atividade séria, rompendo com a idéia de futilidade, que até então estava estreitamente ligada ao jogo. Essa valorização permitirá a futura associação entre o jogo e a educação. Richter atribui ao jogo infantil um caráter próprio e exclusivo, permite desta forma a separação explícita entre o jogo praticado pelo adulto e o jogo da criança, o jogo infantil. Essa distinção entre o jogo adulto e infantil é importante na medida em que o jogo praticado pela criança era visto com desconfiança pelo estigma do jogo de azar. Essa forma de pensar abre espaço para a autonomia do jogo na infância, permitindo o surgimento de uma teoria própria, alheia ao jogo praticado pelos adultos. A espontaneidade e pureza da criança passam a fazer parte da representação de seus jogos não mais estigmatizados pelo negativismo atribuído aos jogos de azar.

A partir desta abordagem, o jogo não está mais subordinado a outra atividade, não se trata de controlar a recreação das crianças para que este possa ser um momento de aprendizado, tão pouco é permitido jogar apenas pelo objetivo de proporcionar descanso e, finalmente, não se trata de uma máscara de jogo colocada sobre atividades sérias a fim de atrair o interesse da criança; pelo contrário, esta abordagem admite que o jogo contém valor educativo em si mesmo, o jogo por si só permite o desenvolvimento de habilidades

importantes, passa a ser pensado não como uma atividade meio, mas a partir de então, uma atividade fim. Percebemos o início de uma nova noção de jogo. Richter realizou uma verdadeira mudança na concepção do jogo infantil: *“Uma nova visão do jogo pode ser enunciada pela primeira vez na história intelectual de nossa civilização”* (BROUGÈRE, 1998, p. 65).

Brougère (1998) sugere que a prática não acompanhou a teoria de Richter. Acrescenta que de fato o pensamento dele causou poucas mudanças nas práticas educativas da época, porém a teoria proposta pelos seus textos abriu as portas para uma nova visão de criança e nos mostra como essa mudança na representação da criança permitiu a mudança na concepção do jogo. *“Com Jean Paul, observamos como o romantismo, pensando a criança de outro modo, pôde pensar diferentemente o jogo e plantar os germes de novas concepções que sustentam nossa modernidade”* (BROUGÈRE, 1998, p. 65-66).

Por outro lado, observamos que Froebel exerceu grande influência na educação, sobretudo na prática educativa, trazendo mudanças reais. Seus métodos colocam o jogo e os brinquedos no centro da educação, tendo sido aplicados em vários países, principalmente na Alemanha, onde foi responsável pela instituição do primeiro jardim da infância. *“Na casa que existe sobre a bodega de Blankenburgo, se pode ver uma placa comemorativa com a seguinte inscrição: Em 28 de junho de 1840, Federico Froebel instituiu aqui o primeiro Jardim da Infância”* (PRÜFER, 1940, p. 109-110, (tradução minha)).

Froebel dava especial atenção ao papel da mulher na educação infantil e atribuiu grande importância ao jogo. Discípulo de Rousseau, considera que a natureza é acima de tudo boa; e os jogos da infância, surgindo nas crianças de forma natural, também o são. *“Se o homem chegasse a ouvir tudo o que a natureza lhe ensina em sua linguagem muda não importaria às crianças desde o princípio, forma e destino contra sua própria natureza”* (PRÜFER, 1940, p. 58, (tradução minha)).

O jogo da criança nada mais é do que a expressão de sua natureza interior. Froebel reconhece valores positivos nas atividades espontâneas praticadas pelas crianças: *“(…) a educação na primeira infância deve ser consequência (limitando-se só em vigiar e proteger) sem prescrever, determinar nem intervir”* (PRÜFER, 1940, p. 57, (tradução minha)).

Sua proposta pedagógica oferece um meio de praticar uma educação pelo jogo, sugere o uso de materiais de jogo que estimulem as crianças. O adulto deve oferecer esse

material à criança, para que ela possa criar seus jogos com liberdade, mas não deve influenciar na escolha dos jogos; cabe à criança decidir como aquele material será utilizado. Froebel elaborou uma proposta concreta na qual o jogo ocupa a posição central na educação infantil.

Com a ruptura proporcionada pelo pensamento romântico, rompeu-se a associação entre o jogo e a frivolidade, tornou-se possível enxergar o jogo enquanto atividade com poder de proporcionar aprendizado. Porém, esse movimento não proporcionou um retorno à seriedade da Antigüidade, na qual os jogos faziam parte da vida religiosa, política, desempenhando um importante papel social nas sociedades antigas, mas possibilitou que eles assumissem um novo e importante papel relacionado principalmente à educação.

#### **1.4.) O pensamento moderno e o surgimento do jogo educativo**

Podemos inferir que a nova representação da criança permitiu o desenvolvimento de uma psicologia da infância (Brougère, 1998) e as pesquisas realizadas nesse campo demonstraram que, mesmo ainda havendo reservas quanto ao papel educativo do jogo, não se poderia negar sua contribuição na formação da personalidade. Essa visão permitiu que as crianças pudessem se dedicar a seus jogos pelo menos em algumas horas do dia, não mais como artifício, não mais como recreação subordinada à atividade escolar, e nem tão pouco como uma forma de levar a criança ao estudo, mas admitindo-se que o jogo em si, pela sua forte ligação com o prazer e a criatividade, encerra valores próprios e contribui na construção da personalidade.

Essa mudança histórica na representação da criança deu início a um movimento que se caracteriza pela preocupação com a educação de crianças ainda muito novas, na primeira infância, ou seja, crianças de dois a sete anos já deveriam receber uma educação pré-escolar, preparando-se para a aquisição futura das letras. Na França, essa concepção de educação fica bastante clara através da criação, em 1833, das salas de asilo, espaços destinados a cuidar e principalmente educar crianças de dois a sete anos, enquanto seus pais trabalhavam. Embora o nome sala de asilo sugira um espaço de caridade - o que não deixa de ser verdade, pois estavam destinadas a famílias carentes - havia uma evidente preocupação com a educação, principalmente no que se refere à educação moral e intelectual. Brougère confirma esta preocupação com a educação, refletida na atenção dedicada ao método adotado nas salas de asilo, citando uma circular de 1845, destinada aos diretores das mesmas:

*Para que as salas de asilo conservem seu verdadeiro caráter, para que não degenerem e se transformem em depósitos de crianças, é essencial que as*

*prescrições do decreto real sejam rigorosamente seguidas; é essencial sobretudo que o método seja rigorosamente aplicado. Sem isso, não haveria mais unidade, e cada supervisor, conforme seu capricho ou sua preguiça, submeteria as crianças a exercícios sem finalidade e sem motivos, ou as abandonaria completamente às suas inclinações (L'Ami de l'Enfance apud BROUGÈRE, 1998, p.105).*

O método utilizado nas salas de asilo era fundamental para manter o caráter educativo das mesmas, não se transformando em locais estritamente destinados a manter as crianças sob cuidados, enquanto os pais desempenhavam suas atividades profissionais. Em relação a nossa retomada das representações do jogo, essa preocupação educativa com crianças de dois a sete anos claramente pressupõe uma educação lúdica, que nessa idade seria realizada principalmente por meio de jogos e brincadeiras, mesmo que ainda fossem marcadas pela utilização do jogo como recreação ou artifício para transformar o trabalho em brincadeiras, como podemos observar numa circular de 09 de abril de 1836:

*A inteligência das crianças, tão frágil ainda, deverá ser gradualmente desenvolvida sem que jamais seja fatigada por uma aplicação demasiado intensa. Chegar-se-á a isso, entremeando seu trabalho com muita recreação, dando algumas vezes ao próprio trabalho a forma de entretenimento (JEAN-NOËL LUC apud BROUGÈRE, 1998, p.107).*

Nessa perspectiva, o jogo permanece sem valor próprio, a não ser quando subordinado a atividades sérias, embora a representação da criança já permitisse que a mesma fosse digna de uma educação específica, dentro dos limites que sua idade lhe permitia, como era sugerido por Rousseau ao indicar que a criança deveria ser submetida à educação de acordo com os limites que a própria natureza lhe impunha.

De acordo com Brougère, em 1881, um decreto, procurando distanciar de vez a sala de asilo da idéia de creche, principalmente por não se tratar de um espaço apenas onde se fazia caridade, mas principalmente se educava, substitui o nome impróprio, adotando a denominação de Escolas Maternais. Logo, em 1882, uma resolução tratava de fornecer elementos detalhados quanto ao programa nacional de ensino estruturado próprio de uma escola. A partir de então, as atividades destinadas a crianças de dois a quatro anos eram diferenciadas das atividades das crianças de cinco a sete. Essa mudança trouxe consigo o surgimento do jogo como prioridade do programa, porém o jogo parece mais presente quando se trata da educação de crianças de classes mais abastadas da sociedade francesa, enquanto a casa de asilo recrutava crianças principalmente por sua ação referente à caridade. Os jardins da infância, destinados a atender crianças das classes abastadas, usavam o jogo como atrativo; tratava-se de um argumento promocional, enfatizando que os jogos praticados nas escolas

exercitavam a atenção, desenvolviam a docilidade, acionando todas as faculdades do espírito e do caráter. O jogo passa a deter um papel fundamental na educação, inclusive enquanto publicidade.

Em 1911, Jeanne Girard, inspetora das escolas maternais, analisa o jogo realizado dentro da escola como uma forma de aproximar o dever educativo da mesma com a vocação natural da criança para o jogo. Propõe assim o jogo educativo, uma forma de conciliar a criança e as atividades sérias desenvolvidas na escola sem, no entanto, renegar nenhum dos lados. Aceita o jogo da criança como análogo ao trabalho do adulto. Através deste termo, unem-se duas noções que haviam se separado há muito tempo: jogo e seriedade.

Na prática não existe mudança na forma como o jogo era utilizado, a novidade é o respeito e a forma de enxergar o jogo enquanto atividade séria da criança. O jogo educativo estava fortemente ligado à idéia de aliar a inclinação natural da criança para o jogo aos jogos controlados pelos educadores, a fim de garantir que o aprender estivesse presente nas práticas de jogo das crianças: *“Trata-se de conciliar a criança e a educação, sem renegar um dos termos, como o fariam respectivamente uma escola maternal limitada a uma creche ou alinhada à escola primária”* (BROUGÈRE, 1998, p. 122).

Para a criança, o jogo é a atividade final completa em si mesma, seu produto se faz enquanto se realiza, não existe um produto separado do ato de fazer. Por outro lado, para o educador, o jogo consiste numa ferramenta a ser utilizada; o jogo, quando controlado por ele, oferece à criança a oportunidade de aprender, mesmo sem dar-se conta de estar realizando uma atividade escolar, aprendendo, ou seja, não se deve deixar a criança abandonada a suas próprias atividades, estas devem ser orientadas, para que possam adquirir algum valor educativo. Sendo assim, o jogo educativo trata de conciliar a necessidade da criança de brincar com o objetivo educativo. Como podemos observar, ainda estamos muito próximos da utilização do jogo como um artifício. Não se encontra o valor educativo nas atividades espontâneas de jogo realizadas pela criança.

O novo termo, “Jogo Educativo”, para inserir o jogo dentro da escola, segundo Brougère (1998), supera um dos principais problemas que a escola maternal enfrentava: legitimar-se enquanto escola, por ser um espaço intimamente associado ao mundo infantil. Mesmo assim, o jogo em contato com a escola maternal ganha novas conotações, mudando inclusive de forma para atender às exigências pedagógicas, conservando do jogo apenas a estrutura. Reconhece-se o jogo, sem negar que a escola maternal seja de fato um espaço de

aprender, uma escola. Por outro lado, o jogo liga-se à educação; não se tratam mais de antinomias. Porém, na medida em que a escola maternal somente alcançou o *status* de escola através da legitimação do jogo, designando-o “Jogo Educativo”, criou-se a noção de que o jogo em sua gratuidade não oferece possibilidades de aquisição de conhecimentos ou desenvolvimento de habilidades e competências relevantes, perpetuando o estigma de que o jogo que pode oferecer oportunidades de aprendizado se trata apenas do jogo controlado pelo adulto, enquanto todos os outros praticados espontaneamente, livres de controle, são interessantes como descanso, entretenimento, isentos de quaisquer outros valores. Atualmente podemos verificar no movimento de assimilação do *RPG* pela escola o mesmo problema, cria-se o termo “*RPG* Educativo”, como se as outras formas de praticar o *RPG*, espontaneamente, livre de interferências estranhas ao jogo, não encerrassem valor algum, continuando, portanto, vitimado pelo preconceito que envolve as práticas de *RPG*, sobretudo no país.

### 1.5.) O jogo contemporâneo

Diante de tantas mudanças, avanços e retrocessos observados na retomada do conceito de jogo, destacaremos a seguir algumas das principais características que constituem a representação moderna do jogo. Brougère (1998), ao iniciar sua análise, propõe que a primeira coisa a se ter em mente é que, tratando-se do jogo humano, não existe jogo natural, a criança nasce e desde o momento de seu nascimento está sujeita a interações sociais, insere-se no contexto social desde seu primeiro choro, desta forma, seu comportamento também está todo impregnado desse contexto social. Os jogos praticados por elas são resultado das suas relações sociais.

*O jogo pressupõe uma aprendizagem social. Aprende-se a jogar. O jogo não é inato, pelo menos nas formas que assume o homem. A criança pequena é iniciada no jogo pelas pessoas que se ocupam dela, particularmente sua mãe ou o adulto que por ela é responsável. Dizer que uma criança de alguns dias ou algumas semanas joga por sua própria iniciativa não tem sentido (BROUGÈRE, 1998, p. 189-190).*

Levando em conta as palavras de Brougère, podemos abandonar o mito do jogo natural e concluir, portanto, que o jogo está intimamente ligado à cultura. Podemos encontrar jogos nos mais diversos povos e épocas, porém as formas variam tanto quanto os povos que os praticam. “*O jogo é então um espaço social, já que não é criado por natureza, mas após uma aprendizagem social e supõe uma significação conferida por vários jogadores (um acordo)* (BROUGÈRE, 1998, p. 192).

Devemos ficar atentos para o fato de que, mesmo se tratando de uma atividade essencial para o homem, principalmente ao observarmos que, num grau maior ou menor e nas mais variadas formas, encontramos atividades que denominamos jogo em todas as culturas, o jogo não surge de forma inata. Ele está presente em todas as culturas, mas sempre influencia e é influenciado por elas. São os adultos que trazem as crianças para seus jogos, primeiramente como espectadores e logo depois como jogadores; o jogo pressupõe aprendizado, por mais simples que este possa ser, sempre existem regras.

Outra característica fundamental para que exista jogo, segundo Huizinga, é que o jogo, para constituir-se jogo, deve ser acima de tudo uma atividade voluntária. Tratando-se de uma atividade imposta, distancia-se do jogo: *“podendo no máximo ser uma imitação forçada”* (HUIZINGA, 1996, p. 10).

Fica claro que, se o jogo é praticado como pressupõe o jogo educativo, realizado dentro da escola como uma atividade imposta pelo educador, não se caracteriza mais como jogo, conservando de jogo apenas sua estrutura, se tratando neste caso mais de uma imitação do que jogo propriamente dito. O jogo, marcado pela participação voluntária, é praticado dentro da escola apenas nas horas dedicadas à recreação sem objetivos pedagógicos, ou fora dela, nas horas de lazer. Por outro lado, a atividade praticada dentro da escola com objetivos pedagógicos aproxima-se do jogo apenas no que se refere ao caráter lúdico, pois praticado de forma dirigida não pode ser considerado jogo. Não se trata de uma atividade espontânea, pois a iniciativa é negada. Um exemplo, dado por Brougère, mostra como se dava esse controle da atividade dentro da escola maternal:

*Assim acontece com as cenas descritas do jogo de boneca: cada criança dispõe de seu material (boneca e acessórios); com um material idêntico a professora propõe esquetes sobre a vida quotidiana (despertar da boneca, refeições, etc.), que cada criança reproduz em sua carteira* (BROUGÈRE, 1998, p. 124).

Finalmente, quando era dada à criança a oportunidade de agir “espontaneamente”, dispondo de tempo para a atividade livre, ela devia reproduzir estas cenas sob o olhar do educador que, circulando entre as carteiras, interferia quando necessário. Tratava-se de priorizar os jogos dirigidos e, quando livres, cabia ao educador observar e intervir.

Outra característica é que o jogo é uma atividade que não é a vida real. O jogo é faz-de-conta, no entanto, é um faz-de-conta tratado com seriedade pelo jogador, ao mesmo tempo em que este tem consciência de que está apenas fazendo-de-conta:

*(...) o jogo não é vida “corrente” nem vida “real”. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. Toda criança sabe perfeitamente quanto está “só fazendo de conta” ou quando está “só brincando” (HUIZINGA, 1993, p. 11).*

Esta característica também é defendida por Brougère, que sugere que o jogo exige um acordo comum entre os jogadores no que se refere à comunicação, que permite aos mesmos entrarem em acordo quanto à forma e ao conteúdo do jogo, propiciando que todos possam entender a mensagem: de que a atividade se trata de um jogo. Quando existe esse acordo, cria-se um espaço de jogo, onde as atividades assumem outros significados, outros valores: *“O jogo é uma mutação do sentido, da realidade: nele as coisas se tornam outras. É um espaço a margem da vida comum que obedece a regras criadas pela circunstância”* (BROUGÈRE, 1998, p. 191).

A terceira característica do jogo diz respeito à limitação do jogo em relação ao tempo e espaço, ou seja, seu isolamento. O jogo não faz parte da vida cotidiana, embora seja uma atividade cotidiana, assistimos ou participamos de jogos no dia-a-dia. O jogo, enquanto acontece, se distancia do cotidiano, por se tratar de um tempo no qual passamos a nos orientar por suas regras próprias - assumimos outros papéis, nossas ações tomam significados diferentes daqueles que teriam no contexto da vida real. O jogo se trata de um intervalo em que se dedica a uma atividade com regras próprias, com algum grau de faz-de-conta, como, por exemplo, no tabuleiro de xadrez, onde se desenvolvem batalhas imaginárias entre dois exércitos, ou mesmo num jogo de futebol, em que os jogadores se submetem a uma realidade diferente daquela contida na vida cotidiana; existem diversas regras, marcações, símbolos que tratam justamente de garantir que, dentro do campo no intervalo de duração do jogo, os jogadores são apenas os jogadores, atacantes, defensores e goleiros, disputando um jogo.

*O jogo distingue-se da vida “comum” tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. É esta a terceira de suas características principais: o isolamento, a limitação. É “jogado até ao fim” dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui caminho e sentidos próprios (HUIZINGA, 1996, p. 12).*

Em muitos casos esse caminho e sentidos próprios são tão próprios que, quando extraídos do jogo, não existem, ou ao menos se tornam difíceis de ser encontrados. Qual o sentido de dois homens entrarem num ringue e se espancarem um ao outro? Certamente, além da remuneração, deve existir um sentido próprio na lógica do jogo, que leva os jogadores a praticarem-no. Qual o sentido de entrar numa arena e enfrentar um touro dez vezes mais pesado que um ser humano apenas com um pedaço de pano vermelho? Certamente,

para aqueles que participam do jogo, existe um sentido próprio, dentro dos limites do jogo. Fora deste espaço e tempo do jogo, ele perde o sentido.

Finalmente, a quarta e última característica: trata-se da ordem que reina dentro do jogo. O jogo exige a ordem, na medida em que existem regras que devem ser respeitadas para que haja o jogo, sem elas o jogo não pode começar e a quebra dessas regras durante o jogo provoca a interrupção do mesmo.

*Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos a sua outra característica, mais positiva ainda: ele cria ordem e é ordem. Introduce na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta “estraga o jogo”, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor (HUIZINGA, 1996, p. 13).*

Para que haja jogo, deve existir um acordo entre os jogadores acerca das regras; da mesma forma, desde que em comum acordo, podem modificar as regras sem que o jogo necessariamente seja interrompido: *“Para jogar, há acordo sobre as regras (caso dos jogos clássicos preexistentes, mas cujos jogadores, de comum acordo, podem transformar certos aspectos das regras) ou criação de regras” (BROUGÈRE, 1998, p. 192).*

Após observarmos as características propostas, chegamos a um conjunto de pré-requisitos para que uma atividade possa ser considerada jogo:

*(...) o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana” (HUIZINGA, 1996, p. 33).*

Diante desta definição bastante clara, podemos considerar o jogo educativo ainda jogo? Será que ele atende a todos estes requisitos? O jogo educativo só pode ser considerado jogo em sentido pleno, na medida em que atender à definição acima, de outra forma, se trata de uma atividade escolar com características lúdicas, semelhante a um jogo, porém julgo que não se trata de um jogo de fato já que esta não é uma atividade à qual o jogador deve se submeter de forma obrigatória. O jogo praticado na escola tem um fim em si mesmo, ou trata-se de um meio? As regras que o regulam são discutidas e aceitas livremente, ou o professor simplesmente as impõe? O aluno participa da atividade por vontade própria, ou é obrigado a participar? Julgo que dificilmente se encontra atualmente, entre jogos educativos praticados dentro da escola, algum que seja ainda um jogo em sentido pleno. Muitas vezes se trata, muito mais, de uma atividade pedagógica travestida de jogo, o que não tira sua eficiência

educativa, mas nos remete diretamente ao uso do jogo como estratégia, como uma forma de garantir o interesse do aluno numa atividade séria e utilitária.

Procurei demonstrar nesse capítulo que a noção de jogo que adotamos hoje não é uma noção acabada, trata-se de uma noção construída histórica e culturalmente, uma atividade de características estreitamente ligadas ao contexto cultural. Como pudemos observar, o jogo assumiu muitos papéis na história da humanidade, estava ligado a atividades sérias como a religião, quando praticado como jogo pré-sacrificial, ou mesmo política, assegurando a manutenção do poder em Roma, foi aceito pela igreja (carnaval) ou marginalizado por ela como uma atividade profana (jogos de fertilidade) e foi associado à perda da honra e fortuna, quando os jogos de azar ditavam a noção do jogo. Uma longa trajetória para que o jogo pudesse voltar a ser associado a atividades sérias, como a educação, que de certa forma ainda encontra dificuldades em aceitar o potencial educativo do jogo quando o mesmo é praticado espontaneamente, livre de seu controle.

## 2.) NASCIMENTO E EVOLUÇÃO DO *ROLE PLAYING GAME*

Tendo realizado uma rápida retomada histórica do conceito de jogo no capítulo anterior, procuraremos então desenvolver um conhecimento a respeito do *RPG* que ultrapasse as barreiras do senso comum. Neste capítulo, pretendemos apresentar como o *RPG* surgiu, quais as principais mudanças que ocorreram no jogo desde seu nascimento até os dias de hoje e principalmente o que é o *RPG*.

Em 2004, o *RPG* completou oficialmente 30 anos de existência, mas podemos dizer que a prática do *RPG* é muito mais antiga:

*RPG. Estas três letrinhas andam mexendo com a cabeça de muita gente – seja os que já conhecem, seja os que observam de uma distância segura aquele bando de loucos arremessando dados e gritando à volta de uma mesa. Se você pertence ao segundo grupo, talvez fique surpreso em saber que um dia também já participou daquele agitado ritual: quem nunca brincou de polícia e ladrão ou caubóis e índios? Quem nunca entrou na pele de seu herói favorito em uma brincadeira? Quem nunca interpretou um personagem durante um jogo? (Revista Dragon, ano 01, n.º 01, p. 04).*

De fato, alguns aspectos da prática do *RPG* são muito mais antigos, porém o *RPG* tomou essas antigas práticas e incorporou regras para que essas brincadeiras de faz-de-conta fossem menos confusas, afinal, como definir, numa brincadeira de polícia e ladrão, quem atirou primeiro? Acertou o alvo? Muitos ainda se lembram das discussões decorrentes dessas brincadeiras. Podemos, *grosso modo*, dizer que o *RPG* apenas acrescentou regras para práticas antigas de crianças. Alguns dizem que o *RPG* é uma desculpa para que adultos possam continuar a brincar de faz-de-conta, afirmação bastante plausível, principalmente ao constatarmos o grande número de adultos que freqüentam os encontros de *RPG*.

Para o difícil trabalho de levantamento de informações, tendo em vista a escassez de material sobre o assunto, sobretudo no Brasil, recorreremos, principalmente, a revistas e *websites* especializados. Ainda assim, muitas das informações vieram da própria experiência particular do pesquisador com o *RPG* e diálogos com autores e jogadores.

Inicialmente, devemos entender o significado das palavras, de língua inglesa, que dão nome ao jogo. *To role*, de acordo com o dicionário *The Landmark*, significa desempenhar um papel, uma função ou parte. A palavra *to play*, de onde vem o *playing*, certamente é a que traz mais complicações ao ser traduzida para o português, pois tem muitos significados: jogo, disputa, divertimento, brincadeira, obra, peça teatral, tocar, jogar, brincar

ou representar. Como podemos ver, *to play* não diz respeito apenas a representação, como é geralmente associado no caso do *RPG*. *Game* significa jogo, partida, caça, divertimento, passatempo, brincadeira - também se trata de uma palavra que vai muito além do termo jogo utilizado na língua portuguesa. Geralmente a denominação *Role Playing Game* é traduzida como “jogo de interpretação de papéis”, porém, para quem não conhece o jogo, essa tradução pode dificultar o entendimento, afinal, o *RPG* é um jogo e o senso comum dita que o jogo presume uma disputa, se existe interpretação, é como uma peça de teatro, então existe um roteiro a ser seguido; existem peças, tabuleiros? A tradução se torna complicada justamente porque a palavra *to play* em inglês não carrega apenas a noção de jogar, mas brincar, representar, divertir, tocar, portanto não existe a diferença entre atuar, jogar ou brincar, e a prática do *RPG* contempla de fato tudo isso, jogo, representação, divertimento, brincadeira.

O *RPG* atende a todos os requisitos propostos pela noção de jogo contemporânea que apresentamos no capítulo anterior, os jogadores participam por iniciativa própria, existe um acordo em relação às regras que serão utilizadas, um tempo para começar e acabar, assim como um espaço de jogo, além de se tratar de uma situação fora da vida cotidiana, um espaço para o faz-de-conta. Uma tradução interessante para o *Role Playing Game*, que excluiria o caráter complicado que a palavra “interpretação” transmite, (no caso da tradução comum “jogo de interpretação de papéis”) seria “jogo de brincar de papéis”, pois é exatamente o que os participantes fazem, brincam com os vários papéis que assumem através do jogo.

## 2.1.) Era uma vez um jogo de guerra

Resolvida a questão das palavras que dão nome ao jogo, nos dedicaremos à construção de um conhecimento que diz respeito ao surgimento do *RPG*.

Assim como as guerras, os jogos de simulação de batalhas têm uma longa história. O jogo de xadrez é um exemplo bastante antigo de jogo de guerra e talvez o mais antigo a ser disputado num tabuleiro. A origem do xadrez é cheia de controvérsias. Alguns a atribuem aos egípcios devido a uma pintura da câmara mortuária de Mera, que parece representar duas pessoas jogando algo semelhante ao xadrez. Outros atribuem aos chineses.

*Há duas referências ao xadrez na literatura antiga chinesa. A primeira foi de uma coleção de poemas conhecida como “Chu Chi”. O autor chamava-se Chii Yuan. Ele foi o mais famoso escritor da dinastia Chou (1046 – 255 a.c.). Matou-se pulando num lago. A segunda é de um famoso livro de filosofia conhecido como “Shuo Yuan” que citava Chu Chi. É da dinastia Han (206 a.c.*

– 221 d.c.). Ambos são bem conhecidos de qualquer estudante de literatura chinesa (minha tradução) (Website, *The Origin of Chess by Sam Sloan*, acesso em 17 jun.2005).

Outros ainda atribuem aos indianos. Conta a lenda que um sábio astrônomo brâmane, de nome Lahur Sessa, preocupado com a tristeza que assolava seu soberano rei Iadava, resolveu presenteá-lo com o jogo que havia criado.

*O que Sessa trazia ao rei Iadava consistia num grande tabuleiro quadrado, dividido em sessenta e quatro quadradinhos, ou casas, iguais; sobre esse tabuleiro colocavam-se, não arbitrariamente, duas coleções de peças que se distinguiam, uma da outra, pelas cores branca e preta, repetindo, porém simetricamente, os engenhosos formatos e subordinados a curiosas regras que lhes permitiam movimentar-se por vários modos* (TAHAN, 1983, p. 131).

Os jogos de guerra contemporâneos surgiram na Alemanha. No início do século XIX, militares da Prússia já utilizavam um jogo de guerra, o *Kriegspiel*, no planejamento, desenvolvimento de táticas e simulações de manobras de combate; era praticado manipulando-se peças que representavam exércitos num grande tabuleiro de areia. Depois da guerra da unificação alemã, os alemães não fizeram mais segredo dessa técnica e a maioria das outras nações européias logo os seguiram. Porém, os jogos de guerra só se popularizaram depois da publicação de um livro escrito por H.G. Wells, intitulado *Little Wars*, que trazia um conjunto de regras, bastante simples, para jogos de guerra.

*Foi H.G. Wells quem primeiro abriu as portas do jogo de guerra para amadores. Em 1915, Wells publicou um conjunto de regras de jogos de guerra num livro intitulado Little Wars, considerado hoje em dia como a bíblia dos jogos de guerra. Também foi Wells o primeiro a sugerir o uso de miniaturas colecionáveis para uma melhor visualização da disposição do ambiente e das tropas, que faziam parte do jogo.* (minha tradução) (Website: *Places to Go People to Be*, acesso em 20 set.2004).

Mas o sucesso dos jogos de guerra só chegaria a partir dos anos 60 e 70, tornando-se uma verdadeira febre nos EUA.

*(...) de fato, nos anos 60 e 70 os jogos de guerra alcançaram um pico de popularidade que jamais viriam alcançar novamente. Isso quer dizer que todos os jovens que não estavam provando LSD ou ouvindo Bob Dylan, estavam jogando jogos de guerra sem parar* (minha tradução) (Website: *Places to Go People to Be*, acesso em 20 set.2004).

Segundo Darlington (1998), a maioria dos praticantes dos jogos de guerra eram adolescentes do sexo masculino, de classe média. Observamos que estas são as mesmas características encontradas atualmente entre os jogadores de *RPG*. Este fã clube foi um dos principais motivadores para o nascimento do *RPG*.

A publicação, em 1966, do livro *Senhor dos Anéis*, de J.R.R Tolkien, pela editora George Allen & Unwin nos EUA, trouxe para o imaginário de centenas de jovens americanos alguns dos elementos que impulsionaram o nascimento do *RPG*. O rico cenário da Terra Média criada por Tolkien é considerado o mundo de fantasia mais completo imaginado até hoje. Tolkien criou até mesmo as línguas das principais raças que habitam sua terra fantástica, trazendo nos apêndices de seus livros manuais de escrita e pronúncia.

Esta publicação agradou muitos garotos de classe média, alguns dos quais eram os mesmos que praticavam os jogos de estratégias de guerra. A partir de então, estes jogadores trocaram a cavalaria utilizada em seus jogos pelos cavaleiros de Rohan, os canhões por magia, as armas de fogo por arcos, queriam saber quanto dano uma espada poderia causar ou o alcance de uma flecha, ou ainda, os efeitos de um raio. Este caráter de jogo de guerra que estava muito presente no nascimento do *RPG* e nos primeiros jogos publicados veio se modificando com a evolução do passatempo como poderemos verificar neste capítulo.

Gary Gygax, que já praticava jogos de guerra, vinha desenvolvendo um sistema de regras que funcionasse num cenário de fantasia; este sistema viria a se chamar *Chainmail*, utilizava miniaturas plásticas de quatro centímetros facilmente encontradas em lojas de brinquedos. O *Chainmail* se tornaria a base na qual o *Dungeons & Dragons* – também chamado *D&D*, um dos *RPGs* mais jogados nos dias de hoje, seria criado algum tempo depois.

Dave Arneson, outro fã dos jogos de guerra, tomou conhecimento das regras criadas por Gygax e fez algumas mudanças na forma de se jogar.

*Dave Arneson deu início a uma campanha de Chainmail onde todos os jogadores tinham apenas uma miniatura cada e ele trouxe esse estilo de jogo até Lake Geneva para mostrar-me. Eu disse: “Uau, isso é muito legal!”. Assim inspirado, eu criei as regras do D&D (minha tradução) (Website: D&D Online, acesso em 30 out.2004).*

Logo depois, em outubro de 1973, Gary Gygax e Don Kaye fundavam a *TSR – Tactical Studies Rules*, publicando o *Dungeons & Dragons* em janeiro de 1974. Assim, a partir da fusão entre os jogos de guerra e o universo de fantasia criado por Tolkien, nascia o primeiro *RPG* comercial do mundo.

## **2.2.) O crescimento do *RPG***

As regras do *Dungeons & Dragons* eram complicadas demais para aqueles que não estavam acostumados a praticar jogos de guerra. Surpreendentemente, estas dificuldades, que poderiam ter sido um grande obstáculo para o sucesso do jogo, acabaram se tornando uma

força de propulsão para o *RPG*, por duas razões:

*Primeiro, as impenetráveis regras forçavam os jogadores a inventar suas próprias regras e interpretações, e fez com que começassem a pensar sobre sistemas de regras e sua criação. Foi aqui que os futuros criadores de RPG começaram a nascer.*

*Segundo, os jogadores não estavam se focando no jogo em si, mas na idéia por trás do jogo. Embora as regras estivessem longe da perfeição, as pessoas reconheciam o potencial do novo e incrível conceito que o jogo envolvia (minha tradução) (Website: Places to Go People to Be, acesso em 20 set.2004).*

Estas duas razões acabaram contribuindo para que cada grupo de jogadores criasse suas próprias versões para as regras, surgindo, desta forma, o interesse por trocar experiências sobre a forma de jogar de cada um deles. Foi então que nasceram associações de jogadores, fã clubes começaram a crescer e se espalhar por todos os EUA; surgiram, juntamente com esse movimento, várias publicações especializadas em *RPG*. A partir daí “foi apenas uma questão de tempo para que os jogadores percebessem que poderiam criar seus próprios sistemas, em vez de continuar enviando-os a revistas” (minha tradução) (Website: Places to Go People to Be, acesso em 20 set.2004).

Um ano depois da publicação do *Dungeons & Dragons*, era publicado o *Tunnels and Trolls*, escrito por Ken St. Andre. O diferencial de seu sistema era, ao contrário do *D&D*, a simplicidade das regras.

*Minha primeira regra para a criação de um bom jogo, e para viver com sucesso é: K.I.S.S. (Mantenha isso simples St. André) T&T ganhou muitos elogios através dos anos por ser simples o bastante para que os jogadores possam começar a jogar em menos de uma hora. E suas regras simples também tornam possíveis aventuras solo. A inexistência de regras para todas as ocasiões é que faz com que os jogadores usem sua própria imaginação procurando a melhor forma de se fazer as coisas, e quando sua imaginação está envolvida, você se interessa por aquilo que está fazendo (minha tradução) (Website: Ken St Andre Trollgod's Interview, acesso em 29 out.2005).*

As regras simples e, portanto, acessíveis a qualquer aspirante a jogador, fizeram com que *Tunnels and Trolls* alcançasse um grande sucesso muito rapidamente, atraindo novos jogadores para passatempo. Mas conforme os jogadores amadureciam, *Tunnels and Trolls* perdia sua força atrativa e os jogadores encontravam aquilo que procuravam novamente no *Dungeons & Dragons*.

