

UNIVERSIDADE DO PLANALTO CATARINENSE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO – PPGE
MESTRADO ACADÊMICO EM EDUCAÇÃO

ALTAMIR GUILHERME WAGNER

**O JOGO DE INTERPRETAÇÃO DE PERSONAGENS (RPG) COMO ESTRATÉGIA
PEDAGÓGICA PARA A PROMOÇÃO DE ESCRITA E AUTORIA NA ESCOLA**

LAGES – SC

2018

UNIVERSIDADE DO PLANALTO CATARINENSE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO - PPGE
MESTRADO EM EDUCAÇÃO

ALTAMIR GUILHERME WAGNER

**O JOGO DE INTERPRETAÇÃO DE PERSONAGENS (RPG) COMO ESTRATÉGIA
PEDAGÓGICA PARA A PROMOÇÃO DE ESCRITA E AUTORIA NA ESCOLA**

Dissertação apresentada para a obtenção do título de Mestre em Educação junto ao Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade do Planalto Catarinense, na Linha de Pesquisa Políticas e Processos Formativos em Educação, sob a orientação da Professora Doutora Vanice dos Santos.

LAGES – SC

2018

DEDICATÓRIA

À minha mãe e à minha irmã.
Foi, é e sempre será por vocês

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, gostaria de agradecer aos meus amigos. Desde o momento em que eu falei que havia sido aprovado no processo seletivo para o mestrado, até concluí-lo efetivamente, eles não deixaram de me apoiar. Juninho, Gabriel, Mateus, Ruan, Eduardo e João Vitor. Muito obrigado.

Aos meus amigos e colegas de banda Ruan e Mateus, pois em vários momentos tivemos de deixar de tocar em lugares ou de ensaiar por conta de tudo o que eu precisava fazer e eles não hesitaram em cancelar eventos nessas situações.

À minha mãe que não mediu esforços para que eu sempre pudesse estudar. Só a senhora sabe como tudo isso foi difícil em vários aspectos, principalmente no financeiro.

À professora Ana Maria Netto Machado que por eventos externos teve de abandonar a posição de orientadora, mas nunca deixou de estar presente em meus escritos.

À professora Vanice dos santos que embarcou nesse carro enquanto ele andava e iluminou o resto do caminho até aqui.

Às professoras que fizeram parte da banca examinadora. Profa Dra Mareli Eliane Graupe, Profa Dra Maria Selma Grosch e Profa Dra Arlete dos Santos Petry. Desde a qualificação suas ponderações foram de imensa ajuda.

Às amigas e professoras Profa Dra Alessandra Rodrigues e Profa Msc Paula Clarice Grazziotin de Jesus, pois foram elas que abriram minha mente para o mestrado em educação e para tudo que eu era capaz de realizar na pesquisa.

À Cláudia Waltrick, sem a sua ajuda e compreensão esta pesquisa jamais teria acontecido. Seus conselhos e esforços para me ajudar a voltar a acreditar no meu potencial foram imprescindíveis para que eu pudesse concluir todo este trabalho.

A todos vocês agradeço imensamente. Foi uma caminhada longa e muito tortuosa. Com muito mais erros do que acertos. Mas percorrer este caminho cheio de desafios foi o que me tornou o que sou hoje.

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo investigar quais os percursos que permitem instigar e fomentar a escrita e autoria de jovens em um contexto de educação básica por meio do jogo de interpretação de personagem (RPG). Assim como, compreender estratégias para promover a escrita e autoria por meio do jogo. E, analisar os processos de produção escrita, descrever os passos da produção e caracterizar as estratégias de produção escrita por meio do RPG. Trata-se de uma pesquisa-ação e foi realizada com três estudantes do 9º ano do ensino fundamental. O jogo de RPG é um jogo de representação de personagens, que consiste na produção de narrativas ficcionais de maneira coletiva. O jogo foi apresentado aos sujeitos por meio de uma oficina introdutória. Depois que este processo foi concluído, os sujeitos foram convidados a participarem de oficinas de jogo e de produção textual no contra-turno das aulas. Estas oficinas serviram como nosso sistema de coleta de dados para pesquisa. A partir destas produções nós as analisamos com o auxílio de Crítica Genética, a partir das ideias de Grésillon, Pino e Zular, Willemart e Salles. Nosso referencial teórico é constituído por autores como, Huizinga, Duflo, Petry, Schiller, Brougère, que pesquisaram as origens dos jogos e trazem discussões acerca do jogo como objeto pedagógico, e Rodrigues, Alfeu, Vasques e Schmit que pesquisaram o jogo de RPG e suas potencialidades para a educação. Os resultados apontaram que o RPG é uma estratégia que auxilia nos processos de escrita, uma vez que trabalhado com o devido preparo e adequação. E, apesar de ser uma atividade coletiva, o jogo instiga o protagonismo e a autonomia. O jogo de RPG pode ser utilizado em diferentes instâncias educacionais. E deve ser pensado como uma ferramenta, como um meio e não um fim.

Palavras-chave: Jogo de interpretação de personagem. Lúdico. Escrita. Autoria

ABSTRACT

This work aims to investigate which are the processes that allowed instigating and fomenting the writing and authorship in teenagers in the elementary school context through the role-playing game (RPG). As, comprehend the strategies to promote the writing and authorship through the game. And, analyze the writing process, describe the steps of the production and, characterize the strategies of writing production through the RPG. This is an action research as it was performed with three students from the ninth year of the elementary school. The RPG is a roleplaying game that consists in the collective fictional narrative production. The RPG was presented to the students through an introductory workshop. After this process has been completed, the students were invited to participate in games and text production workshops in the counter shift. These workshops served as our data collection system for the research. From these productions we analyze them with the aid of Genetic Criticism. From the concepts of Grèsillon, Pino and Zular, Willermart and Salles. Our theoretical reference was constituted for authors like: Huizinga, Duflo, Schiller, Brougère, who have researched the origin of the games and have brought discussion about the game as a pedagogical tool, and Rodrigues, Alfeu, Vasques and Schmit, who have researched the RPG and its potential for education. The results indicate that the RPG is a strategy that helps out the writing process, since it worked with the proper preparation and adequacy. And, in spite of being a collective activity, the game instigates the protagonism and autonomy. The RPG can be used in different educational environments. And should be thought as a mean and not an end. .

Keywords: Roleplaying game. Ludic. Writing. Authorship.

Sumário

INTRODUÇÃO	7
1 CAMINHOS PERCORRIDOS DA PESQUISA	12
2 PESQUISAS SOBRE RPG NO CAMPO DA EDUCAÇÃO BRASILEIRA	21
3 AVENTURAS TEÓRICAS E ACADÊMICAS	27
3.1 Em que consiste o jogo RPG?.....	27
3.2 Como se processa uma partida de RPG?	32
3.3 Alguns elementos envolvidos no RPG que revelam sua potência para contribuir com a formação dos estudantes.....	33
4 HOMO LUDENS QUER ENTRAR NA ESCOLA	37
5 TRABALHO DE CAMPO: JOGO E PRODUÇÕES COM ESTUDANTES DO 9ºANO.....	45
5.1 Descrições do processo das quatro sessões: acontecimentos marcantes.....	46
5.2 Análises das produções dos estudantes.....	49
5.3 Principais descobertas.....	68
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	70
7 REFERÊNCIAS	74
8 ANEXOS	78
ANEXO A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE) RESPONSÁVEL PELO MENOR	78
ANEXO B – TERMO DE ASSENTIMENTOALUNO.....	81
ANEXO C – FICHA DE PERSONAGEM.....	83
9 APÊNDICES.....	84

INTRODUÇÃO

Desde minha tenra idade fui fascinado por histórias e filmes de terror, fantasia e ficção científica. Gosto que posteriormente passou para a literatura. Em função desse histórico particular e minhas preferências, a cultura *pop* contemporânea influenciou e ainda influencia bastante minhas produções textuais de gênero literário, como músicas, poemas e pequenos contos. O que fez com que eu fosse capaz de reconhecer seu valor, não somente como veículo de entretenimento, mas também seu valor literário e – quando trabalhado com o devido preparo e adequação – seu valor educacional.

Até o final do ensino fundamental estudei em escola pública no período matutino e, durante as tardes, depois das lições estarem prontas, dividia o restante do tempo em dois momentos. No primeiro, ficava dentro de casa assistindo a filmes e séries na TV aberta, e no segundo momento começavam as brincadeiras na rua. Daquele primeiro momento, minha infância foi povoada por monstros e vilões que atormentam e fascinam muitos fãs de cinema de horror até os dias atuais. Como aponta Howard Philip Lovecraft (2008, p. 13), quando diz que dentre todas as emoções da humanidade o medo desponta como a mais antiga e forte. As histórias e personagens me sensibilizavam a tal ponto que passava minutos sem fim contando as histórias dos filmes para amigos e familiares. Anos mais tarde, no princípio da adolescência, as brincadeiras de rua foram reduzindo a partir do momento em que comecei a trabalhar. Então meu lazer passou a ser a leitura de histórias em quadrinhos. Minha vontade de ler e contar histórias foi aumentando. Os quadrinhos me levaram aos livros, e estes ao curso de Letras – Língua Portuguesa/ Língua Inglesa, que conclui em 2015.