*T&T foi o maior concorrente do D&D, porém sempre foi considerado o número dois (mesmo por St. Andre). Mas fez com que os criadores do D&D se sentissem ameaçados por algum tempo, mais do que qualquer outro concorrente tenha feito no decorrer de sua história (minha tradução) (Website: Places to Go People to Be, acesso em 20 set.2004).*

Alguns jogadores já não se sentiam satisfeitos vagando por masmorras, destruindo monstros e saqueando tesouros, queriam algo mais. É importante ressaltar que o *RPG*, em seus primórdios, estava muito mais para um jogo de estratégia com miniaturas do que para um jogo de interpretação de personagens, como acontece atualmente. Os jogadores não dispunham de cenários ricos em detalhes, mais próximos da complexidade do mundo real, e a receptividade com a qual acolheram estas novidades demonstrou que era isso que estavam procurando.

Foi então que surgiu o *Empire of Pethal Throne*, criado por M.A.R. Barker em 1975. Ele tinha criado um mundo de fantasia bastante complexo chamado *Tekumel*, mas não tinha o que fazer com este mundo, já que não era escritor, até que conheceu o *Dungeons & Dragons* e então surgiu a idéia de criar um *RPG* utilizando seu mundo de fantasia como base para o conjunto. Barker sabia, em detalhes, como era seu mundo, e começou a trabalhar no jogo que, diferente do *Dungeons & Dragons*, que trazia descrições muito vagas do cenário, trazia ricas descrições sobre os maiores países de seu mundo, línguas, deuses, religião, política e até a moda.

*Barker utilizou suas experiências na Índia e na Ásia para criar culturas incrivelmente diferentes para os jogadores americanos de RPG. Esta combinação de tantos detalhes com um mundo totalmente diferente tornou possível a criação de um dos universos de campanha mais completos da história do RPG (minha tradução) (Website: Places to Go People to Be, acesso em 20 set.2004).*

O jogo trazia um cenário vivo, seu sistema de regras trabalhava de forma a proporcionar o melhor aproveitamento do conjunto, permitindo uma grande possibilidade de imersão, os personagens se envolviam numa rede de relações bastante complexa, política, raça, religião, tudo isso contribuía para que os jogadores se sentissem realmente envolvidos pelo jogo. Foi a primeira vez que um sistema de *RPG* proporcionou um grau de envolvimento tão grande aos jogadores, porém o *Empire of Petal Throne* era um jogo para poucos. Muito poucos jogadores tinham a paciência e a dedicação necessárias para alcançar o grau satisfatório de conhecimento do universo criado por Barker.

*Os mestres não conseguiam ajustar o cenário ao seu estilo de jogo sem destruir as qualidades de Tekumel. Diziam que o único capaz de mestrar Petal Throne corretamente seria o próprio Barker e mais ninguém. Diante de tantas dificuldades encontradas pela maioria dos jogadores, Petal Throne desapareceu rapidamente das prateleiras das lojas, somente voltando ao cenário do jogo muito mais tarde, em 1995, com um novo conjunto de regras (minha tradução) (Website: Places to Go People to Be, acesso em 20 set.2004).*

Em 1976, era publicado outro sistema de *RPG*, que procurava trazer mais realismo aos jogadores, o *Chivalry and Sorcery* – também chamado *C&S*, criado por Ed Simbalist e Wilf Backhaus.

*C&S* oferecia um sistema extremamente realista, suas regras e estilo de jogo foram pensados para recriar a atmosfera da França no final do século XII, o sistema de regras descrevia fielmente a sociedade medieval francesa e os jogadores deviam criar personagens que se encaixassem nessa intrincada sociedade, povoada por nobres, plebeus, cavaleiros, sacerdotes da igreja católica, pagãos, entre outros. Os adversários dos jogadores não eram mais as conhecidas criaturas fantásticas de sempre, mas os povos bárbaros. O jogo não alcançou muito sucesso, principalmente pelo seu grande número de regras e a complexidade do cenário, que acabou afastando os jogadores que não estavam dispostos a ler grandes manuais. Mesmo com o fracasso comercial do jogo, o mesmo introduziu um conceito que influenciaria outros jogos, utilizado até hoje: a possibilidade de interpretar personagens comuns, sem poderes especiais – uma forte tendência nos *RPGs* publicados nos anos noventa, despertando principalmente o interesse dos jogadores experientes.

Como podemos notar através dos jogos que surgiram no início da prática de *RPG*, é necessário alcançar equilíbrio entre realismo e diversão, complexidade e simplicidade. A observação do desempenho comercial de *Empire of Petal Throne* e *Chivalry and Sorcery* nos indica que um cenário de *RPG* precisa ser imersivo, porém não pode ser tão complexo a ponto de não permitir que a maioria dos jogadores consiga jogar. Antes do final da década de setenta, como podemos observar por meio de uma matéria intitulada *Fantasy Games Finds Unimagined Success*, publicada no jornal americano *The New York Times*, em outubro de 1979, o *RPG* já estava bem estabelecido como passatempo e indústria nos EUA.

*“Eu não consigo manter os livros do D&D em estoque,” disse Jim Silver, que administra a loja de jogos Your Move no bairro de Georgetown na cidade. “Todas as outras ligações telefônicas são ligações a respeito dos livros de D&D”.*

*De acordo com o relações-públicas da TSR Games, que o colocou no mercado em 1974, o jogo agora tem 300.000 jogadores neste país e 100.000 jogadores em outros continentes. Existem requisições para que seja traduzido em várias línguas. O conjunto básico custa \$10, mas muitas centenas de dólares podem ser gastas em equipamento e suplementos adicionais (tradução minha) (WITT, *The New York Times*, 03 de outubro de 1979, C16).*

Vários jogos surgiram, alguns logo foram esquecidos ou nem mesmo publicados, enquanto outros são jogados até hoje, porém o mais importante é que o princípio da evolução de um jogo de estratégia de guerra para um jogo de interpretação de papéis se deu

rapidamente através de iniciativas de jogadores que estavam dispostos a construir suas próprias regras e cenários e o mais importante, compartilhá-los. O que resultou num conceito de jogo revolucionário que permitia criar centenas de jogos a partir de uma idéia, limitando-se apenas à imaginação. Surgia um novo conceito de jogo no qual não existia competição entre os jogadores, mas estimulava a cooperação: resolver problemas em equipe, respeitar as diferenças e compreender e aceitar os limites de cada um dos jogadores, essas já eram premissas básicas do *RPG* desde muito cedo, características que não eram encontradas em outros jogos. Além disso, pelo próprio formato no qual é apresentado, estimula a leitura e a interpretação de textos. Logo no início, quando as publicações eram escassas, já surgiam grandes convenções de *RPG*, o que possibilitava a socialização e a troca de experiências, atividades que viriam a fixar o *RPG* como uma subcultura promissora, tanto culturalmente, quanto comercialmente.

*Tão logo as pessoas viram o quanto de dinheiro D&D, Tunnels & Trolls e Chivalry & Sorcery estavam rendendo, resolveram entrar no mercado o mais rápido possível, enquanto este ainda era novo e relativamente isento de grande competitividade. Foi então que teve início uma onda de publicações de jogos de Role Playing Games (...) (minha tradução) (Website: Places to Go People to Be, acesso em 20 set.2004).*

Com o grande número de publicações especializadas em *RPG* invadindo o mercado, a demanda tornou-se muito maior que a procura, foi então que, aproveitando o crescimento do interesse em ficção científica, James Ward e Brian Blume publicaram, através da *TSR*, o primeiro *RPG* de ficção científica, distanciando-se dos costumeiros cenários de “capa e espada”.

*Metamorphosis Alpha (MA) foi o primeiro role playing game do mercado, batendo Traveller por um ano ou algo assim. Na verdade, MA era um jogo de fantasia científica, com mutações e uma estranha ciência substituindo a magia do D&D (...) (minha tradução) (Website: The Museum of Role Playing Game, acesso em 29 out.2005).*

Vários criadores de *RPG* surgiram, dentre eles podemos citar dois que se tornariam grandes desenvolvedores de *RPG*, Steve Jackson, que publicou o sistema de combate *Melee*, o qual foi assimilado pelo sistema de regras do *RPG Labyrinth*, e Mark Miller, que publicou, através da *Games Designers Workshop* em 1977, o *Traveller*. Segundo Darlington (1998), *Traveller* é considerado um marco na história do *RPG*, por vários fatores, entre eles apresentar um sistema inovador de habilidades, o que vinha sendo bastante negligenciado por outras publicações, que dependiam muito destes sistemas. O sistema adotado no *Traveller* foi tido como modelo por muitos anos. Nas regras do sistema de jogo

havia um conjunto de informações que permitiam construir todo o cenário. Foi a primeira vez em que as regras não se limitavam à criação de personagens, países, ou quando muito, planetas, mas de sistemas solares inteiros. Havia tabelas bem organizadas e de fácil acesso para criação de planetas aleatórios, que ofereciam informações desde os aspectos físicos até sociais e culturais.

*(...) com seções de como mapear sistemas estelares e gerar mundos; equipamento disponível, encontros humanos, criação de animais e psiquismo. O sistema de criação de sistemas estelares e de mundos é simples o suficiente: cada hexágono num sub-setor tem 50% de chances de abrigar um mundo (não um sistema estelar). Mundos são classificados de acordo com a presença de um porto espacial, tamanho do planeta, atmosfera, porcentagem de água na superfície, população, forma de governo e nível das leis. Um índice de tecnologia é gerado baseando-se em outras características do mundo. Não somos astrofísicos e não podemos comentar quão bem o sistema adere a realidade, mas oferece uma variedade satisfatória de mundos para se aventurar. Uma campanha de sucesso de Traveller exige trabalho detalhado da parte do mestre para trazer vida a este mundo (tradução minha) (Website, The Museum of Role Playing Games, acesso em 03 set.2005).*

Seu sistema permitia que todo o cenário de jogo criado por Mark pudesse ser descartado caso os jogadores não gostassem, adaptando as regras para qualquer outro cenário criado pelos próprios jogadores ou inspirado em seus seriados, livros ou quadrinhos favoritos; essa flexibilidade do sistema de regras hoje em dia é essencial para o sucesso de um *RPG* e uma das principais características que tem permitido o uso do *RPG* nas mais variadas atividades, desde a recuperação de dependentes químicos, seleção de pessoal em grandes empresas, treinamentos empresariais e mesmo na educação.

Um aspecto digno de atenção diz respeito à importância do trabalho exigido do mestre para realizar um bom jogo de *RPG*. Quando o *Traveller* foi publicado, os *RPGs* não eram praticados como são hoje, com ênfase na narração da trama desenvolvida durante o jogo; aspectos psicológicos e sociais dos personagens ou as evoluções dos mesmos através do aprendizado não eram importantes. Desta forma, não havia o potencial que o jogo apresenta hoje, principalmente em relação ao aspecto formativo, que exige muito mais trabalho e habilidades, não só do mestre que vai conduzir o jogo, mas também dos outros jogadores, que na maioria das vezes precisam descrever a trajetória de seus personagens até o momento do jogo, pesquisar o cenário onde o jogo se realizará, algumas vezes se tratando de cenários históricos reais, o que os leva a pesquisar em fontes que vão muito além do material oferecido pelo livro de *RPG* propriamente dito, como a *Internet* ou até mesmo bibliotecas, em busca de informações que possam ser úteis aos seus personagens.

Um outro motivo para o sucesso do *Traveller* foi seu lançamento simultâneo ao filme campeão de bilheterias Guerra nas Estrelas; a flexibilidade do sistema permitiu que milhares de fãs jogassem *RPG* no universo do filme, interpretando e interagindo com seus personagens prediletos.

*Como consequência, Traveller conquistou grande sucesso imediatamente, como nenhum outro RPG havia feito antes, fazendo com que o RPG de fato viesse a tornar-se notícia, provando que havia uma grande possibilidade comercial a ser explorada (minha tradução) (Website: Places to Go People to Be , acesso em 20 set.2004).*

O crescimento da indústria do *RPG* trouxe consigo o crescimento no número de publicações, tanto as profissionais quanto as amadoras, que tratavam do jogo. E assim que os jogadores perceberam que não estavam sozinhos, criaram um senso de comunidade por todos os EUA. Surgia a necessidade de se diferenciar dos demais, daqueles que não eram jogadores de *RPG*. Este fenômeno não é exclusivo entre os jogadores de *RPG*, é um fenômeno observável em vários tipos de jogos, acontece na formação de clubes de jogadores de xadrez, jogos de cartas ou golfe. Johan Huizinga nos mostra claramente que esta característica não diz respeito apenas aos *RPGs*, mas se estende a várias modalidades de jogo, em que é possível observar nos jogadores uma necessidade de pertencimento a um grupo identitário, necessidade de tornarem-se parte de algo que os une, mesmo estando separados pela distância.

*As comunidades de jogadores geralmente tendem a tornar-se permanentes, mesmo depois de acabado o jogo. É claro que nem todos os jogos de bola de gude, ou de bridge, levam à fundação de um clube. Mas a sensação de estar 'separadamente juntos', numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais, conserva sua magia para além da duração de cada jogo (HUIZINGA, 1993, p. 15).*

O *RPG* alcançou um *status* de *cult*, assim como a ficção científica. E com este novo *status* também viriam várias implicações sociais. Os jogadores de *RPG* eram chamados de *nerds*, pessoas esquisitas que carregavam sempre um punhado de dados. Porém, ao mesmo tempo em que o *status* de *cult* trouxe implicações negativas, também permitiu que os desenvolvedores de jogos fossem mais ousados e arriscassem em novos sistemas de jogo.

O crescimento e a solidez da indústria do *RPG* permitiu inovações e em 1978 surgiu o *RuneQuest*, publicado por uma das novas empresas que havia surgido, a *Chaosium*. *RuneQuest* apresentava um conjunto de regras consistentes, cenário rico e um mundo recheado de elementos da cultura grega e mesopotâmica, sobretudo suas religiões e história. Mas o que

mais chamou a atenção no *RuneQuest* foi que o sistema de regras foi construído levando-se em conta o universo de jogo e não o contrário, como acontecia nos outros *RPGs*. Não bastava que jogadores utilizassem os pontos de experiência de seus personagens, adquiridos nas sessões de jogo, para melhorá-los. Por exemplo, um jogador que estivesse interpretando um personagem guerreiro deveria realizar ações durante o jogo que justificassem o aumento da habilidade com espadas de seu personagem, não bastava gastar os pontos necessários para aumentar esta perícia se os mesmos não fossem justificados por ações dentro do jogo. Ou ainda um jogador não poderia aumentar na ficha de seu personagem a habilidade em escalada se o personagem não tivesse praticado nenhuma vez durante a aventura essa atividade - todos os aspectos da ficha do personagem deviam ser justificados em jogo. Antes do *RuneQuest* não havia esta preocupação, os jogadores distribuíam os pontos de experiência indiscriminadamente, sem justificá-los. Esta nova prática trouxe mais complexidade ao jogo, passou a exigir dos jogadores uma participação mais ativa com seus personagens. Este novo conceito de evolução de personagem continua a ser utilizado até hoje em grande parte das publicações. Esta forma de exigir dos jogadores que interpretem seus personagens de acordo com o universo do jogo para que seus personagens possam evoluir torna-se um forte incentivo à interpretação das características dos personagens, tornando o jogo mais divertido para todos os participantes.

Em 1977, a *TSR* colocava no mercado outra geração de jogos, depois de algum tempo coletando revisões que haviam sido feitas no *D&D*, Gygax e alguns colaboradores simplificaram as regras originais para atrair novos jogadores. O conjunto básico para se jogar *Dungeons & Dragons*, a partir de então batizado de *Advanced Dungeons & Dragons*, foi dividido em três volumes: *Player Manual*, *Dungeon Master Guide* e o *Monstrous Manual*.

Nesta época, o *RPG* passou a ser conhecido fora dos EUA, principalmente por meio de alunos de intercâmbios. Brasileiros que estavam nos EUA, em sua maioria estudantes, traziam seus jogos favoritos e os espalhavam entre os amigos através de cópias xerográficas. Essa atividade foi tão marcante para a história do *RPG* no Brasil que toda uma geração de jogadores passou a ser conhecida como a “geração xerox”. Em quase todo o mundo o mesmo fenômeno se repetia.

### **2.3.) Tragédias e amadurecimento**

No verão norte-americano de 1979, um estudante da Universidade de Michigan,

de 16 anos, desapareceu com intenção de suicidar-se, deixando uma carta confusa mencionando os túneis sob a universidade, relacionando-os com o *jogo Dungeons & Dragons*. James foi encontrado mais tarde por um detetive, mas por conta de um jornalismo sensacionalista e a confusão das autoridades foram publicadas notícias que de certa forma responsabilizaram o *D&D* por seu desaparecimento.

*Um estudante genial de 16 anos desaparecido por quase um mês e com chances de estar morto através de um acidente ocorrido num jogo intelectual foi encontrado vivo e bem, a família do jovem confirmou hoje à noite.*

*James Dallas Egbert 3d, um estudante de ciência da computação de Dayton, Ohio, com QI 145, tinha sido visto pela última vez dia 15 de agosto na cafeteria do dormitório da Universidade Estadual de Michigan onde ele vivia (minha tradução) (The New York Times, 14 de setembro de 1979, A14).*

No dia 15 de setembro de 1979, era publicada uma outra notícia no *New York Times* intitulada “*Mystery Surrounds Return Of College Student, 16*”

*Um estudante universitário de 16 anos que desapareceu há um mês e que se temia ter sido vítima de um jogo intelectual de fantasia retornou aos seus pais hoje, disse um investigador particular.*

*(...) O jogo de fantasia, chamado Dungeons & Dragons, envolve jogadores construindo uma “masmorra” da qual cada um dos outros jogadores deve escapar – ou ao menos tentar. É suposto jogar no papel, mas aparentemente e frequentemente é praticado de outra forma na Universidade do Estado de Michigan (minha tradução) (The New York Times, 15 de setembro de 1979, p. 6).*

James acabou cometendo suicídio em 11 de agosto de 1980. Surgia o primeiro caso de suicídio “causado” pelo *RPG*.

*Só não foram levados em conta os fatos de que James vinha enfrentando muita pressão na universidade por ser um garoto prodígio; aos doze anos já trabalhava para a força aérea americana, fazendo manutenção em computadores, iniciou sua vida universitária ainda muito jovem com 16 anos, apresentando um comportamento mental altamente instável (minha tradução) (Website: Places to Go People to Be , acesso em 20 set.2004).*

A história de James Dallas Egbert serviu de inspiração para um filme criado especialmente para a televisão, *Mazes and Monsters*, lançado no Brasil com o título de *Labirintos e Monstros*.

Na época, mesmo com uma indústria forte sustentando o *RPG*, o jogo ainda era uma atividade marginal, pouco conhecida pela grande maioria da população; a maioria das pessoas apenas ouvia falar do jogo, porém qualquer conhecimento verdadeiro a respeito do *RPG* só era encontrado entre seus praticantes, situação muito semelhante à que ainda vivemos

no país.

Dois anos depois, em junho de 1982, um outro suicídio trouxe conseqüências ainda mais sérias aos jogadores de *RPG*. Irving Pulling tirou sua vida com a arma carregada de sua mãe. Patricia Pulling tentou incriminar uma professora de Irving pela morte de seu filho, alegando que a professora havia amaldiçoado seu filho durante uma sessão de *RPG*. A hipótese de Patricia logicamente foi rejeitada, mas ela não desistiu de provar que o *RPG* havia causado a morte de seu filho, criando uma associação para lutar contra o *D&D - Bothered About Dungeons & Dragons*, que pode ser traduzido como “Incomodados com o *Dungeons & Dragons*”. Teve início um período conturbado para os fãs do *RPG*.

*Em 1984 Pulling envolveu a BADD no processo de Darren Molitor. Darren estava sendo investigado pelo assassinato de uma jovem, que havia sido morta enquanto participava de uma brincadeira de Halloween. Pulling convenceu a defesa a argumentar que Darren tinha pouca culpa no caso, pois havia sido influenciado pelo D&D, apresentando como testemunhas algumas pessoas, que se diziam especialistas no jogo. Estas evidências foram descartadas como irrelevantes, mas isso não foi suficiente para deter a BADD de intervir em outros casos (minha tradução) (Website: Places to Go People to Be , acesso em 20 set.2004).*

Esse movimento iniciado contra o *RPG* levou a Associação das Indústrias de Jogos (*GAMA*) a realizar seus próprios estudos e pesquisas. Cinco anos mais tarde, em 1987, Armando Simon publicava um artigo sobre o estado psiquiátrico dos jogadores de *RPG* intitulado: “*Emotional Stability Pertaining to the Game of Dungeons & Dragons*”, na revista *Psychology in the Schools*, edição de outubro de 1987, p. 329-332. Muitos outros estudos vieram a seguir, principalmente no campo da psicologia, como pode ser verificado no *website: Studies About Fantasy Role-Playing Games*. Também foi criado o comitê para o avanço do *RPG*, *CAR-Pga*, para trabalhar contra a difamação que o passatempo vinha sofrendo. No Brasil, recentemente, foi criada a ABRADRPg – Associação Brasileira de Defesa dos Interesses dos Jogadores e Amigos do *Role Playing Game* (*RPG*) e Atividades Correlatas. Entre seus objetivos estão o estímulo e divulgação junto à sociedade brasileira de estudos e prática do *RPG* e atividades correlatas.

Como notamos, todo esse processo em torno do *RPG* acabou por promover sua maturação, jogadores se uniram e criaram associações para defender seus direitos e realizar estudos sobre o seu passatempo, resultando numa comunidade de jogadores muito mais unida, que conseqüentemente fortaleceu ainda mais a jovem indústria do *RPG*.

## 2.4.) Os super heróis e o grande sistema de RPG sem nome

Steve Jackson já havia publicado o *Melee* pela *Metagaming*, um sistema simples de combate que podia ser facilmente adaptado para outros jogos e acabou se integrando ao *Labyrinth* para, juntos, tornarem-se o RPG *The Fantasy Trip*. “Enquanto construía coisas notáveis como *Car Wars* e *Illuminati*, ele e seus amigos discutiam longamente o que eles procuravam num jogo e começaram a colocar no papel aquilo que vinham pensando em forma de brincadeira: *GURPS – Great Unnamed Role-Playing System*” (minha tradução) (Website: *Places to Go People to Be*, acesso em 20 set.2004). *GURPS* na época podia ser traduzido como Grande Sistema de Jogo de Brincar com Personagens sem Nome.

*The Fantasy Trip* foi essencialmente o primeiro esboço do *GURPS* (*Generic Universal Role Playing System*; Steve Jackson Games). Era muito mais simples de se jogar que o *GURPS*, e ambos, combate e criação de personagens, eram mais rápidos. Entretanto, não se pode esquecer que *The Fantasy Trip* foi projetado sobre dois jogos de combate autônomos, porém compatíveis, e que o resto do sistema foi criado em torno desse núcleo. *GURPS* é um sistema mais rico e elaborado que não pode ser tratado como um sistema tão orientado ao combate (tradução minha) (Website, *The Museum of Role Playing Games*, acesso em 03 set.2005).

Em 1986, era publicada a primeira edição do *GURPS*, porém a sigla agora correspondia a *Generic Universal Role Playing System*, ou seja, Sistema Genérico Universal de Jogo de Brincar com Personagens. De fato um sistema genérico, que possibilitava criar aventuras em quaisquer cenários ou épocas que a imaginação permitisse. A tendência do mercado era cada vez mais criar jogos com conjuntos de regras específicos e bem delimitados para cada cenário, mas o *GURPS* seguiu um caminho totalmente oposto, criando um sistema sem um cenário, deixando essa tarefa a cargo dos jogadores, que passaram a ter total liberdade de criação, uma atitude arriscada, porém muito bem sucedida, como a popularidade do *GURPS* atualmente pode comprovar. O *GURPS* ainda é um dos sistemas mais jogados no mundo. Tornou-se tão popular, que foi o primeiro grande sistema de RPG escolhido para ser traduzido para o português pela editora Devir. O *GURPS* elevou o RPG a um novo patamar, permitindo que os jogadores não mais ficassem limitados às possibilidades que os cenários ofereciam. A partir do *GURPS*, com sua idéia de sistema universal, o limite passou realmente a ser a imaginação dos jogadores.

Com a inclusão bem sucedida dos super-heróis no universo do RPG, abriram-se as portas para novas tentativas e a primeira delas foi trazer para o universo do RPG sucessos

da literatura e do cinema. Na literatura, o Senhor dos Anéis foi a primeira escolha, no cinema a escolha foi *Star Trek*, ambos alcançaram sucesso e foram seguidos por muitas outras publicações, tais como *Robotech*, *Aliens*, *Ghostbusters*, *Star Wars* etc.

A Steve Jackson Games, West End Games e a Palladium Games, juntamente com a TSR, se tornaram as maiores empresas de RPG no mercado. O fim do monopólio da TSR trouxe muitas mudanças positivas, a fantasia medieval deixou de ser o tema principal dos RPGs, os jogadores passaram a se interessar por jogos de super heróis, ficção científica e horror. Houve uma separação entre os diversos gêneros de RPG e conseqüentemente uma classificação etária, a fim de garantir que apenas material adequado chegasse às mãos de crianças. A essência do jogo não havia mudado, ainda era a mesma forma de diversão, mas com novos cenários. O RPG, embora muito mais complexo e rico em diversidade de temas e cenários, era ainda praticado de forma bastante semelhante aos jogos de guerra no que diz respeito à forma de se jogar.

## 2.5.) Revolução

O RPG não é um conjunto de regras, um brinquedo, ou um jogo como o Banco Imobiliário, que adquirimos sabendo haver apenas uma forma de se jogar. O RPG se trata muito mais de um conceito de entretenimento; por esse motivo torna-se difícil demarcar uma revolução na forma de jogar. Podemos dizer com certeza que a cada nova publicação, por menor ou menos significativo que seja, algo novo é introduzido no universo do RPG, porém podemos considerar que o primeiro jogo a quebrar a tradição de jogar com heróis, personagens com força, inteligência e habilidades acima da média foi o *Call of Cthulhu*, baseado numa série de histórias de terror de H.P. Lovecraft que giravam ao redor de antigos deuses alienígenas.

*Para entender os mitos de Cthulhu, primeiro deve-se entender a obra de Lovecraft. O escritor Howard Phillips Lovecraft (1890-1937) ficou conhecido ao longo do século por suas histórias estranhas, que misturavam horror, ficção científica e filosofia (Revista Dragão Brasil, ano 07, n.º 85, p.13).*

Embora o C&S já oferecesse a possibilidade de jogar com personagens mais próximos de humanos comuns, ainda assim, geralmente se tratavam de heróis que defendiam a justiça, perseguindo vilões e os destruindo em batalhas épicas. A principal mudança introduzida pelo *Call of Cthulhu* foi que este RPG não se focava, como os outros, em perseguições a vilões, sejam eles monstros ou bandidos, nem nos combates, mas sim na história

que seria contada em conjunto, os jogadores brincariam com personagens que poderiam se ferir facilmente, como todos os outros humanos, não teriam superpoderes e enfrentariam uma ameaça invisível e muito mais poderosa, eram levados a investigar acontecimentos estranhos, procurar pistas num ritmo muito diferente dos outros jogos de *RPG*, que procuravam manter uma linha de ação constante; tudo isso num clima de horror adequado a jogadores mais experientes, conseqüentemente mais maduros, praticado pelos jogadores de *RPG* que vinham envelhecendo junto com o próprio *RPG*. Desta forma, os sistemas até então criados para os *RPG* não davam conta de uma forma de se jogar tão diferente desde o *D&D*.

*Desde que virtualmente todos os protagonistas das histórias que descobriram o Mythos ficam loucos ou morrem, o jogo deve, do mesmo modo, supor que os personagens dos jogadores fracassarão em seus esforços finais. Enquanto o inimigo puder voltar, não haverá vitória real. Possuir um personagem que está previamente condenado a fracassar pode levar a uma fascinante experiência de interpretação, completamente oposta ao modo tradicional proposto pela fantasia heróica (tradução minha) (Website, The Museum of Role Playing Games, acesso em 03 set.2005).*

*RuneQuest* foi usado como base para criação do sistema de regras do *Cthulhu*, Peter Petersen remodelou grande parte do sistema para superar as críticas que eram feitas ao *RuneQuest*, principalmente em relação ao grande número de jogadas de dados que eram necessárias para algumas ações de jogo, sobretudo no que se refere às cenas de combate. Como *Call of Cthulhu* tratava-se de um jogo onde o combate raramente acontecia, este problema foi facilmente resolvido.

O sistema de regras funcionava sem que fosse notado durante o jogo, foi construído focando a imersão dos jogadores e a interpretação dos personagens. “*Call of Cthulhu* foi o primeiro livro de *RPG* que ensinava como conduzir o jogo, não explicava apenas as regras, mas como fazer uso das ferramentas de que o mestre dispunha para melhorar a experiência de jogo” (minha tradução) (Website: *Places to Go People to Be*, acesso em 20 set.2004).

Atualmente, muitos *RPGs* procuram seguir esta fórmula, colocando em primeiro plano a interpretação, e mesmo aqueles sistemas que ainda necessitam de grande número de jogadas de dados estabelecem que qualquer regra pode ser deixada de lado se estiver atrapalhando o bom andamento da narrativa - esta é conhecida como a regra de ouro do *RPG*. Possivelmente este incentivo à mudança ou até mesmo a ignorância de certas regras seja um traço herdado das práticas dos primeiros jogadores de *RPG*, aqueles que criavam e compartilhavam suas próprias regras e adaptações, conseqüência das falhas encontradas nas

regras da primeira edição do *D&D*.

Ainda em 1981, mesmo ano da publicação do *Call of Cthulhu*, a *Fantasy Games Unlimited* publica o *Bushido*, um *RPG* ambientado no Japão feudal. Seu sistema de evolução do personagem exigia que os jogadores interpretassem, além das características contidas nas fichas de seus personagens, como no *RuneQuest*, o comportamento correspondente à classe social, profissão ou nível cultural de seus personagens, para que pudessem ganhar pontos. “Um *Gakusho* precisa de *On* para tornar-se um mestre do templo, algo que não se pode conquistar simplesmente matando um dragão ou aumentando pontos na ficha do personagem” (minha tradução) (*Website: Places to Go People to Be*, acesso em 20 set.2004). Outra característica interessante é que o sistema utilizava muitos nomes japoneses, o que contribuía para a imersão.

Alguns anos depois, surgiram jogos que tomavam um caminho completamente oposto aos jogos citados acima, eram jogos que tinham apenas o objetivo de fazer rir, sem muita preocupação com as regras ou narrativas lógicas. Greg Costikyan, o nome de maior destaque nessa categoria de jogos, escreveu o *Toons*, publicado pela *West End Games* em 1984; seu jogo, ambientado num mundo de desenho animado, apoiava-se num sistema muito simples de regras, as informações contidas no livro possibilitavam aos jogadores entender como um personagem de desenho animado deveria se portar. Tratava-se de um sistema bastante livre, em que o combate nunca acabava com a morte de algum personagem, pois os mesmos não morriam, tapetes pretos se tornavam buracos, grandes marretas saíam de um pequeno bolso e assim por diante, exatamente como acontecia nos desenhos animados mais famosos da época.

A partir das inovações propostas pelos jogos citados acima, os livros de *RPG* passaram a introduzir capítulos inteiros dedicados à narração, construção de histórias e dicas para que o mestre pudesse elaborar um jogo mais envolvente e interessante para os jogadores, dando um importante passo rumo à noção de *RPG* atual.

Muitas outras publicações trouxeram inovações que contribuíram para a prática atual do *RPG*. *Pendragon* oferecia um sistema que enfatizava campanhas longas, em que a idade dos personagens avançava com o desenrolar da trama. Aspectos da vida cotidiana dos personagens passaram a ser importantes, não somente suas aventuras, mas como ganhavam a vida, família, aliados, treinamento, tornando a experiência de jogo muito mais profunda. Em *Ars Mágica*, publicado em 1985 pela *Lion Rampant*, magos poderosos travavam combates

num cenário medieval, porém, como um único personagem dificilmente teria proficiência em todas as habilidades que as situações exigiam, os jogadores podiam e eram encorajados a criar vários personagens minuciosamente balanceados, para que um pudesse suprir as deficiências do outro e vice-versa.

*Os jogadores mudavam de personagens constantemente a cada nova aventura. E além de não contar a história de apenas alguns personagens, como era usual, a força que conduzia as campanhas de jogo era a vida de uma comunidade inteira por anos e anos. A comunidade e sua infra-estrutura eram tratadas como um personagem compartilhado por todos, um dispositivo revolucionário que garantia uma grande dinâmica de grupo entre os jogadores (minha tradução) (Website: *Places to Go People to Be*, acesso em 20 set.2004).*

Muitas inovações foram tentadas nessa época, jogos que não faziam mais uso de dados como elemento aleatório, mas usavam cartas dos mais variados tipos, desde as tradicionais cartas de baralho ou conjunto de cartas criadas exclusivamente para os jogos. Dentre todas essas inovações, surgiram os *live actions*, jogos em que a ação é representada como num teatro de improviso, os jogadores se caracterizam como os personagens e simulam o jogo. Geralmente, o elemento aleatório, para não atrapalhar a fluidez do jogo, são cartas ou disputas rápidas de “pedra, papel e tesoura”. Porém, os *live actions* só viriam a se tornar populares a partir da década de noventa, com a publicação do sistema *Storyteller*.

A década de 80 ficou conhecida como uma década de revoluções para o *RPG*, que tomou um caminho próprio e se distanciou dos jogos de estratégia de guerra, apropriando-se em definitivo de técnicas de narrativa e construção de histórias, assumindo uma estrutura muito próxima à estrutura encontrada nos jogos de *RPG* praticados atualmente.

Rica em inovações, a indústria do *RPG* vinha crescendo em tamanho e poder econômico, sua base bem estabelecida permitiu experimentação, dando origem às mais diversas iniciativas, resultando em grandes sucessos ou grandes fracassos. Muitas das formas de jogar *RPG* que foram tentadas nessa época ainda hoje são utilizadas, enquanto outras acabaram no esquecimento, ressurgindo de tempos em tempos com algumas tentativas isoladas, como é o caso, por exemplo, dos jogos de *RPG* via telefone, que alcançaram verdadeiro sucesso somente na Inglaterra: tratava-se de uma gravação, com a participação de atores profissionais e efeitos sonoros de qualidade, em que o jogador decidia as ações de seu personagem através dos botões do telefone; os combates também eram decididos dessa maneira e o jogo poderia ser interrompido a qualquer momento, pois o avanço no jogo não se perdia, desta forma, o jogador poderia retornar exatamente no ponto onde tinha parado em sua última ligação.

Segundo Darlington (1998), essa modalidade encontrou no alto custo das ligações o principal motivo para o fracasso, porém formou as bases para que os jogos de *RPG*, que já vinham sendo transportados para o computador, evoluíssem para grandes universos *online* de jogo, atualmente conhecidos como *MMORPG* (*Multi Massive Online Role Playing Game*), que crescem espantosamente.

*A crescente explosão do mercado de games on-line trouxe diversos títulos de alta qualidade para os computadores, e já virou mania no Brasil. A prova disso é que temos jogos nacionais com mais de um milhão de usuários. Neste exato momento, diversas pessoas estão em algum ponto do planeta ligadas à Internet num MMORPG, ou conhecendo outras pessoas através de algum game* (Revista EGM PC, Setembro 2005, n.º 6, p. 30).

Erinia é um exemplo de *MMORPG* desenvolvido no Brasil pela *Ignis Game*. O jogo traz muitos aspectos do *RPG* tradicional, desde a criação da ficha de personagem, evolução por pontos de experiência, sistema de pequenas tramas paralelas, que juntas constituem uma trama maior. O próprio universo de jogo é muito parecido com o universo proposto pelo Desafio dos Bandeirantes, o primeiro *RPG* produzido no Brasil com temática nacional, publicado pela GSA em 1992. O cenário do jogo é uma versão muito próxima do Brasil colonial, porém habitado por criaturas fantásticas de nosso folclore tomando o lugar dos tradicionais elfos, anões, fadas, orcs e dragões encontrados nos *RPGs* de fantasia em geral. O jogo cresceu rapidamente, conquistando muitos jogadores sendo, inclusive, exportado para a Alemanha.

Outra novidade que a *Internet* tornou possível para os jogadores de *RPG* foi a transformação do *Play By Mail* (*PbM*), em *Play By E-Mail* (*PbEM*). Esta forma de jogar *RPG* era praticada por jogadores que por motivos geográficos não conseguiam um grupo regular de jogadores para praticar, então jogavam o *RPG* através do envio de cartas descrevendo suas ações ao mestre, assim que o mestre recebia as ações dos jogadores, redigia um texto com os resultados e enviava uma cópia para cada jogador. Através da utilização de *e-mails*, essa modalidade de jogo popularizou-se e atualmente é praticada por muitos jogadores, inclusive por aqueles que participam de um grupo local e na maioria das vezes praticam o *PbEM* expandindo seu círculo de amizades.

*Nos anos oitenta, surgiram também os livros-jogo*, responsáveis por trazer muitos novos jogadores para o *RPG* - são uma forma bastante simplificada de *RPG* que permite a prática do jogo solo. Steve Jackson (não se trata do criador do *GURPS*) e Ian Livingstone criaram uma série de livros-jogo de muito sucesso.

*No segundo semestre de 1982, dois indivíduos conhecidos como Steve Jackson e Ian Livingstone terminaram um projeto conhecido como “The Magic Quest”, que eles haviam começado em agosto daquele mesmo ano. O projeto era um livro de jogo de aventura, um novo e único tipo de história com uma diferença. No Magic Quest o leitor realmente escolhe o que vai acontecer em seguida. A premissa básica é que depois de uma longa introdução para preparar a cena, o jogador, como o personagem principal da trama, deve escolher de que forma a mesma vai progredir. Isso é feito através de frases como “se você quer ir para o leste vá para a passagem xxx” (minha tradução) (Website: Fighting Fantasy, acesso em 30 out.2005).*

Por exemplo, determinada passagem do livro apresenta a opção de abrir a porta ou continuar seguindo pelo corredor, indicando que se o leitor/jogador optar por abrir a porta, deverá seguir para a passagem 200 do livro; caso opte por continuar seguindo pelo corredor, deverá seguir para a passagem de número 278. Desta forma o jogo prossegue, até que o personagem do jogador seja morto ou conclua a missão proposta na trama.

No Brasil, assim como no mundo, muitos dos primeiros jogadores de *RPG* tiveram seu primeiro contato com o *RPG* através dos livros-jogo escritos por Steve Jackson e Ian Livingstone. “*Dizem que Jackson e Livingstone reintroduziram o hábito de leitura como um passatempo para os jovens, estimando-se que milhões de jovem ao redor do mundo devoraram seus livros*” (minha tradução) (Website: *Places to Go People to Be*, acesso em 20 set.2004).

## **2.6.) A Década de noventa**

Na década de noventa, o *RPG* chegou com força no Brasil. Embora nos anos 80 alguns jovens estudantes de intercâmbio já conhecessem o *RPG*, somente no início dos anos 90 a editora Devir viria a publicar o primeiro grande *RPG* traduzido para o português. A Devir tinha como principal atividade a importação de revistas em quadrinhos, até que recebeu uma encomenda de livros de *RPG* e enxergou no jogo uma oportunidade de negócios. Passou a importar os jogos e em 1991 publicou o *GURPS*. A escolha não poderia ter sido diferente - tratando-se de um sistema genérico e universal, o *GURPS* permitiu que rapidamente o público brasileiro pudesse desenvolver seus próprios cenários. No mesmo ano a editora Marques Saraiva publicava o livro-jogo *O Feiticeiro da Montanha de Fogo*, primeiro livro de uma grande coleção de livros-jogo, intitulada *Aventuras Fantásticas*.

A publicação do *GURPS* no Brasil foi decisiva para o surgimento de legiões de adeptos por todo o país. Ainda hoje, mesmo depois de muitos anos, o *GURPS* é um dos *RPGs* mais jogados no Brasil. Mesmo com um sistema genérico para criar aventuras em qualquer

época ou cenário, foram publicados muitos suplementos que têm muito a oferecer, entre eles podemos citar *Gurps Fantasy*, *Gurps Cyberpunk*, *Gurps Viagem no Tempo*, *Gurps Império Romano*, *Gurps Conan*, *Gurps Supers*, *Gurps Horror* e muitos outros, todos já publicados em português.

Em março de 1992, foi realizado o primeiro encontro de *RPG* e jogos de estratégia no país.

*Com pouco mais de 250 participantes. (na época não haviam (sic) mais do que 1500 jogadores de RPG no Brasil inteiro), a convenção aconteceu onde hoje é a lanchonete da Engenharia Civil, na Escola Politécnica da USP – por isso o nome USPCON (Revista Dragão Brasil, ano 02, n.º 13, p. 11).*

No ano seguinte, a segunda USPCON foi realizada no prédio da FAU-USP. Eram eventos anuais, ao contrário das RPGRIO, que eram semestrais. Na segunda versão da USPCON, houve jogos de *Junta*, *SpaceFleet* e *Battlesystem*, além da primeira sessão do *Vampire: The Masquerade*, baseado na primeira edição do jogo, cujas vagas foram muito disputadas. O jogo havia sido publicado nos EUA em 1991.

A partir daí, a USPCON passou a ser realizada semestralmente e a USPCON 4 abriu as portas para 500 inscritos. Neste encontro, o destaque ficou por conta do *live action* de *Paranóia*, com 94 jogadores, e um *playtest*, partida experimental do jogo *INWO – Illuminati New World Order*, mesmo antes do seu lançamento nos EUA, demonstrando, juntamente com o crescente número de participantes nos eventos, a nascente força do *RPG* no Brasil.

Em 1994, era publicado no Brasil, pela editora Devir, o *RPG* Vampiro - A Máscara. Lançado no II Encontro Internacional de *RPG*, realizado em maio de 94 em São Paulo, o *RPG*, que tinha contribuído muito para o crescimento do *RPG* nos EUA, chegava ao Brasil, proporcionando com suas regras simples e grande ênfase na narrativa um fenômeno muito semelhante ao ocorrido em seu país de origem. Atraiu novos jogadores e contribuiu muito para o crescimento do jogo, logo alcançando o topo da lista entre os *RPGs* mais jogados no Brasil.

Em 1995, a USPCON foi realizada no SESC Ipiranga nos dias 11 e 12 de novembro, e já contava com a participação de aproximadamente 2500 participantes, entre eles mais de 1600 jogadores inscritos. Foram realizadas 70 mesas de jogo simultâneas, que incluíam *GURPS*, *AD&D*, *D&D*, Vampiro, Lobisomen e títulos menos conhecidos do público brasileiro, como *Ars Magica* e *Star Wars*, passando por aventuras de Cavaleiros do Zodíaco e *Mortal Kombat* – não sendo estes dois últimos *RPGs* comerciais. Foram realizados através de

adaptações e improvisos dos próprios mestres no evento, o que demonstra a liberdade criativa que o *RPG* proporciona aos jogadores, não os limitando de maneira alguma aos sistemas e cenários oferecidos pelo mercado.

No evento, a editora GSA lançava o *Millenia*, primeiro *RPG* brasileiro de ficção científica. O jogo se passava no ano de 2995, quando a humanidade tenta recuperar-se de um ataque realizado por uma raça chamada Fentom. Como era baseada em simples jogadas de dados, a criação de personagens equilibradas era difícil. O ponto alto do jogo eram as descrições de uma imensa quantidade de equipamento, muitos detalhes sobre naves espaciais e computadores. Embora tenha tido alguns pontos interessantes, o sistema não agradou aos jogadores e fracassou, caindo no esquecimento.

A editora Trama, por sua vez, publicava o *Arkanum*, segundo *RPG* lançado pela editora, depois do nada sério Defensores de Tóquio. Agradou os jogadores e fez mais sucesso no Brasil, na época de sua publicação, do que muitos *RPGs* famosos; inclusive, foi o primeiro *RPG* brasileiro a ser publicado em outro idioma, lançado na Europa, em espanhol, pela editora Daemon.

Ainda em 1995, o III Encontro Internacional de *RPG* marcou a estréia da Editora Abril Jovem e da Estrela no mercado do *RPG*. Ambas começavam a apostar no *RPG*; montaram grandes estandes no evento, que contou com a presença de cerca de 15.000 pessoas, entre elas o autor do GURPS, Steve Jackson.

*Realizado durante os dias 19,20 e 21 de maio, na marquise do Ibirapuera, em São Paulo, o III Encontro Internacional de RPG foi a maior reunião de RPGistas já vista no país. Compareceram cerca de 15000 pessoas, quase o dobro do encontro anterior. Isso, claro, sem falar da presença de todas as grandes potências do mercado brasileiro de RPG – e a participação de vários convidados especiais (Revista Dragão Brasil, ano 01, n.º 09, p. 08).*

A Editora Abril entrou no mercado de *RPG* com a série Mundos da Magia, o baralho de jogo da *TSR Spellfire*, a linha de livros-jogo *Você é o Herói* e o *Firts Quest*, que se tratava de um *kit* de iniciação para o *AD&D*. No Brasil, era vendido em dois pacotes, no segundo pacote havia um CD de áudio para ajudar no aprendizado e oferecer efeitos sonoros para enriquecer as sessões de jogo.

Em entrevista por correio eletrônico com Marcelo Del Debbio, o autor revelou que 1995 foi o chamado “boom” do *RPG* nacional, com a entrada de editoras como a Abril, Ediouro e outras no mercado, o que ampliou bastante a visibilidade do passatempo. Del Debbio ainda informou que a Daemon teve um ótimo começo por causa da venda das revistas

Trevas e Só Aventuras, que alavancaram o número de jogadores do sistema, formando uma base sólida para comercializar livros com tiragens menores. Da mesma forma, o pesquisador e autor de *RPG* Carlos Klimick também apontou, em entrevista via *e-mail*, que entre 1994 e 1995 houve o que pode ser considerado o “*boom*”, acrescentando que o crescimento veio com a tradução do *Vampiro*, a consolidação da *Devir* e da *Trama* com a revista *Dragão Brasil*.

No final de 1995, a revista *Dragão Brasil* publicava uma nota com informações sobre o IV Encontro Internacional de *RPG*, que viria a ser realizado, e relatava o sucesso do encontro anterior, observado por Steve Jackson, que havia participado do encontro pela segunda vez:

*Depois de participar do I Encontro Internacional de RPG, Steve Jackson afirmou em artigo publicado na revista Pyramid #4 que aquele havia sido um dos dez maiores eventos do ano. Há poucas semanas, em outra edição da mesma revista, Steve comentou sua participação no III Encontro - afirmando que superou a Origins, convenção de jogos mais antiga dos Estados Unidos. Isto não apenas significa que o Encontro Internacional está crescendo, mas também o próprio RPG em nosso país (Revista Dragão Brasil, ano 02, n.º 14, p. 11).*

Como observado acima, os anos de 1994 e 1995 podem ser considerados como um período de ouro para o *RPG* no Brasil. Foi um período curto, pois logo a Editora Abril deixou o mercado de *RPG*, por não ter alcançado, assim como a Estrela, o sucesso esperado. Pequenas editoras fecharam e somente as mais fortes, com uma base sólida e diversificada de publicações, conseguiram sobreviver. Seriam necessários alguns anos para que novas publicações nacionais surgissem no mercado e a indústria do *RPG* nacional se reerguesse. Para Carlos Klimick, o declínio do *RPG* no Brasil deu-se por vários fatores, entre eles o impacto inicial do jogo de cartas *Magic*, que chegava ao Brasil em 1997, e a falta de eventos de porte no Rio de Janeiro, pois a concentração de eventos em São Paulo dificultava a distribuição do *RPG* pelo Brasil. As editoras cariocas, que nunca haviam passado de microempresas, acabaram fechando. Na opinião de Klimick, hoje existe um mercado forte em São Paulo e editoras representativas em Minas Gerais e Rio Grande do Sul, mas o Rio de Janeiro ainda precisa se reerguer.

Quando abordada a dificuldade de se publicar livros de *RPG* no Brasil, Marcelo Del Debbio citou que o preconceito dos próprios jogadores em relação ao material produzido no país é bastante desanimador, pois, como muitos brasileiros, não acreditam na qualidade de produtos desenvolvidos no país. Convencer as pessoas a pelo menos ver o livro antes de descartá-lo é a maior dificuldade em sua opinião.

O preconceito em relação aos jogos de *RPG* produzidos no Brasil também foi um dos problemas citados pelo autor Carlos Klimick, quando questionado a respeito das dificuldades que enfrentou para viabilizar O Desafio dos Bandeirantes. Entre as maiores dificuldades que o mercado nacional apresenta, em sua opinião, estão a falta de capital de incentivo, má distribuição, inexperiência e preconceito do jogador brasileiro em relação aos jogos nacionais.

Atualmente, como Klimick afirmou, em São Paulo existe um forte mercado, movimentado principalmente pela editora Devir e por grandes eventos de *RPG*, como o Encontro Internacional de *RPG* e o Sampa *RPG*, ambos realizados anualmente. Gradualmente, o mercado de *RPG* vem recuperando espaço e novos livros e editoras surgem, como por exemplo o Opera *RPG*, um sistema genérico, criado por autores brasileiros que estavam descontentes com os sistemas de regras oferecidos por outros *RPGs*:

*Para criar o sistema de regras genéricas OPERA, nós experimentamos muitos cenários de jogo e vários sistemas de regras, mas sempre havia alguma coisa que destoava do nosso ideal de jogabilidade: ou eram tabelas demais, ou eram detalhes demais, outras vezes faltava realismo; por mais que nós tentássemos consertar essas regras, não chegávamos a algo satisfatório (Website, Opera RPG, acesso em 25 mai.2005).*

A publicação do Vampiro – A Máscara, já citada por Klimick, havia causado crescimento no mercado americano de *RPG*, que se encontrava estagnado no início dos anos noventa, e em 1991 Mark Rein Hagen apresentou o *Vampire - The Masquerade*. Hagen já havia trabalhado na produção de outros *RPGs*, tendo um papel de destaque nos aspectos narrativos do *Ars Magica*. Seu novo sistema de jogo apresentava um mundo parecido com o mundo que conhecemos, porém muito mais degradado, onde criaturas das trevas caminhavam nas sombras; um jogo que trazia elementos de horror, ao mesmo tempo em que possibilitava aos jogadores interpretar personagens imortais e extremamente poderosos, os vampiros. Seu jogo fez um enorme sucesso e se encaixou perfeitamente na subcultura gótica.

*Tornou-se rapidamente popular entre os jogadores de RPG, mas o impacto foi maior ainda naqueles que não conheciam o RPG, pois nunca um novo sistema de jogo foi capaz de atrair tantos novos jogadores quanto o Vampire, nem mesmo o famoso Star Wars conseguiu superar essa marca (minha tradução) (Website: Places to Go People to Be, acesso em 20 set.2004).*

A diferença principal do *Vampire* para os outros sistemas da época estava justamente nos temas adultos que o cenário propunha, além da excelente apresentação dos textos e imagens contidas no livro. Logo deu origem a uma série de livros similares e muitos

outros suplementos, além da produção de um seriado para a televisão e jogos de computadores e consoles domésticos.

Outra importante contribuição do *World of Darkness* foi a popularização do *live action*, ou a ação ao vivo, uma modalidade de jogo que havia surgido na década de oitenta, mas que até então não havia se popularizado. Nessa outra forma de se jogar *RPG*, os jogadores, que se caracterizam como os personagens, atuam como se estivessem num palco de teatro, ou seja, interpretam não apenas as falas de seus personagens, mas os trejeitos e ações. Combates e outras ações físicas são decididas com simples jogadas de “pedra, papel e tesoura”. Um amplo número de regras adicionais é necessário para manter a segurança dos jogadores; as mais enfáticas tratam da proibição do contato físico, uso de objetos imitando armas ou pontiagudos. Embora todas essas regras sejam bem claras em qualquer manual de *live action* e essenciais para um jogo saudável e seguro, alguns jogadores não as respeitam, misturando o jogo com drogas e bebidas alcoólicas, causando problemas e contribuindo para a perpetuação do velho mito de associação do *RPG* ao ocultismo, a crimes ou suicídios.

Os casos de problemas ocorridos pelo não cumprimento dessas regras não são freqüentes. São exceções, mas na maioria das vezes têm força suficiente para reavivar o preconceito contra os jogadores de *RPG*. No Brasil, uma tragédia ocorrida em 14 de outubro de 2001, o assassinato da estudante Aline Silveira, de 18 anos, foi associada aos jogos de *RPG*, mais precisamente ao Vampiro - A Máscara. Chocou o país e mobilizou jogadores de *RPG* em todos os cantos do Brasil.

*Aline foi encontrada despida e postada de braços abertos e pés sobrepostos, em posição de crucificação, apresentando 17 lesões, sendo a maior de aproximadamente 10 cm no pescoço. Afirma o MP mineiro que a vítima chegou a Ouro Preto em 11 de outubro de 2001 para participar das festividades do "12 de outubro". Na república, onde ficou hospedada com a prima, havia inscrito na parede externa "Alugam-se corpos". A república pertencia a amigos da prima da vítima, "todos contumazes jogadores de RPG, em todas as suas modalidades, praticantes de rituais em cemitérios, adeptos de seitas satânicas, bem como usuários de substâncias entorpecentes" (Website: E-Juridico, acesso em 26 mai.2005).*

A mutilação e a posição em que o corpo da garota foi abandonado, segundo a Polícia, sugere que ela tenha sido vítima de um "ritual de magia negra" inspirado no *RPG* Vampiro - A Máscara. As investigações indicam sem muita convicção que ao que parece, Aline jogava este *RPG* e no mesmo dia sua personagem teria sido marcada para morrer durante um jogo realizado no próprio cemitério. As investigações não comprovaram a relação do *RPG* com o crime, mas o crime foi suficiente para que o procurador da República Fernando

de Almeida Martins desse entrada numa ação, pedindo a classificação etária dos RPGs e a proibição da venda de alguns títulos específicos. A ação civil pública encaminhada à União Federal inicia com a seguinte afirmação:

*A presente ação possui como objeto a existência do jogo conhecido como RPG (sigla advinda da língua inglesa que significa Roleplaying Game), que atenta contra os princípios diretivos da educação de crianças e adolescentes, vindo mesmo a causar-lhes danos à saúde física e mental, sendo fator de propulsão à violência e deturpador da formação psicológica e da personalidade de crianças e adolescentes (MARTINS, 2001, p. 02).*

Claramente, esta é uma posição influenciada pelo mito que a BADD ajudou a construir. A proposta foi encaminhada juntamente com os manuais do Vampiro - A Máscara, Demônios: A Divina Comédia e o *Illuminati*, além de algumas notícias jornalísticas e laudos psicológicos. A ação civil continua em tramitação, mas independentemente do resultado, as editoras de RPG passaram a incluir na capa de alguns livros a informação de que são impróprios para menores de dezoito anos, como já acontecia com alguns títulos como o próprio Vampiro – A Máscara.

Mais adiante, na mesma ação, encontramos clara contradição com a citação acima: “(...) *Reitere-se aqui que não são os jogos de interpretação (RPG) em si um mal à (sic) crianças e adolescentes, pelo contrário, admite-se que vários deles sejam benéficos*” (MARTINS, 2001, p. 16), o que nos leva à constatação de que realmente não existe um conhecimento verdadeiro acerca do RPG, limitando-se a conclusões que não se sustentam. O jogo é uma forma de evitar o conflito, experimentar o real através do imaginário num ambiente controlado e seguro. A questão que muitos dos críticos do RPG colocam é que a fantasia aliena, porém, como nos indica Sperber:

*(...) O RPG trabalha com anões, duendes, heróis, guerreiros, com bons e maus. Este universo acabou sendo instrumentalizado de forma a responder a determinados mecanismos pessoais de insatisfação diante do mundo, ou de falta de elaboração de uma série de conflitos. Segundo consta, em poucos casos isolados no mundo, isso acabou redundando em violência. Ora, a idéia básica do jogo é a de criar uma situação substitutiva do conflito. Serve para a elaboração de rivalidades, competição, paixões, e não deve chegar a ser concretamente violento, já que as paixões intensas serão elaboradas pelo imaginário e pela simbolização (SPERBER, 2004, p. 67).*

O jogo tem tempo para começar e acabar, como indicou Huizinga, a criança sabe exatamente quando está fazendo de conta.

*Para que possam desenvolver uma personalidade que lhes será útil durante toda a vida, os jovens precisam de modelo, orientação, direcionamento,*

*comunicação e limites. Mas também precisam de fantasia, de brincadeira e se deixar levar pelas histórias. É assim que reorganizam seu mundo em formas que possam manipular. É assim que exploram seus próprios sentimentos e emoções, e assumem o controle sobre si. É assim que matam seus monstros. (JONES, 2004, p. 66).*

O jovem que tem seu direito à fantasia respeitado demonstra muito mais capacidade de lidar com o mundo real do que aqueles que foram privados desse direito. Muitas vezes os adultos, devido às suas ansiedades, enxergam perigos que não existem nas brincadeiras de crianças. Uma criança, ao desejar uma arma de brinquedo ou brincar com um jogo de matar monstros, está apenas brincando, experimentando uma sensação sadia de controle, de poder, mas os adultos geralmente enxergam nessas brincadeiras o potencial para formar futuros delinquentes.

*Não estamos ajudando as crianças a aprender a diferença entre a fantasia e a realidade quando permitimos que as fantasias delas provoquem, em nós, reações que seriam mais apropriadas à realidade. Quando uma criança mata alegremente um amiguinho que gosta de ser morto, não deixamos as coisas mais claras para ela ao dizer, cheios de ansiedade, “você não deve atirar nas pessoas!” Em vez disso, deixamos vagos os limites que ela está tentando estabelecer. Ensinamos-lhe que tiroteios de mentirinha fazem com que os adultos se sintam ameaçados na realidade e, portanto suas próprias fantasias devem ser mais perigosas e mais poderosas do que pensavam. (JONES, 2004, p. 61).*

Um fato que reforça o argumento de que nem a ação ao vivo e tão pouco o RPG de mesa causam tamanhos danos, principalmente confusão entre fantasia e realidade, é o grande número de crônicas mundiais de *live action*, que interligam jogadores de todo o mundo numa única e grande história. As duas crônicas mais expressivas no cenário mundial são o *The One World By Night* e o *Afterlife*. Milhares de jogadores de todo o mundo participam de jogos organizados localmente, que repercutem no cenário mundial do jogo. A ação realizada por um jogador numa cidade do interior de São Paulo pode repercutir tanto na trama desenvolvida na cidade vizinha quanto em Berlim. Cada cidade participante é coordenada por um narrador local e funciona como uma célula numa estrutura nacional. Essa estrutura nacional é, por sua vez, parte da estrutura mundial. Estes projetos, além de organizarem convenções nacionais e internacionais e movimentarem muitas listas de *e-mails*, possibilitando a troca de experiência entres os jogadores de todo o mundo, também realizam obras de assistência social, organizando ações de doação de alimentos, agasalhos e brinquedos, além de incentivarem a produção cultural através de exposições de pintura, poesia e contos escritos pelos jogadores, entre outras atividades.

## 2.7.) Três décadas de RPG

Em 2004 completou 30 anos a publicação do *Dungeons & Dragons*, que sofreu muitas mudanças e se estabeleceu como uma forma de lazer praticada por jovens e adultos em todo o mundo. “*Em pouco mais de duas décadas o RPG americano conseguiu evoluir por meio da competência, originalidade e “pilhagem” narrativa do AD&D ao Vampiro. É uma trajetória em direção ao mercado, à ampliação da recepção do RPG*” (RODRIGES, 2004, p. 122). Juntamente com o mercado, cresceu a concorrência, aumentando a qualidade, diversidade e até mesmo causando alterações na forma como é praticado. A rápida retomada histórica nos permitiu observar algumas dessas mudanças, começando como uma tentativa de se praticar os jogos de estratégia de guerra em cenários de fantasia medieval, evoluindo para um jogo que oferece a oportunidade de construir histórias, se tornando um fenômeno mundial da indústria cultural.

Mas como é o *RPG* atualmente? Sônia Rodrigues define o *RPG* como um jogo de produzir ficção, indicando que as regras do *RPG* são as mesmas regras da construção narrativa.

*A construção das personagens, o detalhamento do cenário, os “ganchos” do enredo são encontrados nas narrativas orais dos jogadores de RPG, mas foram, antes, colocados em cena por autores dos mais diferentes gêneros de narrativa. Mistura do faz-de-conta com o velho hábito de contar histórias, entrelaçamento da literatura com o roteiro de televisão e de cinema, o jogo mobiliza milhares de jovens, produzindo aventuras verbalmente, que, para serem contadas, podem levar dias, semanas e meses* (RODRIGUES, 2004, p. 18).

Como sugerido pela autora, o *RPG* possibilita a milhares de jovens e adultos retomarem o velho hábito de narrar histórias verbalmente, atividade semelhante ao que nossos ancestrais faziam ao reunirem-se ao redor de uma fogueira para contar aos outros membros da comunidade as experiências vividas durante a caçada, ou no passado recente, quando várias crianças sentavam ao redor de um adulto para ouvir histórias antes de dormir, atividade ainda praticada em algumas comunidades rurais.

Em nossa sociedade competitiva e individualista, não encontramos mais espaço para esse velho hábito, o indivíduo, alienado e isolado, não pode mais falar exemplarmente sobre suas preocupações mais importantes e não recebe conselhos, tão pouco sabe dá-los, tem, entretanto, necessidade do contato com o sentido da vida, e este contato nos dias de hoje se dá por meios artificiais, principalmente pela imagem transmitida pela televisão. Segundo Adorno

(1985), esse indivíduo, que pertence a uma sociedade capitalista, atomizado na sociedade de massa, conhece o preço de todas as coisas, mas desconhece seu próprio valor. Por outro lado, numa sociedade de produção artesanal, onde há este espaço, o indivíduo não necessita de engodos para lhe oferecer esse encontro com este sentido da vida; ele reconhece o seu valor, aquilo que produz não é estranho a ele, portanto, a narrativa, tão característica nesse tipo de sociedade, não tem o objetivo de oferecer um sentido para a vida, mas sim uma moral da história, transmite um saber sábio.

*Haveria uma proximidade entre o contador de histórias, o narrador e o mestre de RPG, pelo papel que assumem ao conduzir uma leitura, seja ela de um livro, de um caso ou de uma aventura fantástica, para um ou mais ouvintes, que não mantêm uma postura passiva. A medida em que o ouvinte interrompe, pergunta, critica, reconduz a narrativa em outra direção, o mestre vale-se de seu atributo 'repentista', como também de sua 'bagagem pessoal', do repertório acumulado pela vida (PAVÃO, 1996, p. 94).*

O RPG permite ao jogador, assim como a narrativa permite ao narrador e ouvinte, participar da narração, influenciar e transmitir conselhos, sabedoria e experiência. Na narrativa, assim como no RPG, imprime-se a marca do narrador, como a mão do oleiro imprime sua marca na argila. O RPG, em muitos aspectos, parece ser a velha arte narrativa que, recusando extinguir-se, ressurgiu renovada.

Nas práticas atuais de RPG podemos notar a mobilização de diversas esferas de conhecimento. A criatividade a todo o momento faz parte de suas atividades, seja através das fantasias utilizadas em *live actions*, através das falas de seus personagens durante o jogo ou ainda no próprio processo de criação dos personagens e da trama. Ao lado da criatividade, observamos a imaginação: geralmente o jogo é praticado apenas com o auxílio de folhas de papel, dados e canetas, todo o cenário, personagens e situações são imaginadas pelos jogadores, algumas vezes estimuladas com trilhas e efeitos sonoros, ou desenhos, muitas vezes criados pelos próprios jogadores.

*O esforço nas rodas de jogo não é pequeno no sentido de visualizar a fantasia, o sonho e a imaginação por meio dos enredos construídos coletivamente. O cenário em que os jogadores passarão a atuar é narrado oralmente, sem auxílio da palavra escrita e revisada. Os jogadores precisam improvisar ações e falas que sejam convincentes às características imaginadas para suas personagens e que estimulem a imaginação dos parceiros (RODRIGUES, 2004, 161).*

O jogo é realizado através da expressão oral e quando praticado através da ação ao vivo a expressão corporal também desempenha um importante papel. Mas, sobretudo, é

através da narração que as tramas se desenvolvem, os jogadores executam ações e expõem os pensamentos de seus personagens, construindo a aventura através de suas falas.

A temática dos jogos quase sempre gira em torno de um grupo que se reúne com objetivos comuns; para o sucesso da aventura é importante que haja trabalho em equipe, só existe a vitória de todos, não existe a vitória individual, não se trata de um jogo de competição, mas de cooperação, onde os jogadores se reúnem para se divertir através da interação e construção de uma história e não pela satisfação de vencerem uns aos outros.

Além de todas as competências que a prática do jogo exige, o *RPG* ainda envolve um universo muito maior do que as sessões de jogo propriamente ditas podem oferecer. Vários eventos são realizados anualmente, proporcionando uma experiência ainda mais interessante do ponto de vista da formação. Em um dos eventos em que estive presente, o XII Encontro Internacional de *RPG*, realizado em São Paulo nos dias 29 e 30 de maio de 2004, num galpão de eventos de um *shopping*, eram realizadas oficinas de narração, construção e interpretação de personagens, criação de histórias, construção de armaduras de papel, concursos de desenho, exibição de desenhos animados, debates e palestras, além de um excelente clima de amizade, onde jogadores de todo o país acomodavam-se em dezenas de mesas de jogos para jogar com pessoas que acabavam de conhecer, criando laços de amizade em torno de seu passatempo.

Concluimos este capítulo apresentando um resumo do trajeto do *RPG*, considerando três grandes momentos da sua história que demonstram claramente as principais transformações ocorridas desde a criação do *D&D* em 1974, representados respectivamente por três grandes publicações de sucesso. Inicialmente, como não poderia deixar de ser, o *D&D*, sistema que oficialmente deu início à história do *RPG*, fortemente influenciado pelos jogos de guerra que eram praticados por seus criadores, traz muito dos elementos de estratégia de combate encontrados nos jogos que demarcaram sua criação, influência que pode ser facilmente confirmada, sobretudo, ao observarmos o grande número de páginas dedicadas a explicações sobre os combates, tabelas de armas, tabuleiros e miniaturas; a criação de personagens também abrigava um forte elemento aleatório, os atributos eram definidos com jogadas de dados, caracterizando um menor controle da parte do jogador no processo criativo, cuja tarefa se resumia em anotar números nas fichas, demonstrando claramente que a ênfase não estava na narrativa, mas nos combates, na ação.

Num segundo momento, o *GURPS* introduziu o conceito de *RPG* genérico,

dando liberdade aos jogadores para criar seus próprios cenários e universos de jogo, mas ainda tratando-se de um jogo bastante marcado por tabelas, cálculos e combate. Entretanto, já encontramos nos aspectos da criação de personagens do *GURPS* características que demonstram uma maior preocupação com a questão da interpretação dos personagens: seus atributos já são determinados pelos jogadores, que podem escolher como seus pontos iniciais serão divididos na ficha a fim de representar as características que imaginaram para seus personagens, e há ainda outros elementos que demonstram uma maior preocupação com a interação entre os personagens, como é o caso do campo “peculiaridades”, no qual o jogador pode acrescentar características que tornam seu personagem único, enriquecendo a sua interpretação.

Finalmente, o sistema *Storyteller* da White-Wolf, introduzido através do Vampiro - A Máscara, abriu definitivamente a era da narrativa no *RPG*, trouxe consigo a ênfase nos aspectos dramáticos do jogo, dando grande importância à personalidade dos personagens, como podemos observar nos campos que devem ser preenchidos com o comportamento e a natureza do personagem, além de capítulos inteiros que tratam de técnicas de narrativa. O sistema também dispensa cálculos complicados, diminuindo drasticamente a quantidade de tabelas necessárias ao jogo, facilitando muito no que se refere à criação dos personagens, desta forma atraindo muitos novos jogadores. A preocupação com a história a ser narrada fica evidente, sobretudo, quando em determinado ponto do livro o texto chega a ponto sugerir que os jogadores devem ignorar qualquer regra, caso estas atrapalhem o desenvolvimento da narrativa que desejam construir.

### 3.) O CHAMADO PARA A AVENTURA

A partir dos capítulos anteriores, essenciais para a compreensão do conceito de jogo moderno e para a elaboração de um conhecimento histórico do *RPG*, realizei a análise do material de campo. O material de análise consiste em 16 entrevistas semi-estruturadas com jogadores de diversos locais do país, coletadas entre outubro de 2004 e novembro de 2005, através da *Internet* com a utilização do aplicativo *MSN Messenger*, que foram contatados em fóruns e listas de discussão e através de comunidades sobre *RPG*. Outra parte do material consiste no contato direto com jogadores, com a participação em três grandes eventos de *RPG*, observando as atividades que são realizadas nos mesmos. E, finalmente, através de observações em sessões de jogos com dois grupos de jogadores, cujos membros se encontram semanalmente, sendo um deles na casa de um dos jogadores e o outro no estúdio de desenho de um deles, a fim de construir um quadro mais completo para realizar as análises, confirmando assim algumas das respostas dos jogadores entrevistados e permitindo um olhar sobre detalhes que provavelmente seriam negligenciados se contasse apenas com as entrevistas.