O gosto por filmes e literatura me levou a buscar mais material de leitura, e foi nessas procuras que conheci uma modalidade de jogo com características bastante especiais, chamado RPG (*roleplaying game*) ou jogo de interpretação de personagens. No RPG eu podia unir tudo aquilo de que eu gostava e ainda me divertir criando minhas personagens e contando

minhas histórias. O RPG foi muito importante para que desenvolvesse meu processo de escrita, paralelamente à faculdade de Letras, uma vez que cada jogador tem de criar a história de vida de sua personagem antes do início do jogo. Basicamente, o jogo é destinado a contar histórias e vivê-las por meio de suas personagens. Como recursos materiais necessários, um lápis, borracha, papel e jogos de dados, em geral multifacetados (com maior número de lados que os dados de seis lados convencionais); esses dados são muito importantes, mas não indispensáveis, é bem possível jogar apenas com dados de seis lados. Além desse equipamento simples, barato e acessível, o recurso mais importante, e que **não pode faltar**, é a **imaginação**, bem como a **ousadia** de se aventurar no universo da **criação compartilhada**. É um jogo que estimula amplamente a criatividade dos seus praticantes, e se utiliza de algo que quase todos nós fazemos, e eu particularmente fazia muito bem desde criança, que era contar histórias.

Já como adulto e professor de inglês e ainda jogador de RPG quando o trabalho permite, comecei a pensar em trazer esta minha prática de vida para o exercício profissional. Pois, estas condições que descrevi acima para jogar RPG fazem dele uma atividade propícia para promover, de maneira lúdica e envolvente, a escrita e autoria. Poder-se-ia desenvolver e adaptar como estratégia para tal.

Assim sendo, o jogo de RPG, pode ser considerado em algumas de suas dimensões um gênero literário e juntamente com a literatura ser incluído como estratégia pedagógica que possibilitam o aprimoramento de habilidades conectadas ao imaginário das crianças e jovens. Entretanto, essa potência dos jogos ocupa escasso espaço na educação formal, que distingue nitidamente jogo e estudo, quando não as opõe, e pouco é levada em consideração a possibilidade de aprendizado presente nas brincadeiras e jogos. A oportunidade de pôr a prova essa intuição apresentou-se no final do curso de Letras, no estágio supervisionado de Língua Portuguesa e Língua Inglesa, realizados no ensino fundamental dois, com alunos do 6º ano.

Juntamente com uma colega de graduação, organizei meu projeto de estágio de modo a trabalhar com literatura fantástica como veículo para criação literária (literatura de terror e horror). Segundo Tzvetan Todorov (2010), dentro da literatura fantástica, terror e horror estão ligados respectivamente ao **fantástico estranho**, que pode ser explicado por regras naturais do mundo, e ao **fantástico maravilhoso**, que não pode ser explicado pelas regras naturais do mundo; seria algo que extrapola a concepção humana de realidade (TODOROV, 2012, p. 50).

Também consegui, no estágio de Língua Inglesa, trabalhar com novas estratégias pedagógicas. Como por exemplo, utilizando jogos simples e conhecidos como o jogo da memória. Os estágios de cada disciplina possuíam carga horária de 23 horas aulas (h/a). Em

sua maioria, as escolas organizam as aulas dos estagiários, em pares sempre que possível. Fizemos 22 h/a de cada disciplina, e precisávamos juntar as duas últimas horas de cada uma em uma atividade que completasse a carga horária restante para que pudéssemos concluir o estágio. Assim, construí a ideia de uma partida (jogo) de RPG de terror: a literatura de terror e o jogo de RPG utilizados como estratégia de ensino de Língua Inglesa.

Durante o estágio de Língua Inglesa trabalhamos descrevendo os móveis e as partes da casa (trabalhando então a ampliação do vocabulário nessa língua). Para isso os ajudamos a produzir um jogo da memória no qual eles deveriam formar o par, usando a imagem associada à palavra em inglês. Ao final das 22 h/a eles já possuíam um vocabulário considerável e conseguiam formular frases curtas no presente simples, que expressa de forma geral as nossas ações cotidianas no presente, bem como hábitos e estados e também o verbo *to be* (ser ou estar). Frases como *I am a student, you are a teacher*; e, *I study English, you work here*. Um repertório simples, a partir do qual os estudantes seriam capazes de seguir instruções básicas em Língua Inglesa. No estágio de Língua Portuguesa, havíamos trabalhado a literatura fantástica, com um enfoque maior nos gêneros de terror e horror.

Um esclarecimento se faz aqui necessário. Tínhamos de cumprir 23 horas/aula de cada disciplina e havíamos cumprido 22 horas de ambas. Desse modo, decidimos unir as duas disciplinas neste jogo de RPG, criando uma história de terror que os alunos pudessem jogar e resolver. O jogo consistia em uma investigação policial, e aos alunos caberia o papel de investigadores para solucionar o mistério, o assassinato de uma criança e o sumiço de outra. Para que eles chegassem ao fim, foram espalhadas pistas pela casa, pedaços de um caderno que continha instruções em Inglês (*turn on the light, open the back door, check under the bed*), para que eles conseguissem avançar, apenas depois de interpretar o que a mensagem dizia, e assim, chegar a solucionar o mistério. A campanha foi tão bem-sucedida que a professora regente pediu que eu repetisse a partida com uma turma de 9º ano da mesma escola.

Pude perceber após toda essa preparação que o jogo é capaz de ajudar as crianças e jovens a trabalharem de maneira colaborativa, bem como instigar sua imaginação e curiosidade e despertar um desejo de ouvir, contar e criar histórias sejam elas, individuais ou coletivas. Essa experiência positiva com o RPG na educação aliada à minha experiência no decorrer de alguns anos fizeram-me perceber que as potencialidades do RPG na educação poderiam ser muito maiores do que se possa desconfiar.

Visto que um dos problemas que encontramos nas escolas – e em outras esferas educacionais também – é a parca produção escrita de nossos alunos, podemos pensar que o

RPG possa vir a ser uma ferramenta destinada à aplicação de habilidades de produção oral e escrita, bem como um instrumento que venha inspirar a autoria em alunos da educação básica. Para que, assim como muitos de minha geração, os estudantes de nossas escolas possam encontrar, dentro do local onde estudam, atividades estimulantes para o seu aprendizado e desenvolvimento.

A partir da experiência relatada, vinha pesquisando por conta própria os usos do RPG e outros jogos, como o jogo da memória, no trabalho pedagógico, desenvolvendo experiências que utilizam os princípios de RPG. Busco estabelecer relações entre o interesse que cultivo desde a infância pela literatura com o exercício da profissão no campo da Educação, como professor de línguas. O resultado tem sido bastante encorajador, tanto pelo engajamento e entusiasmo dos alunos, como pela receptividade dos professores, que têm acolhido as propostas de maneira muito positiva.

Visto que o resultado foi positivo e considerando o meu desenvolvimento com leitura e escrita, e ainda pensando sobre as conversas que tive com outros jogadores, pude perceber que a escrita e a leitura estão presentes nos contextos de jogos de RPG. Portanto, há indícios, tanto de experiências entre pares do RPG como de algumas pesquisas, de que seria válido investir em uma investigação-ação que explore e revele o poder promotor de autoria de crianças e jovens por meio deste jogo. Seria importante não dar as costas a tais fatores que poderiam auxiliar no processo de desenvolvimento da escrita em contexto escolar, e porque não fora dele também, já que tais processos podem servir de estratégias para emancipar os sujeitos e a favorecer o pensamento criativo, autônomo.

Entende-se que os conhecimentos estão, prioritária e diretamente, ligados a textos – embora haja conhecimentos fora dos textos também. Seja na produção ou transmissão de conhecimentos encontramos textos orais e escritos. Compreender esta realidade é crucial para realizar projetos que corroborem para a importância do domínio da leitura que extrapole a simples decodificação vocabular e de uma escrita que não seja uma mera reprodução de signos linguísticos ou de textos já legitimados (cópia, plágio). Contribuir para que os sujeitos sejam capazes de se comunicar das mais diferentes formas pode ser mediado por práticas de RPG na escola, entre outras maneiras de se chegar ao mesmo objetivo. Uma vez que, a linguagem é inerente ao ser humano, ler, aprender a decifrar os signos linguísticos e compreendê-los faz do sujeito em processo de formação, um integrante do conjunto de pessoas capazes de um uso social eficiente da(s) língua(s). Todavia, este processo somente, não é capaz de torná-los leitores efetivos, e muito menos de dominar a escrita criativa, haja vista que assim ele torna-se apenas um leitor programático, que não é eficiente quanto a

interpretar a leitura e, tampouco produzir textos. Assim sendo, a **pergunta principal** proposta para a pesquisa pode ser assim formulada: Quais os percursos que permitem instigar e fomentar a escrita e autoria de jovens na Educação Básica por meio do jogo de interpretação de personagem: *Roleplaying game* (RPG)?

Quanto aos **objetivos**, assim formulamos o geral: Compreender estratégias para promover a escrita e a autoria por meio do jogo de RPG. E como segue os **objetivos específicos**: a) analisar os processos de produção escrita e de autoria gerados com o grupo de sujeitos pesquisados no jogo de RPG; b) descrever os passos da produção escrita gerada pelos sujeitos no jogo de RPG; c) caracterizar as estratégias de escrita e autoria por meio do RPG;

Antes de seguir o processo de pesquisa na sua dimensão empírica é preciso estabelecer um planejamento, um modo de preparo da coleta de dados e a perspectiva e recursos para análise de dados. Para tanto, precisamos determinar quais serão os métodos e técnicas mais apropriados ao problema pesquisado e, a seus sujeitos, pois serão os elementos responsáveis por evidenciar o fenômeno em estudo, com a finalidade de compreendê-lo de maneira aprofundada para que possa contribuir na educação.

Para concretizar este trabalho de pesquisa precisamos estabelecer pontes teóricas com alguns autores, bem como definir nosso método de coleta e análise de dados, portanto a dissertação será organizada da seguinte forma: No primeiro capítulo estabeleceremos a metodologia de trabalho. Em seguida, no segundo capítulo pontuaremos brevemente as pesquisas sobre RPG no campo da educação brasileira. O terceiro capítulo será destinado a explicar como é constituído o jogo de RPG, como se processa uma partida e quais aspectos do jogo que podem ser relevantes para a educação. No quarto capítulo, trabalharemos com as noções de jogo, bem como, porque o jogo na educação se revela importante para o desenvolvimento do sujeito que joga como estudante que aprende. Por fim, no quinto capítulo passaremos às análises do processo desenvolvido com os sujeitos da pesquisa e suas produções, apresentando em seguida as principais descobertas que obtivermos.

1 CAMINHOS PERCORRIDOS DA PESQUISA

Antes de apresentarmos nossas escolhas metodológicas para a pesquisa, precisamos esclarecer, ainda que brevemente, que a pesquisa aconteceu por meio de um jogo. Este jogo é o RPG (*roleplaying game* ou jogo de interpretação de personagem). Alfeu Marcatto (1996) define o RPG de maneira clara e concisa ao descrever as respectivas funções dos protagonistas que interagem neste jogo: o mestre e os jogadores.

A função do mestre é apresentar ao grupo de jogadores uma história, uma aventura, que contenha enigmas, charadas, situações que exigirão escolhas por parte dos personagens. Estes, por sua vez, controlam personagens que viverão a aventura, discutindo entre si as escolhas que farão e as soluções que darão aos enigmas que surgirem. (MARCATTO, 1996, p. 15)

O referido educador e psicólogo estabelece os papéis desempenhados para cada uma das partes envolvidas nas partidas de RPG, e, neste caso especificamente, o papel do pesquisador, será, também, o de mestre narrador do jogo. Isso nos leva a esclarecer outro ponto de nossa metodologia.

Nesta pesquisa o pesquisador desempenhou a função de mestre/narrador dentro das partidas, acumulando essa responsabilidade com a função de pesquisador, uma vez que é conhecedor de sistemas de regras para jogos deste gênero e, como narrador, exerceu o papel de mediador dentro do universo de jogo. Assim sendo, foi uma pesquisa participante ou também chamada de **pesquisa-ação**, pois “ao mesmo tempo que realiza um diagnóstico e a análise de uma determinada situação, a pesquisa-ação propõe ao conjunto de sujeitos envolvidos mudanças que levem a um aprimoramento das práticas analisadas” (SEVERINO, 2007, p.120). Antônio Joaquim Severino ainda aponta que na pesquisa participante “o pesquisador coloca-se numa postura de identificação com os pesquisados. Passa a interagir com eles em todas as situações, acompanhando todas as ações praticadas pelos sujeitos” (SEVERINO, 2007, p. 120). Portanto, esta pesquisa também possuiu um aspecto colaborativo

entre sujeitos pesquisados e o pesquisador, pois o mesmo estava diretamente ligado aos pesquisados durante todo o processo de coleta de dados.

Pode ser importante para compreender esta dupla participação do pesquisador, que atuou também como mestre durante o jogo, explicitar os diferentes tempos da pesquisa: o tempo de jogar – interagir com os sujeitos participantes da pesquisa – e o tempo de examinar o acontecido, em um momento posterior. Para tanto, o recurso da gravação em áudio foi essencial. A possibilidade de escutar aos acontecimentos em um segundo momento permitiu ao pesquisador concentrar-se no seu papel de analisar a interação e os discursos dos sujeitos, deixando-o à vontade para desempenhar seu papel como mestre narrador no primeiro momento.

Esta dissertação também se caracterizou como uma pesquisa qualitativa. A pesquisa qualitativa visa o aprofundamento de fenômenos que desejamos esclarecer e evidenciar. Portanto, a quantidade não é objetivo primordial, mas sim a qualidade dos dados coletados e de seu respectivo tratamento. Para Bernardete Gatti e Marli André. “A abordagem qualitativa defende uma visão holística dos fenômenos, isto é, que leve em conta todos os componentes de uma situação em suas interações e influências recíprocas” (GATTI; ANDRÉ, 2013, p. 30).

A pesquisa tinha, ainda, um caráter exploratório e, conseqüentemente, explicativo, uma vez que pretendíamos “levantar informações sobre um determinado objeto, delimitando assim um campo de trabalho, mapeando as condições de manifestação desse objeto” e, “registrar e analisar os fenômenos estudados” (SEVERINO, 2007, p 128) por meio da interpretação dos dados qualitativos.

Quanto ao **contexto** e aos **sujeitos** de nossa pesquisa gostaríamos de esclarecer algumas questões antes de prosseguir. Nossa intenção era realizar esta pesquisa com estudantes de 9º ano do ensino fundamental II (dois) com média de idade de 13 a 16 anos. Para tanto, foi necessário estabelecermos os **critérios para a definição da amostra**. Os critérios para seleção foram os seguintes: escolha da escola nosso campo de pesquisa. Dentre as escolas presentes no universo educacional lageano, optamos por uma escola estadual por dois motivos: a) acessibilidade, uma vez que esta escola fica nas proximidades da residência do pesquisador e o mesmo já conhece e é conhecido na escola e b) havia turmas de 9º ano apenas no período matutino, fato preponderante para a pesquisa, já que assim a pesquisa poderia ser realizada no contra turno das aulas sem maiores problemas. Optamos por estudantes do 9º ano do ensino fundamental por considerar que toda a vivência escolar e o amadurecimento intelectual que os mesmos possuísem, como por exemplo, conhecimento de

mundo, conhecimento compartilhado, seria importante para o desenvolvimento do jogo, o que de fato foi.

Quando iniciamos os preparativos para a coleta de dados, percebemos que não seria possível realizar a pesquisa com todos os alunos que tivessem interesse. Uma vez que, isto demandaria muito mais tempo para a preparação das aventuras e para análise posterior. Com receio que o tempo fosse curto, partimos da ideia de que estabelecer critérios para a seleção de amostra seria mais viável e, ainda assim, poderíamos obter dados significativos para nosso trabalho, uma vez que é uma pesquisa qualitativa. Dentre os estudantes que manifestassem interesse em participar, nós selecionaríamos 5 (cinco). Pensamos na possibilidade de não conseguirmos os cinco, estabelecemos que o mínimo fosse de 3 (três) estudantes. Caso não conseguíssemos este contingente procuraríamos outra instituição de ensino.

Estabelecidos os critérios para a seleção da amostra, nós visitamos a instituição para uma breve reunião com a equipe diretiva. Primeiramente, fizemos a apresentação da proposta de pesquisa à equipe diretiva da instituição de ensino. Após a autorização para que a escola fosse utilizada como campo de pesquisa, nós conversamos com as professoras regentes das turmas de 9º ano para que pudéssemos estabelecer uma data para apresentar nossa proposta de pesquisa aos estudantes. Nossa intenção era apresentar de maneira breve o jogo e a pesquisa que pretendemos realizar com os mesmos. Aos alunos que demonstraram interesse em participar como sujeitos da pesquisa foi entregue o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) (Anexo A) com uma explicação detalhada e com linguagem simples e acessível da pesquisa que seria realizada na instituição, para que os mesmos o entregassem aos pais ou responsáveis na intenção de que estes os autorizassem a fazer parte da pesquisa.

Se necessário aos pais que quisessem compreender melhor do que se tratava esta pesquisa, faríamos uma reunião que contaria com a presença do pesquisador, da orientadora e da equipe diretiva da escola. Nesta reunião seriam explanados mais detalhadamente como transcorreria a pesquisa e como se processariam as partidas de jogo e as oficinas de escrita posteriores às sessões de jogo; e esclarecimentos que se fizessem necessários. Porém, nenhum dos responsáveis pediu mais esclarecimentos além das informações que já estavam no Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

Depois que conversamos com a equipe diretiva da instituição, com as professoras regentes das duas turmas, e com as turmas; entregamos o TCLE aos que mostraram interesse para que estes o entregassem aos pais ou responsáveis. Dos 30 presentes, 14 estudantes tiveram interesse. Dos 14 interessados apenas 5 (3 do sexo masculino e 2 do sexo feminino) trouxeram o documento devidamente assinado no dia combinado. Então, em conjunto com os

sujeitos, marcamos nossa primeira reunião, na qual apenas 3 apareceram, todos com 15 anos de idade. Decidimos levar adiante a pesquisa, uma vez que tínhamos o número mínimo de sujeitos. Dos dois sujeitos que não compareceram; um deles (masculino) alegou doença e o outro (feminino), apesar da mãe ter assinado o TCLE autorizando, o pai decidiu que o sujeito não participaria.