As primeiras questões, julgadas importantes para dar início a este capítulo, são as que dizem respeito a como os jogadores de *RPG* conheceram-no e o que os atraiu em um jogo no qual não existem vencedores ou vencidos. Antes de procurar identificar as esferas de conhecimento que o *RPG* mobiliza em seus praticantes, estas são duas questões essenciais para que possamos entender por que os jogadores de *RPG*, como pode ser constatado nas entrevistas e observações, em sua maioria são muito ativos em comunidades, grupos de discussões e eventos relacionados a seu passatempo. Basta observarmos o grande número de comunidades de jogadores espalhadas pela *Internet* em todo mundo, como exemplo, em uma busca de comunidades sobre *RPG* no Orkut realizada em fevereiro de 2006, foram encontradas mil ocorrências, somente em português. Mesmo descontando aquelas que se tratam de Reeducação Postural Global, o número ainda fica muito próximo de 1000. Algumas das comunidades chegam a ter mais de 20.000 membros cadastrados e apresentam títulos bastante interessantes como: Movimento dos sem *RPG*; *RPG* & Literatura; *RPG* pra mim é coisa séria; Jogo *RPG* e não sou Assassino; *RPG* e Educação; Mulheres e *RPG*; *RPG* não Mata, EDUCA; Eu jogo *RPG* na Escola, dentre outras. Duas entre elas se tratam de comunidades que demonstram preconceito contra o *RPG* e seus praticantes, são elas: *RPG* é coisa do diabo e Quem joga *RPG* não cata Mina. Como podemos notar, existe um universo muito rico de

discussões acontecendo a todo instante sobre o *RPG*, estas comunidades são muito interessantes como material de análise, uma pesquisa poderia trazer contribuições importantes a respeito do comportamento dos jogadores.

Voltando às duas questões propostas acima, muitos pais e professores questionam onde seus filhos e alunos encontraram “esse tal jogo esquisito que faz com que passem horas lendo grandes livros de regras e jogando ao redor de uma mesa batendo papo com os amigos”, de onde surge o interesse por esse jogo de que nunca ouviram falar, nunca viram um comercial na TV ou propaganda em jornais e revistas.

Realmente não se encontram comerciais de *RPG* em revistas e jornais, tão pouco na televisão, também não são vendidos em lojas de brinquedos, mas em livrarias especializadas ou em algumas livrarias convencionais que possuem um pequeno espaço, muitas vezes num canto quase escondido, onde se encontram alguns livros de *RPG* publicados em português e raramente um ou outro título em inglês.

Estes com certeza são alguns dos motivos pelos quais o *RPG* é muito pouco conhecido, ficando restrito ao círculo de jogadores, afastado de grande parte da população. Vítima de preconceitos, chega a causar medo, atitude normal diante do desconhecido. Nos últimos anos, essa situação vem se alterando lentamente com os esforços de jogadores, pesquisadores, autores, editoras e principalmente com as iniciativas de profissionais de diversas áreas, que vêm utilizando o *RPG* em suas atividades. Todo esse movimento em torno do *RPG* tem contribuído para tornar o jogo mais popular, porém ainda se trata de uma forma de lazer que está fora do alcance de grande parte da população, principalmente pelo formato do jogo, que exige leitura e aquisição de livros, artigos de luxo no Brasil.

Fica bastante claro, através das falas de diversos jogadores, que o primeiro contato que tiveram com o jogo foi por intermédio de outros jogadores, como podemos observar nas palavras de Fabiana, 26 anos, residente em São Paulo, que já iniciou curso superior em Artes Cênicas e Secretariado, porém abandonando ambos, pretendendo cursar História. Conheceu o *RPG* em 1995, tendo acesso a uma cópia de um livro por intermédio de um primo:

**Mateus:** *Como você conheceu o RPG?*

**Fabiana:** *Quando cursava Artes Cênicas, meu primo, Ricardo, telefonou-me dizendo que acabava de adquirir um livro, era uma espécie de jogo de interpretação. Mas que era melhor eu passar na loja dele (Ele tinha*

*uma loja de discos e livros antigos, tipo Sebo) para ver. Bem, eu costumava passar lá, porque trabalhava perto. E ele disse que esse jogo era a minha cara. Então fiquei super interessada. Durante aquela mesma semana, passei na loja, com um tempinho de sobra, então lá mesmo joguei minha primeira aventura do jogo Vampire – The Masquerade da White Wolf. Pois é, eu comecei com o World Of Darkness, mesmo.*

Frederico, 30 anos, residente em Belém do Pará, graduado em Biologia e aluno de mestrado, respondeu à mesma questão da seguinte forma:

**Frederico:** *Comecei a jogar logo no começo da Biologia, em 1994, por intermédio de colegas que já jogavam.*

**Mateus:** *O grupo de jogadores era formado por amigos seus que o convidaram para experimentar o jogo?*

**Frederico:** *Na verdade todos eram alunos da Biologia, de diferentes períodos, em frente ao bloco onde estudávamos tinha uma mesa grande com bancos onde geralmente a galera fica conversando, eles sempre se reuniam ali antes das sessões de jogos, eles já jogavam antes de me conhecer, eu os vi conversando sobre o assunto e perguntei se poderia assistir, eles permitiram, eu gostei do que vi e comecei a jogar também.*

**Mateus:** *Eles jogavam na universidade?*

**Frederico:** *Sim, jogávamos no período de almoço antes das aulas, à tarde, nosso curso é integral, as aulas terminavam pela manhã 11:30 e retornavam por volta das 13:50.*

**Mateus:** *Para jogar você leu o livro todo ou apenas te ensinaram o básico e começou a jogar?*

**Frederico:** *No início eles me ensinaram as regras básicas para jogar, mas com o decorrer do tempo fui lendo aos poucos.*

Rodrigo, 23 anos, residente em Salvador, graduado em Comunicação Social e aluno de MBA em Marketing, também conheceu o RPG por intermédio de outros jogadores, porém com uma particularidade interessante.

**Mateus:** *Como teve o primeiro contato com o RPG?*

**Rodrigo:** *Há mais ou menos 10, 12 anos atrás, através de uma oficina gratuita no meu colégio, que foi organizada por um grande grupo de alunos do próprio colégio.*

**Mateus:** *Um grupo de alunos que já jogava RPG realizou essa oficina de RPG num espaço cedido pelo colégio e com o apoio do mesmo?*

**Rodrigo:** *Isso mesmo.*

**Mateus:** *E você sabe qual era o objetivo dessa oficina?*

**Rodrigo:** *Foi um projeto dos caras que já jogavam para expandir o RPG no colégio, com o intuito de informar a todos o que era e como jogar RPG, foram 5 encontros fora o encontro inicial para explicação do sistema GURPS. Os participantes foram divididos em 3 salas distintas: gurps fantasy, gurps viagem no tempo e gurps cyberpunk, cada uma com pelo menos 20 alunos. Inclusive eu ainda jogo RPG com um dos caras que pertencia a este grupo.*

O relato do Rodrigo, além de confirmar a hipótese de que os jogadores de *RPG*, em sua grande maioria, são iniciados por outros jogadores mais experientes, é bastante interessante por demonstrar que cerca de dez anos atrás já existiam iniciativas entre os jogadores para promover e desmistificar o *RPG*.

Mas o que fez com que esses jogadores se interessassem pelo jogo já no primeiro contato, muitas vezes sem mesmo terem lido algum livro de regra? A maioria dos entrevistados relatou que no primeiro contato com o *RPG* não chegaram a ler nenhum livro para jogar, demonstrando que não se trata de um jogo complicado, difícil de aprender, mas foram orientados por outros jogadores que, na maioria das vezes, tiveram muita boa vontade e paciência para ensiná-los, confirmando, certamente, que jogadores experientes desejam compartilhar seus conhecimentos em relação ao jogo.

Parece-nos que o maior esforço para a popularização do *RPG* parte dos próprios jogadores e não daqueles que lucram com o passatempo, as editoras e autores. Mas o que os motiva a compartilhar seu conhecimento do jogo? Aparentemente, o crescimento da comunidade de jogadores parece ser o motivo principal, porém, uma análise desta questão através de alguns relatos, em que a maioria dos jogadores informou já ter sofrido alguma situação discriminatória, indica que, ao contribuir para a disseminação de seu passatempo, popularizando-o, os jogadores, conseqüentemente, contribuem para diminuir o preconceito

que sofrem em relação às suas práticas do jogo, principalmente em seu círculo de amizades. A possibilidade de deixarem de ser discriminados por conta de seu passatempo parece ser determinante para explicar os grandes esforços de popularização do *RPG* por parte dos jogadores que, diferente das editoras e autores, não têm nada mais a ganhar do que novos parceiros de jogo e menos preconceito.

Entretanto, mesmo a facilidade de se jogar e a boa vontade dos jogadores experientes não são fatores decisivos para despertar interesse pelo *RPG*, tendo em vista que esses fatores podem ser encontrados em centenas de outros jogos e não despertam o mesmo interesse logo no primeiro contato, como é relatado pelos jogadores entrevistados. Vejamos a seguir, através das falas de outros jogadores, quais os fatores que os levaram a se interessar pelo jogo.

Eduardo, 25 anos, residente em Piracicaba e graduado em Hotelaria, teve o primeiro contato com um jogo de *RPG* através de amigos de seu irmão que jogavam Vampiro.

**Mateus:** *Você gostou do jogo?*

**Eduardo:** *Achei amplo, dinâmico e com um tema muito atrativo, e sim, adorei o jogo.*

**Mateus:** *No RPG em geral, sem considerar exclusivamente o Vampiro, o que te atraiu?*

**Eduardo:** *Amigos, boas horas de diversão, cada tema em si tem algo de interessante.*

Na fala de Eduardo, podemos constatar que a dinâmica do jogo, o convívio com os amigos e a diversidade de temas que o *RPG* pode proporcionar a seus jogadores foram os fatores determinantes para o seu interesse no jogo, o que nos remete à idéia de que o *RPG* pode ser considerado muito mais um conceito de entretenimento do que um único jogo, possibilitando a criação de centenas de jogos em torno de uma mesma idéia, cada cenário, cada sistema, cada tema, como foi colocado por Eduardo, proporciona uma experiência diferenciada, talvez aí resida a amplitude do *RPG*, indicada por ele.

*Os livros de regras funcionam como uma máquina de multiplicar narrativas que, apesar de aparentemente árida, esquemática e com um certo “sabor” de catálogo de personagens, cenários, armas e adereços, costuma possibilitar a produção de entretenimento criativo a milhares de jovens que se dispõem a acessá-la (RODRIGUES, 2004, p. 67).*

Lucas, 25 anos, residente em Piracicaba e graduado em Análise de Sistemas, também conheceu o *RPG* por intermédio de amigos, porém, o que o levou a experimentar o *RPG* foi seu interesse por *videogames*, imaginando que fosse algo parecido.

**Mateus:** *Então você conheceu o jogo por intermédio de um amigo?*

**Lucas:** *Sim. Ele me contou sobre o jogo que o irmão dele jogava.*

**Mateus:** *E o jogo lhe agradou logo no primeiro contato?*

**Lucas:** *Eu gostava de jogar videogame e a descrição sobre como era o *RPG* me fez imaginar que era algo parecido. Logo na primeira vez achei que era mais divertido que o videogame.*

**Mateus:** *O que no jogo lhe chamou a atenção, lhe agradou logo de cara, realmente era parecido com o videogame?*

**Lucas:** *O que chamou a atenção foi que no *RPG* as ações do personagem estavam limitadas pela minha imaginação, não por algo que quem fez o jogo dissesse que o personagem poderia fazer. Por exemplo, no videogame, os personagens só podem agir segundo os comandos que quem criou o jogo pré-programou. O personagem pode pular, soltar alguns poderes e ir de um lado para o outro da fase. No *RPG*, se eu imaginar que meu personagem devesse comprar uma maçã na venda, e depois não gostar do gosto e quiser cuspir no chão, eu posso dizer que meu personagem está fazendo isso. As ações são livres e limitadas pela imaginação.*

Como pudemos observar nas palavras de Lucas, um dos principais atrativos do *RPG* é a liberdade de ações, muitos novos jogadores acostumados com os mecanismos limitados de outros tipos de jogos, principalmente os jogos eletrônicos, encontram no *RPG* a possibilidade de experimentar ações que nunca puderam realizar em outros jogos, como no exemplo dado por Lucas. Esta liberdade de ação está diretamente ligada à dinâmica do jogo; como ele é praticado interagindo socialmente, principalmente através da oralidade, o “programador” está acessível aos jogadores, representado pelo mestre, e este deve estar preparado para dar continuidade ao jogo, mesmo com o personagem do Lucas cuspiendo a maçã no chão, arremessando-a numa janela, oferecendo-a para algum outro personagem ou ainda tentando acertá-la na cabeça do vendedor. No *RPG*, as opções tornam-se infinitas porque não interagimos com máquinas pré-programadas, mas com seres humanos criativos,

que tornam o jogo desafiador e imprevisível.

Fernando, 18 anos, residente em Umuarama, acaba de concluir o segundo grau, também relatou a variedade de opções que o *RPG* oferece como determinantes no seu interesse pelo jogo.

**Mateus:** *Logo que jogou gostou do RPG?*

**Fernando:** *Sim, amo jogos estratégicos, joguei xadrez por muito tempo pela minha cidade e tal. Daí o RPG nada mais era do que um xadrez com mais opções.*

A maioria dos jogadores entrevistados citou de alguma forma a liberdade de ação que o *RPG* oferece como determinante em seu interesse pelo jogo, mas além dessa característica dificilmente encontrada em outros jogos disponíveis atualmente, o *RPG* também permite a jovens e principalmente adultos um importante contato direto com a fantasia, muitas vezes negado pela sociedade, que confere esse direito à fantasia apenas às crianças, como se não fosse importante e/ou correto para o ser humano por toda a vida.

*(...) a maioria das pessoas não acredita ter o direito à imaginação, ao exercício da beleza e partir de histórias contadas e recontadas. A não ser no faz-de-conta infantil, nas brincadeiras de “casinha” ou de “polícia e ladrão”. Depois destes breves anos, as pessoas aprendem, na escola e na vida, coisas sérias para passar de ano, trabalhar, casar, constituir família. (RODRIGES, 2004, p. 188).*

As pessoas não acreditam no direito à fantasia porque a sociedade não permite que acreditem, como foi colocado por Sônia Rodrigues. Com o passar do tempo, na medida em que nos tornamos adultos, perdemos o direito ao mundo do imaginário, temos que nos comportar seriamente, com os pés no chão e em troca recebemos alguma credibilidade.

A sociedade atual, do capital, constrói e nutre incontáveis fantasias para que continuemos consumindo (produtos, idéias, comportamentos, lazer...), mas não deixa muitos espaços para a criação de fantasia na acepção que traz o dicionário: daquilo que é fruto da imaginação – da nossa própria imaginação, em interação com a imaginação das pessoas do grupo de que fazemos parte, sem a necessidade de vender nada a ninguém. Além disso, não nos permite mais o contato que nossos ancestrais tinham com o imaginário, através das lendas passadas oralmente com as histórias em volta das fogueiras. Não temos mais tempo para sentarmos e nos dedicarmos a essas atividades, porém o *RPG* oferece um resgate disto, ainda podemos nos comportar como “crianças”, ao menos por algumas horas, ao lado de nossos

amigos, que também estão se comportando como “crianças”, trabalhando seus medos, suas ansiedades, relações de poder, frustrações através das histórias que contamos com os personagens que colocamos em jogo.

### **3.1.) *RPG*: Brincando de aprender**

A fim de verificar as possíveis esferas de conhecimento que estão diretamente envolvidas na prática do *RPG*, portanto mobilizadas nos jogadores enquanto praticam seu passatempo, optei por não determinar categorias de análise previamente, tentando assim minimizar o perigo de influenciar as respostas dos entrevistados, resolvendo então que seria mais interessante determiná-las no decorrer das primeiras entrevistas, seguindo as pistas que fossem dadas pelos próprios entrevistados, se e como identificavam a prática do *RPG* com a mobilização de esferas do conhecimento. As categorias iniciais, construídas nos primeiros contatos com os jogadores, foram: leitura, escrita, criação (criatividade), imaginação, raciocínio lógico e hipotético, expressão oral, corporal e experimentação do real através do imaginário. De início, estas guiavam as entrevistas, porém, conforme avançadas as mesmas, novas categorias foram surgindo e outras foram sendo descartadas ou substituídas por aquelas que se mostravam mais representativas, as quais apareciam com mais frequência na fala dos entrevistados, resultando nas seguintes: atenção, auto-confiança, auto-controle, auto-conhecimento, criatividade, construção de conhecimentos, experimentação do real pela fantasia, expressão, imaginação, leitura e escrita, paciência, pesquisa, raciocínio, responsabilidade, sociabilidade e trabalho em equipe. Todas estas categorias foram encontradas nas falas dos entrevistados e muitas outras apareceram sendo incorporadas pelas já citadas, como é o caso da motivação, cultura, vocabulário, valores morais, troca de experiências, amadurecimento, respeito, senso crítico.

#### **3.1.1.) Atenção e raciocínio**

O *RPG* é um jogo que acontece principalmente através da oralidade, ou seja, uma sessão tradicional de *RPG* se dá através das falas dos personagens interpretados por seus respectivos jogadores. Um desses jogadores atua como o mestre mediando as ações dos outros, descrevendo os cenários, *npcs*, dando vida a todos esses elementos. Muitas vezes, um jogador pode perder detalhes importantes da trama que está se desenvolvendo se não observar tudo o que está acontecendo durante o jogo; se dois jogadores estão interagindo com seus personagens enquanto o mestre descreve a cena e perdem algum detalhe, isto pode influenciar

significativamente o desempenho de um destes jogadores ou de ambos.

Podemos notar, na fala de dois jogadores, a confirmação desta hipótese. Ambos colocam claramente que a atenção é desenvolvida durante o jogo. Écio, 30 anos, residente em Araxá, graduado em Tecnologia em Processamento de Dados e estudante de MBA em Informática Empresarial, cita a atenção necessária para um jogador iniciante. Como vimos anteriormente, em sua maioria, os novos jogadores não lêem o livro de regras antes de jogar, aprendendo apenas com explicações dos outros jogadores e principalmente do mestre.

**Mateus:** *E durante a prática do jogo, o jogador precisa de alguma habilidade em especial?*

**Écio:** *Pra quem está começando, prestar atenção em como se joga, nem sempre ler as regras é confortável ao iniciante, ouvir a explicação do mestre ajuda bastante, depois que pegar o jeito, é só mesmo se divertir, é um jogo, é pra isso que ele serve, entrar no clima da história e fantasiar com todo mundo.*

Essa atenção que Écio citou não se caracteriza como uma atenção exclusiva à prática do *RPG*, qualquer atividade que necessita de um aprendizado exige determinados níveis de atenção para que possamos desempenhá-las satisfatoriamente, portanto o *RPG* apenas funciona como o foco de atenção, naquele momento, em que o aspirante a jogador pretende aprender através da observação. Porém, Guilherme, 18 anos, residente em Caxias do Sul e estudante de Arquitetura, ao ser questionado sobre as influências que percebe que o *RPG* trouxe para sua formação, faz menção à atenção de uma outra forma, observando o desenvolvimento da mesma na dinâmica de jogo, como podemos ler abaixo:

**Mateus:** *E você acha que o RPG influenciou positivamente, negativamente ou não influenciou você em nada?*

**Guilherme:** *Acho que positivamente... além de me fazer amadurecer em certos pontos, até por jogar com pessoal mais velho, acho que desenvolvi mais raciocínio e atenção tanto em leitura quanto em observação.*

**Mateus:** *Você disse que desenvolveu sua atenção, como acha que o RPG ajudou nisso?*

**Guilherme:** *Ah, observar detalhes, guardar informações importantes, raciocinar sobre informações e resolver problemas...*

**Mateus:** *Como o jogo proporciona isso? Pode me dar algum exemplo?*

**Guilherme:** *Hm... a partir da descrição da pessoa, do lugar, ou como a pessoa fala, o que ela fala, como ela fala, como se veste, um detalhe, numa coluna, um sulco no chão...*

**Mateus:** *Tudo isso aparece num jogo de RPG?*

**Guilherme:** *Sim... um exemplo que ainda me marca foi um ladino entrando na janela de um quarto e ao sair, verifiquei a fechadura, aí o mestre me deu um toque depois, quem poria uma armadilha pelo lado de dentro de um quarto...*

*Não sei se me expressei bem... eu entrei pela janela do quarto e ia sair pela porta para os corredores... ou ainda um homem entrando com uma mão nas costas... ou falando com a voz trêmula... ou uma mulher numa dungeon...*

**Mateus:** *São detalhes importantes que aparecem no jogo e prestar atenção a eles permite avançar na trama?*

**Guilherme:** *eh\*... exato...*

**Mateus:** *E a prática do jogo faz com que a atenção seja treinada?*

**Guilherme:** *Sim.*

De acordo com a fala de Guilherme, fica claro que a atenção e capacidade de observação são importantes para o melhor desempenho em jogo, além do desenvolvimento do raciocínio. A atenção, principalmente aos detalhes, é requerida constantemente durante a prática do jogo, independente do sistema ou cenário utilizado, a própria dinâmica do jogo exige atenção dos participantes, pois a perda de algum detalhe pode vir a prejudicar todo o grupo, o que nos leva a pensar que sua prática pode contribuir também para o desenvolvimento da concentração. Nas observações, nota-se quão concentrados os jogadores se mostram, principalmente em situações tensas, nas quais as escolhas dos jogadores, a descoberta de uma pista ou a observação de um pequeno detalhe pode determinar o destino de todos os personagens do grupo. A concentração varia muito de acordo com o grau de imersão experimentado pelos jogadores, variando também de grupo para grupo. Geralmente, em grupos mais experientes, as situações colocadas em questão durante o jogo parecem exigir mais dos jogadores, as tramas se mostram mais complexas, mais detalhadas. Por outro lado, em jogos de grupos iniciantes ou em grupos que têm uma rotatividade muito grande de jogadores, essa complexidade e imersão demonstraram-se menores, o que nos leva a pensar

que o amadurecimento que os jogadores experimentam em um grupo fixo tem uma forte influência na complexidade das tramas e no nível de atenção e imersão que o jogo pode exigir e proporcionar aos jogadores.

Em relação ao raciocínio, o *RPG* oferece oportunidades muito grandes para desenvolvê-lo, pois a todo o momento os jogadores são obrigados a decidir entre várias formas de ação: qual o melhor caminho, qual a melhor forma de segui-lo. Devem elaborar e executar planos, portanto podemos dizer que as possibilidades são limitadas apenas pela capacidade de criar e imaginar de cada um associada às regras do sistema de jogo adotada pelos jogadores. Esse equilíbrio entre as regras e a liberdade que a prática do *RPG* coloca em movimento durante uma sessão de jogo cria um ambiente bastante fértil para o desenvolvimento do raciocínio em cada um dos jogadores, principalmente no que diz respeito à capacidade de raciocinar sob pressão e improvisar.

### **3.1.2.) Auto-confiança, auto-conhecimento, auto-controle e responsabilidade**

Em algumas das entrevistas, os jogadores citam que perceberam melhoras na auto-confiança e motivação, também disseram que o *RPG* lhes proporcionou auto-conhecimento e desenvolvimento do auto-controle.

Rodrigo, após ter citado o desenvolvimento do raciocínio por meio da prática do *RPG*, fez a seguinte declaração.

**Mateus:** *Falou do raciocínio lógico, como o RPG contribui para o desenvolvimento desta habilidade?*

**Rodrigo:** *Toda vez que você precisa tomar uma decisão sob pressão do tempo, acaba aguçando seu raciocínio lógico. A tomada rápida de decisões, além de demandar muito raciocínio, melhora a segurança e confiança em si.*

Nota-se, então, que Rodrigo atribui ao jogo o desenvolvimento da capacidade de tomadas de decisão, e a considera como um fator que contribui para o desenvolvimento da auto-confiança. Provavelmente, sua observação se baseia no fato de que a todo momento, num jogo de *RPG*, os jogadores são obrigados a tomar decisões que podem mudar completamente seu rumo. Desta forma, o jogador experimenta a tomada de decisões, inclusive sentindo os resultados de suas escolhas, num ambiente controlado e seguro de jogo, onde o jogador está cercado de amigos que estão buscando um mesmo objetivo e, caso faça escolhas erradas, estas

não trazem conseqüências para a vida real, seus resultados repercutem apenas no jogo. Esse ambiente seguro e amigável, proporcionado pelo jogo, certamente contribui para a melhora da auto-confiança. Mais adiante na entrevista, Rodrigo cita que o *RPG* contribui para o desenvolvimento da capacidade de liderança e negociação, observação apoiada em suas práticas de jogo. As observações feitas para esta análise confirmam essa questão na medida em que, muitas vezes, os jogadores precisam agir de forma pró-ativa; em alguns momentos os personagens devem tomar decisões para que a trama se desenvolva, ou simplesmente o jogo não caminha, chegam a situações nas quais o mestre não fornece mais informações, nem rotas de ação, cabendo exclusivamente ao grupo de jogadores decidir o rumo que tomarão com seus personagens. Via de regra, surgem divergências entre os personagens e é necessário que os jogadores tentem convencer uns aos outros de que a melhor rota de ação a seguir é a sua. Essa característica nos leva a pensar em responsabilidade, tendo em vista que as atitudes individuais dos jogadores não trazem conseqüências apenas para o próprio autor da ação mas, geralmente, para todos os outros jogadores, ou seja, os jogadores estão a todo o momento lidando com as conseqüências de seus atos, de outra forma podemos afirmar que nas práticas de jogo a responsabilidade também é praticada pelos jogadores, como podemos observar nas palavras de Alice, 23 anos, residente em São Paulo e estudante de Turismo:

**Mateus:** *Como você acha que as práticas do RPG podem ajudar no senso e noções de responsabilidade, como você citou acima?*

**Alice:** *Surpreendentemente falei com uma amiga ontem sobre como a nossa geração é a geração filha da ditadura, muito dos ensinamentos dos pais que conheço atualmente é ligada a liberdade, todos buscam uma liberdade, a liberdade não mais tão vinculada à responsabilidade como realmente o é. As crianças, os adolescentes e aqueles como eu, que agora se tornam adultos, não têm uma noção forte de suas responsabilidades. O RPG é um jogo que cria um espaço de interação onde não há uma hierarquia social pré estabelecida, dentro do jogo todos são pessoas... não há pais, filhos, chefes... essa relação entre “iguais” nos mostra que somos parte de um organismo que deve funcionar sem a intervenção daqueles que, fora do jogo, nos apóiam, oprimem ou acobertam. Fazendo-nos perceber que o comparecimento a uma reunião, por exemplo, é necessário, que se não comparecer ou as coisas acontecerão mesmo sem mim ou não acontecerão, sendo que deveriam acontecer, e ou eu*

*fico de fora ou deixo os outros na mão e bravos obviamente. Que minhas atitudes ditam a confiança e a relação que estabeleço com os outros, coisas que apesar de óbvias não são mais praticadas em outros convívios. A confiança dos pais está lá, não tenho que merecê-la, se não fizer a lição “dane-se”, vou passar de ano mesmo assim, ou porque minha escola é pública e ninguém repete ou é porque pago e se a professora não me passar mando demiti-la.*

**Mateus:** *E na prática do RPG é possível testar essas conseqüências e possivelmente entendendo e adquirindo responsabilidade?*

**Alice:** *Responsabilidade é um passaporte para a confiança e portanto para a liberdade, os jovens esperam que as coisas venham de graça. E na prática do RPG é necessária a prática da responsabilidade ou se perde aquilo que acha importante.*

**Mateus:** *Você acha que algumas situações em jogo permitem enxergar que as coisas não funcionam desta forma?*

**Alice:** *Sim, dependendo da seriedade do grupo, um personagem não recebe o cargo de príncipe a toa e não se mantém nele se não cumprir com suas obrigações e se não tiver noção de grupo. Outra característica importante do jogo, noção de grupo, um líder das cruzadas não pode se dar ao luxo de achar que é capaz de algo sozinho, é necessário conhecer e saber utilizar as potencialidades de cada um da forma mais eficiente para todos.*

Podemos observar, na fala de Alice, que ela não se refere apenas a situações criadas pela trama desenvolvida no jogo, mas também às situações que antecedem o início do jogo, ou seja, assumir o compromisso de estar presente durante o jogo é algo levado muito a sério pelos jogadores, pois a falta de um único jogador pode acarretar problemas para todos os outros, inclusive ao mestre, que precisa improvisar o motivo pelo qual aquele personagem não está mais junto do grupo, ou em outros casos, assumir a interpretação daquele jogador que faltou, o que pode comprometer os planos do jogador ausente em relação a seu personagem.

Nas observações de campo, pude observar isso acontecendo: numa das sessões de jogo, um dos jogadores não pode estar presente, porém, o mesmo havia informado ao mestre antecipadamente, sendo assim, como os jogadores haviam participado de um combate na sessão anterior e muitos dos personagens estavam com ferimentos, o mestre considerou que

o personagem do jogador ausente havia adquirido uma complicação durante o transporte de volta para a base militar e durante toda a sessão na qual o jogador estava ausente seu personagem passou em observação no hospital da base, ou seja, o personagem não adquiriu pontos ou participou das decisões referentes àquela sessão, por outro lado, por avisar antecipadamente, minimizou as dificuldades do mestre em conduzir o jogo, mesmo sem a presença daquele personagem.

Eduardo também coloca como fator de desenvolvimento da responsabilidade a confrontação que os jogadores experimentam entre seus atos e suas conseqüências. Muitas vezes, para atingir os objetivos da trama, acabam prejudicando algum personagem, geralmente um *npc*, e então são obrigados a lidar, uma hora ou outra, com a conseqüência de suas escolhas:

**Mateus:** *Em relação à responsabilidade pelos atos? Como o RPG ajuda a desenvolver?*

**Eduardo:** *Se o personagem tem objetivos, grandes e pequenos, você pode atingi-los usando trapaça, mentira, mas o que acontece quando descobrem e o personagem tem que lidar com os enganados e trapaceados? E também ocorre o inverso, te prejudicam, algumas vezes intencionalmente, e então você tem que fazer com que paguem pelos atos que cometeram. Se não foi intencional, ainda assim existem conseqüências, o peso da responsabilidade.*

Essa interação entre os personagens se realiza geralmente através da argumentação, sem recorrer a poderes especiais que os personagens possam ter. Os mestres tendem a encorajar a interpretação dos personagens, muito mais que o simples uso mecânico dos números dispostos em suas fichas, inclusive exigindo que o jogador interprete a ação do seu personagem mesmo quando ele ou ela está usando alguma perícia expressa em sua ficha, como é o caso de perícias ou poderes como controle da mente, persuasão, interrogatório, entre outras que exigem interação entre os personagens.

Na medida em que a trama não avança sem que haja iniciativa dos jogadores, ou quando ela exige que o grupo concorde em executar um mesmo plano, e isso acontece quase a todo o momento, são necessárias características de liderança para que um dos jogadores consiga convencer todos os outros a agir como um grupo coeso. É comum observar, durante

os jogos, que um dos jogadores, muitas vezes de forma não premeditada, torna-se o líder do grupo, mesmo não sendo nomeado líder explicitamente. Essas características de liderança e negociação tornam-se bastante visíveis em qualquer mesa de jogo, o que remete à idéia do jogo como vitrine da personalidade, refletindo aspectos da natureza do jogador, oferecendo, durante uma sessão de jogo, a oportunidade de observar e compreender muito a respeito de cada um dos participantes. Os próprios jogadores, através de posterior reflexão, conseguem enxergar nas ações de seus personagens aspectos da sua própria personalidade, resultando em auto-conhecimento.

**Mateus:** *E você acha que o RPG lhe influenciou positivamente, negativamente, ou não lhe influenciou em nada?*

**Ésio:** *Positivamente, assim que começamos a jogar, o mestre pediu pra gente escolher um líder, fui eleito na marra, eu acho porque era o mais enjoado de todos (dentro do jogo), daí vi às vezes eu enjoado fora do jogo tb\*, e também pq\* eu estudei o livro a fundo, o que mostrou que tenho facilidade de aprender, me ensino a ter paciência jogo tb, esperando com calma ganhar os xps pra subir de nível... e ajudou a lidar com ansiedade (que eu tenho muita) ao mudar de nível, de ter de escolher em que mexer no personagem.*

Ésio também atribui ao RPG diversas influências e podemos notar, em suas palavras, que o RPG também proporcionou auto-conhecimento. Ésio percebeu, através de seu personagem “enjoado”, que ele mesmo agia desta forma fora do jogo, ou seja, analisando as atitudes de seu personagem, identificou pontos em comum com sua própria personalidade. Essa identificação entre jogador e personagem é muito comum na prática do *RPG*, muitos jogadores constroem personagens que são reflexos de suas próprias personalidades, muitas vezes isso acontece de forma inconsciente e durante o jogo essa relação fica evidente para os jogadores e principalmente para o jogador em questão, principalmente porque, num ambiente de jogo de *RPG*, as situações enfrentadas são, quase sempre, exageradas, nas quais os personagens são levados a extremos, potencializando todos os aspectos da sua personalidade, que deve ser interpretada pelo jogador que dá vida a esse personagem. Desta forma, o jogador acaba por experimentar emoções intensas que evidenciam características de sua própria personalidade. Muitos mestres que atuam em grupos fixos de jogadores relataram que sabem exatamente qual o tipo de personagem mais adequado para cada jogador, justamente por

conhecer, com o passar do tempo, através das sessões de jogo, a personalidade de cada um dos jogadores e suas preferências, em quais situações se saem melhor e que tipo de personalidade têm facilidade de interpretar.

Podemos observar também nas palavras de Alice a influência que ela atribui ao *RPG*, em relação a sua experiência de auto-conhecimento.

**Mateus:** *Você acredita que o RPG a influenciou em nada, influenciou positivamente ou negativamente?*

**Alice:** *O RPG pode influenciar ou não e pode ser positiva ou negativamente, depende do jogador. Pra mim o RPG influenciou como um mecanismo de avaliação pessoal...*

Mais adiante, quando questionada a respeito de o *RPG* tê-la tornando uma pessoa melhor, Alice nos oferece mais detalhes do *RPG* e o auto-conhecimento.

**Alice:** *Não sei se me torna alguém melhor, sei que permite que me conheça melhor e portanto possa avaliar aquilo que sou e quero ser, não é algo capaz de mudar minha personalidade e sim de mostrar coisas que já existem. Posso testar outras possibilidades, mas o jogo não me torna melhor, mas permite escolher melhorar.*

Fica muito claro em suas palavras que Alice observa em suas práticas de *RPG* não apenas a possibilidade de auto-conhecimento, mas também que o jogo não tem a capacidade de causar mudanças na personalidade dos jogadores, apenas coloca em evidência certos aspectos, que podem ser alterados ou não, dependendo da receptividade e da vontade de mudança de cada um.

Cláudia, 22 anos, residente em São Paulo e estudante de Química, ao ser questionada sobre as contribuições que o *RPG* trouxe para sua vida, citou a experiência de auto-conhecimento, porém, de uma outra forma, através da interação social que o meio freqüentado por jogadores de *RPG* proporciona:

**Mateus:** *Mais alguma coisa que a prática do RPG ou o trabalho como mestre tenha contribuído na sua vida?*

**Cláudia:** *O meio rpgístico é um meio social muito rico, é uma forma de*

*socialização muito fácil entre os rpgistas (meu namorado é rpgista, boa parte dos meus amigos são rpgistas). A maior parte dos rpgistas que conheço são pessoas quase sem preconceitos, tendem a valorizar as pessoas pelo que elas são, me ajudou a parar de me preocupar com o que os outros pensam, a me preocupar mais comigo, coisa que eu não fazia, eu simplesmente não me valorizava, tive até problemas de depressão.*

Podemos notar na fala da Cláudia que além de perceber inúmeras contribuições do *RPG* em sua vida, o convívio social entre os jogadores que ela conhece ajudou-a a perceber que devia se preocupar mais com a própria opinião do que com a alheia, justamente por este ser o comportamento que ela observava em seus amigos jogadores de *RPG*, “quase sem preconceitos”. Desta forma, passou a se preocupar mais consigo mesma. Cláudia não citou a dinâmica do jogo como contribuição para a auto-confiança, porém, analisando a sua fala, observamos que o convívio social no meio “errepegístico” lhe trouxe contribuições nessa questão, ajudando-a a observar seu valor próprio. Ela foi capaz de notar que estava se preocupando demais com a opinião alheia, na medida em que observava que seus companheiros de *RPG* não se preocupavam com essa questão. Essa observação levou-a a realizar uma auto-análise, o que conseqüentemente resultou em auto-conhecimento.

Outra característica importante que o *RPG* ajuda a desenvolver em seus praticantes é o auto-controle, sobretudo nos jogadores que atuam como mestres. O mestre de jogo tem um grande poder em suas mãos, é ele que constrói os *npcs* e atua como juiz durante o jogo, determinando se as ações dos personagens foram bem sucedidas ou não; tem o poder de tirar um personagem do jogo ou salvá-lo, até mesmo pode ignorar o resultado dos testes aleatórios quando o mesmo não é conveniente para a trama. Alguns mestres que abusam desse poder tendem a não ser tolerados por muito tempo, portanto, a todo momento, o mestre deve agir com justiça e controlar o uso de seu poder. Esta é uma questão muito difícil de lidar, principalmente para os mestres iniciantes. Entre as características de um bom mestre de *RPG*, os entrevistados citaram: neutralidade, auto-controle, não se exaltar. Ou seja, características que dizem respeito, direta ou indiretamente, ao uso do poder atribuído ao mestre.

Felipe, 20 anos, residente em Taboão da Serra e estudante de Desenho Industrial, ao se referir a um jogador de seu grupo, que atuava sempre como mestre, justamente para usar do poder que a posição lhe proporcionava para impor suas vontades, nos oferece um exemplo bastante claro de como o mestre, ao abusar de seu poder, pode estragar o

jogo e a diversão dos jogadores.

**Felipe:** *Esse amigo meu que explodiu o míssil ainda é assim... ele é tão cheio de si que ele é o mestre muitas vezes... soh para por alguém ou ele mesmo na história, na qual ele eh o fodão... uma vez ele mestrou uma história na qual estávamos eu e mais 5 amigos num sitio, ai veio 2 namoradas de 2 amigos e mais 4 minas... amigas delas... 6 caras e 6 minas... jah ficamos espertos com essas “amigas” aih...elas eram MUITO atiradas... mais nós jogadores sabiamos q se nos envolvessemos com elas... jah era... pq o mestre eh assim... aih o personagem do mestre cata todas as 4 minas... sem contar que as outras amigas viraram umas guerreiras inseto e nos destruíram... soh eu sobrevivi pq eu carreguei a namorada do mestre pra longe do carro q ia explodir... e ela era o anjo da salvação... aih ela me salvou das guerreiras inseto.*

### 3.1.3.) Sociabilidade e trabalho em equipe

Como já verificamos nas falas transcritas, o *RPG* oferece a seus jogadores, seja através da própria forma de praticar ou nos eventos e amizades construídas em torno dele, a oportunidade de interações sociais muito ricas, com outros personagens – dentro do jogo, ou, fora dele, com pessoas de diversas idades, níveis sociais e econômicos. O *RPG* é um jogo que só acontece com a interação entre pessoas, além disso, a prática do *RPG* incentiva os jogadores a participar de eventos onde têm a oportunidade de conhecer jogadores de outras cidades, estados e até mesmo países, como é o caso do Encontro Internacional de *RPG*, que é realizado anualmente em São Paulo, contando com um público de cerca de 15.000 pessoas em sua última edição em maio de 2005.

*O RPG amplia o repertório de quem joga e de quem “mestra”, pela necessidade de pesquisa inerente a um jogo que se propõe a criar ficção. Amplia a socialização pela convivência em grupo e desenvolve a capacidade de interpretação e busca de soluções – pelo menos fictícias – por parte dos participantes. (RODRIGUES, 2004, p. 154).*

O *RPG* não impõe limites etários; certamente alguns cenários exigem maturidade e são adequados a jogadores com uma idade mínima, assim como são os filmes, jogos de *videogame*, peças teatrais, telenovelas, revistas etc. Porém, se abstrairmos o conteúdo, ficando apenas com a forma, os limites etários são praticamente nulos, podendo ser

praticado inclusive por crianças, desde que já tenham capacidade de subjetivação, ou seja, consigam colocar-se no lugar do outro, interpretar um personagem de faz-de-conta. Existem relatos de crianças que jogam *RPG* com sete ou oito anos de idade, como é o caso dos alunos da professora Rosangela Basilli B. Mendes, que tem aplicado o *RPG* em atividades em sala de aula para alunos da segunda a quarta série do ciclo básico. Através do *RPG*, a professora trabalhou em sala de aula Língua Portuguesa, família, e até o resgate de auto-estima em algumas crianças que se sentiam inferiores às outras. Muitas outras questões também acabaram melhorando, segundo a professora, como podemos verificar numa entrevista concedida à jornalista Miriam Feitoza Pereira, colaboradora do *website* Educarede:

*Hoje ainda temos crianças com dificuldades de leitura e de escrita, mas toda a turma está muito motivada a participar das aulas. Os alunos se esmeram para conquistar pontos em todos os quesitos, e a auto-estima deles aumentou muito, porque se sentem contribuindo com as aulas. Até a higiene da classe melhorou. Não há uma carteira riscada nem papel no chão em minha sala. (Website: Educarede, acesso em 06 mar.2006).*

O que chama a atenção para o *RPG* em relação à sociabilidade é que o jogo permite que grupos muito heterogêneos de jogadores sejam formados, possibilitando uma grande troca de experiências, como confirmado nas observações de campo. No Encontro Internacional de *RPG*, constatou-se uma grande variação etária entre os jogadores, filhos acompanhavam seus pais, grupos de jogadores se divertiam jogando, mesmo com a diferença de idade entre o jogador mais jovem e o mais velho chegando algumas vezes a ultrapassar vinte anos.

Fabiana, quando questionada sobre a prática de construção de personagens, confirma que essa grande diferença de idade entre os jogadores é possível, inclusive achando-a interessante, como podemos verificar em sua fala.

**Mateus:** *Todos que jogam com você têm essa prática para construir personagens e aventuras? Costumam pesquisar?*

**Fabiana:** *A maioria. No nosso grupo atual, temos uma professora de história, alias, temos duas pessoas com mais de 30 anos. Muito legal. Nossa mesa varia de 16 a 38 anos.*

Cada jogador traz um pouco de sua bagagem cultural para dentro do jogo e a compartilha com os outros; essa troca acontece a todo o momento. “A sessão de jogo será mais rica quanto maior for o repertório dos participantes” (RODRIGUES, 2004, p. 67).

**Mateus:** *Pode citar algo que tenha aprendido jogando RPG?*

**Felipe:** *O conhecimento do mestre e dos outros jogadores sempre são compartilhados...*

Guilherme cita que a prática de *RPG* em seu grupo, composto por pessoas mais velhas que ele, contribuiu para seu amadurecimento.

**Mateus:** *E você acha que o RPG influenciou positivamente, negativamente, ou não influenciou você em nada?*

**Guilherme:** *Acho que positivamente... além de me fazer amadurecer em certos pontos, até por jogar com pessoal mais velho, acho que desenvolvi mais raciocínio e atenção tanto em leitura quando em observação...*

**Mateus:** *Pode me dar mais detalhes desses benefícios?*

**Guilherme:** *hm... convivi com pessoas mais velhas, e isso me trouxe mais maturidade, através de valores e sentidos; adquiri mais seriedade também... mas ao mesmo tempo continuei brincalhão, o que mudei foi no sentido de cada coisa na sua hora...*

Em relação à sociabilidade, Écio chegou a notar melhora no relacionamento pessoal no local de trabalho, tendo em vista que jogava *RPG* com alguns companheiros do trabalho.

**Mateus:** *Mais algo que queira falar, que julga importante?*

**Écio:** *Hum, acho que o “espírito de equipe” foi muito influenciado , ainda mais pq eu jogava com pessoas que trabalhavam junto, isso ajudou inclusive a melhorar o relacionamento lá dentro.*

**Mateus:** *Então vocês praticarem o RPG ajudou no relacionamento no trabalho?*

**Écio:** *Ajudou a quebrar algum gelo que ainda existia.*

Ao que parece, diferente do que se pensa, o *RPG* não torna as pessoas anti-sociais, pelo contrário, pode ajudar a torná-las mais comunicativas e sociáveis, melhorando os relacionamentos interpessoais, como é verificado na fala de Lucas.

**Mateus:** *A dinâmica do jogo, você acha que favorece o desenvolvimento de habilidades?*

**Lucas:** *Acredito que os jogadores e os mestres melhoram suas habilidades interpessoais, pois na atividade coletiva do RPG as pessoas aprendem a expor suas idéias, a construir soluções coletivas, aprendem até mesmo como continuar a conviver com pessoas que podem ter pontos de vista diferentes, além de que grupos de longas durações (como no caso do grupo que jogo desde 1995) amizades duradouras surgem.*

Praticamente todos os jogadores entrevistados relataram as novas amizades que o *RPG* lhes proporcionou, inclusive sendo estas as amizades mais duradouras que tiveram ao longo de suas vidas. Além das amizades e do convívio social que o *RPG* proporciona aos jogadores, durante as observações das atividades dos grupos de jogo verificou-se que, de fato, a dinâmica do jogo, a forma como o jogo acontece pode contribuir para o desenvolvimento das habilidades ligadas à capacidade de interação social. Os jogadores, na maioria das vezes, devem lidar com situações que exigem capacidade de argumentação e interação social.

Isso ocorre mais acentuadamente em *live actions*, nos quais os jogadores realizam alianças, acordos políticos, pedem e oferecem favores, tudo isso através da mais pura interação social. Os *live action* oferecem essa riqueza no que se refere à sociabilidade pelo fato de que são muito mais focados em interação social, devido às limitações físicas, que não são encontradas nos jogos de mesa tradicionais, onde o cenário e as ações só ganham vida no campo do imaginário.

Nos jogos de mesa tradicionais, os jogadores, principalmente os iniciantes, tendem a resolver as situações-problema através da utilização dos poderes de seus personagens, e sentem a necessidade de demonstrar sua força, esquecendo que a argumentação pode ser a melhor solução.

Os jogadores de *RPG*, na medida em que se tornam mais experientes, tendem a valorizar muito mais a interação social de seus personagens na resolução dos problemas, desprendendo-se das fichas, utilizando muito menos seus poderes e força e muito mais suas capacidades sociais. Essa evolução pode servir de subsídio para comprovar que, de fato, a prática do *RPG* contribui para a sociabilidade.

**Alice:** *Acredito que o jogo tem potencial para aprimorar inúmeras*

*habilidades de interação social, melhorar as relações de pessoas, tímidas ou inseguras, melhoras na dialética e na facilidade de se comunicar e falar em público, na postura corporal, na colocação da voz, no senso e noção de responsabilidade, no envolvimento com pesquisa e conteúdo, respeito pelo meio onde vive, mais no caráter social da coisa é claro... E em mim, desenvolveu uma característica que venho trabalhando há muito tempo que é a tolerância.*

Como pudemos observar, o *RPG* amplia a socialização, exigindo e estimulando a convivência em grupo, envolvendo jogadores de diferentes idades, culturas, níveis escolares e profissões no mesmo círculo social, desenvolvendo, desta forma, capacidades de interação social em milhares de jogadores em todo o mundo.

Além da mobilização das capacidades sociais envolvidas na prática do *RPG*, o aspecto cooperativo que existe entre os jogadores nos leva a pensar no desenvolvimento da capacidade de trabalhar em equipe, como sugerem as palavras de Lucas:

**Mateus:** *Como é seu processo de criação de personagem, quando atua como jogador? Usa referências? Quais? Constrói personagem em conjunto?*

**Lucas:** *Uma das primeiras coisas que costumo perguntar antes de começar a criar meu personagem é sobre como será a idéia do grupo do qual ele fará parte. É uma prática no grupo em que jogo com regularidade, decidimos características genéricas como “faremos um grupo de aventureiros mercenários ou de aventureiros bondosos?” ou “devemos criar personagens mais focados na ação ou investigação?”*

Observamos que existe o trabalho de equipe mesmo antes do jogo propriamente dito ter início; ainda durante a preparação dos personagens, os jogadores têm o costume de se reunir para trocar informações e construir personagens coerentes com o ideal do grupo, inclusive, como observado nas sessões de jogo, os jogadores costumam montar personagens especializados em determinadas tarefas a fim de tornar o grupo o mais completo possível. Como é impossível criar um personagem que seja proficiente em todas as situações de jogo, essa atividade acaba sendo incentivada inclusive pelos mestres que costumam orientar o processo de criação. Por outro lado, na fala de Felipe, podemos observar que também existem jogadores individualistas no *RPG*, e que muitas vezes acabam por estragar o jogo dos outros

participantes.

**Mateus:** *Então você acha que aprendeu a trabalhar em equipe no RPG?*

**Felipe:** *Sim... muito... gosto de jogar em equipe... gosto de jogos em equipe, até nos videogames. Jogos de luta no videogame, jogos em que um supera o outro não fazem o meu tipo. No RPG tem gente que quer ser individualista, ser o centro das atenções... ser o herói... eu gosto que a equipe vença os desafios propostos.*

**Mateus:** *Esse pessoal que quer ser o sempre das atenções consegue jogar?*

**Felipe:** *Sim, conseguem... muitas vezes acabam por estragar a diversão de quem quer jogar por um bem comum.*

Casos como estes relatados por Felipe, de jogadores que não costumam trabalhar em equipe, buscando o mérito individual nas situações de jogo, são mais comuns em grupos iniciantes ou naqueles grupos que mantêm uma alta rotatividade de membros, o que nos leva a pensar que esse tipo de jogador acaba por entender a importância do trabalho em equipe no decorrer dos jogos e conseqüentemente melhora sua capacidade neste quesito, acaba desistindo de jogar *RPG* por desinteressar-se por este tipo de jogo que não satisfaz suas expectativas de diversão, ou ainda pode acabar sendo excluído do grupo pelos outros jogadores, o que pode levá-lo a procurar outro grupo de jogo ou tentar iniciar o seu próprio grupo, muitas vezes cumprindo o papel de mestre.

#### **3.1.4.) Criatividade**

A associação entre *RPG* e criatividade é bastante óbvia, e poucos entrevistados chegaram a citá-la, mas será que essa relação não foi tão citada nas entrevistas por ser óbvia demais? O *RPG* é uma atividade que exige imaginação e a criação como requisitos básicos de qualquer jogador, exige de seus praticantes um exercício constante de criação e recriação, seja atuando como mestre, que precisa criar a aventura, os *npcs*, o relacionamento entre eles, comportamento, dar voz a vários personagens, tornando-os vivos, precisa adaptar ou em alguns casos criar um mundo interessante, onde a aventura se passará, povoando esse mundo com lendas, governos, hierarquia, moda, costumes, leis, animais, plantas, povos, cidades, países, ou seja, pela parte do jogador que precisa criar um personagem rico em detalhes. Além

de todo esse processo de criação, que se dá num momento anterior ao jogo propriamente dito, durante a realização do jogo, os participantes se deparam com situações inusitadas, precisam imaginar soluções rápidas, criar alternativas, que podem ser as mais variadas possíveis.

A criatividade, por se tratar de um pré-requisito para que o jogo aconteça, torna-se natural aos jogadores, tão natural que poucos sentiram necessidade de dizer explicitamente que o *RPG* ajudou-os a desenvolvê-la. A maioria dos jogadores que citou a criatividade o fez quando questionados a respeito das características necessárias para um bom mestre de *RPG*.

**Mateus:** *Na sua opinião quais os requisitos para um mestre?*

**Fernando:** *primeiro ser neutro, ser muitoooooo criativo, rápido de pensamento, Ter muita paciência i é claro ter um jogo de mente melhor do q o dos jogadores. E nunca si exaltar.*

Ésio, que nunca atuou como mestre num jogo de *RPG*, acredita que não atende aos requisitos de um bom mestre, como podemos ver em sua fala.

**Mateus:** *Você costuma atuar como mestre?*

**Ésio:** *Nunca fui mestre, acho que não tenho tanta imaginação pra ser um, embora eu ache que tenha de mexer aqui se eu quiser jogar de novo.*

**Mateus:** *Na sua opinião, quais os requisitos para um bom mestre?*

**Ésio:** *Gostar de mexer, conhecer bem as regras do jogo, ter muita imaginação, reservar um bom tempo para preparar a aventura, ao montar a aventura, ter em mente as próximas para fazer uma história bem montada.*

Observamos nas falas de Ésio e Fernando que um mestre precisa ser bastante criativo e dedicado. De fato, exige-se mais do mestre, muitos jogadores nunca chegam a mexer, a não ser no caso de necessidade, na falta de outro que possa fazê-lo, como é o caso do próprio Ésio, que mesmo inseguro em relação a sua capacidade de atuação como mestre, admite que talvez tenha que mexer se quiser voltar a jogar, tendo em vista a falta de jogadores dispostos a mexer em seu círculo de amizades.

Embora se exija mais dedicação da parte do mestre, os jogadores também precisam de criatividade e imaginação para desempenhar bem seu papel; as possibilidades que o *RPG* oferece para que os jogadores possam criar os personagens que desejarem também

contribuem para mobilizar a criatividade. Rodrigo relatou que o que mais o atraiu no *RPG* foi essa possibilidade de criar e interpretar o personagem que quisesse.

**Mateus:** *Quando jogou o que mais lhe atraiu?*

**Rodrigo:** *A possibilidade de criar o personagem que EU queria... diferente do teatro, que você praticamente é “OBRIGADO” a “Assumir” um papel. Tive várias discussões com colegas que faziam teatro e, pra variar, odiavam *RPG*, hueheh.*

Como podemos observar, ao enfatizar a obrigação de assumir um papel que muitas vezes não condiz com aquele que deseja interpretar, numa peça de teatro, Rodrigo atribui grande importância à liberdade criativa que o *RPG* lhe proporciona, possibilitando que crie seu próprio papel, atribua a ele o comportamento, as falas que desejar, sem precisar seguir um *script* determinado por outra pessoa.

Além de todo esse processo criativo diretamente relacionado com as atividades praticadas pelos jogadores, o *RPG* também funciona como um incentivo para outras formas de expressão da criatividade, como podemos observar nas palavras de Márcio, 18 anos, residente em Curitiba e estudante de Medicina:

**Mateus:** *Me explica cada um deles. Criatividade?*

**Márcio:** *criatividade...*

**Mateus:** *Como ajudou? Como você percebeu que melhorou?*

**Márcio:** *voltei a desenhar por causa do rpg, eu jah desenhava desde pequeno. Capacidade conceitual: eu fiquei mais criativo... mais “viajante” (naum alienado), mais filosofo, comecei a escrever crônicas e tal (mas raramente acabo uma delas hauhauh). Criatividade... bom, eu fiquei mais “bolante”.*

**Mateus:** *O que é bolante?*

**Márcio:** *Aquele que bola as coisas. Desculpe, eu me empolguei.*

Como podemos ver, Márcio disse que voltou a desenhar por causa do *RPG*. Realmente o *RPG* pode estimular o desenho em seus praticantes, aqueles que têm interesse por essa atividade tendem a utilizá-la para ilustrar cenários, personagens do jogo, cenas que acontecerão ou aconteceram durante os jogos. Fábio, um dos entrevistados, mostrou uma

pasta com dezenas de desenhos de personagens de uma campanha de *Vampiro Idade das Trevas*, algumas ilustrações descreviam cenas que aconteceram durante o desenvolvimento do jogo. Ricardo, durante a entrevista, enviou um brasão de um clã de elfas arqueiras chamado Flecha de Prata, que havia criado para uma aventura. Observa-se também que nos eventos de *RPG* acontecem concursos de fantasias, desenhos, oficinas de criação de armaduras de papel, mini-cursos de desenho, modelagem, narração, criação de aventuras e personagens, tudo isso demonstra que o universo dos praticantes de *RPG* tem muito a oferecer, quando se trata de desenvolvimento da criatividade.

Durante a prática do jogo a criatividade também é colocada à prova, como podemos verificar nas palavras de Alice:

**Mateus:** *Citou também a criatividade, parece óbvio, mas quanto mais claro melhor, como o RPG contribuiu para desenvolve-la?*

**Alice:** *O jogo te leva a lugares nos quais nunca estive, em espaços, sobre os quais nunca ouviu falar e nunca viu imagem, ele te faz criar imagens, conceitos, gera questionamentos relacionados a coisas sobre as quais nunca parou para pensar. Te coloca em situações que devem ser resolvidas pelo seu personagem e utilizando todo o seu conhecimento você treina a habilidade de buscar soluções, quanto mais opções puder criar, mais possibilidades de encontrar a que lhe cabe e mais conexões mentais estará fazendo. Como posso resolver um impasse ligado a uma velha louca dentro de uma caverna? Quem sabe pagando-a? Não funcionou? Pedindo? Não funcionou? Tá então vou mandar ela se fuder, não? Tbm? Tá... Vou dançar sapateado clássico, o som ecoará bem alto chamando sua atenção, enquanto admira minha performance, meu colequinho raquítico e meio lerdinho passará pelo canto entrará na caverna e fará o que for necessário. Funcionou? Sei lá, mas é bem mais interessante!*

Alice nos mostrou que a criatividade cumpre um importante papel nos jogos de *RPG*, é ela quem vai determinar os caminhos que a trama vai seguir e como ela vai seguir, o mestre, de forma alguma, consegue imaginar de antemão todas as possibilidades que possam surgir na cabeça de seus jogadores, desta forma, a criação, que tem início com um dos jogadores, se completa com a contribuição de todos os outros, na base do improvisado. Tudo

acontece de forma muito rápida, dinâmica, criam-se soluções conjuntas, na medida em que a imaginação de um interage com a de outro jogador, nascendo daí uma narrativa construída em conjunto.

### 3.1.5.) Pesquisa e construção do conhecimento

Ao contrário do que aconteceu com a questão da criatividade, praticamente todos os jogadores entrevistados relataram, de alguma forma, que o *RPG* foi uma influência positiva em relação à construção do conhecimento, principalmente por incentivar em seus praticantes o interesse pela pesquisa. Lucas demonstra claramente que a pesquisa realizada para a criação de um personagem ou de uma aventura levou-o a adquirir novos conhecimentos.

**Mateus:** *Você acha que o RPG influenciou em sua formação de alguma forma? Negativa o positivamente?*

**Lucas:** *Influenciou sim. Acredito que através da criação de personagens que muitas vezes eram tão diferentes de mim, enquanto pesquisava para criá-los, eu descobri tantas coisas e pontos de vista que desconhecia. É, de certa forma, o mesmo resultado de alguém assistir a um documentário sobre o outro lado do planeta. A pessoa passa a entender algo que talvez ela não entendesse. Acho que o principal fator para isso é a vontade de pesquisar antes de criar um personagem ou uma aventura.*

*Cada jogador vai querer tirar o máximo proveito da situação para poder triunfar no jogo. Sempre queremos ser o melhor personagem, o mais forte, o mais inteligente, o que se dá melhor, pois é da natureza humana agir assim. O RPG trabalha dentro de um cenário. Imaginem que viveremos uma aventura na Idade Média: vocês são guerreiros medievais. Como é possível alguém tirar proveito das situações, ou se colocar bem diante dos dilemas e dos problemas que aparecerão, se não souber absolutamente nada sobre a Idade Média? Assim, o jogador é incentivado a buscar informações ou a processá-las com a intenção de usá-las em proveito próprio. Ele será incentivado, com o decorrer dos jogos e das aventuras, a visitar biblioteca, pesquisar sobre a Idade Média, como eram os cavaleiros, que tipo de armadura, espada e cavalo usavam, onde moravam, em quais castelos, etc. Por quê? Porque no jogo ele poderá dizer ao Mestre: “O meu personagem é um barão, portanto, por ser nobre, ele manda nos outros que são plebeus”, ou então, “Não, o meu cavaleiro não tem essa espadinha mixuruca que você quer me dar, não. Ele tem uma espada de duas mãos, um montante, uma espada de cavalaria que provoca muito mais dano, uma espada muito melhor que essa”. Como? Porque ele foi incentivado a procurar essas informações (RICON, 2004, p. 18).*

Cláudia também atribui ao *RPG* a aquisição de determinados conhecimentos, principalmente em relação a história.

**Mateus:** *Você acha que o RPG atrapalhou algo na sua vida escolar?*

**Cláudia:** *Não.*

**Mateus:** *Ajudou em algo?*

**Cláudia:** *Sim.*

**Mateus:** *Pode ser mais específica?*

**Cláudia:** *Sempre tive muita dificuldade com história, mas ao começar a jogar e a mexer em ambientes históricos (Brasil colônia e Europa medieval por exemplo) comecei a pesquisar mais. Fora a vontade de ler livros de RPG me incentivou a aprender inglês, e mais coisas...*

**Mateus:** *Você atuava como mestre também?*

**Cláudia:** *Desde quase sempre.*

**Mateus:** *Como preparava os jogos? Usava quais referências? De onde tirava as idéias?*

**Cláudia:** *Depende da época, quer que eu responda sobre hj ou sobre quando comecei?*

**Mateus:** *Pode falar dos dois se quiser, assim dá para sentir a mudança.*

**Cláudia:** *No início minhas aventuras eram mais baseadas em aventuras dos outros ou aventuras prontas, hj em dia gosto de passar alguma “lição”, alguma mensagem dentro da aventura. Hoje as aventuras são tiradas de qualquer lugar, dependendo do teor da aventura, ambientação e sistema, tiro idéias de lugares diferentes, mas de uma forma geral vem de livros (de rpg ou não), filmes e revistas.*

Além da importância que Cláudia parece dar ao *RPG* como uma influência positiva em seu aprendizado de história, ajudando-a inclusive em sua trajetória escolar, em sua fala podemos observar que o *RPG* não restringe sua influência no que se refere à construção do conhecimento, no incentivo à pesquisa, ao relatar que procura sempre passar alguma lição em suas aventuras. Enxergamos, portanto, outra possibilidade de aprendizado nas práticas de *RPG*, os próprios conteúdos das aventuras. Nas observações de campo, percebe-se como a

discussão de certas situações levantadas em jogo contribuía para que alguns dos jogadores do grupo viessem a adquirir novos conhecimentos. Por exemplo, numa das observações, os jogadores estavam jogando numa realidade muito parecida com a nossa, com a diferença principal de ser um mundo habitado por criaturas das trevas, vampiros, lobisomens, fantasmas, entre outras. A trama se passava em nosso tempo, os jogadores eram soldados de uma força de elite do exército norte americano, que estavam numa missão que visava capturar Osama Bin Laden. Durante o jogo, os jogadores tiveram alguns contatos com conhecimentos sobre a geografia, clima e costumes próprios dos moradores do Oriente Médio. Logo depois do jogo, espontaneamente iniciaram uma conversa de aproximadamente trinta minutos, na qual refletiam sobre as possíveis causas e resultados do ataque de 11 de setembro, cada um dos jogadores colocava sua opinião, falava sobre notícias que havia lido, questões que havia formulado. Enfim, na sessão de jogo que encerraram, foi possível notar que fatos reais não só influenciaram a aventura, como foram responsáveis por toda a construção da trama, o que os levou a experimentar pelo imaginário um contato mais próximo com aquela realidade “distante”, resultando na participação de todos os jogadores numa discussão séria acerca de um dos maiores atentados terroristas da história. Sônia Rodrigues também confirmou essa prática de trazer para o jogo, para a fantasia, fatos da realidade.

*É comum a pesquisa de itens, como indumentárias, armas, costumes, magias nas rodas de RPG. É comum também a reutilização de imagens, temas, tramas a partir da realidade cotidiana, de obras da cultura de massa e “novidades” científicas (RODRIGUES, 2004, p. 161).*

As palavras de Cláudia e a observação em campo demonstraram que o *RPG* não proporciona construção de conhecimentos apenas para aqueles jogadores que realizam pesquisas para construir seus personagens ou aventuras. Embora o incentivo à pesquisa tenha sido percebido por grande parte dos jogadores entrevistados, não se trata de uma exigência para que se possa praticar o *RPG*. Certamente enriquece as tramas, torna os personagens mais interessantes e os jogos mais profundos e divertidos, porém não são todos os jogadores que costumam pesquisar, mas mesmo assim durante o jogo e depois dele, muitos jogadores entram em contato com novos conhecimentos.

**Mateus:** *Existe uma troca de conhecimentos e experiência então?*

**Felipe:** *Sim. Por exemplo, tem um grupo terrorista na Europa, num lembro o país, cujo nome é IRA, achávamos que era uma brincadeira do*

*mestre, mas num era, existe mesmo.*

**Mateus:** *Eles estiveram em algum jogo que você jogou então?*

**Felipe:** *Sim, era um jogo sem regras e fichas, nós éramos espões internacionais, esse grupo, o Ira, roubou um projeto de uma arma e tínhamos que recuperá-lo, era algo assim.*

**Mateus:** *Na sua opinião através dos jogos que pratica acredita que adquiriu novos conhecimentos por influencia do RPG?*

**Rodrigo:** *Claro! Sei muita coisa de cultura celta, medieval, teoria da conspiração, tecnologia, melhorei meu inglês e meus conhecimentos de geografia da Europa, por exemplo.*

Nas falas de Felipe e Rodrigo, também observamos que o *RPG* possibilita a construção de conhecimentos, mesmo quando não existe o hábito da pesquisa por parte de todos os jogadores do grupo, principalmente pela dinâmica do jogo, que permite uma troca de conhecimentos muito grande entre os jogadores.

**Mateus:** *Lembra mais alguma coisa que aprendeu com as práticas de RPG?*

**Alice:** *Aprendi muitas coisas com o RPG, desde características das aves de rapina até que não se deve tentar roubar às escondidas um quarto de taverna que fique no final de um corredor com uma única saída. Também aprendi geografia da cidade de São Paulo por precisar ir até o Live e por conhecer pessoas de diversos lugares diferentes, aprendi a mexer em fórum no computador. Aprendi que as pessoas se envolvem no jogo por diversas razões e esperam dele coisas diferentes, o mais incrível é que em geral todas encontram o que estão procurando.*

**Mateus:** *Pode citar alguma cena de jogo que se lembre, que tenha te ensinado algo? Alguma situação em jogo que possa ter lhe servido como uma lição para a vida real?*

**Alice:** *Um dos aprendizados que tive que não vem de uma única situação, mas que foi muito importante para minhas relações fora do jogo, é de que muitas vezes é mais importante parecer do que realmente ser algo na*

*sociedade atual. Tenho uma personagem que não é nada além de uma mentirosa compulsiva, em uma determinada festa para a qual ela foi apenas para curtir seu hobby de ver o circo pegar fogo, ela fingiu ser e saber de coisas que não era e não sabia, porém não houve cobrança ou avaliação, ela parecia tão segura e confiável que foi isso que colheu, mesmo plantando mentira e intriga.*

*Mesmo os jogadores fora do jogo avaliam as pessoas muito pelas aparências, um player pode ter o personagem mais poderoso em jogo se ele não interpretá-lo bem será menos influente no andar da aventura do que um player com um personagem fraquinho que interprete muito bem, as pessoas buscam imagens fortes e confiáveis, poucas vezes se asseguram se essas imagens refletem a realidade. Fora do jogo parei para testar essa idéia e percebi que o grupo no qual entrei, fui acolhida muito rapidamente com poucas restrições se não nenhuma e se quisesse fazer intrigas ou influenciar cuidadosamente situações para meu interesse ou simplesmente para que dessem errado, isso não seria difícil. Me impressionei com a ingenuidade e a vontade que estas pessoas tinham de encontrar pessoas boas e crer na bondade inerente do ser humano, coisa que não sei nem se concordo ou se discordo.*

Esse longo relato de Alice ilustra como uma situação de jogo pode ser análoga a uma situação real, transformando-se em conhecimento, nesse caso, um conhecimento que, segundo a entrevistada, lhe serviu em suas relações fora do ambiente controlado do jogo.

Em relação à pesquisa, Fabiana faz um relato bastante claro sobre as influências do RPG.

**Mateus:** *Você acha que o RPG ajudou, atrapalhou, ou não influenciou em nada sua trajetória como aluna?*

**Fabiana:** *Ajudou bastante, é um dos meios mais eficazes de adquirir mais cultura.*

*Pelo menos, eu era a melhor aluna de história. E fui a melhor aluna das aulas de psicologia. (heheh).*

**Mateus:** *Que interessante! Você atribui isso ao RPG?*

**Fabiana:** *Com certeza. Tudo bem, eu sempre tive uma tendência a*

*gostar mais da parte de humanas, mas com a ambição de sempre criar personagens novos, interessantes, diferenciados eu acabei me aprofundando mais nos estudos. Tanto de conhecimentos históricos, como de personalidades. Li muito Freud e Jung. Depois disso, acabei lendo muito sobre Filosofia. E sobre tantas perspectivas que as pessoas criaram sobre a nossa sociedade. Isso foi de extrema importância para a criação das minhas aventuras. Aquelas que eu iria mestrar.*

*Ontem mesmo eu passei a noite toda escrevendo para a próxima mesa. Estamos jogando uma aventura na Pré-Renascença, começamos com o casamento de Isabel e Fernando que acaba por unir dois dos Grandes reinos que irão formar a Espanha, dos dias de hoje. Sem pesquisa, ia ser difícil tudo isso.*

Podemos dizer que o *RPG* de fato apresenta inúmeras possibilidades de construção de conhecimento, tanto que existe até mesmo um Simpósio de *RPG* & Educação que se encontra em sua terceira edição. Algumas escolas estão transportando o jogo para dentro de seus muros, dentro de suas salas de aula porém, nesses exemplos, observamos que o *RPG* pode ser educativo, mesmo quando praticado sem influência e/ou controle de um professor. O *RPG* pode ser útil para trabalhar os mais variados conteúdos, mas a dinâmica do jogo torna difícil transportá-lo de forma adequada para dentro de uma sala de aula com trinta ou quarenta alunos, principalmente sem que o jogo seja descaracterizado, ou seja, continue a ser jogo apenas por analogia.