Embora compreendendo que a autorização dos responsáveis era suficiente, depois que os alunos que demonstraram interesse foram devidamente autorizados via TCLE a participar da pesquisa, eles receberam um Termo de Assentimento (Anexo B), com o intuito de que assinassem de livre e espontânea vontade. Assim, os estudantes tiveram a liberdade e autonomia de aceitar ou não continuar fazendo parte do processo de coleta de dados, pois consideramos que era importante que os sujeitos, ainda que autorizados pelos responsáveis, estivessem cientes de que sua opinião também nos era válida e, já que nossa pesquisa visava instigar o protagonismo dos sujeitos, era plausível que desde o primeiro momento os sujeitos fossem ouvidos e sentissem que suas opiniões também eram de grande valia. É importante ressaltar que realizamos a pesquisa somente com os alunos que se mostraram interessados em participar e tiveram a autorização dos responsáveis pelo **Termo de Consentimento Livre e Esclarecido** (TCLE) e o Termo de Assentimento (**Anexos A e B, respectivamente**).

Quanto aos **riscos** da pesquisa; como se tratava de um jogo que trabalha com a imaginação, não havia riscos físicos envolvidos. Porém, como os personagens dentro do jogo estavam sujeitos a qualquer tipo de situação, foi importante pontuarmos que os sujeitos deveriam decidir em que universo ficcional gostaria de jogar – aventura medieval, futurista, espacial, terror/horror psicológico, universo distópico, apocalipse zumbi, dentre outros. Embora entendamos que certos universos ficcionais podem causar estranheza, partimos das premissas de Bruno Bettelheim (1980) em *A Psicanálise nos Contos de Fadas* quando aponta que a representação através da ficção das atribuições dos conflitos humanos reais é relevante para o entendimento da criança sobre sua vida real.

Quanto mais tentei entender a razão destas histórias terem tanto êxito no enriquecimento da vida interior da criança, tanto mais percebi que estes contos, num sentido bem mais profundo do que outros tipos de leitura, começam onde a criança realmente se encontra no seu ser psicológico e emocional. Falam de suas pressões internas graves de um modo que ela inconscientemente compreende e – sem menosprezar as lutas interiores mais sérias que o crescimento pressupõe – oferece, exemplos tanto de soluções temporárias quanto permanentes para dificuldades prementes. (BETTELHEIM, 1980, p. 14).

Assim, entendemos que desconsiderar aspectos reais da vida humana, bem como seus conflitos internos, não representaria danos aos sujeitos e sim, seriam experiências que poderiam vir a prepará-los para possíveis conflitos futuros que todos os seres humanos em algum momento da vida enfrentam. Ainda pensando em esclarecer estes pontos de nossa pesquisa, trazemos Donald Woods Winnicott (1971). O psicanalista diz que “é bom recordar que o brincar é por si só uma terapia” (WINNICOTT, 1971, p. 74). Portanto, compreendemos a estranheza de alguns em relação aos universos ficcionais para a escolha dos sujeitos, porém consideramos que este fato não acarretaria problemas a sanidade dos envolvidos. E, desde o início salientamos que os sujeitos teriam a liberdade de escolher o universo ficcional que considerassem mais apropriado, bem como a possibilidade de desistir da pesquisa a qualquer momento. Caso qualquer um dos envolvidos sentisse algum tipo de desconforto de origens quaisquer, elas teriam apoio na clínica escola de psicologia com atendimento gratuito na UNIPLAC.

Quanto aos **benefícios** da nossa pesquisa, pudemos pontuar que além do divertimento durante o aprendizado, os sujeitos tiveram a oportunidade de serem protagonistas de seu aprendizado. Há indícios, tanto de experiências entre pares do RPG como de algumas pesquisas, de que vale a pena investir em uma investigação-ação que explore e revele o poder promotor de autoria de crianças e jovens por meio deste jogo. Seria importante não dar as costas a tais fatores que podem auxiliar no processo de desenvolvimento da escrita.

Vencidos todos os trâmites relacionados à efetivação dos estudantes como sujeitos da pesquisa, demos início às oficinas de jogo e produção textual que foram o nosso **sistema de coleta de dados**. Os sujeitos foram convidados a participar de oficinas de jogo no contraturno das aulas. Primeiramente, o jogo de RPG foi apresentado aos estudantes por meio de uma oficina introdutória constituída por três partes: 1) explicação do jogo de RPG detalhadamente, 2) escolha do universo ficcional para a ambientação do jogo e 3) criação das personagens por meio de uma ficha de personagem e de uma produção textual. E, em seguida, mais três encontros destinados às sessões de jogo. Estes encontros foram constituídos de dois momentos. Primeiramente, a sessão de jogo e posteriormente a produção textual, que era a parte principal de nossa coleta de dados. As datas e horários de todos os encontros foram decididas levando em consideração a disponibilidade dos sujeitos e da instituição de ensino.

A primeira parte da oficina introdutória previa introduzir os sujeitos nas principais características do RPG, explicar-lhes os pontos indispensáveis para o entendimento da dinâmica de jogo e também dos procedimentos da pesquisa que pretendem ser seguidos. Este aspecto foi importante para obter um consenso com o grupo e deixá-los cientes das condições

e regras para sua participação. Estes pontos eram: a) o papel do mestre e dos jogadores, b) as regras do sistema e as produções textuais que seriam feitas depois das sessões de jogo, e c) a reflexão e debate sobre essas produções. Em seguida, como segundo momento da oficina introdutória, os sujeitos decidiram em que universo ficcional gostariam de jogar. Dentre as opções que colocamos a sua disposição, eles, em comum acordo, optaram por realizar a aventura em um cenário de fantasia medieval. Um dos mais populares entre os praticantes de RPG, senão o mais popular.

Depois da conclusão desta fase, demos início ao terceiro momento da oficina introdutória, a criação dos personagens dos jogadores (PdJs). Para a criação dos personagens os estudantes utilizaram uma ficha de personagem genérica criada pelo mestre/narrador/pesquisador (Anexo C). Nela constavam todos os atributos – força, destreza, inteligência, constituição, sabedoria e carisma – físicos dos personagens. Segundo o módulo básico de Roleplaying Game *Old Dragon: Regras para jogos clássicos de fantasia*, os atributos são, “as características básicas de um personagem que retratam suas capacidades e deficiências e influenciam nas demais características que possui” (NETO; NEME, 2010, p.8). No livro do jogador de *Dungeons and Dragons 3.5*(GYGAX; ARNESON, 2004), os atributos são chamados de habilidades, contudo mantêm a mesma ideia.

Por fim, os estudantes produziram um texto destinado aos aspectos psicológicos das personagens. Nesta primeira produção referente a criação dos PdJs os sujeitos deveriam levar em consideração o universo em que estavam inseridos para criar seus personagens, bem como características físicas, de personalidade e um pouco da história de vida da personagem. Após a explicação sobre o jogo de RPG, escolha do universo ficcional para a ambientação do jogo e criação dos personagens, a primeira oficina foi concluída.

Assim que esta primeira parte da oficina foi concluída, o pesquisador pôde utilizar as informações dos personagens dos sujeitos para criar uma narrativa ficcional; uma situação problema que seria o chamado da aventura para que os sujeitos começassem a jogar e interpretar seus personagens.

Concluída a oficina introdutória, em um dia diferente aconteceu a primeira partida, onde os jogadores interpretaram as personagens recém criadas dentro do universo que escolheram. Como é de costume em jogos de RPG, o mestre/narrador descreve o ambiente aos jogadores e controla os PdMs (personagens do mestre), que são os antagonistas e coadjuvantes da história.

Como foi previsto realizamos três partidas para realizar a coleta de dados. Também, como previsto conseguimos concretizar todo o processo no decorrer de três semanas entre os

meses de novembro e dezembro de 2017. A primeira partida teve duração de 01h35min50sec. A segunda foi dividida em duas partes (parte A e B) a pedido dos sujeitos. Portanto, houve uma pausa de aproximadamente 15 minutos entre a primeira parte e a segunda parte da partida. Na segunda partida a parte A teve 01h16min17sec, a parte B teve 17min12sec. Por fim, a terceira partida teve 01h55min49sec. Todas as partidas tiveram a mesma estrutura: jogo e produção textual posterior; e todas foram gravadas em áudio com o auxílio de um gravador de áudio digital Sony ICD PX240, para que o pesquisador tivesse como relacionar as produções escritas dos sujeitos com as narrativas orais dos mesmos.

A partir destas produções tivemos bagagem para a **análise dos dados**, que foi feita com auxílio da Crítica Genética ou Genética do texto (GRÉSILLON, 2007; WILLEMART, 2005; PINO; ZULAR, 2007), vertente utilizada na crítica literária que se dedica ao estudo da gênese dos textos, como são processados, criados; analisa o desenvolvimento da escrita. A Crítica Genética estuda “os manuscritos de processo” (PINO; ZULAR, 2007, p. 18). Para a crítica genética “o manuscrito original não é mais o objeto inicial, mas um objeto final” (PINO; ZULAR, 2007, p. 19) para a análise da criação literária. Para Willemart “a crítica genética ‘deslocou o olhar’ do pesquisador do produto acabado, para o processo que inclui esse produto considerado como uma das versões” (WILLEMART, 2005, p. 4). Portanto, todas as produções serão analisadas com o intuito de entender como o caminho para o desenvolvimento da escrita aconteceu.

A Crítica Genética é um sistema de análise de obras de arte que voltou o seu olhar para o processo de produção de arte, e não mais para a obra acabada. O interesse da Crítica Genética está em entender o por vir da obra, se embrenhar nos caminhos da produção e entender como ela tomou forma passo-a-passo.

Além de abordar o jogo de entretenimento com uma estratégia para auxiliar na prática da escrita em sala de aula, esta pesquisa também analisou efetivamente como se deu este processo. Pois bem, e para que pudéssemos analisar o processo, utilizamos um conceito que surgiu dentro e fora do estruturalismo francês; a Crítica Genética.

Por que começamos nossa discussão com esta definição de Crítica Genética como sendo algo dentro e fora do estruturalismo? A crítica genética surgiu da continuidade e ao mesmo tempo da ruptura com o estruturalismo. Ela se utiliza das mesmas regras que visam, basicamente, buscar uma estrutura que possa ser analisada dentro dos textos. Portanto, surge desta necessidade de delimitar e mais propriamente entender as estruturas narrativas, e para isso vai seguir quase que totalmente as mesmas regras dentro do estruturalismo. Entretanto,

não intenciona chegar ao mesmo fim, pois não procura por um resultado pronto e bem definido, mas sim pelo seu processo de construção.

A Crítica Genética surgiu no final da década de 60 na França por influência de Louis Hay que incentivou o Centro Nacional de Pesquisa Científica (CNRS) a criar uma pequena equipe de germanistas para ficarem encarregados da organização dos manuscritos do poeta alemão Heinrich Heine. Pouco tempo depois esse grupo de estudiosos criou um laboratório próprio, destinado ao estudo dos manuscritos literários. Nasceu assim o Institut des Manuscrits Moderne (ITEM) (SALLES, 2000).

No Brasil a Crítica Genética chegou pela primeira vez em 1985, com a organização do I Colóquio de Crítica Textual: o manuscrito moderno e as edições na Universidade de São Paulo, pelo estudioso Philippe Willemart que, neste período participou da fundação da Associação de Pesquisadores do Manuscrito Literário (APML). Essa associação é totalmente voltada para a divulgação de estudos em Crítica Genética. (SALLES, 2000).

Segundo Claudia Amigo Pino e Roberto Zular, a Crítica Genética surgiu da ruptura com o Estruturalismo e ao mesmo tempo de sua continuidade. Pois, apesar de utilizar quase os mesmo métodos de análise de obras de arte, não possui o mesmo fim. Enquanto o Estruturalismo busca estabelecer uma estrutura nas obras, a Crítica Genética pretende estudar o processo de criação da obras. Ou seja, o manuscrito original não mais o objeto inicial, mas um objeto final (PINO; ZULAR, 2007).

O crítico genético ou geneticista, “tem a curiosidade de conhecer e compreender a criação em processo” (SALLES, 2000, p. 16). O cerne da crítica genética está na crítica do processo de fabricação e não no trabalho literário pronto. “há mais do que uma valorização do processo, mas uma concessão de privilégio do processo em relação ao produto considerado final” (SALLES, 2000, p. 17). A intenção da Crítica Genética é “compreender melhor o processo de criação artística, a partir dos registros deixados pelo artista desde seu percurso” (SALLES, 2000, p. 18).

O primeiro movimento que o geneticista deve fazer é o de levantar todo material disponível para determinada análise. Todo aquele material que precede a obra. A todo este material daremos o nome de dossiê genético. A pesquisadora Almuth Grésillon diz que “definiremos um dossiê genético como um conjunto constituído pelos documentos escritos que podem ser atribuídos *a posteriori* a um projeto de escritura determinado cujo fato de resultar ou não num texto publicado importa pouco” (GRÉSILLON, 2007, p. 150).

Além de todo o material produzido pelos sujeitos, o pesquisador, que neste contexto também é o mestre narrador, registrou todas as informações importantes em dois diários de

campo: um deles destinado às anotações, reflexões e descobertas sobre a pesquisa e o segundo ao planejamento das partidas de RPG. Além de anotar as informações provenientes dos sujeitos da pesquisa, os diários serviram a um segundo momento da dissertação, que ficou destinado as descobertas relacionadas durante a prática dos jogadores e do mestre e a relação que o papel de ambos pode ter com o papel desempenhado pelo professor e pelos estudantes.

Por fim, realizamos uma breve entrevista coletiva com os sujeitos após as sessões de jogo sobre a experiência, sobre os escritos e sobre o que puderam aprender, ao participar do processo de pesquisa. Tínhamos a intenção de fazer uma produção conjunta após todas as sessões de jogo. Entretanto, optamos por não realizá-la por dois motivos. Primeiro pela falta de tempo e, segundo porque percebemos que mais uma produção coletiva iria apenas saturar os sujeitos, uma vez que uma narrativa coletiva já havia sido construída desde o primeiro momento de jogo.

Cabe destacar que para a realização desta pesquisa o projeto foi submetido à plataforma Brasil e aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da Universidade do Planalto Catarinense – UNIPLAC, sob o número do CAAE 79485917.7.0000.5368. De acordo com a Resolução CNS 466/2012 que regulamenta as pesquisas envolvendo seres humanos, os participantes e seus responsáveis foram esclarecidos sobre os procedimentos adotados no decorrer de todo o processo das oficinas que culminaram na pesquisa que desejávamos fazer, bem como de seus possíveis riscos e benefícios.

2 PESQUISAS SOBRE RPG NO CAMPO DA EDUCAÇÃO BRASILEIRA

Para evidenciar a relevância desta pesquisa para a Educação, primeiramente efetuamos um estado da arte para saber quais eram os trabalhos já realizados nesta área, o que os pesquisadores vêm pesquisando, e se esses pesquisadores são também adeptos do jogo em questão. Procuramos entre março junho de 2017, nos sites: Scielo, Google acadêmico, bem como em grupos de Facebook onde jogadores, educadores e pesquisadores dividem suas experiências. Foram encontrados, inicialmente, um grande volume de trabalhos que abordam o jogo de RPG como ferramenta que possa vir a ser utilizada na Educação. Ao examinar seu teor, verificamos que eles envolvem os mais diversos temas dentro de nossa linha de pesquisa. Entretanto, nos detivemos em teses de doutorado e dissertações de mestrado. O trabalho mais antigo que encontramos data do ano de 1992 e o mais recente de 2016. Encontramos, também, livros de práticas de RPG na educação, mas não conseguimos ter acesso a todos eles, visto que a maioria deles não teve mais tiragem e ou encontram-se esgotados em todas as plataformas de livros usados a que tivemos acesso.

É importante relatar que, de todas as dissertações encontradas, duas nos ajudaram imensamente na busca por outros pesquisadores, bem como seus autores quando contatados via Facebook. São os trabalhos de Rafael Carneiro Vasques e de Wagner Luiz Schmit; ambos de 2008. Os dois autores fizeram pesquisas excelentes sobre outros trabalhos realizados nesta área, e se mostraram muito atenciosos e interessados em nossa pesquisa.

O trabalho mais antigo que encontramos foi o livro de práticas de RPG de Alfeu Marcatto, *Saindo do Quadro* (1996). O livro oferece subsídios para que professores das mais variadas áreas possam utilizar o jogo de RPG em suas práticas educacionais, bem como instrutores de empresas no treinamento de funcionários. A importância deste livro é comprovada no momento em que analisamos que todos os trabalhos encontrados citam este. Ou seja, o referido trabalho de Alfeu Marcatto se mostra como um dos alicerces das pesquisas de RPG e educação.

Outro livro de prática pedagógica que encontramos data do ano de 2004 e chama-se: *SIMPLES – Sistema Inicial para Mestres Professores Lecionarem através de uma Estratégia motivadora: manual para o uso do RPG na educação* de Marcos Tanaka Riyis. Porém, não tivemos acesso a este livro, pois estava esgotado até o momento em todas as plataformas de venda de livros on-line, e também não conseguimos uma versão digitalizada. Encontramos um e-mail para contatar o autor, mas não obtivemos nenhuma resposta. Este trabalho é bem menos citado que o de Alfeu Marcatto. O mesmo aconteceu com o trabalho de Alessandra Vieira dos Reis, *Módulo Básico FLER: Ferramenta Lúdica de Ensino por Representação* de 2002.

Dentre os trabalhos destinados à prática pedagógica do RPG, podemos listar, primeiramente em 1999, a série *mini-GURPS (Generic Universal Roleplaying System)* com: *O Descobrimento do Brasil, Quilombo dos Palmares, Entradas e Bandeiras e As Cruzadas*, todos de Luiz Eduardo Ricon; em seguida, no ano de 2003, tivemos: *O Resgate dos Retirantes* de Carlos Eduardo Lourenço e, por fim, *O Livro das Lendas* de Cezar Gustavo Marcondes em 2005. Todos estes trabalhos estavam voltados para a prática pedagógica do ensino de História e Geografia. Outro trabalho importante foi o de Rosana Rios e Maria Sílvia Gonçalves, intitulado: *Português em outras palavras – 6ª, 7ª e 8ª série*.