Através dos exemplos até aqui citados, podemos observar que todo o conhecimento que foi construído por esses jogadores foi adquirido porque havia interesse, espontaneidade. O jogo funciona como um motivador, os conhecimentos são adquiridos para melhorar a prática de jogo, criar personagens mais interessantes, aventuras mais ricas, e não para conseguir uma nota melhor em uma ou outra disciplina. É importante que a escola observe e aprenda com essa característica do jogo, o papel da escola deveria ser o de motivar e permitir ambientes de aprendizado. Será que levar o jogo para dentro das classes vai transformar a escola nesse ambiente? Dificilmente, pois o jogo, quando praticado dentro da escola, como pudemos ver no primeiro capítulo, raramente continua sendo puramente jogo. O que seria do *RPG* sem a liberdade de ação? Sem a possibilidade de se interpretar o personagem que se quer? Sem a espontaneidade? Transformar o *RPG* numa atividade pedagógica me

parece muito difícil sem que o mesmo deixe, efetivamente, de ser *RPG*.

Andréa Pavão, numa palestra proferida no I Simpósio de *RPG* & Educação, realizado em 2002 em São Paulo, também demonstrou preocupação em relação à pedagogização do *RPG*, que o descaracteriza enquanto atividade cultural nascida fora da escola, ao mesmo tempo em que demonstra uma tendência de transformar a escola num parque de diversões, enxergando o interesse no lúdico institucionalizado, negando-o em sua gratuidade, que é o jogo com fim em si mesmo.

*Como professora, o que me chamou muito a atenção foi justamente a importância da escola olhar fora dos seus muros e reconhecer as formas espontâneas de leitura fora das orientações pedagógicas, quais são os interesses e as necessidades reais hoje em dia. Do contrário, acabaremos repetindo o exercício em que Florbela Espanca vira pretexto para aula de gramática. Retalhando-se os textos literários em substantivos, adjetivos, predicados, etc., o interesse realmente torna-se difícil (PAVÃO, 2004, p. 79).*

### **3.1.6.) Experimentar o real pela fantasia**

A necessidade humana pela fantasia não pode ser negada, a observação da própria história da humanidade nos permite fazer essa afirmação. Uma das principais razões dessa necessidade da fantasia está relacionada com a superação de nossos medos, com a sensação de poder. “*Algum domínio do jogo da ficção todos têm, senão a vida seria intolerável. Contar para si mesmo, inventar novas versões para fracassos e desventuras é atividade rotineira do ser humano*” (RODRIGUES, 2004, p. 45).

A fantasia expressa através do jogo já auxiliava os cidadãos romanos no contato com as diversas realidades do grandioso império pois, através dos jogos, adquiriam conhecimentos que, de outra forma, só poderiam ser adquiridos pela própria experiência.

As situações experimentadas pelos jogadores de *RPG* através da interpretação de seus personagens podem servir como um tipo de treinamento para uma situação real. Através dessas situações encontradas dentro de um ambiente controlado e seguro de jogo, os jogadores conseguem lidar com seus medos, descobrir suas limitações e procuram vencê-las. Quando estamos interagindo com outras pessoas dentro de um jogo, interpretando personagens que não somos, temos liberdade para experimentar e sentir as conseqüências dentro do jogo, qual é a reação dos outros personagens, qual foi o resultado da sua escolha, como nossos personagens vão ter que lidar com isso, o que vai mudar em sua vida? São todas questões que são respondidas durante o jogo, funcionando como um tipo de simulação da vida real.

**Mateus:** *Na sua formação como pessoa, você acha que o RPG influenciou em algo?*

**Fabiana:** *Na minha personalidade?*

**Mateus:** *No geral como pessoa que é hoje, suas qualidades e seus defeitos, modo de ver o mundo, etc.*

**Fabiana:** *Bem, quando somos adolescentes ainda estamos em constantes mudanças, estamos formando nossos valores e o que queremos da vida.*

**Fabiana:** *A oportunidade de testar certos valores, de viver com convicções que não temos na vida real, termos comportamentos tão diferenciados e pertencermos a estereótipos sociais, a facções, a partidos, contribui como um teste.*

**Mateus:** *Você quer dizer que através do RPG você pode experimentar essas coisas?*

**Fabiana:** *É uma das poucas oportunidades de ser alguém que não é.*

A fala de Fabiana ilustra essa oportunidade que o *RPG* pode oferecer para a experimentação do novo, do diferente. Possivelmente muitos jogadores são encorajados a utilizar, mesmo que de forma não premeditada ou consciente, suas aventuras de *RPG* como uma espécie de campo de treinamento, onde podem colocar muitas questões em jogo, realizar de fato uma experimentação do real através da fantasia.

A fantasia nos ajuda a lidar com nossos medos, nossos fracassos, usamos a fantasia constantemente, mesmo que, na maioria das vezes, nem sequer nos demos conta disso. Por exemplo, quando fracassamos, normalmente reformulamos a realidade de modo que fique mais fácil suportar o fracasso, criamos em nossa mente uma realidade imaginária que torne as coisas mais fáceis. Caso contrário, não conseguiríamos forças e esperanças para tentar novamente, persistir em alcançar nossos objetivos. *“Aqueles que se acostumam a aceitar passivamente tudo à sua volta, os que não têm acesso à fantasia, à interpretação, à esperança correm um risco muito maior de se acomodarem e, o que é pior, serem destruídos”* (RODRIGUES, 2004, p. 183).

Outros jogadores também nos fornecem em suas falas subsídios para que possamos fundamentar a afirmação de que o *RPG* proporciona uma experimentação do real

através do imaginário. Eduardo atribui a situações vividas no *RPG* um melhor preparo ao defrontar-se com situações da vida real.

**Mateus:** *Você se lembra de alguma cena de jogo que acha relevante para exemplificar alguma coisa que disse? Alguma marcante, que talvez tenha aprendido algo?*

**Eduardo:** *Em um jogo, logo que comecei a jogar, o meu pc faltou com respeito com o príncipe de uma cidade, chamou-o de fraco por não agir depois de ter mostrado todas as evidências de um crime. O príncipe então para mostrar que era forte me puniu por ter lhe faltado com respeito. Não consegui o que queria, além de uma inimizade poderosa.*

**Mateus:** *Você acha que o RPG foi uma influência positiva em sua formação?*

**Eduardo:** *Sim foi uma influência positiva. Vivi situações imaginárias que me prepararam para uma situação real.*

**Mateus:** *Pode citar alguma?*

**Eduardo:** *Utilizando a historinha com o príncipe que eu descrevi acima. Certa vez, tive que reportar uma situação que estava errada para meu gerente, este não fez nada, e eu não critiquei, pois era decisão dele fazer algo ou não, e arcar com as conseqüências, a minha responsabilidade era reportar e forçar uma ação dele podia muito bem sair contra mim.*

Como podemos ver, a situação vivida durante um jogo de *RPG* assemelha-se a uma situação real que Eduardo enfrentou em sua vida. Embora ele enxergue que o *RPG* o tenha auxiliado, possibilitando preparo ao se deparar em jogo com situações análogas às situações da vida real, não podemos afirmar que Eduardo agiria de forma diferente com seu gerente caso não tivesse experimentado em jogo a situação que descreveu acerca do príncipe. Porém, podemos confirmar que muitas das situações de jogo são situações muito próximas de situações com que nos deparamos constantemente em nosso dia-a-dia. Carlos Klimick relatou que certa vez, durante a realização de um jogo de *RPG* com alunos de uma escola freqüentada por pessoas de considerável poder aquisitivo, numa das situações de jogo, os jogadores precisavam tomar um ônibus num terminal, quando foram surpreendidos por um assaltante que sacou uma faca. Uma das alunas ficou assustada com a situação, que achou absurda, pois para

ela os terminais de ônibus tinham detectores de metal nas entradas. Como podemos notar nessa situação simples, que certamente já aconteceu centenas de vezes em muitos terminais de ônibus, observamos que a realidade vivida por aquela aluna trazia mais distorções para a sua compreensão do real do que a própria fantasia apresentada em jogo.

Existe um certo receio ao encararmos a fantasia, muito se fala acerca da confusão entre a realidade e a fantasia que o *RPG* pode causar em seus jogadores, porém, este argumento não encontra fundamentação suficiente para que possa ser comprovado. Como já foi dito por Huizinga, o jogador sabe muito bem que está fazendo-de-conta, sabe que o jogo acontece apenas dentro de limites de espaço e de tempo, tem hora para começar e acabar. É mais fácil supormos que, muitas vezes, nós mesmos, ao julgar a capacidade de distinguir fantasia e realidade das crianças, estamos apenas carregando as atividades das crianças com nossas próprias representações e medos. Para uma criança, sua brincadeira imaginária não tem poder de feri-la no mundo real, não tem força de causar mal, uma arma de brinquedo, uma varinha de condão ou um monstro imaginário, é apenas imaginário, está sob seu controle, não causa mal a ninguém, porém, quando olhamos para uma criança apontando uma arma de brinquedo, nos remetemos diretamente para nossas experiências, carregamos nossas representações de violência e as enxergamos nas brincadeiras infantis. Quando nos assustamos ou dizemos para a criança que é perigoso brincar ou representar a violência, certamente estamos confundindo-a, mais do que esclarecendo-a. Como uma situação que ela tem sob controle, uma brincadeira, pode causar tanto medo nos adultos? Os limites entre as brincadeiras de faz-de-conta e o real começam a ficar confusos.

*O jogador sabe que está jogando, quer seja no faz-de-conta infantil, quer seja nos jogos competitivos adultos, por isso é tão precária a contestação que alguns setores fazem em relação ao “envolvimento” excessivo dos jovens com o objeto deste estudo, o Roleplaying Game. Existe a consciência de que o jogo é faz-de-conta e que a qualquer momento pode ser interrompido pela realidade cotidiana, pelo rompimento das regras por parte de algum participante ou pelo fracasso dos objetivos. (RODRIGUES, 2004, p. 44).*

### **3.1.7.) Expressão**

Como já foi dito, o *RPG* se trata de um jogo que acontece exclusivamente por meio da interação entre pessoas, mesmo que em algumas modalidades de jogo essa interação seja realizada através da escrita, como é o caso dos jogos por e-mail, dos quais trataremos adiante. O *RPG* é praticado na maioria das vezes com os jogadores sentados ao redor de uma mesa ou mesmo no chão, as ações de seus personagens sendo descritas oralmente e a

interpretação dos mesmos costuma ser realizada através da fala e da expressão corporal, daí podemos afirmar que o jogo oferece possibilidades de desenvolvimento da expressão oral e corporal, afinal de contas, a todo momento, durante o jogo, existe a mobilização dessas habilidades.

Muitos dos entrevistados relataram que notaram melhora em sua forma de se expressar, alguns relataram, inclusive, que melhoraram em relação à timidez e medo de falar em público, adquirindo segurança pela prática do *RPG*.

Além das muitas citações, que foram utilizadas para ilustrar outros tópicos desde capítulo, que claramente demonstram também como os jogadores enxergam a contribuição para a melhora da sua expressão, existem relatos que tratam mais diretamente desta questão, como podemos verificar na fala de Rodrigo:

**Mateus:** *Você disse que o RPG ajuda a desenvolver certas habilidades em seus praticantes, você pode me falar sobre elas e como o rpg as ajuda a desenvolver?*

**Rodrigo:** *Tipo assim, eu tinha problemas de fala (eu sou muito ansioso e falo muito rápido), e acabei me disciplinando um bocado ao mestrar. Meu vocabulário de inglês é muito mais rico do que era quando eu completei o curso avançado em 2000.*

**Mateus:** *Então ajuda na habilidade oral? Pelo rpg ser um jogo narrado?*

**Rodrigo:** *Claro que sim, tanto para o narrador como para o jogador.*

Na fala de Rodrigo, ele procura deixar claro que tanto o narrador do jogo quanto os jogadores desenvolvem a expressão oral. Outra questão importante por ele citada é a melhora do vocabulário, o que de certa forma se relaciona com uma comunicação mais clara. Atribui tamanha importância a essa questão que enfatiza que o *RPG* o ajudou a enriquecer o vocabulário, mesmo já tendo concluído um curso avançado de inglês. Certamente que o jogo, ao se realizar através da expressão oral, tem como requisito básico a capacidade de comunicação, que com o passar do tempo desenvolve-se, na medida em que a colocamos em prática, porém, o *RPG* não traz contribuições para a capacidade de se expressar apenas por se realizar através da comunicação entre vários jogadores, mas tem muito a oferecer através do esforço que os jogadores e o narrador fazem ao interpretar diferentes personagens, conferindo aos mesmos formas diferentes de se expressar para que possam tornar mais vivas as diferenças

entre eles. Um personagem pode ter uma fala mais pausada, refletindo sua personalidade paciente, enquanto um personagem mais velho tem uma voz mais rouca, e assim por diante. Cada novo personagem exige dos jogadores uma nova forma de falar, um novo tom de voz a fim de tornar o jogo rico e mais divertido, embora nas observações possa-se notar que os jogadores iniciantes têm muita dificuldade em interpretar de forma tão rica seus personagens, geralmente não conseguindo dar ao personagem características únicas em sua interpretação que o diferenciem dos próprios jogadores que os interpretam. Por outro lado, em jogadores mais experientes, esse esforço pode ser considerado quase que natural, até mesmo porque já atravessaram as barreiras da timidez tão natural em jogadores iniciantes. Quando estes conseguem de fato entrar no clima do jogo, abstrair-se e encarnar o personagem, encontram todo o potencial de lazer que o *RPG* pode proporcionar.

Cláudia também destaca a melhora em relação à timidez e expressão, além de outras características:

**Mateus:** *Além das pesquisas que o RPG lhe fez fazer, você acha que ajudou a desenvolver mais alguma coisa em você? Algo que te ajudou na vida escolar?*

**Claúdia:** *Acredito que tudo que possa ter me desenvolvido como pessoa me ajuda na vida escolar, o RPG foi muito bom para não ter preconceitos, para ser uma pessoa realmente mais compreensiva (ajuda a realmente vc se por no lugar de uma pessoa para entendê-la, vc deve compreender o jeito de ser dessa pessoa tb).*

*E com certeza me ajudou a enfrentar a timidez e a melhorar minha expressão.*

Rafael, 23 anos, Porto Alegre, graduado em Publicidade e Propaganda e estudante de especialização, faz um relato bastante interessante das situações que observou em seu grupo de jogo.

**Mateus:** *Em relação a desinibição?*

**Rafael:** *Desinibição é um ponto interessantíssimo, talvez o que mais se sobressai no nosso grupo. Nosso grupo original (integrantes mais assíduos, sem contar extras ocasionais) é de seis jogadores. Destes, em pelo menos cinco pudemos perceber uma melhora gradual em desinibição com nossos anos de prática. Sendo que destes cinco, só um ou dois, em certas situações, se mantêm*

*peessoas reservadas e quietas. Todos no grupo são geralmente falantes, e dos seis no total, quatro gostam ou não têm problemas em falar sozinhos em público. Dos seis, com certeza o caso mais notável é o do Martin, um dos membros mais antigos do nosso grupo. Quando o conheci, era uma das pessoas mais tímidas que havia. Desde os 15 anos ele tem mais de dois metros de altura, é muito alto e magro. E era quietão, tinha algumas dificuldades na escola. Por tudo isso era um cara envergonhado. Antes de terminar o segundo grau já era uma das pessoas mais populares que eu conhecia, um cara de grande carisma, sorriso fácil, desinibido. Saiu do segundo grau e foi direto para o curso de Relações Públicas na PUCRS. Relações Públicas. Ou seja, não é mais a mesma pessoa que conheci há uns dez anos ou mais.*

**Mateus:** *Como acha que as práticas de RPG influenciaram? O que existe na prática do jogo que pode ajudar nisso?*

**Rafael:** *A primeira coisa de tudo é a questão da interpretação de papéis. Sempre briguei para que, cada vez mais, nossos jogos fossem mais interpretação e raciocínio, e pouco ou nenhum hack'n'slash sem sentido. E felizmente, nosso grupo tenta ao máximo, hoje, premiar boas interpretações, personagens com backgrounds completos, dramaticidade. Interpretar um personagem é, normalmente, um exercício de dar voz a uma fantasia. Isto não é tão simples quanto parece, especialmente no início da experiência com RPG (ou interpretação no geral). Mas o desafio é recompensador, e a prática leva a uma maior facilidade com o tempo. Isto favorece a desinibição. Na hora do jogo, todo mundo interpreta um agente secreto, um bárbaro, um mago, um vampiro. Se tu pensares, é um desafio fazer isso, ainda mais na frente dos outros!*

*Mas é assim que o RPG nos ensina a esquecer das nossas limitações, dicção ruim, clichês, o fato deste personagem ser meu sonho de infância. Tudo isso perde a importância, e a pessoa aprende a se soltar. A outra coisa que entendo que estimula a desinibição é o fato de os personagens terem obrigatoriamente que conviver, e isso é sempre um exercício de negociação. Ao brigar pelos interesses de um personagem, você argumenta, troca idéias, negocia, levanta ou abaixa o tom de voz, se exalta, se empolga. Ao mesmo*

*tempo, conversa muito, e tem uma troca única com os colegas de mesa.*

### **3.1.8.) Imaginação**

A imaginação, assim como a criatividade, foi citada poucas vezes durante as entrevistas, apenas dois jogadores citaram diretamente a imaginação ao serem questionados acerca das habilidades e competências que o *RPG* auxilia a desenvolver. Poderíamos, desta maneira pensar que o *RPG* oferece muito pouco espaço a imaginação, porém, novamente acredito que a imaginação foi muito pouco citada justamente por ser essencial para a prática do *RPG*; não é possível conceber um jogador de *RPG* que não tenha uma imaginação muito ativa, ou um jogo de *RPG* em que não exista espaço para o imaginário.

Para fundamentar estas afirmações, basta observarmos por alguns minutos as práticas de jogo. Entre todos os jogos observados durante a pesquisa, nenhum deles utilizou maquetes para representar os cenários do jogo, algumas vezes foram utilizadas figuras que se tratavam de enigmas que deviam ser desvendados ou alguns mapas de labirintos ou construções que compunham o ambiente de jogo, a fim de demarcar os limites do cenário, principalmente quando a cena envolvia algum combate. Todo o resto se passava apenas no imaginário, desde as roupas e equipamentos dos personagens até o vento que soprava no deserto à noite, todas essas imagens eram criadas por cada jogador individualmente com o auxílio da narração. Na fala de Lucas, podemos observar como ele descreve essa característica do *RPG*.

**Mateus:** *O videogame tem um forte apelo visual, no RPG exige-se que os jogadores imaginem as situações, isso não foi um problema para você?*

**Lucas:** *Na verdade acredito que isso é mais uma coisa que atraiu-me ao RPG. Apesar do videogame ter um “apelo visual”, todo o design foi feito por alguém que criou o jogo. No RPG eu mesmo posso imaginar como meu personagem se parece e os cenários são construídos em conjunto entre todos os jogadores e o mestre. O mestre descreve como é um cenário, mas eu posso ter imaginado algum detalhe de um jeito diferente do que o mestre imaginou, então eu pergunto por mais detalhes, e outros jogadores também fazem o mesmo, até que por fim, cada um de nós imaginou uma cena semelhante em nossas mentes, apesar de nunca ser idêntica. O visual depende de cada jogador, apesar de ser coletivo.*

**Mateus:** *É uma experiência única, embora coletiva?*

**Lucas:** *Sim. Todos que estão jogando participam da mesma cena, a mesma base, mas cada um está tendo a perspectiva de seu personagem (ou dos antagonistas e personagens secundário, no caso do mestre). É como quando sentamos em uma roda para ouvir uma estória. Todos ouviram a mesma cena, mas alguém pode imaginar que as personagens envolvidas eram de uma certa aparência, ou que o local era maior. A forma como cada um imagina a cena é individual, mas a narração da cena era uma experiência coletiva. Visto desta forma, o paradoxo não é tão “misterioso”.*

O *RPG* não seria muito diferente de um romance sem ilustrações no que se refere ao uso da imaginação, caso não fosse uma experiência coletiva e uma construção ativa dos participantes, enquanto a leitura de um livro, na maioria das vezes, se trata de uma atividade solitária, exigindo um esforço da imaginação para que possamos “criar” as representações daquilo que lemos. Essa criação imaginária está sujeita às descrições encontradas no livro, algo que foi criado por um autor ao qual na maioria das vezes não temos acesso, não temos como perguntar a ele alguma questão que nos deixou dúvida, não temos como construir juntos os cenários e personagens, podendo apenas, partindo da descrição que o autor nos dá através das suas palavras impressas no livro, povoar o cenário com criações próprias. Porém, correndo o risco de imaginar personagens ou detalhes que na página seguinte deixem de fazer sentido, fiquem soltos na história ou pior, choquem-se com a trama desenvolvida pelo autor, fechada, sem brechas para outros finais. Enquanto o *RPG*, por se tratar de uma construção conjunta em tempo real, que se faz enquanto se joga, qualquer detalhe que seja imaginado em conjunto no momento do jogo pode tornar-se parte importante da trama, algumas vezes decisivo. Muitas vezes, o mestre imaginou uma forma diferente de resolver um problema, porém os jogadores apresentam uma solução que introduz algo novo na trama e a torna muito mais interessante. Um bom mestre de jogo saberá como utilizar essa situação para dar continuidade ao jogo, mesmo que esta não seja a forma como ele tinha imaginado a solução do problema. Como uma aventura de *RPG* não se apresenta com um final definido, existe essa liberdade concedida à imaginação, à improvisação, algo que não é possível de se exercitar tão ativamente quando lemos um livro.

### **3.1.9.) Leitura e escrita**

Podemos dizer que a maior parte dos jogadores de *RPG* teve o primeiro contato

com o jogo através de outros jogadores e sequer lê os livros básicos de regras para que participem do primeiro jogo. Porém, foi observado que, logo depois do primeiro jogo, surge um interesse por ler as regras e conhecer o cenário de jogo. Mas a prática de leitura entre os jogadores de *RPG* não se restringe aos suplementos e livros de regras: jogadores mais interessados procuram outro tipo de literatura de onde possam colher referências e até mesmo realizar pesquisas sobre períodos históricos, material tecnológico ou científico.

Grande parte dos entrevistados citou o fato de terem sido influenciados positivamente pelo *RPG* no que se refere a suas práticas de leitura, mesmo porque um iniciante que não se dispuser a ler ao menos os livros de regras e suplementos não terá grandes chances de interpretar um personagem muito interessante e dependerá de explicações constantes dos outros participantes sobre as regras do sistema de jogo.

Lucas, quando questionado a respeito das influências que o *RPG* trouxe para sua formação, respondeu da seguinte forma:

**Lucas:** *Posso dizer que conheço muito mais de história e ciências em geral por conta do RPG. A história porque cenários históricos são muito recorrentes nos jogos e eu me interesse muito em ler sobre como um lugar era, quais os acontecimentos principais de uma era ou como a população via o seu governo. Este tipo de curiosidade para melhorar a diversão no jogo levou a conhecer melhor algumas eras como a época medieval européia, ou a época da Segunda Guerra Mundial. Este tipo de curiosidade é muito comum entre os jogadores de RPG que já conheci. No caso de ciências, sou um fã de ficção científica e já joguei e atuei como mestre em jogos que se passavam séculos à frente da nossa era, no espaço, e muito do que vemos em ficção científica é baseado em fatos científicos que ouvimos alguns cientistas visionários de hoje em dia comentar sobre suas pesquisas.*

**Mateus:** *Muito interessante, você pode dizer então que o RPG também desenvolve o hábito da leitura, o que ajuda conseqüentemente na interpretação de textos?*

**Lucas:** *Acredito que sim, ler é uma parte essencial do hobby. Não apenas ao ler os livros de RPG, mas também ao ler outros textos que completam o conhecimento do mestre e do jogador para sua próxima aventura ou mesmo por pura curiosidade. Junto da leitura sempre vem a necessidade de*

*nos inteirarmos cada vez mais dos assuntos e aumentarmos nossa capacidade de interpretação.*

Como podemos notar na fala de Lucas, além de afirmar que o hábito da leitura é essencial aos jogadores de *RPG*, coloca que o *RPG* estimula a curiosidade, a vontade de buscar novos conhecimentos em relação aos cenários que são abordados durante o jogo. Segue adiante sua fala e cita um exemplo prático de como um tema de aventura de jogo levou-o a procurar material de referência através da leitura.

**Mateus:** *Muito bom! Você se lembra de algum exemplo que ache relevante para citar?*

**Lucas:** *Um bom exemplo de pesquisa foi toda uma campanha que jogamos baseada na Segunda Guerra Mundial, na qual não usamos quase nada de material publicado para *RPG* além do livro básico. Tudo o que utilizávamos eram livros de história e sites sobre a Guerra. Chegamos a pesquisar patentes dos vários exércitos além de medalhas e tudo mais... a parte da pesquisa chegava a ser uma diversão à parte.*

É interessante notar que o próprio fato de pesquisar em outras fontes diferentes dos livros de *RPG* para tornar o jogo mais interessante se trata de uma atividade divertida entre os jogadores. Dificilmente sustentariamos esta afirmação através da fala de um único jogador, porém, as pesquisas realizadas em torno dos jogos de *RPG* são muito frequentes entre os jogadores e na grande maioria das mesas de jogo raramente não havia em meio aos livros de *RPG* outros livros que eram utilizados como referências. Suponho que, caso não fossem atividades desempenhadas com prazer, as mesmas não seriam tão frequentes.

O próprio formato do jogo se torna um forte incentivo à leitura, pode muitas vezes ser a porta de encantamento que leva muitos jovens a outros tipos de literatura. Carlos, 23 anos, residente em Campinas e estudante de pós graduação em Biomedicina, ressalta em suas palavras que o *RPG* foi determinante para desenvolver seu gosto por leitura.

**Carlos:** *Os livros-jogo me levaram a gostar de ler. Nunca reclamei de ler os livros que os professores mandavam. O *RPG* foi determinante nesse aspecto.*

Ainda em relação à leitura, nota-se que muitos jogadores possuem livros-jogo

em inglês, ainda sem tradução para o português. Quando questionados a respeito das dificuldades com o idioma, a maior parte deles respondeu que aprendeu o idioma para ter acesso a esse material. Fabiana cita que mesmo odiando o idioma se dispôs a estudar inglês, para que pudesse ler os livros de *RPG* que ainda não estavam disponíveis em português.

**Mateus:** *Muitos títulos em inglês pelo o que pude ver. Não é problema para você?*

**Fabiana:** *Não tenho inglês fluente, mas como muitos dos títulos não foram traduzidos, fui obrigada a aprender a língua para ler. Mais uma coisa legal, você acaba aprendendo um idioma no processo. A minha vontade de ler sobrepôs a dificuldade que eu tinha, por tratar-se de um outro idioma. Mas, nada que fosse um obstáculo que eu não pudesse ultrapassar.*

**Mateus:** *O RPG ajudou no interesse pela língua? Para poder ler os livros?*

**Fabiana:** *Ele influenciou sim. A bem da verdade eu odeio inglês, mas se esse é o preço a se pagar para ler os livros que eu gosto. Que assim seja.*

Em relação à escrita, não se trata de uma questão tão óbvia quanto a leitura, porém ainda assim o material sugerido para que se possa praticar o *RPG* nos leva a pensar na escrita. Além dos dados e dos livros, lápis, borracha e papel são essenciais, porém, durante o jogo, esse material, que supõe uma atividade de escrita, costuma ser utilizado apenas para anotações na ficha, apagar e somar pontos, desenhar algum mapa, ou mesmo na preparação das fichas, atividade que não ousou classificar como escrita, pelo menos não aquela escrita que se procura demonstrar aqui, a qual, embora não seja praticada por todos os jogadores, como se pode perceber através das entrevistas e observações de campo, ainda assim é bastante freqüente entre os jogadores, principalmente quando se tratam de jogadores que atuam como mestres. Notou-se também que a maturidade dos jogadores parece ter relação com as práticas de escrita em torno do *RPG*. Ao que parece, jogadores mais experientes, ao buscar um jogo mais interpretativo do que estratégico, mais dramático e profundo do que simples buscas por tesouros ou caçadas a monstros, escrevem mais, criam histórias completas para seus personagens, narrando algumas vezes uma trama que tem início no nascimento do personagem terminando no momento preciso do início do jogo. Algumas são escritas em formatos de contos, outras de diários ou ainda em tópicos ordenados cronologicamente.

**Mateus:** *Tem mais alguma coisa que lhe vem à cabeça e acha interessante citar?*

**Frederico:** *Quando você faz personagens que sobrevivem a várias décadas, ou até mesmo séculos, você tem que ter uma idéia do que ele observou de novos acontecimentos nesse período, ou se ele ficou isolado e o que isso acarretou para sua personalidade, ou até se o mesmo participou de alguma forma desses acontecimentos; isso é uma outra coisa que incrementaria o próprio personagem.*

**Mateus:** *Então, um dos aspectos importantes para um bom jogo é uma boa bagagem cultural que adquire através da pesquisa?*

**Frederico:** *O que normalmente fazemos é exigir um histórico do personagem, por isso sempre pesquisava, peguei gosto e todo personagem que faço procuro traçar seu histórico, mesmo se não pedem.*

Encontra-se nos jogadores que atuam como mestre uma prática bastante relevante de escrita; alguns, ao criarem suas tramas, escrevem histórias para os *npcs*, estabelecem redes de relacionamentos entre eles, descrevem cada cidade, com seu governo, religiões, clima, fauna. Geralmente fazem essas anotações através de fichas para facilitar o manuseio durante o jogo.

**Mateus:** *Quando você atua como mestre prepara a aventura? O que usa como referência? Usa mapas, desenhos, etc?*

**Rodrigo:** *Eu preparo um organograma da aventura, com fatos relevantes, locais importantes e desafios. Já separo as criaturas que iria utilizar, e reservo outros desafios no caso dos personagens desviarem do meu planejamento. Em relação a referências, utilizo os suplementos, os livros básicos, coleções de história medieval (em alguns casos), mapas do mundo, desenhos de mapas menores, miniaturas, mapas com hexágonos ou quadrados e demais.*

A fala de Rafael também confirma a prática da escrita entre os mestres de *RPG*, demonstrando também que se trata de uma atividade bastante trabalhosa a preparação de uma aventura de *RPG*.

**Mateus:** *Costuma escrever a aventura antes?*

**Rafael:** *Sim. Não começo enquanto não tiver uma trama com início meio e fim.*

*O fim sempre é meio open-ended, mas o início e o meio sempre são bem elaborados antes de começar. Os npcs têm relação entre si, e segredos a se desvendar. Um taberneiro que no passado era gladiador e pode ajudar os pcs no futuro. Uma prostituta que tem poderes psíquicos e adivinha coisas (não admira sempre saber tudo sobre todo mundo). Um mercador que tem um caso com a esposa do prefeito*

**Mateus:** *Costuma criar uma rede de relacionamentos entre eles então?*

**Rafael:** *Sim. Um breve histórico.*

Alguns jogadores e mestres também costumam manter registros dos seus personagens e aventuras como se fossem um diário. O *RPG* Castelo Falkestain encoraja tanto essa prática entre os jogadores que a própria ficha do personagem é criada e tratada como um diário pessoal do personagem. Rodrigo chegou a afirmar que não dá para jogar sem escrever um prelúdio, que para ele deve ter no mínimo duas páginas de texto.

Rosana Rios, ao proferir uma palestra no I Simpósio de *RPG* & Educação, realizado no Encontro Internacional de *RPG* em São Paulo, aborda a questão da leitura e da escrita entre os jogadores de *RPG* e atribui a quantidade de leituras e textos produzidos pelos jogadores ao caráter de brincadeira, de diversão que o jogo proporciona.

*Por que essa garotada consegue digerir um livro dessa grossura quando se trata de RPG, mas chiam quando se pede para que leiam um paradidático, se o livro tiver mais de cem páginas?*

*Eu penso que essa questão se impõe, e que devemos perceber que, para eles, RPG não é lição de casa: é lúdico, é brincadeira. Apesar disso, um adolescente que joga, planeja e “mestra” uma aventura vai ter de ler uma meia dúzia de outros livros, pesquisar, fazer todo um planejamento por escrito daquela aventura, desenvolver personagens; lidar com os personagens dos jogadores, os PCs, criar os NPCs, os non-player characters. Por conta própria, esse pessoal está se ligando ao mundo da leitura e da escrita, sem que tenhamos de fazer força. Acho que esse é um dado digno de nota; vale a pena o professor, o educador ou o pai vir aqui ao Encontro Internacional de RPG, só para perceber isso. (RIOS, 2004, p. 223).*

Não é difícil constatar que o *RPG* se trata de uma brincadeira que pode ser considerada formadora de leitores, basta que haja o estímulo correto e muitos jovens e crianças passariam a ler muito mais.

*O RPG tem um papel muito precioso na formação de leitores quando, infelizmente, as escolas já não são mais um espaço de formação de comunidades de leitores. A escola não forma comunidades de leitores porque a leitura, nesse ambiente, é colocada como um objeto escolar, completamente desvinculado da realidade. Acho que esse é o problema da leitura na escola .* (PAVÃO, 2004, p. 75).

### 3.1.10.) Paciência e tolerância

Ao iniciar a pesquisa, não imaginava que tantos jogadores viessem a declarar em suas falas que o *RPG* contribuiu para uma melhora significativa no que se refere à paciência e tolerância.

O *RPG* é um jogo no qual cada jogador deve esperar a sua vez de agir, deve saber a melhor hora de falar e a hora de ouvir. Rosângela B. B. Mendes Valente, professora do ciclo básico em São Paulo, em debate realizado no I Simpósio de *RPG* & Educação, observa essa característica do *RPG* em suas experiências com alunos da quarta série do ciclo básico:

*O legal do RPG é que cada um vai ter o momento da sua ação, e eles vão ter que aprender. Leva um tempinho, é preciso segurar essa ansiedade um pouco, porque cada criança vai ter o momento da ação, e um vai ter que aprender a escutar a ação do outro, e aí não vira uma bagunça tão grande assim.* (VALENTE, 2004, p. 46).

Jogadores relataram que a dinâmica do jogo é muito propícia para auxiliar no desenvolvimento da paciência, como é o caso de Eduardo.

**Mateus:** *Você acha que aprendeu algo com o RPG?*

**Eduardo:** *Sim, paciência, tolerância e responsabilidade pelos atos, acho que são as principais.*

**Mateus:** *Por que você citou paciência? Como o RPG desenvolveu essa característica em você?*

**Eduardo:** *O jogo é por turnos, você tem que esperar sua vez de agir, as suas ações têm conseqüências que às vezes demoram a manifestar resultado, mas se tentar apressar pode por tudo a perder.*

Podemos inferir que por se tratar de um jogo no qual uma história é desenvolvida em conjunto, as ações de determinado jogador só surtirão algum efeito depois de algum tempo de jogo, algumas vezes sujeita a interferências de outros jogadores ou dos próprios *npcs* controlados pelo mestre. Um jogo de *RPG* pode ser quase tão complexo quanto

a própria vida real, muitas variáveis podem interferir nas ações dos personagens, assim como em nossa vida. Experimentar no jogo situações nas quais os jogadores devem aguardar por resultados que nem sempre surgem rapidamente parece ser um excelente exercício de paciência. Outra forma de exercitar a paciência foi citada por Ésio, que teve que aprender a ter paciência para esperar os pontos de experiência que possibilitariam que seu personagem evoluísse. De fato, alguns jogadores, logo quando criam a ficha de personagem, já estabelecem metas a ser alcançadas com os pontos que receberão no decorrer do jogo, planejam com muita antecedência quais aspectos serão melhorados na ficha e esperar que esses pontos cheguem nem sempre é fácil, principalmente para os mais ansiosos.