Dentro das pesquisas sobre RPG e educação, um dos nomes mais importantes da área, e que é citado em todos os trabalhos encontrados, é Sonia Rodrigues. Ela é responsável pela primeira tese de doutorado sobre RPG no Brasil. Sob o título de: *Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil*, ela investigou qual a relação do RPG com a cultura de massa e com a literatura no Brasil. Apesar da tese ter sido publicada apenas em 2004, a pesquisa foi iniciada em 1992 e concluída em 1997, para que em 1998 sua tese pudesse ser defendida. Portanto, caracteriza-se como o primeiro e possivelmente o trabalho acadêmico originário do Brasil. É um dos livros que nos serve de base teórica para as discussões que teremos adiante na pesquisa. Todavia, ela analisa os livros de RPG e não as práticas de jogo, apesar de ter acompanhado várias rodas de RPG.

Em seguida, no ano 2000 temos a dissertação de mestrado de Andréa Pavão: *A Aventura da Leitura e Escrita entre Mestres de Roleplaying Game (RPG)*. Seu trabalho consiste em uma pesquisa de cunho etnográfico. Foi constituída pela observação de quatro sessões de jogo realizadas nas residências dos jogadores, e de cinco eventos de RPG. A autora aponta que sua pesquisa está centrada em “conhecer as práticas de leitura/ escrita que envolvem os jogos de RPG, focalizando o interesse na figura do mestre” (PAVÃO, 2000, p.17). Ou seja, sua pesquisa está direcionada para o entender a formação dos mestres de RPG

e todo o processo autodidata dos mesmos. Do mesmo ano temos também o trabalho de Jane Maria Braga, *Aventurando pelos caminhos da leitura e escrita de jogadores de Roleplaying Game (RPG)* trata-se de uma análise dos processos lúdicos que levam ao desenvolvimento da leitura e da escrita de jogadores de RPG fora dos muros da escola.

De 24 a 26 de maio de 2002, foi realizado em São Paulo o I Simpósio de RPG e Educação organizado por Maria do Carmo Zanini. Neste evento, grandes nomes do RPG brasileiro fizeram palestras e apresentaram trabalhos. Dentre eles estavam: Luiz Eduardo Ricon, Carlos Eduardo Lourenço, Andréa Pavão, Alfeu Marcatto e Carlos Eduardo Klimick Pereira. Dois anos mais tarde foi publicado pela editora Devir o livro: *Anais do I Simpósio RPG e Educação*, com transcrições de todas as palestras realizadas no evento.

Em 2006, temos a dissertação de mestrado de Mateus Souza Rocha, *RPG: Jogo e Conhecimento. O Roleplaying Game como mobilizador de esferas do conhecimento. O trabalho de Mateus é constituído por pesquisas teóricas e por pesquisa de campo. O pesquisador realizou 16 entrevistas semi-estruturadas com jogadores de diversos locais do país através da internet com o auxílio do MSN Messenger. Além das entrevistas o pesquisador participou de eventos relacionados ao jogo e observou dois grupos de jogadores. No primeiro momento do trabalho o autor faz uma profunda reflexão sobre jogo e educação utilizando-se de três autores. São eles Philippe Ariès, Gilles Brougère e Johan Huizinga. Por fim, aponta que utilizar o jogo como um artifício para a educação é diferente de entender o valor educativo nas atividades espontâneas de jogos realizados pela criança.*

No ano seguinte temos a dissertação de mestrado e Viviane Milla de Freitas, *Leitura e Escrita de Jovens em Contexto de RPG (Roleplaying Game)*. O objetivo da pesquisa foi analisar e explicar como se apresentavam as escritas de adolescentes praticantes do jogo de interpretação, e em quais aspectos as produções destes jovens jogadores contribuíam para práticas de leitura e escrita em situações adversas. É um estudo etnográfico e de abordagem qualitativa. Consistiu na observação de sessões de jogo, entrevistas com os jogadores. A pesquisadora participou de algumas sessões como jogadora, mas como não dominava o jogo decidiu apenas observar. Os participantes deveriam fornecer os textos que produziam na escola, entretanto eles não o fizeram. Portanto, apenas os textos produzidos em decorrência do jogo foram analisados.

Em 2008 temos o artigo de Anita Grando e Liane Tarouco. *O Uso de Jogos Educacionais do Tipo RPG na educação*. É basicamente um artigo voltado para explicar como o RPG pode servir para o processo de ensino e aprendizagem, porém está muito mais relacionado aos jogos digitais que ao RPG propriamente dito. Outro estudo do mesmo ano

semelhante é o de Sueli da Silva Xavier Cabalero e Alfredo Eurico Rodrigues Matta com um estudo, *O RPG digital na mediação da aprendizagem da escrita nas séries iniciais*. Este trabalho foi focado na utilização de RPG digital *Play by fórum*, via *Moodle*. Tem uma abordagem sócio-construtivista e obteve resultados significativos sobre o tema. Contudo, não caracteriza em sua plenitude o jogo de representação de personagem (RPG), uma vez que os estudantes não estão de fato representando seus personagens e sim apenas delegando funções a eles através do fórum onde jogam.

A dissertação de Edson Ribeiro Cupertino, *Vamos jogar RPG: diálogos com a literatura, o leitor e a autoria* também de 2008, propôs situar narrativas de RPG dentro do universo teórico pertencente à crítica e à teoria literária. O autor fez um ótimo estudo da literatura infanto-juvenil no Brasil e este é o ponto principal de seu trabalho; acaba se aprofundando na literatura e na aplicabilidade do jogo na literatura. Aponta para a atividade de autoria e co-autoria dentro do jogo. Porém, ao comparar RPG e literatura, encontramos um equívoco, uma vez que a literatura é fechada e o jogo de RPG não. Na literatura a criação aconteceu nas mãos do autor e não do leitor, enquanto no RPG essa criação é constante e simultânea.

Ainda em 2008 temos dois dos melhores trabalhos da área. O de Wagner Luiz Schmit e o de Rafael Carneiro Vasques. É importante ressaltar que, assim como Sonia Rodrigues, Alfeu Marcatto, e Andréa Pavão, estes dois autores são muito citados nos trabalhos posteriores a 2008. Primeiramente, gostaríamos de falar sobre a dissertação de mestrado de Wagner Luiz Schmit. Seu trabalho de pesquisa, *RPG e educação: Alguns apontamentos teóricos* consiste na análise das apropriações teóricas de Vigotski por pesquisadores de RPG. Portanto, inicialmente ele fez uma vasta pesquisa dos trabalhos realizados até o ano de 2008, para que em seguida pudesse analisar aqueles cujas bases teóricas fossem vigotskianas. Assim, ele faz três listas que envolviam pesquisas com RPG: de materiais pedagógicos, de teses e dissertações e de livros. Segundo Schmit (2008) a pesquisa mais antiga registrada – *Shared Fantasy* de Gary Alan Fine – data de 1983. De todos os trabalhos aos quais conseguimos ter acesso, este é o que consegue fazer uma síntese profunda e detalhada da história do RPG no mundo e no Brasil.

As Potencialidades do RPG (Roleplaying Game) na Educação Escolar é o título da dissertação de mestrado de Rafael Carneiro Vasques. Seu trabalho tem três momentos. No primeiro deles ele teve a intenção de apresentar uma análise do RPG enquanto ferramenta didático-pedagógica. Em seguida ele aborda a visão marginalizadora do jogo de RPG, as conexões que foram feitas pela mídia sensacionalista do RPG com rituais de magia. Na

intenção de entender a relação entre RPG e religião ele se utiliza da teoria de Max Weber de desencantamento do mundo e, assim, relaciona o RPG ao pensamento científico, e esclarece o conflito do mesmo com o pensamento religioso. Aqueles que não conhecem o jogo de RPG acabam por demonizá-lo. Isso limita a utilização do jogo em sala de aula e restringe o campo de pesquisa.

Por fim, ele faz um exame muito profundo de pesquisas brasileiras que abordam RPG. Ele faz intensos, porém pertinentes, apontamentos sobre os trabalhos de Sonia Rodrigues e de Andréa Pavão e levanta um ponto sobre se pesquisadores que não conhecem efetivamente o RPG deveriam pesquisar e ou mesmo utilizá-lo em suas práticas. A esta questão ele mês responde que, assim como qualquer outra atividade que o professores deseje realizar em suas aulas, ele deve ser apropriar do conhecimento e estar preparado para tal. Portanto, segundo Vasques (2008) seria importante que pesquisadores fossem também jogadores.

Em 2009 temos trabalhos de Flávio Andrade, *Caminhos para o uso do RPG na educação*, que consiste basicamente em uma proposta para a utilização do RPG como atividade extracurricular. Outro trabalho é o de Ana Alayde Saldanha e de José Roniere Moraes Batista, *A Concepção de Role-Playing Game (RPG) em Jogadores Sistemáticos* que incide em entender qual a concepções que os jogadores têm a respeito do RPG e quais os fatores motivadores.