Embora, como foi descrito acima, a prática do *RPG* permita o desenvolvimento da paciência, outros jogos, nos quais é necessário que o jogador espere por sua vez de agir, por pontos ou resultados, também o fazem. Porém, uma categoria interessante que aparece diversas vezes quando os jogadores citaram paciência, é a tolerância.

**Mateus:** *Você pode me dizer como a prática do RPG tem ajudado a desenvolver a tolerância?*

[...]

**Alice:** *Não sou uma pessoa que tolera facilmente aquilo que considero obviamente errado. Pensando por muito tempo que tais atitudes só poderiam ser realizadas por pessoas com as quais não gostaria de me relacionar ou mesmo de conhecer. Porém a vida vai nos mostrando que não é bem assim. O jogo nos “obriga” a conviver com todo o tipo de pessoa de todos os lugares e essa interação, apesar de difícil, é sempre proveitosa em inúmeros aspectos, aquilo que condeno vejo que pode ser realizado por pessoas que são interessantes e inteligentes e que não posso avaliá-las apenas por um aspecto, tolero tipos de pessoas e atitudes que, em outros lugares ou em outras épocas, não toleraria, por ver qualidades nas pessoas que antes não dava espaço para ver e mesmo continuando a ser contra X atitude ou Y opinião, não descarto a pessoa.*

*Além desse aspecto o jogo também incentiva a tolerância, pois te permite criar e vivenciar aquilo que você condena, ou seja, se não gosto de nazistas e racistas, posso criar um personagem com esse perfil e terei que tentar entender qual lado de sua vida o faz tão real e humano quanto eu, se ele*

*é capaz de odiar uma raça ou religião tão imensamente, o que ele ama? Quais são suas memórias de infância? Qual o abraço que recebeu que mais lembra? E qual o elogio mais importante de sua vida? Todos com e sem ódios tem características comuns e trabalhá-las e lembrar que elas existem nos faz compreender que não há espaço para rechaçar ninguém de nossas vidas, apenas adaptar a relação para aquilo que pode lhes ser produtivo.*

*Outro aspecto que considero ótimo é o conhecer os argumentos para poder debatê-los, se faço um personagem anarquista devo estudá-lo e entendê-lo, se fora do jogo não concordo ou defendo a anarquia, terei conhecimento daquilo que os que acreditam e defendem vêem de importante ou melhor neste sistema específico, podendo conversar com eles de forma mais completa e justa. O conhecimento é a melhor ferramenta, tanto para defender quanto para atacar e para tirar o medo.*

Pela fala de Alice, podemos verificar que quando se trata da tolerância o *RPG* tem muito a oferecer, justamente por permitir que os jogadores coloquem em questão vários pontos de vista de um determinado assunto; um vilão também tem suas motivações, também tem sentimentos e, ao interpretar um personagem diferente de si mesmos, praticam um exercício de subjetivação que os leva a um esforço de procurar enxergar alguns preconceitos de uma outra forma, pelo jogo são levados a realizar uma desconstrução de conceitos. Essa possibilidade de interpretação de personagens com atitudes e credos muito diferentes dos seus, que em alguns casos até mesmo entram em conflito com nossa forma de pensar, torna a prática do *RPG* muito rica no que se refere a reflexões sobre as diferenças, o que certamente contribui para o aumento da tolerância. Além da possibilidade dos jogadores poderem interpretar personagens muito diferentes si mesmos, ainda existe a possibilidade de encontrarem em jogo personagens muito diferentes dos seus, muitas vezes no mesmo grupo, tendo que interagir e conviver em paz, mesmo com pensamentos muito diferentes. Tentar entender as motivações que sustentam suas ações também não deixa de ser um exercício de tolerância.

**Mateus:** *Certo, então me explica como o RPG te fez desenvolver a tolerância.*

**Eduardo:** *Existem pcs e npcs muito diferentes uns dos outros, alguns são como seu personagem, outros completamente o oposto, com algumas*

*diferenças ou aberrações. E, você interagindo com estes pcs tem que tomar o cuidado de não ofender, tentar compreender o porquê de tais ações, aceitar algumas diferenças para se chegar a uma situação favorável para ambos.*

Ao que parece, as possibilidades em relação à tolerância não se restringem ao universo de jogo e seus personagens. Nos encontros internacionais, constatou-se que muitos jogadores inscritos para as mesas de jogo só viriam a se conhecer quando chegavam as mesas, muitas vezes sequer sabiam os nomes daqueles que jogariam com eles e a grande maioria parecia se divertir muito com isso. Por outro lado, Lucas, ao ser entrevistado, citou que a formação de grupos fixos de jogo fortalece os laços de amizade e proporciona a convivência com pessoas que podem ter pontos de vista diferentes entre si, contribuindo para o desenvolvimento da tolerância.

**Mateus:** *Você acha que a dinâmica do jogo favorece o desenvolvimento de habilidades?*

**Lucas:** *Acredito que os jogadores e os mestres melhoram suas habilidades interpessoais, pois na atividade coletiva do RPG as pessoas aprendem a expor suas idéias, a construir soluções coletivas, aprendem até mesmo como continuar a conviver com pessoas que podem ter pontos de vista diferentes, além de que grupos de longa duração (como no caso do grupo que jogo desde 1995) amizades duradouras surgem.*

#### 4.) CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na presente pesquisa, procurei, em primeiro lugar, demonstrar que o conceito de jogo não é um conceito acabado, mas um conceito em constantes mudanças. É definido tanto pelo momento histórico quanto pela cultura. Por esse motivo, o conceito elaborado no primeiro capítulo através dos três autores chave: Ariès, Brougère e Huizinga, além de outros que também contribuíram para a construção do capítulo, de forma alguma é considerado um conceito definitivo. Tão pouco tenho a pretensão de defini-lo como o único conceito possível. De outra forma estaria entrando em contradição com minhas próprias palavras.

A elaboração deste conceito foi de grande importância para a composição do segundo capítulo e para guiar meu olhar nas observações de campo e nas análises do material coletado. Em todo momento a definição do jogo como uma atividade na qual o participante se envolve voluntariamente, livre de controles externos, uma atividade na qual suas ações assumem outros significados, diferentes daqueles do cotidiano, da vida real, com tempo e espaço próprios e limitados, esteve guiando as considerações acerca do objeto de pesquisa. Considerando o *RPG* enquanto atividade de jogo, me apoiei rigidamente, ao menos me esforcei para que assim fosse, na idéia de que estes requisitos propostos na definição de jogo elaborada devem ser atendidos, para que possamos considerá-lo verdadeiramente um jogo. De fato, encontrei nas práticas de *RPG* observadas o cumprimento de todos estes requisitos.

Constatei que o jogo, enquanto atividade de lazer, como foi considerado nesta pesquisa, atende em todos os sentidos à definição de jogo construída e adotada por mim. Por outro lado, embora não tenha sido meu objeto de estudo, o jogo praticado dentro das escolas, definido como Jogo Educativo, ou Para-didático, não atende a todos estes requisitos, necessitando de uma outra definição, própria do jogo praticado dentro das escolas e salas de aula. Não estou afirmando que o jogo praticado fora da escola não possui valor para a formação, para a educação. Pelo contrário, o histórico construído no segundo capítulo, que trata do nascimento e amadurecimento do *RPG* até os dias atuais, já nos permite considerar certos aspectos formativos e educativos nas atividades realizadas em torno deste passatempo, como é o caso dos grandes eventos de *RPG* repletos de atividades culturais, troca de experiências, oportunidades diversas de construção de novos conhecimentos, além das atividades de leitura, escrita e pesquisa, que são atividades da rotina da grande maioria de jogadores de qualquer idade. Ainda considerando a evolução verificada no segundo capítulo,

podemos afirmar que a própria dinâmica, na qual se realizam as sessões de jogo, oferece oportunidades de mobilização de diversas esferas do conhecimento, possibilitando aprendizado constante durante as práticas de jogo.

Minha segunda preocupação foi a de construir um conhecimento para além do senso comum acerca do *RPG*, permitindo que interessados no assunto possam utilizar o texto como uma fonte segura de informações a respeito dessa prática tão mal compreendida, que ainda sofre muitos preconceitos por falta de informações verdadeiras. Procurei demonstrar de forma simples a essência das práticas do *RPG*, esforçando-me em aproximar-me da forma mais clara possível desta prática; porém, transmitir sua essência através de um texto torna-se uma tarefa hercúlea, na qual tenho consciência de não ter alcançado pleno êxito. Considero, portanto, que a melhor forma de entender o *RPG* seria praticá-lo. Caso não seja possível, observar um grupo de jogo, que certamente estará pronto a esclarecer quaisquer dúvidas que possam surgir. Pois, como foi observado durante todo o processo de construção deste texto, os jogadores são muito solícitos quando se trata de explicar seu passatempo. Será certamente uma excelente experiência àqueles que pretendem entender de fato os motivos pelos quais o *RPG* se trata de uma atividade muito peculiar e estimulante. Julgo sobretudo interessante que pais e professores se proponham a conhecer um pouco mais das práticas de *RPG* de seus filhos e alunos. Será uma experiência enriquecedora e provavelmente surgirão muitas outras considerações diferentes das que aqui compartilho.

As duas preocupações expressas nos parágrafos acima nasceram de uma única preocupação inicial, mas que só poderia entrar em questão depois que estas estivessem devidamente resolvidas em meu julgamento. Tendo definido o conceito de jogo, com o qual observaria as atividades de *RPG*, e percorrido a história da evolução do *RPG*, culminando num entendimento acerca das práticas do *RPG* atuais, poderia de fato dedicar-me à busca da verdadeira questão que me atormentava, aquela sobre a qual versava meu verdadeiro interesse, ao me propor a aventura desta pesquisa: observar se nas práticas de jogo de *RPG*, enquanto atividade de lazer, isenta de preocupações pedagógicas, principalmente por se tratar de um divertimento que se realiza normalmente distante das escolas, no tempo de descanso, existiriam subsídios para considerar que esta prática encerraria potencial formativo e educativo, ou seja, se ela seria mobilizadora de esferas de conhecimento, oferecendo oportunidade de aprendizado a seus praticantes, mesmo que estes de forma alguma estivessem preocupados com esta questão.

Como já foi dito anteriormente, este interesse surgiu porque sendo um jogador de *RPG* de mais de dez anos de experiência, interessado pelas questões da educação, observei que em minha formação o *RPG* teve uma influência positiva, principalmente no que se refere a meus interesses por leituras, desenvolvimento social, interesse por um novo idioma e melhora em relação à timidez.

Estas questões, somadas ao interesse de levar o *RPG* para dentro das salas de aula, levaram a uma indagação fundamental: seria de fato interessante levar o *RPG* à escola? Não podemos negar que alguns casos de sucesso certamente demonstram que de fato, quando bem aplicado, o *RPG* pode oferecer ricas oportunidades para que educadores melhorem suas práticas educativas. Não existem ainda, porém, pesquisas suficientes, que ofereçam segurança em relação a estas iniciativas. Existe muito conhecimento especulativo, mas muito pouco conhecimento concreto acerca das práticas do *RPG*, principalmente quando se trata da prática de *RPG* livre de controles externos.

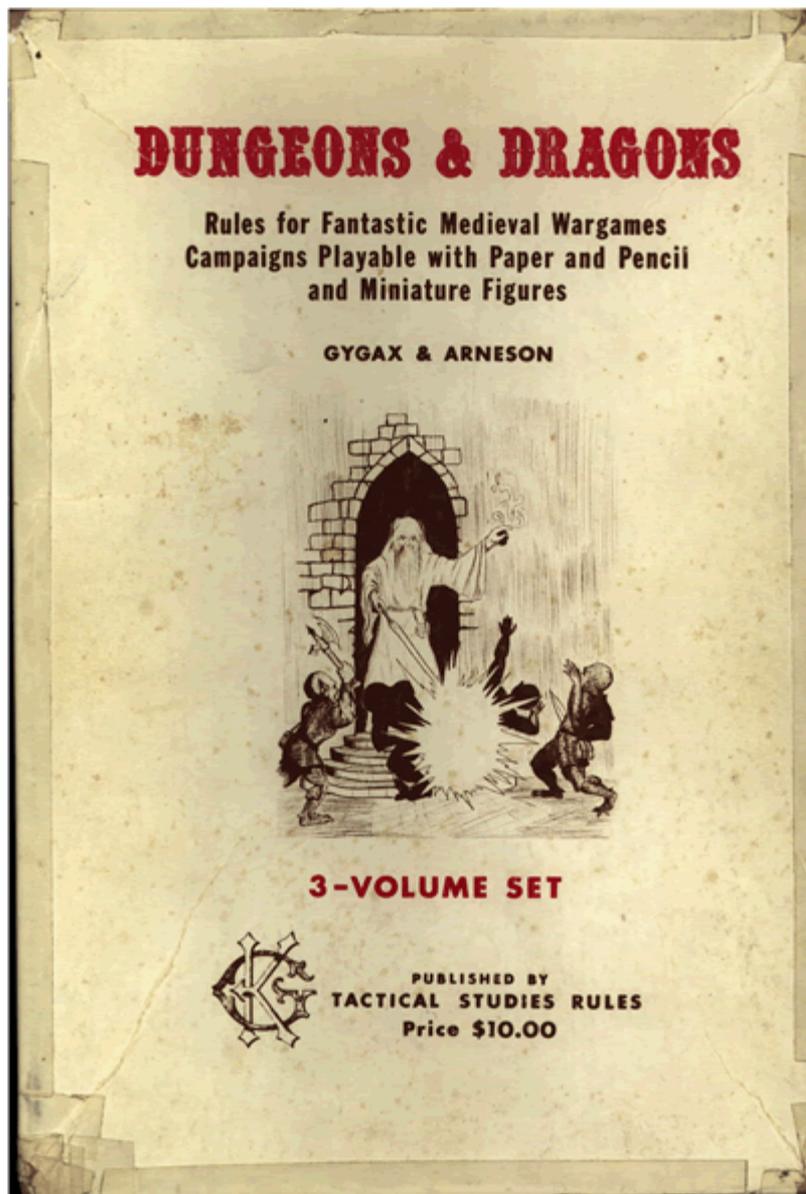
Julgo importante que a escola conheça a prática, que foi observada nesta pesquisa: ela encerra atividades de leitura, escrita, trabalho em equipe, solução de problemas, argumentação, socialização entre milhares de praticantes. Julgo necessário ser conhecida antes que alguém a assuma e a encerre em seus muros sem um estudo crítico do seu verdadeiro potencial, para que o mesmo não seja mutilado, ao ser pedagogizado, nem tão pouco seja sub-utilizado, quando se demonstra tão rico do ponto de vista educativo, mesmo quando é praticado enquanto pura e simples atividade de lazer. Será que todo esse interesse pela pesquisa, toda essa liberdade de ação, de falar o que pensa através de um personagem imaginário, não seriam perdidos, ao se levar o *RPG* para dentro de uma sala de aula? Transformar o *RPG* numa atividade utilitarista descaracteriza-o. Não se trata de uma ferramenta, de um meio para alcançar algum objetivo, trata-se de uma atividade que se faz completamente, enquanto se realiza. O objetivo do jogador de *RPG*, como pude constatar durante o processo de construção da pesquisa, é alcançado durante o jogo e não depois dele.

Sugiro que a escola conheça a riqueza que o *RPG* tem a oferecer a seus praticantes enquanto atividade de lazer, diante do potencial que foi verificado. Seria muito interessante que escolas dispusessem de livros de *RPG* em suas bibliotecas, que professores sugerissem temas para jogos, ajudassem na construção de ambientes de jogo, conversassem com seus alunos sobre os jogos que praticam. Mas, sustento que o *RPG* não deva ser utilizado como uma nova metodologia de ensino salvadora e motivadora.

Se não encontramos motivação em nossos alunos, deve haver algum problema, que certamente não será solucionado com a adição de um jogo dentro das salas de aula. Ele será útil se conhecermos melhor as necessidades, expectativas e medos de nossos alunos, sobretudo se conhecermos melhor a pessoa que está por trás de cada carteira.

## ANEXOS

### Anexo I



Edição de 1974 do *Dungeons & Dragons* – Nota-se, na capa, que ainda não era usado o termo *RPG*, o subtítulo diz: “Regras para campanhas de jogos de guerra de fantasia medieval jogáveis com papel, lápis e miniaturas”, confirmando que ainda se tratava muito mais de um jogo de estratégia do que interpretação de papéis, como o *RPG* é encarado atualmente.

## Anexo II

# Fantasy Game Finds Unimagined Success

By KAREN DE WITT

WASHINGTON

Some think it is because there are no winners or losers in these games. Others emphasize the opportunity to use one's imagination. Still others find a rejection of the kind of traditional competitiveness fostered by such games as Monopoly to be the reason for the popularity of fantasy games.

Whatever the reason, during the last five years there has been a rise in fantasy, role-playing games. Though the most well-known game is *Dungeons and Dragons* — called D & D by enthusiasts — a plethora of similar fantasy is being marketed.

"I can't keep the D & D reference books in stock," said Jim Silver, who manages the Your Move games store in the Georgetown section of the city. "Every other phone call is a call about the D & D books."

The game is most popular among teen-agers and college students, but adults have also taken up the game.

According to a spokesman for TSR Games, which put it on the market in 1974, the game now has 300,000 players in this country and 100,000 players overseas. There are requests to translate it into several languages. The basic set costs \$10, but several hundred dollars can be spent on additional equipment and supplements.

This is a far cry from what Gary Gygax, the game's inventor, had in mind, in 1973 when he first started creating D & D. He merely wanted to supply a few copies of their game to people who had requested them.

"It was a hobby for us," said Bryan Blume, who with Mr. Gygax and another man formed a partnership to produce the game with a \$3,000 investment. The investment paid off; TSR Games will gross \$2 million this year. "People just wanted to play it and D & D spread by word of mouth," he said.

*Dungeons and Dragons* has no board, no cards, no play money, no winners or losers, no spaces to move. What it does have is rules that are only boundaries for the imagination of a game leader, the "dungeon master" or "D.M.," who creates an environment for play.

In the D.M.'s imaginary castle, dungeon or landscape, the players, who have created characters with various strengths and weaknesses by rolling six-sided dice, go adventuring equipped with weapons, food and a specific amount of gold.

Many game sessions later, the players will have learned about the environment, garnered wealth and magic items and increased their characters' "level of experience." Through experience levels, the requirements of which are listed in the rules, characters at-

tain magic abilities, agility with weapons and physical invulnerability.

Throughout the game, which can last several hours to several years, the D.M. populates his world with treasures and traps, monsters and menaces, resolving outcomes by throwing strange-looking dice and checking tables or charts.

"I get to explore things I wouldn't ordinarily get to," said Mark Tanen, an 18-year-old foreign service major at Georgetown University. "It's constant decision-making, a funneling effect of everything you've done before. It's like writing a script as you go through each adventure."

Mr. Tanen, who has been playing D & D for five years, first came across the game when he heard about it from friends in Chappaqua, N.Y., where he lived. Since then, his character, the cleric, Akh'anan, healer of Nepdar, has roamed far from the free state of Ingarth and progressed from a first-level weakling to a powerful ninth-level magic user who can resurrect his companions if they are slain. His kingdom city has been ravaged by a war and is haunted by inflation and a scarcity of goods and services. For him, the complexity and richness of the game are its delights.

The game has had some darker moments. In late August, James Dallas Egbert 3d, a 16-year-old Michigan State University student, disappeared and it was thought initially that the missing youth was playing out a fantasy role in steam tunnels under the campus. He was found several weeks later, but has refused to say whether his disappearance had anything to do with D & D.

"There has always been a need for fantasy," said Amital Etzioni, professor of sociology at Columbia University. "But I think the current explosion in fantasy games like D & D comes from the need to escape from the ever-more unpleasant reality."

Mr. Etzioni, whose two preadolescent sons play the game, said he also saw a rejection of the traditional go-getting evident in American games like Monopoly. "It's a very unusual game in that it is noncompetitive," he said.

Jerry Wiener, a Washington psychiatrist, felt the game had a special appeal to children because they could create and operate in a world in which "they are not small and powerless."

"It's always a delight to be able to assume that frame of reference, particularly for a child," he said. "What has fascinated me about the game is the great ingenuity and stimulation it seems to generate. Most games for children are much more structured. They're confined by rules and regulations. D & D doesn't have that, and it relies on a deep fund of knowledge about medieval times and mythology."

The New York Times, 03 de outubro de 1979, C16 – No artigo fica claro que, ainda nos anos setenta, já sugeriam que o imenso sucesso dos RPGs se deu apoiado em duas características principais: 1-) suprir a necessidade de fantasia. 2-) e proporcionar o exercício de poder imaginário.

Anexo III

AbcdefgrhijRUNEQUEST II CHARACTER SHEET stuvwxyz8!#\*

Player: \_\_\_\_\_ Campaign: \_\_\_\_\_ Creation Date: \_\_\_\_\_  
 Name: \_\_\_\_\_ Species: \_\_\_\_\_ Finances \_\_\_\_\_ Equipment \_\_\_\_\_ ENC \_\_\_\_\_  
 Social Class: \_\_\_\_\_ Sex: \_\_\_\_\_ Age: \_\_\_\_\_  
 Nationality: \_\_\_\_\_ Culture: \_\_\_\_\_  
 Cult(s)/Rank(s): \_\_\_\_\_

STR: \_\_\_ CON: \_\_\_ SIZ: \_\_\_ INT: \_\_\_ POW: \_\_\_ □ DEX: \_\_\_ CHA: \_\_\_

Handedness: \_\_\_\_\_ SIZ SRM \_\_\_\_\_ + DEX SRM \_\_\_\_\_ = Melee SRM \_\_\_\_\_  
 Damage Modifier: \_\_\_\_\_ Movement Rate \_\_\_\_\_ meters/SR \_\_\_\_\_ Total \_\_\_\_\_  
 Experience Bonus: \_\_\_\_\_ % Hit Point Bonus: \_\_\_\_\_ % Defense Bonus: \_\_\_\_\_ %

<b>Manipulation</b> _____ % Bonus	<b>Knowledge</b> _____ % Bonus	<b>Perception</b> _____ % Bonus
Climbing (15) _____ □	Evaluate (05) _____ □	Listen (25) _____ □
Hide Item (10) _____ □	General (05) _____ □	Spot Hidden (05) _____ □
Jumping (15) _____ □	Cattle Food (05) _____ □	Spot Trap (05) _____ □
Lock Picking (05) _____ □	Find Water (05) _____ □	Taste Analysis _____ □
Trap Set/Disarm (05) _____ □	First Aid (05) _____ □	Tracking (10) _____ □
Riding (05) _____ □	Treat Disease(05) _____ □	Sense Chaos (00) _____ □
Disguise (05) _____ □	Treat Poison(05) _____ □	Sense Assassin _____ □
Peaceful Cut (05) _____ □	Find Heal.Plants (05) _____ □	_____ ( ) _____ □
Swimming (15) _____ □	Identify Plants(05) _____ □	_____ ( ) _____ □
Rowing (05) _____ □	Identify Animals(05) _____ □	_____ ( ) _____ □
Masonry (05) _____ □	Identify Minerals(05) _____ □	<b>Other Skills</b>
_____ ( ) _____ □	_____ ( ) _____ □	Orate (05) _____ □
_____ ( ) _____ □	_____ ( ) _____ □	Bargain (05) _____ □
<b>Stealth</b> _____ % Bonus	<b>Languages:</b> _____ <b>Speak</b> _____ <b>R/W</b> _____	Defense ( ) _____ □
Camouflage (10) _____ □	_____ % _____ %	_____ ( ) _____ □
Hide in Cover(05) _____ □	_____ % _____ %	_____ ( ) _____ □
Move Quietly (05) _____ □	_____ % _____ %	_____ ( ) _____ □
Pick Pockets (05) _____ □	_____ % _____ %	_____ ( ) _____ □

**Weapon Skills**  
 Attack modifier: \_\_\_\_\_ %  
 Parry modifier: \_\_\_\_\_ %

**Personal POW (current):**  
 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16  
 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33

WEAPONS	
Weapon: _____ Damage: _____	
SR _____ A% _____ □ P% _____ □ AP _____	
HP _____ ENC _____ Crit _____ I/S _____ F _____	
Weapon: _____ Damage: _____	
SR _____ A% _____ □ P% _____ □ AP _____	
HP _____ ENC _____ Crit _____ I/S _____ F _____	
Weapon: _____ Damage: _____	
SR _____ A% _____ □ P% _____ □ AP _____	
HP _____ ENC _____ Crit _____ I/S _____ F _____	
Missile: _____ Damage: _____	
SR _____ A% _____ □ P% _____ □ AP _____	
HP _____ ENC _____ Crit _____ I/S _____ F _____	
Shield: _____ Damage: _____	
SR _____ P% _____ □ A% _____ □ AP _____	
HP _____ ENC _____ Crit _____ I/S _____ F _____	

**Total Hit Points**  
 -12 -11 -10 -9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1 00 01 02 03 04  
 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22

Hit Location	Type of Armor	AP (ENC)
(01-04) Rt. Leg _____	_____	( ) ( )
-11 10 9 8 7 6 5 4 3 -2 -1 00 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11		
(05-08) Lt. Leg _____	_____	( ) ( )
-11 10 9 8 7 6 5 4 3 -2 -1 00 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11		
(09-11) Abdomen _____	_____	( ) ( )
-11 10 9 8 7 6 5 4 3 -2 -1 00 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11		
( 12 ) Chest _____	_____	( ) ( )
-11 10 9 8 7 6 5 4 3 -2 -1 00 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11		
(13-15) Rt. Arm _____	_____	( ) ( )
-11 10 9 8 7 6 5 4 3 -2 -1 00 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11		
(16-18) Lt. Arm _____	_____	( ) ( )
-11 10 9 8 7 6 5 4 3 -2 -1 00 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11		
(19-20) Head _____	_____	( ) ( )
-11 10 9 8 7 6 5 4 3 -2 -1 00 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11		
Total Armor Enc ( )		





FICHA DE PERSONAGEM

NOME DO PERSONAGEM \_\_\_\_\_ JOGADOR \_\_\_\_\_

CLASSE \_\_\_\_\_ RAÇA \_\_\_\_\_ TENDÊNCIA \_\_\_\_\_ DIVINDADE \_\_\_\_\_

NÍVEL \_\_\_\_\_ TAMANHO \_\_\_\_\_ IDADE \_\_\_\_\_ SEXO \_\_\_\_\_ ALTURA \_\_\_\_\_ PESO \_\_\_\_\_ OLHOS \_\_\_\_\_ CABELO \_\_\_\_\_

NOME DA HABILIDADE	VALOR DE HABILIDADE	MODIF.	VALOR TEMPORÁRIO	MOD. TEMPORÁRIO	TOTAL	DANO/PV ATUAIS	DANO POR CONTUSÃO	RES. DE DANO	DADO DE VIDA	DESLOCAMENTO
<b>FOR</b> FORÇA										
<b>DES</b> DESTREZA										
<b>CONS</b> CONSTITUIÇÃO										
<b>INT</b> INTELIGÊNCIA										
<b>SAB</b> SABEDORIA										
<b>CAR</b> CARISMA										

<b>PV</b> PONTOS DE VIDA	<b>CA</b> CLASSE ARMADURA	<b>INICIATIVA</b> MOD. CAPOZ
TOTAL	TOTAL	TOTAL

<b>BASE DE ATAQUE</b>
TOTAL

TESTE DE RESISTÊNCIA	TOTAL	TESTE BASE	MODIF. HABILIDADE	MODIF. MÁGICO	MODIF. VARIADO	MODIF. TEMPORÁRIO	MODIFICADORES DE CONDIÇÃO
<b>FORTITUDE</b> (CONSTITUIÇÃO)							
<b>REFLEXOS</b> (DESTREZA)							
<b>VONTADE</b> (SABEDORIA)							

<b>BÔNUS DE ATAQUE</b>					
<b>CORPO A CORPO</b>	TOTAL	BÔNUS BASE DE ATAQUE	MODIF. FORÇA	MODIF. TAMANHO	MODIF. VARIADO
<b>DISTÂNCIA</b>	TOTAL	BÔNUS BASE DE ATAQUE	MODIF. DESTREZA	MODIF. TAMANHO	MODIF. VARIADO

ARMA	BÔNUS DE ATAQUE TOTAL	DANO	DECISIVO
ALCANCE	PESO	TAMANHO	TIPO
PROPRIEDADES ESPECIAIS			

ARMA	BÔNUS DE ATAQUE TOTAL	DANO	DECISIVO
ALCANCE	PESO	TAMANHO	TIPO
PROPRIEDADES ESPECIAIS			

ARMA	BÔNUS DE ATAQUE TOTAL	DANO	DECISIVO
ALCANCE	PESO	TAMANHO	TIPO
PROPRIEDADES ESPECIAIS			

ARMADURA/ITEM PROTEÇÃO	TIPO	BÔNUS DE ARMADURA	PENAL. POR ARMADURA
BÓN.MÁX.DES	FALHA MÁGIA ARCANHA	DESLOCAMENTO	PESO
PROPRIEDADES ESPECIAIS			

ESCUDO/ITEM PROTEÇÃO	BÔNUS DE ARMADURA	PESO	FALHA MÁGIA ARCANHA	PENAL. POR ARMADURA
PROPRIEDADES ESPECIAIS				

MUNIÇÃO	MUNIÇÃO

OUTRAS CLASSES	PERÍCIAS		GRADUAÇÃO MÁX.		
	NOME DA PERÍCIA	HAB. CHAVE	MOD. PERÍCIA	MOD. HABIL.	MOD. TAB.
<input type="checkbox"/> Abrir Fechaduras	DES				
<input type="checkbox"/> Acrobacia	DES*				
<input type="checkbox"/> Adestrar Animais	CAR				
<input type="checkbox"/> Alquimia	INT				
<input type="checkbox"/> Arte da Fuga	DES*				
<input type="checkbox"/> Atuação	CAR				
<input type="checkbox"/> Avaliação	INT				
<input type="checkbox"/> Blefar	CAR				
<input type="checkbox"/> Cavalgar	DES				
<input type="checkbox"/> Concentração	CONS				
<input type="checkbox"/> Conhecimento (arcano)	INT				
<input type="checkbox"/> Conhecimento (natureza)	INT				
<input type="checkbox"/> Conhecimento (história)	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"/> Empatia com Animais	CAR				
<input type="checkbox"/> Equilíbrio	DES*				
<input type="checkbox"/> Escalar	FOR*				
<input type="checkbox"/> Esconder-se	DES*				
<input type="checkbox"/> Espionar	INT				
<input type="checkbox"/> Falar Idioma	N/A				
<input type="checkbox"/> Falsificação	INT				
<input type="checkbox"/> Furtividade	DES*				
<input type="checkbox"/> Identificar Magia	INT				
<input type="checkbox"/> Intimidar	CAR				
<input type="checkbox"/> Leitura Labial	INT				
<input type="checkbox"/> Mensagens Secretas	SAB				
<input type="checkbox"/> Natação	FOR**				
<input type="checkbox"/> Observar	SAB				
<input type="checkbox"/> Obter Informação	CAR				
<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"/> Punga	DES*				
<input type="checkbox"/> Saltar	FOR*				
<input type="checkbox"/> Senso de Direção	SAB				
<input type="checkbox"/> Sentir Motivação	SAB				
<input type="checkbox"/> Sobrevivência	SAB				
<input type="checkbox"/> Usar Cordas	DES				
<input type="checkbox"/> Usar Instrumento Mágico	CAR				

As perícias marcadas com "\*" não podem ser usadas por personagens que não tenham graduações nela. As perícias marcadas com um "X" são exclusivas de algumas classes. \* As penalidades por armadura se aplicam ao teste. \*\* -1 de penalidade para cada 2,5 kg de equipamento.



## Anexo IV

## Missing 16-Year-Old Genius Is Reported Alive and Well

**EAST LANSING, Mich., Sept. 13 (AP)** — A 16-year-old student genius missing for nearly a month and feared dead through a mishap in an elaborate intellectual game has been found alive and well, the youth's family said tonight.

James Dallas Egbert 3d, a computer science student from Dayton, Ohio, with an IQ measured at 145, was last seen Aug. 15 at the cafeteria of the Michigan State University dormitory where he lived.

His grandmother, Sylvia Moore, said in a telephone interview from the Egbert home in Dayton that the youth's parents were notified at about 6:35 P.M. of their son's safety by William Dear, a Dallas detective hired by the family to help in the search.

Mr. Dear told reporters later that he had promised the family that he would not give details about the youth's disappearance or say where he was.

There had been speculation that the youth's disappearance might have been connected with a bizarre attempt to act out an intellectual game called Dungeons and Dragons. A tunnel system beneath the campus was searched on the theory that it had been used as a maze.

Mr. Dear said, however, that James's disappearance was not involved in any way with the game.

The New York Times, 14 de setembro de 1979, A14 – A notícia informa sobre resolução do caso de desaparecimento do jovem estudante gênio de QI 145, que havia desaparecido por ocasião de um elaborado jogo intelectual, ou seja, o *RPG*. O detetive que o encontrou informa que o desaparecimento de James não teve relação com o jogo.

## Anexo V

## Mystery Surrounds Return Of College Student, 16

DALLAS, Sept. 14 (AP) — A 16-year-old college student who disappeared a month ago and was feared to have been an accidental victim of an intellectual fantasy game was reunited with his tearful parents today, a private investigator said.

An extensive search had been made through miles of steam tunnels under Michigan State University when James Dallas Egbert 3d disappeared.

The fantasy game, called *Dungeons and Dragons*, involves players constructing a "dungeon," out of which another player must escape — or try to. It is supposed to be played on paper, but apparently was frequently acted out at Michigan State.

William Dear, a Dallas private investigator who searched for the youth, said he had turned the student over to his parents early today. "It was an emotional situation and I'm glad it see it come to a happy conclusion," Mr. Dear said.

He said he would not disclose the boy's whereabouts the past month and would have nothing more to say on the case.

Dr. Melvin Gross, a relative, lives in the Dallas suburb of Irving. He would say only that the youth, a computer science student from Dayton, Ohio, with a high intelligence quotient, was safe and that no public statements would be made.

The New York Times, 15 de setembro de 1979, p. 6 – A notícia "esclarece" que o jogo chamado *Dungeons & Dragons*, envolve jogadores construindo uma masmorra onde cada um dos jogadores devem escapar, ou tentar. Como podemos notar a notícia confunde ao tentar explicar do que se trata o jogo, o que acabou resultando num caso de desaparecimento por "culpa" do jogo.

## Anexo VI

### A LENDA DE MAEVE

Diz a lenda que certa vez existiu uma princesa elfa de cabelos longos e vermelhos como o fogo. Ela vivia junto com seu povo próximo a ponte de Íth. Tinha uma bela voz e seus olhos eram azuis como a água da cachoeira Míle.

Não tinha muitos amigos fora da corte de seu pai porque algumas pessoas atribuíam à ela uma maldição. Meus ancestrais diziam que a conheciam e que não havia nela nada que causasse aquela repentina repulsa dos outros povos. Ela encantava a todos, desde de humanos a gigantes. Já enfatizei a sua bela voz?

- Já feiticeiro! - respondeu o paladinho ansioso- Fale-me da maldição!

- Mas para que você compreenda a maldição é necessário que saiba de sua voz.

- Certo, o que ela produzia?

- Hum... como explicar algo divino a um mortal?- O feiticeiro coça sua longa barba marrom- sim, como não pensei nisso antes? Preste atenção Paladino.

O Feiticeiro levanta-se e caminha até um balcão que fica na extremidade direita de sua sala bem arejada e cheia de plantas exóticas. Afasta com a mão o seu gato e puxa uma de suas gavetas. Tira de dentro dela um pequeno baú de madeira e ouro. Olha diretamente para aquele homem sujo de lama da viagem e que enverga uma armadura dantes brilhante. Um homem admirável aquele paladino! Era conhecido em todo o reino por matar dragões e resolver mistérios em nome de sua rainha. O feiticeiro senta-se bem em frente ao cansado homem.

- Abra a caixa.

- O que tem nela?

- Vamos abra a caixa.

- Tudo bem.

A caixa foi posta em cima de uma pequena mesa pesada de pinho enegrecido, uma bela peça cuidadosamente talhada, devia estar na família do Feiticeiro há muitos séculos. Os olhos castanhos profundos do Paladino expressavam agora toda a curiosidade infantil que existe nos homens criativos e inteligentes. Havia nela um laço de ouro, pequeno e delicado. Com um simples gesto a caixa abriu-se, uma luz dourada tomou conta da pequena sala e uma linda melodia suave vinha de dentro. Os olhos indagadores do paladino encontraram os do feiticeiro, esse delicadamente fechou a pequena caixa. Estava emocionado com a canção. Não é sempre que se consegue aprisionar a voz de um elfo. Algo estava estranho.O Paladino podia sentir isso. Apesar de suave a música era mórbida, triste. Mas os elfos são conhecidos por suas canções repletas de felicidade e amor? Pensou o paladino.

- Você compreendeu, Paladino?

- Não, não compreendi!

- Agora que pode ouvir essa magnífica canção de Maeve, deveria ter entendido!

- Espere um momento, Maeve? A elfa é a lendária Maeve? Mas como pode isso?

- Calma, sente-se!

- Eu a vi perto da cachoeira.

- Calma, Maeve tem várias faces, vários servos, todos parecidos com ela. E ela errrr você não pode ter visto!

- Mas...

- Não, deixe-me contar. Onde foi mesmo que eu parei? Ah sim foi com sua voz que ela encantou homens e imortais. Era chamada para ir a todos os festivais. Sua presença era cogitada em todos os lugares, mesmo os mais distantes e perigosos. Apesar de morar sozinha e

afastada de todos, quando ela entrava em um ambiente sua beleza tirava o mau de todos os corações!

- Lembre-se Paladino: elfos são seres que adoram festejar. Com ela não era diferente! Maeve ia onde a chamavam não importasse o quão distante fosse. Para nossa infelicidade em uma bela tarde de verão, a princesa recebeu uma carta vindo de um reino distante. Não sabemos o local exato onde ela foi e porque foi amaldiçoada. Mas tenho minha teoria.

- Teoria?

- Sim. Veja, os elfos são imortais! As doenças não os atinge e como se não bastasse conseguem curar todos os males.

- Isso é verdade?

- Sim.

- Porque eles foram expulsos do reino? Poderiam salvar os...

- Eles foram expulsos porque todos os humanos e anões achavam que eram eles que amaldiçoaram a princesa Maeve!

- E não foi?

- Não! Ela voltou amaldiçoada! Imagine se um pai amaldiçoaria sua filha!

- É realmente isso não seria verdade.

- Quer saber minha teoria ou gostaria de chegar o ponto em que você já sabe?

- Conte-me sua teoria.

- Você é bem direto. Gosto disso! Maeve foi chamada para ir aquele reino que não sabemos qual é. Nem seu pai conhecia o real paradeiro de sua filha quando ela sumiu. Meus ancestrais que conviveram com ela a viram ir para o Bosque Da Escuridão. Não sabemos o que existe além do bosque. As criaturas mágicas não nos contam. Ela deve ter encontrado algo de estranho lá. Alguém que não queria que ela fosse feliz. O fato que sua voz a atraiu para a sua própria perdição. Quando retornou todo o povoado a recebeu com muita alegria. Sentiam a falta de sua princesa. Porém, no outono, o que era impossível aconteceu.

- O impossível? Quer dizer...?

- Sim, Maeve ficou doente. Uma elfa pura não poderia ficar doente. Ela foi levada para todos os curandeiros, humanos, anões, fadas. Até um unicórnio ofereceu seu chifre para cura-la. Sem sucesso. Cada dia que passava, Maeve perdia o vigor e sua linda voz. Murchava como uma flor fora da terra fértil. No início do inverno, quando o primeiro floco de neve caiu no chão do palácio, os elfos perderam sua princesa tão amada.

- Então a música que eu ouvi, a música da caixa...

- Não é o canto de um elfo por sua princesa. É a própria Maeve!

- Mas não pode ser, o senhor disse que ela perdeu a voz!

- O Feiticeiro olhou para cima e fechou os olhos calmamente. Suspirou e olhou atentamente para o homem à sua frente. E continuou.

- Quando ela estava sendo velada aconteceu algo inusitado. Uma borboleta marrom e de asas longas veio voando da direção do bosque, isso é o que dizem. A borboleta esperou durante o dia e a noite, enquanto o rei dos elfos saiu de perto da sua amada filha, a borboleta pousou nela. O rei demorou a retornar, porém quando adentrou ele e sua rainha a viram. Linda e viva novamente. Tão rosada e tenra como se tivesse acabado de acordar de um pesadelo. Todo o reino aclamava seu nome e mais uma vez os elfos provaram que conseguem sobreviver à morte.

- Durante semanas Maeve ficou junto com seu pai na corte. Não perceberam mudança alguma aparente. Sua filha continuava linda, porém toda vez que pediam ela não cantava mais. Comia e bebia normalmente. Brincava com suas irmãs e irmãos mais novos. Ensinava segredos aos súditos mais jovens. Era adorável como sempre. Estava pálida, mas era natural que fosse assim, pensavam.

- Eu não pensaria desse jeito!
  - Será mesmo? Não ficaria feliz se pudesse ter uma segunda chance com uma filha?
  - Sim! Ficaria tão feliz que nem...
  - Notaria a diferença! Foi isso que aconteceu. Todas as noites, Maeve saía do palácio e ia a vila de Danu.
  - Espera, vila de Danu? Não seria o reino de Danu? O lugar onde eu nasci?
  - Sim o lugar que você quer salvar. Maeve gostava dos humanos, nunca fez nada contra eles, sempre os ajudou. Durante o dia ela ia até eles e os curava, à noite ela voltava e roubava-lhes a vida.
  - A vida?
  - Sim. Quantas pessoas morreram desde que supostamente Maeve retornou?
  - Vinte e cinco pessoas até o momento em que vim te procurar. Entre elas o bebê recém-nascido do rei.
  - Essas mortes são relacionadas ao mito de Maeve?
  - Sim, todos morrem como a quinhentos anos atrás.
  - Quinhentos anos! Como o tempo passa depressa! Os mortos são encontrados pálidos e sem uma gota de sangue?
  - Isso mesmo senhor!
  - É assim que Maeve faz Paladino. Atraí os humanos com seu canto e tira-lhes o sangue.
  - O senhor acha que é ela?
  - Sim, existe somente uma maldição registrada em todos os livros de magia. Claro que tudo é suposição. Ninguém viu Maeve atacar. Somente ouvia-se uma bela canção.
  - A princesa foi culpada por mortes que nunca cometeu?
  - Você está enganado Paladino, Maeve os matou. Eu sou uma prova viva disso.
  - Você?
  - Sim, quando era criança eu ouvi uma linda canção e vi Maeve atacar.
  - Mas Maeve não ataca a quinhentos anos!
  - E quantos anos você acha que eu tenho?
  - Uns trinta e cinco?
  - Melhor deixar isso pra lá. Bem, o fato é sou o único sobrevivente dos que foram atacados. A vila de Danu foi praticamente dizimada. O rei desconfiou das saídas repentinas de sua filha e ordenou para que ela nunca mais saísse do castelo. Isso aconteceu mais ou menos na época em que os elfos foram abolidos para a Floresta Azul. E eles estão lá até hoje.
  - Então Maeve está com eles?
  - Não, Maeve fugiu. Acredito que ela suportou bravamente sua fome durante quatrocentos e cinquenta anos.
  - O senhor sabe onde posso encontra-la?
  - Claro que sim. Vamos ao anoitecer. É melhor você comer um pouco e descansar.
- O paladino obedeceu e esperou calmamente a noite chegar. Estava nervoso. Mas ele não precisou ir até Maeve, porque quando olhou para fora na direção a sua vila, percebeu uma linda jovem, com longos cabelos se aproximar. Ficou encantado. Não lembrou-se das preces, de suas armas quando ouviu uma linda canção. Deixou tudo para trás e foi em direção à ela.
- E Nunca mais ninguém soube do Matador de Dragões do Reino de Danu.

### *Antônio Gomes Monteiro*

Antônio Gomes Monteiro nasceu em Guaratinguetá, em 1709. Seu pai era um bandeirante e passava a maior parte do tempo viajando. Beatriz, sua mãe, era uma mulher firme, que sabia lidar com os escravos e o dinheiro.

Aos 6 anos de idade, o pai de Antônio voltou bastante doente de uma expedição. Ele sofria de febres fortíssimas, e Beatriz, sabendo que o marido não iria sobreviver, levou-o para o quarto de hóspedes. Durante duas noites o homem padeceu e delirou, e o pequeno Antônio foi proibido de ver o pai naquelas condições.

A morte do grande desbravador abalou muito o coração do menino, mas não o da sua mãe. Beatriz, uma mulher muito prática, já cuidava ela mesma dos negócios da venda de escravos e pedras preciosas, uma vez que seu marido nunca parava em casa. Além disso, era notório na cidade que ela tinha um amante, um viúvo poderoso e rico. Em poucos meses, Beatriz saiu do luto e casou-se com Sebastião dos Reis.

É importante saber o quanto a infância moldou a personalidade de Antônio. Muito protegido pela sua mãe até a adolescência, ele nunca desenvolveu a ousadia e a coragem. Era um garoto inseguro e sem iniciativa.

Mesmo assim Antônio cresceu e se tornou um jovem talentoso. Seu padrasto se esforçava em desenvolver a responsabilidade no rapaz. Deu-lhe um negócio próprio, de transporte de bens para as Minas Gerais, que Antônio soube cuidar muito bem. Estudando sempre em colégio de religiosos, Antônio teve uma boa educação, mas nunca foi fazer faculdade no exterior. Ele ficou no Brasil e seu pequeno negócio prosperou, principalmente por causa da descoberta de ouro e diamantes na Capitania vizinha.

Aos 27 anos de Antônio, sua mãe Beatriz adoece e morre. Como seu padrasto falecera anos atrás, Antônio herda uma boa parte da fortuna do velho, que só tinha mais uma filha, do primeiro casamento. Livre de qualquer elo familiar, Antônio decide mudar-se para o Arraial do Tijuco (futura Diamantina), em 1736. Lá, ele abre várias vendas e armazéns e acaba por eliminar a concorrência.

O talento de Antônio para os negócios chamou a atenção de João Martins. O Ventrue desejava ampliar sua influência pela capitania, mas, para isso, necessitava ficar em Vila Rica, próximo ao governador. Ele precisava de um sucessor de sua confiança para tomar conta dos interesses de Portugal e do seu clã no Tijuco.

Nesse meio tempo, Antônio interessou-se por Ana Ferreira, uma graciosa moça de boa família, e passou a cortejá-la. Ele já havia avistado João Martins mais de uma vez, e fizera alguns acordos com ele – aparentemente o grande responsável pela extração do diamante – mas nunca foram diretamente apresentados. João era um português grande e meio gordo, meticulosamente bem vestido e um tanto arrogante. “Esses nobres reinóis vem ao Brasil roubar nossa riqueza, mas não perdem a pose”, pensava Antônio.

Na festa de noivado de Antônio e Ana estavam presentes as maiores autoridades da região, inclusive Martins. Certo momento da noite, Antônio se sentiu compelido a ir à sala de música, um local mais reservado. Vinha em sua mente a imagem do estranho português e Antônio ficou muito surpreso em encontrá-lo no local. Antes que pudesse perguntar-lhe o que fazia ali, João começou a falar. Ele cumprimentou Antônio pela bela casa e pelo seu sucesso. Em seu primeiro encontro, Antônio percebeu o quanto Martins era simpático e agradável, muito diferente do que achava.

Os convidados já deveriam se perguntar onde estava o noivo, mas Antônio ficou tão entretido conversando com Martins que o tempo passou e ele nem percebeu. Ao final, Martins disse que tinha um presente para lhe dar naquela noite e um outro para o dia do casamento. Antônio tentou recusar, mas ficou com receio de parecer grosseiro. O português tirou do bolso

uma caixinha de madeira entalhada com um brasão. Entregou ao anfitrião, que constatou haver dentro dela um diamante – maior do que qualquer outro que Antônio já vira. Sem dizer mais nada, ele saiu do recinto, deixando Antônio boquiaberto e cheio de perguntas.

Os meses seguintes foram bastante corridos para Antônio. Ele dividia seu tempo entre os preparativos para a festa de casamento, os negócios e os encontros com João Martins. Cada dia Antônio admirava mais o nobre português e dependia dele para tomar suas decisões administrativas.

Quando chegou a véspera das suas bodas, Antônio estava muito nervoso. Ele não era um covarde, era só um pouco inseguro. Sempre tivera alguém que o protegesse e o ajudasse nas horas difíceis e recebeu com alívio a visita de Martins. O homem corpulento ouviu as aflições de Antônio e lhe disse que não precisava se casar, se não quisesse. Disse que lhe trouxera o presente prometido que poderia socorrê-lo de qualquer obstáculo do mundo. Martins fez uma comparação com o diamante, que é resistente, nobre e eterno: assim seria Antônio se aceitasse uma condição: renunciasse à sua vida.

Então Martins se revelou um vampiro e deixou bem claro seus poderes, ora aterrorizando Monteiro, ora fazendo-se extremamente agradável, enquanto narrava a história dos seus semelhantes. Antônio estava confuso e mal conseguia acreditar no que presenciava. Quis fugir, gritar, e ao mesmo tempo, saber mais. Poder! Martins lhe oferecia apenas poder – e como Antônio gostaria de ter o mundo aos seus pés...

Antes que Martins decidisse que o candidato estava muito reticente (e tomasse medidas para apagar de sua mente aquelas revelações), Antônio levantou-se da cadeira e afirmou com firmeza que aceitava.

No dia seguinte, Antônio desmarcou o casamento, afirmando que sua noiva não era honrada. Com o apoio de Martins, conseguiu sustentar sua versão, levando a família de Ana à desgraça social. Difamados e incapacitados de contestar diante a opinião pública, os Ferreira acabaram se mudando da cidade, e Ana entrou para um convento.

A tragédia da família Ferreira não tocou o coração de Antônio Monteiro, que se deslumbrava com o novo mundo que lhe era apresentado. Foi educado e instruído por Martins e se tornou seu carnical.

Antônio só não percebia o quanto era usado e rebaixado por Martins devido aos poderes do sangue que corria em suas veias. Para ele, aquela vida de submissão ao seu “mestre” completava todas as suas expectativas. Então, chegou o dia em que Martins o introduziu à não-vida dos cainitas. Para Antônio, aquilo era a realização de um sonho.

Em 1740, usando de sua influência entre os dirigentes mortais do Monopólio Real, Martins consegue convencer Portugal a vender o direito da extração a contratantes. Evidentemente, um desses contratantes é Antônio Gomes Monteiro, que permanece em Diamantina como “testa de ferro”, enquanto Martins volta à Vila Rica.

Antônio faz fortuna com a exploração dos diamantes, e torna-se mais independente com a ausência de seu senhor. Com os anos, as cartas autoritárias de Martins começam a incomodá-lo cada vez mais e eles têm os primeiros desentendimentos. Quando o veio de diamantes começa a se esgotar no Tijuco, Antônio vende os direitos a outro contratante e decide voltar aos seus próprios negócios. Mas Martins não vê a “rebelião” de seu pupilo com bons olhos e o chama até Vila Rica, onde o mantém fazendo pequenos trabalhos, junto com uma violenta Brujah portuguesa chamada de “Machado”, capanga preferida do Ventrue.

E Monteiro permanece mais de cinquenta anos submisso ao seu senhor, sem coragem de enfrentá-lo e tomar seu próprio caminho. Cinquenta anos de humilhação e servidão. Ele acaba ficando amigo de Maria “Machado”, que se encontrava na mesma situação sua.

Graças às intrigas e planos ardilosos de Martins, foi afastado o Toreador Antoine do Principado. Nada poderia se colocar no caminho de Martins, que assumiu o cargo e instituiu a

Camarilla em Vila Rica. Fora do poder, Antoine incitou seus conhecidos (a elite intelectual e artística da cidade) a executarem os planos de independência de Portugal, mas a Inconfidência Mineira foi facilmente reprimida pelo Ventrue, com a ajuda de companheiros do clã.

Acusado de anarquismo e quebra do Domínio, Antoine foi capturado e executado pelos carniçais de Martins, que acabou ficando paranóico. A postura ditatorial do novo Príncipe causou evidente indignação entre os membros mais liberais, e alguns deles deixaram a cidade, mudando-se para o inexplorado sul da Capitania.

Monteiro viu aí sua grande chance de se libertar da influência opressora de seu senhor. Sugeriu a Martins que o deixasse ficar alguns tempos em Pouso Alegre, onde agiria como espião, mantendo-o informado sobre a situação do Sul de Minas e dos membros dissidentes. Martins concordou, desde que Antônio voltasse todos os meses a Vila Rica, para entregar seu relatório.

Antônio Monteiro se adapta bem à cidade e começa a cogitar em permanecer lá. Passou anos escondido, tendo contato apenas com Martins e Maria. Maria Machado, aliás, sempre apoiava e incentivava seu desejo de liberdade. Antônio foi cultivando um rancor muito grande pelo seu senhor, que estava cada vez mais louco. Martins dizia que tinha horríveis sonhos, que o fantasma de Antoine voltava para se vingar. Esse comportamento do Ventrue foi agravado ainda mais quando os seus dois carniçais, aqueles responsáveis pela execução do Treador, foram encontrados mortos.

Isolando-se do mundo e dos membros, o perturbado Martins só confiava na Brujah Machado, que executava toda a sorte de serviços. Ele ordena, em 1878, que Monteiro volte a Vila Rica para ajudá-lo, pois vinha enfrentando vários problemas com anarquistas.

Monteiro então torna-se o representante de João Martins em praticamente todos os assuntos. Com o sire enlouquecendo, ele é que responde toda a correspondência com membros do resto do Brasil. Na função de Senescal, Monteiro governa a decadente Camarilla de Vila Rica, que perdia cada dia mais seu poder e sua representação a nível nacional.

Certa noite, Antônio saiu com Machado, para conversarem. Quando voltavam ao refúgio de João Martins, encontraram as portas arrombadas e, no salão, quatro vampiros desconhecidos próximos ao corpo caído do Príncipe. “Anarquistas!” – gritou Maria Machado, que avançou sobre eles com uma fúria que Antônio nunca havia visto antes. Em segundos, a Brujah massacró os invasores, parando somente quando todos eles haviam encontrado a morte final.

Nem Antônio poderia supor o quanto a Brujah era poderosa! Ainda ensopada com o sangue dos anarquistas, ela parou em frente ao corpo inerte de Martins. “Ele está muito ferido, mas sobreviveu”. – dizia Machado, enquanto Monteiro se aproximava. “Considerando o quanto este homem nos humilhou e fez mal, ele bem que merecia ter morrido. Tu, Antônio, esperes aqui que vou procurar ajuda”. E saiu apressada.

Então Monteiro ficou diante o seu senhor. Em segundos, passou pela sua mente tudo de ruim que Martins já lhe fizera, todos aqueles anos de servidão e submissão. “Ele me prometera poder, mas só queria alguém para dominar”. Pela primeira vez Antônio não se sentia inferior... E a revolta acumulada durante todo esse tempo subiu à sua cabeça... Se Martins escapasse com vida, tudo voltaria a ser como antes. Não! Isso Antônio não poderia permitir!

Quando Machado chegou, seu amigo Monteiro estava ajoelhado frente a uma pilha de carne putrefata, que logo se transformou em cinzas. “Eu tentei destruir a sua alma, mas ele foi mais forte. Ele sempre foi mais forte que eu...”, balbuciava Antônio. Machado o levantou, segurando firme, enquanto dizia: “O que fizeste, Toninho? Meu Deus, mataste Martins! Ele era um Príncipe! Nós vamos pagar com nossas cabeças pela sua morte!”

E Monteiro entrou em pânico, enquanto Machado descrevia que facilmente descobririam que havia sido ele, e não os anarquistas, quem destruíra Martins. E depois de pensar um

pouco, concluiu que só havia uma solução. Era esconder de todos que João Martins, Príncipe de Vila Rica, estava morto. Isso seria fácil, já que ele andava bastante ausente. Rapidamente, ela esboçou um plano de Antônio tomar o lugar do sire para ganharem tempo e pensarem em uma solução melhor.

Em 1882, os cainitas mineiros recebem a notícia que Martins havia se retirado para um torpor voluntário, buscando alívio para suas aflições. Nessa época, poucos membros ainda permaneciam em Vila Rica, e talvez o único deles de expressão fosse o Nosferatu Mestre Lisboa.

Antônio Monteiro pode então mudar-se para Pouso Alegre. Sentindo-se mais livre, e confiante, ele mantém contato com os vampiros influentes da região. Chamados de “Barões”, os anciões dos clãs Toreador, Brujah, Tremere e Nosferatu haviam dividido o Sul de Minas em territórios, que administravam. Essa organização autárquica remontava da época em que esses membros saíram de Vila Rica, porém começava a sofrer pressões da Camarilla, já instituída em várias cidades no Sudeste Brasileiro.

Antônio fez várias reuniões com os Barões, tentando convencê-los da necessidade de acolherem a Camarilla na região, principalmente por causa da ameaça Sabá vinda do Nordeste. Finalmente, na virada do século XIX para o século XX, Antônio Monteiro é declarado Príncipe do Sul de Minas, sendo que os Barões Otto (Nosferatu), Paulo Morrison (Tremere), Calel (Brujah) e Abigail (Toreador) passam a formar a mesa de Primogênitos.

Mas nem o apoio da Camarilla é suficiente para proteger o Principado de Monteiro de um ataque Sabá. Quando Montes Claros (sede do Principado do Norte de Minas) não consegue conter a invasão do Sabá nordestino, a seita encontra no indefeso sul de Minas a vítima perfeita. Várias cidades são sitiadas e membros - principalmente neófitos - mortos, causando terror e caos na região.

Ao saber da presença Sabá em Pouso Alegre, Antônio foge da cidade e muda-se para Belo Horizonte. Lazarus, um Nosferatu cria de Mestre Lisboa, havia erguido um Principado sólido e poderoso na nova capital mineira. Monteiro encontra seu refúgio definitivo lá, onde pode monitorar mais facilmente a situação de Vila Rica.

Na década de 1980, os anciões Ventrue começam a exigir de Antônio que acorde seu senhor, que foi escolhido como um Strategoi do clã. Antônio Monteiro agora precisa usar todos os seus talentos para manter a farsa. A sua preocupação é tão grande que mal consegue dormir e vive em constante alerta, temendo que a verdade se revele e ele seja punido por seu crime.

**Imagem:** Monteiro tem estatura mediana, olhos e cabelos escuros e usa ternos caros e finos, mas de cores bem discretas (geralmente cinza ou azul marinho). Tem uma fisionomia muito comum, o que o faz ser frequentemente confundido com outra pessoa. Quando perto de alguém importante, sua presença é facilmente apagada. Talvez falte nele um “que” de destaque, para honrar a tradição nobre e pomposa dos Ventrue.

**Dicas de interpretação:** Você é bastante inseguro e precisa da aprovação e apoio de alguém, para tudo que faz. Mesmo quando toma a frente de algum projeto, você não cansa de se certificar que está fazendo tudo certo. Cerque-se de amigos e grandes pessoas: assim as decisões difíceis dependerão menos de você. Ouça os outros, pondere, pense duas vezes. Você considera sua grande qualidade o fato de ser diplomático e conciliador, mas sabe o quanto fica devendo nas situações que exigem uma afirmação enérgica e definitiva.

## Anexo VII

**aih** – aí.

**backgrounds** – termo utilizado por jogadores para se referir à história de seus personagens, ou seja, o prelúdio.

**eh** – é.

**hack'n'slash** – termo utilizado por jogadores de *RPG* para se referir a jogos nos quais o objetivo se resume a matar monstros e pilhar tesouros.

**hj** – hoje.

hueheu, hauhauh, heheh – usados para expressar riso.

**jah** – já.

**naum** – não.

**open-ended** - final aberto.

**pq** – porque.

**q** – que.

**soh** – só.

**tb** – também.

**tbm** - também.

**vc** – você.

**xps** – pontos de experiência.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor W., Horkheimer, Max. **Dialética do Esclarecimento**: fragmentos filosóficos. Tradução de Guido Antonio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

AGOSTINHO, Santo. **Confissões**. São Paulo: Nova Cultural, 1999. Os Pensadores.

ARIÈS, Phillipe. **História Social da Criança e da Família**. 2ª Edição. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.

ARISTÓTELES. **Política**. São Paulo: 1969.

BENJAMIN, Walter. **Obras Escolhidas I**: magia e técnica, arte e política. 3ª Edição, São Paulo: Brasiliense, 1987.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Tradução de Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CORTELLA, Mário Sergio. **A escola e o conhecimento**: fundamentos epistemológicos e políticos. 6. Edição. São Paulo: Cortez, 2002.

DESCARTES, René. **Discurso do Método**. Tradução de Enrico Corvisieri. São Paulo: Nova Cultural, 1999. Os Pensadores.

FERREIRA, A. B. H. **Novo Aurélio Século XXI: o dicionário da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.

HAGEN, Mark Hein. **Vampiro - A Máscara**. 1º Edição. São Paulo: Devir, 1994.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva S.A., 1993.

HOLLAENDER, Arnon; SANDERS, Sidney. **The Landmark Dictionary: English/Portuguese, Portuguese/English**. 1ª Edição. São Paulo: Moderna, 1994.

JACKSON, Steve. **GURPS Módulo Básico**. 1ª Edição. São Paulo: Devir, 1991.

JACKSON, Steve; LIVINGSTONE, Ian. **O Feiticeiro da Montanha de Fogo**. 1ª Edição. São Paulo: Marques Saraiva, 1991.

JONES, Gerard. **Brincando de Matar Monstros**: por que as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta. Tradução: Ana Ban. 1ª Edição. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004.

VALENTE, Rosângela Basilli B. Mendes. **RPG Usado no Ensino Fundamental e Temas Transversais - Ética**. In: **I Simpósio de RPG & Educação**, 2002, São Paulo. Anais. São Paulo: Devir, 2004, 123-148.

MONTAGNER Airto Ceolin. **Jogos Cênicos em Roma**. VIII Congresso Nacional de Lingüística e Filologia. Cadernos do CNLF, Série VIII, nº-08.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 7ª Edição. Petrópolis: Vozes, 1987.

PAVÃO, Andréa. **A aventura da leitura e da escrita entre os mestres de *RolePlaying Game* (RPG)**. 2ª Edição. São Paulo: Devir, 1996.

PAVÃO, Andréa; SPERBER, Suzi Frankl. **A Leitura na Escola: Problemas e Soluções**. In: **I Simpósio de RPG & Educação**, 2002, São Paulo. Anais. São Paulo: Devir, 2004, 63-90.

PONDSMITH, Mike. **Castelo Falkenstein**. 1ª Edição. São Paulo: Devir,

PRÜFER, Johannes. **Federico Froebel**. Barcelona: Editorial Labor, S.A., 1940. Colección Labor.

**Revista Dragon**, São Paulo: Trama. Editorial, ano 1, nº 01, 1995.

**Revista Dragão Brasil**, São Paulo: Trama Editorial, ano 1, nº 09, 1995.

**Revista Dragão Brasil**, São Paulo: Trama Editorial, ano 2, nº 13, 1996.

**Revista Dragão Brasil**, São Paulo: Trama Editorial, ano 2, nº 14, 1996.

**Revista Dragão Brasil**, São Paulo: Trama Editorial, ano 2, nº 15, 1996.

**Revista Dragão Brasil**, São Paulo: Trama Editorial, ano 7, nº 85, 2001.

**Revista EGM PC**, São Paulo: Futuro, setembro, nº 6, 2005.

**Revista Grimorium**, São Paulo: Escala, ano 1, nº 01, [s.d].

RICON, Luiz Eduardo. **Call of Cthulhu**. **Revista Dragão Brasil**. São Paulo: Trama Editorial, ano 3, nº 36, 1997.

RICON, Luiz Eduardo. **O Resgate de “Retirantes”**: Uma Aventura de **RPG pela Vida de Cândido Portinari**. In: **I Simpósio de RPG & Educação**, 2002, São Paulo. Anais. São Paulo: Devir, 2004, 13-18.

RIOS, Rosana. **O Livro-Jogo, a Leitura e a Produção de Textos**. In: **I Simpósio de RPG & Educação**, 2002, São Paulo. Anais. São Paulo: Devir, 2004, 219-252.

RODRIGES, Sônia. **Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil**. 1ª Edição. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

ROUSSEAU, Jean Jacques. **Emílio ou da Educação**. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1968.

TAHAN, Malba. **O homem que calculava**. São Paulo: Circulo do Livro S.A., 1983.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. **O Senhor dos Anéis**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

TREVISAN, J.M. **Revista Dragão Brasil**. Ano 4, nº39. São Paulo: Trama Editorial, 1998.

WELLS, Herbert George. **Little Wars**. New York: Skirmisher Publishing, 2004.

ZANINI, Maria do Carmo. Org. **Anais do I Simpósio RPG & Educação**. São Paulo: Devir, 2004.

### **WEBSITES**

**An Encyclopedia Of Role-Playing Games**, 2004. Apresenta informações sobre RPG em geral. Disponível em: <<http://www.darkshire.net/~jhkim/RPG/encyclopedia/index.html>>. Acesso em: 13 set. 2004.

**Avalon Hill Game Company Website**, 2004. Apresenta informações da companhia e linha de produtos. Disponível em: <<http://www.wizards.com/default.asp?x=ah/welcome>>. Acesso em: 02 out. 2004.

**CAR-Pga**, 2004. Apresenta informações sobre o Comitê para Avanço do RPG e artigos sobre o tema. Disponível em: <<http://members.aol.com/waltonwj/caRPGa.htm>>. Acesso em: 22 set. 2004.

**Chaosium**, 2004. Apresenta informações sobre a companhia e linha de produtos. Disponível em: <<http://www.chaosium.com>>. Acesso em: 25 set. 2004.

**Charles Roberts Website**, 2004. Disponível em: <[http://www.alanemrich.com/CSR\\_pages/CSRspeaks.htm](http://www.alanemrich.com/CSR_pages/CSRspeaks.htm)>. Acesso em: 11 out. 2004.

**E-Juridico**, 2005. Apresenta informações e análises sobre procedimentos jurídicos e notícias sobre o tema. Disponível em: <[http://www.ejuridico.com.br/noticias/exibe\\_noticia.asp?grupo=0&codigo=18880](http://www.ejuridico.com.br/noticias/exibe_noticia.asp?grupo=0&codigo=18880)>. Acesso em: 26 mai. 2005.

**Estética e Filosofia da Arte**, 2005. Apresenta informações sobre o curso de Mestrado da Faculdade de Letras de Lisboa, além do Léxico de Estética e Filosofia da Arte. Disponível em: <<http://filosofiaarte.no.sapo.pt>>. Acesso em: 03 de mar. 2006.

**Far Future Enterprises**, 2004. Apresenta informações sobre a companhia e linha de produtos. Disponível em: <<http://www.farfuture.net/>>. Acesso em: 25 out. 2004.

**FASA Studio Home**, 2004. Apresenta informações sobre a companhia e linha de produtos. Disponível em: <<http://www.fasastudio.com/>>. Acesso em: 25 set. 2004.

**GAMA – Game Manufacturers Association**, 2004. Apresenta informações sobre a Associação de Fabricantes de Jogos, além de artigos e estudos acerca do tema. Disponível em:

<<http://www.gama.org/>>. Acesso em: 22 set. 2004.

**Hero Games**, 2004. Apresenta informações sobre a companhia e linha de produtos. Disponível em: <<http://www.herogames.com>>. Acesso em: 25 set. 2004.

**International Fantasy Gaming Society**, 2005. Apresenta informações sobre a Sociedade Internacional de Jogos de Fantasia. Disponível em: <<http://www.ifgs.com>>. Acesso em: 03 set. 2005.

**Opera RPG**, 2005. Apresente informações sobre o sistema de RPG Opera. Disponível em: <<http://www.operarpg.com.br>>. Acesso em: 25 mai. 2005.

**Palladium Games**, 2004. Apresenta informações sobre a companhia e linha de produtos. Disponível em: <<http://www.palladiumbooks.com/>>. Acesso em: 25 set. 2004.

**Places to go. People to be: The Online Magazine for Roleplayers**, 2004. Revista de RPG online. Disponível em: <<http://ptgptb.org/>>. Acesso em: 20 set. 2004.

**Procuradoria da República em Minas Gerais**. Disponível em <<http://www.prmg.mpf.gov.br/>>. Acesso em: 22 set, 2004.

**RPGA**, 2004. Apresenta informações sobre a Associação de RPG. Disponível em: <<http://www.wizards.com/default.asp?x=RPGa>>. Acesso em: 23 set. 2004.

**Steve Jackson Games**, 2004. Apresenta informações sobre a companhia e linha de produtos. Disponível em: <<http://www.sjgames.com/>>. Acesso em: 20 set. 2004.

**Steve Jackson's Home Page**, 2004. Apresenta informações sobre o autor do GURPS entre outros RPGs, Steve Jackson. Disponível em: <<http://www.io.com/~sj/>>. Acesso em: 20 set. 2004.

**The Origin of Chess**. Apresenta informações sobre a origem do jogo de xadrez e informações gerais sobre o jogo. Disponível em: <<http://www.samsloan.com/origin.htm>>. Acesso em: 17 jun. 2005.

**The Museum of Role Playing Games**. Apresenta informações sobre jogos de RPG antigos disponíveis no museu. Disponível em: <<http://rdushay.home.mindspring.com>>. Acesso em 03 set. 2005.

**Webster Online Dictionary**. Dicionário Webster online. Disponível em: <<http://www.webster-dictionary.org>>. Acesso em: 20 set. 2004.

**Wikipedia, the free encyclopedia**. Enciclopédia online. Disponível em: <<http://en.wikipedia.org>>. Acesso em: 03 set. 2005.