Em 2011, Jacqueline Gomes de Aguiar escreveu o artigo *Fanfiction e RPG's: Narrativas Contemporâneas*. Seu objetivo era observar a construções de narrativas em ambientes virtuais: portais de fanfictions, fóruns de RPGs, blogs e redes sociais.

Em 2012 o livro de Matheus Vieira trouxe muitas contribuições para professores e pesquisadores que gostariam de ter um olhar que viesse de dentro do mundo do RPG. Seu livro *RPG & Educação pensamentos soltos*, aborda inúmeros pontos importantes para quem tem intenção de entender melhor as práticas didático-pedagógicas daqueles que têm mais experiência com o RPG na educação básica. Não um trabalho acadêmico, mas podemos considerá-lo um grande relato de experiência.

Em 2014, Rafael Correia Rocha realizou sua dissertação de mestrado sob o título: *Narrativa da Imaginação: Proposta Pedagógica; metodologia Roleplaying e reflexões sobre educação*. O autor fez análises de uma pesquisa de campo que consistia em entender as relações professor-aluno e como o RPG poderiam servir para a comunidade educacional Copom uma ferramenta pedagógica para melhorar esta relação. Visava investigar o uso de elementos do RPG como metodologia de ensino. Um ponto negativo é quando ele tenta

atribuir uma estrutura narrativa bem definida para uma narrativa de RPG, sendo que uma das principais características do RPG é não linearidade.

No ano de 2016 temos o relato de prática de Fábio Alexandre Tardelli Filho, *Didática dos dados; uma análise processual de trabalho pedagógico progressista com uso do RPG em aulas de história*. Seu objetivo é debater o uso do RPG enquanto complemento do processo de ensino e aprendizagem. Outro trabalho do mesmo ano, porém dentro da área da comunicação e não da educação, é o de Tadeu Rodrigues Iuama, *Processos Comunicacionais nos Jogos Narrativos: a relação entre o roleplaying e as histórias de vida dos players*. É uma observação participante que visa compreender três elementos dentro do RPG: o elemento imaginário, narrativo e vincular. Foi realizado por meio de observação participante de sessões de jogo e por entrevistas com os participantes das sessões.

Por fim, quebrando a linha cronológica que vimos fazendo até então, bem como a geográfica, em 2010 temos a dissertação de mestrado, que virou livro, e é um dos trabalhos mais se aproxima de nossa proposta de pesquisa; o livro *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games* da americana Jennifer Grounling Cover. Seu trabalho analisa aspectos linguísticos das narrativas construídas por jogadores e mestres no contexto do jogo de RPG e como eles trabalham juntos para concretizar esta criação.

Para concluir, gostaríamos de ressaltar que não é nosso papel atribuir valor aos trabalhos pesquisados, porém, é perceptível que os trabalhos de Wagner Luiz Schmit e Rafael Carneiro Vasques tiveram muito mais rigor quanto ao que se refere ao jogo de representação propriamente dito. Consideramos ser pertinente comentar que os trabalhos de Sonia Rodrigues e Andréa Pavão, bem como o de Viviane Milla de Freitas são olhares externos de pesquisadores que não eram jogadores de RPG. Já os trabalhos de Edson Ribeiro Cupertino, e principalmente o de Rafael Carneiro Vasques e Wagner Luiz Schmit são de pesquisadores e mestres/narradores de RPG. Ou seja, pesquisadores com um olhar mais próximo ao objeto e suas práticas.

3 AVENTURAS TEÓRICAS E ACADÊMICAS

Para que possamos prosseguir é necessário definir o jogo de RPG. Em que consiste o jogo, como se processa e quais podem ser suas contribuições para a área de educação, uma vez que está, em primeiro momento, destinado ao entretenimento, e porque alguns pesquisadores resolveram olhar com mais atenção acerca das contribuições que um jogo pode trazer para o campo da educação. Portanto, aqui nós apresentaremos alguns autores como suporte para a definição do jogo de interpretação de personagem, o RPG. Dentre os autores usados para este trabalho estão: criadores de cenários de RPG e pesquisadores da área da educação que já pesquisaram o jogo de RPG.

3.1 Em que consiste o jogo RPG?

Para entender o jogo de RPG, usaremos algumas definições provenientes de livros de regras de alguns cenários de RPG. Dentre os inúmeros existentes, trabalhamos com GURPS (*Generic Universal Roleplaying System*) criado por Steve Jackson, Sean Punch e David Pulver (2005), *Dungeons and Dragons 3.5*, de Gary Gygax e Dave Arneson, *Old Dragon* de Antonio Neto de Sá e Fabiano Neme (2011), *Reinos de Ferro* de Bryan Cutler (2014) e *Tormenta* de Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J.M. Trevisan (2013). Também consideramos definições teóricas de pesquisadores da área de educação e de outras áreas afins presentes em trabalhos relevantes para nossa pesquisa. O jogo trabalha no campo da imaginação. Porém, independentemente das ferramentas necessárias para jogar, o mais importante neste jogo é a criatividade dos jogadores.

RPG é a sigla de *Roleplaying Game*, em português: jogo de interpretação/representação de personagem. É “um jogo onde os participantes controlam

personagens em um mundo que basicamente só existe em sua imaginação coletiva” (EWALT, 2016, p. 12). Mas é também um jogo de socialização em pequenos grupos. O jogo de RPG requer vários sujeitos participantes que desempenham papéis distintos. Em geral, um mínimo de dois e máximo de oito, dependendo do tipo de jogo e do perfil dos jogadores. Um dos participantes precisa assumir o papel de mestre narrador, a quem cabe a função de criar uma história e descrever o ambiente/cenário onde os personagens dos jogadores (PdJs) estarão imersos e o jogo se desenvolverá. Sem um participante que assuma este papel o jogo não pode ser desencadeado. Os jogadores têm a liberdade de interpretar sua personagem ou, dependendo do sistema de jogo, suas personagens como desejarem.

O RPG é uma **experiência narrativa e colaborativa** [...]. Ele acontece na imaginação dos jogadores, e um conjunto de regras fornece a estrutura para a resolução de conflitos. No RPG, um dos participantes assume o papel de mestre, enquanto todos os outros assumem os papéis de personagens no jogo. (CUTLER, 2014, p. 4, grifos nossos)

O pesquisador Luiz Wagner Schmit, em sua pesquisa de mestrado caracteriza o jogo de RPG da seguinte maneira:

Uma contação de histórias interativa, quantificada, episódica e participativa, com uma quantificação dos atributos, habilidades e características dos personagens onde existem regras para determinar a resolução das interações espontâneas das personagens. Além disso a história é definida pelo resultado das ações das personagens e as personagens dos jogadores são as protagonistas (SCHMIT, 2008, p.48).

Schmit sintetiza muito bem a ideia por trás de todos os parâmetros presentes dentro do jogo de RPG. Como explicado, é o resultado das interações que faz a história e não sucesso ou fracasso nas rolagens, pois não há impedimento no processo de criação coletiva.

Sonia Rodrigues (2004) explana de forma sucinta a caracterização do jogo de RPG em seu livro, *Roleplaying Game* e a Pedagogia da Imaginação no Brasil.

O roleplaying game é um jogo de produzir ficção. Uma aventura é proposta por um narrador principal – o mestre – e interpretada por um grupo de jogadores. A ação pode se passar em vários “mundos”: de fantasia medieval, terror ou futurista. Pode também interagir com um universo ficcional preexistente. As regras do RPG são as da 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, colocadas 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 roteiro de televisão e de cinema.
(RODRIGUES, 2004, p. 18, grifos nossos)

O faz de conta é algo presente na infância, uma prática com a qual a criança está familiarizada; muitas crianças podem ter tido nas suas mães e familiares ou professoras de educação infantil contadoras de histórias e a oportunidade de ter ouvido histórias; por isso, a prática do RPG parte de algo conhecido, sendo algo novo e inédito, está em um terreno favorável para a transição entre o familiar e a aventura na experiência do estranho. Pode-se também contar com a curiosidade típica da criança que a impele com entusiasmo para a aventura, podendo obter a sua cumplicidade de maneira relativamente fácil.

A autora aponta que o constante exercício do imaginário pela literatura e pelo jogo de RPG pode fazer com que outras habilidades se desenvolvam durante os processos de leitura e de jogo.

Crianças que convivem com a interpretação do dia-a-dia, como o comentário espontâneo do que acontece a sua volta, com a apreciação da ficção, da fantasia, lerão. Não importa qual seja o veículo que transmite o acontecimento, a história a ser contada, interpretada. **Mais do que ler, essas crianças serão capazes de criar sonhos, histórias, desenhos, máquinas, maneiras de reagir ao mundo e, se necessário, defenderem-se dele.** (RODRIGUES, 2004, p. 172, grifos nossos)

O RPG é via de regra um enredo de aventura comumente imbricado com cenários ou elementos fantásticos. A história é criada e recriada por meio da interação. Uma vez que, existe um compromisso prazeroso entre jogadores na produção ficcional coletiva das histórias. Os jogadores devem dar vida aos seus personagens. Além de criar suas características físicas, é necessário, também, criar as características psicológicas desses personagens, dando profundidade às suas personalidades e sendo fieis na interpretação destes personagens dentro do jogo.

Ao definir o RPG, Marcatto (1996) descreve as respectivas funções dos protagonistas que interagem nesse jogo: o mestre e os jogadores. Este detalhamento é importante ser esclarecido para que a compreensão dos papéis dentro do jogo sejam bem definidos. Refere Marcatto:

A função do mestre é apresentar ao grupo de jogadores uma história, uma aventura, que contenha enigmas, charadas, situações que exigirão **escolhas** por parte dos personagens. Estes, por sua vez, controlam personagens que viverão a aventura, discutindo entre si as **escolhas** que farão e as soluções que darão aos enigmas que surgirem. (MARCATTO, 1996, p. 15)

Este autor estabelece os papéis desempenhados para cada uma das partes envolvidas nas partidas de RPG, e, neste caso especificamente, o papel do pesquisador, que será também o de mestre narrador do jogo.

Sobre as escolhas apontadas por Marcatto (1996), apontamos Machado (2008), quando afirma que uma das razões que fazem com que escrever seja um ato considerado difícil pela maioria das pessoas de qualquer idade, inclusive escritores profissionais, é o fato de que exige do sujeito escolhas permanentes. Diferente da leitura, que podemos exercer seguindo o autor sem precisar fazer demasiado esforço, escrever está mergulhado em decisões continuadas: por que palavra começo, por qual continuo, que temática escolho, qual característica prefiro para moldar as personagens e em que cenário situo a trama no caso literário, que autores trago para o texto em escritos acadêmico-científicos, por exemplo. Fazer escolhas, um dos dramas mais centrais da vida humana é essencial na produção escrita, diz a Ana Maria Machado. Estas considerações sobre escrita e ato de escrever fortalecem nossa aposta no RPG como estratégia de promoção da capacidade de produção textual e de autoria.

O jogo explora a imaginação dos indivíduos, assim o autor aponta que “o RPG é indicado para todas as idades. Crianças, adolescentes e adultos podem jogá-lo, bastando a adequação do sistema e linguagem à idade dos participantes” (MARCATTO, 1996, p. 31). O discernimento do mestre quanto aos sujeitos que jogarão é preponderante para que uma aventura seja proveitosa.

Sobre o papel do mestre no jogo, Rodrigues aponta que:

O mestre do 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. A pesquisa feita pelo mestre tem de ser bem cuidada. (RODRIGUES, 2004, p. 19).

O RPG é um lugar de criação descentralizada e os papéis que o mestre deve desempenhar, além dos supracitados, é o de “diretor de cena” (RODRIGUES, 2004, p. 19); ele tem a responsabilidade de compreender os impulsos dos jogadores e manter o controle da aventura. Ainda sobre o papel do mestre a pesquisadora Jennifer Grouling Cover ainda diz que “o mestre trabalha a partir de textos publicados, como os módulos e os livros de regras, mas também deve acomodar diferentes tipos de jogadores com diferentes estilos de jogo e de alguma forma colocar tudo em uma aventura coerente” (COVER, 2010, p. 142).

Para jogar RPG necessitamos de poucos materiais, como dito anteriormente: lápis, borracha, papel e dados multifacetados. Os dados servem para fazer o papel de destino dentro

do jogo. O mestre não decide o futuro das personagens dos jogadores. Entretanto, os testes e provações que as personagens vão vivenciar são definidos por ele.

O mestre só deve exigir um teste de habilidade quando houver uma chance significativa de sucesso excepcional ou um fracasso terrível. Em particular, o Mestre sempre deve exigir testes de habilidades quando: a) A vitalidade, riqueza, os amigos, a reputação ou os equipamentos de um PdJ estão em risco. Isso inclui perseguições, combate, espionagem, ladinagem, entre outras “atividades de aventureiro” similares. b) um PdJ tenta adquirir aliados, informações, novas habilidades, posição social ou riqueza. O mestre não deve exigir testes para: a) tarefas muito triviais, como atravessar a rua, dirigir até o centro da cidade, alimentar o cachorro, encontrar um mercadinho ou ligar o computador, b) o trabalho diário em um emprego mundano e não-aventureiro. (PULVER; PUNCH, 2011, p. 343).

Rafael Carneiro Vasques aponta a necessidade dos livros de RPG para conduzir as partidas. Segundo o mestre em sociologia “os livro de RPG devem conter quantificações para uma possível simulação da realidade dentro do universo ficcional do jogo, mas isso não significa que estas quantificações deverão ser utilizadas” (VASQUES, 2008, p. 19). o pensamento parece contraditório, porém faz muito sentido, uma vez que o RPG é um espaço de liberdade regrada. No qual os participantes devem seguir regras para manter a coerência do universo, mas ao mesmo tempo também podem, em comum acordo, recriar outras para aprimorar a experiência durante o jogo. “As próprias regras do RPG são interativas” (VASQUES, 2008, p. 19).

Outro aspecto importante que deve ser mencionado é que, apesar de ser jogoe algumas vezes seguir um mesmo universo, o RPG difere dos videogames ou MMORPG (*massive multiplayer online roleplaying game*). Pelos seguintes motivos:

O RPG diferencia-se do videogame pela interatividade visto que a história não contém limitações apresentadas pela máquina. Um jogo de videogame sempre estará limitado pelas opções pré-estabelecidas por seus criadores. O mapa sempre terá suas limitações, as reações dos personagens seguirão sempre uma lógica pré-estabelecida, etc. já no RPG, a narrativa a ser contada não deve seguir, necessariamente, a linearidade pré-estabelecida pelo narrador. (VASQUES, 2008 p. 17)

Sem contar que no videogame o jogador delega funções a um personagem ou avatar, enquanto no RPG ele interpreta, assume as ações deste personagem.

Sobre a criação das personagens, “há dois tipos: os personagens-jogadores ou PC (*player-character*), que são comandados pelos participantes e os personagens não-jogadores ou NPC (*non player character*), que são comandados pelo mestre.” (MARCATTO, 1996, p. 32). Decidimos usar as abreviações em português seguindo a quarta edição do módulo básico GURPS, para personagens dos jogadores (PdJS) e personagens do mestre (PdMS). A

definição *non-player character* é característica dos jogos de RPG. Entretanto, entendemos que esta definição não contempla o sentido intrínseco dessas personagens. Uma vez que, apesar de ser personagens comandadas pelo mestre, elas jogam, e mais, servem de antagonistas ou coadjuvantes para os PdJ.

3.2 Como se processa uma partida de RPG?

No início, o mestre descreve o cenário em que se dará o jogo e uma situação que costuma ter um desafio ou complicação que deverá ser resolvida pelos jogadores, isto é, estabelece um problema. “O mestre constrói um história para os outros jogadores vivenciarem. Ele descreve o que os jogadores vêem e percebem, narra a ação e interpreta todos os personagens não controlados por outros jogadores” (CUTLER, 2014, p. 4). Ainda sobre os personagens, Bryan Cutler afirma que “o personagem é o alter-ego¹ do jogador. Os jogadores criam seus próprios personagens e decidem como eles se desenvolvem durante o jogo. Jogadores reagem aos eventos do jogo ao orientar as ações de seus personagens” (CUTLER, 2014, p. 4). Cada jogador deve criar seus personagens com a maior riqueza de detalhes que for capaz, concedendo a eles uma série de atributos. Dentro da tradição de RPG existem algumas categorias típicas que ajudam o jogador a criar suas personagens, definindo suas respectivas capacidades.

É muito importante ressaltar que o mestre do jogo não controla os personagens dos jogadores. Segundo Sonia Rodrigues:

O mestre inicia o jogo descrevendo o lugar onde a aventura se passa, as características das personagens, leva a história até o ponto onde os jogadores começam a atuar e coloca dificuldades e surpresas para os jogadores resolverem. Os jogadores são responsáveis pelas ações e iniciativas de suas personagens. (RODRIGUES, 2004, p. 19)

O mestre deve descrever uma situação inicial e um conflito para que os jogadores sintam-se instigados a engajar na aventura proposta. A função de mestre do jogo é a mais trabalhosa. Já que ele deve ter conhecimento do sistema de jogo e saber improvisar a partir das atitudes dos jogadores. Pois, “a medida que história se desenrola, os jogadores reagem às situações descritas pelo mestre” (CUTLER, 2014, p. 4). É muito importante que o mestre tenha seus personagens coadjuvantes e antagonistas bem estruturados e saiba descrever bem

¹Alter-ego (Lat. /álder égo/) loc. Subst. 1. Pessoa em quem se confia plenamente. 2. Personalidade secundária ou alternativa, numa mesma pessoa [F.:do lat. Alter, ‘outro’, + ego ‘eu’.]

os ambientes onde os jogadores estão. Além disso, o mestre também tem de ter em mente que o mundo de RPG é vivo e se transforma conforme as atitudes dos jogadores.

O jogo de RPG é uma aventura coletiva que acontece através de um trabalho interlocutivo constante que pode envolver e, em geral envolve alguma competitividade, mas também envolve solidariedade, traços para os quais as qualidades são atribuídas à personagem. Podem ser decisivas para o desenvolvimento e riqueza do jogo. Além disso, o sujeito/jogador vai interferindo e mudando a história que é construída coletivamente. Nenhuma das partes fica desligada da outra, mas ao mesmo tempo trabalham autonomamente. Estimula a cooperatividade e não a competição – preciso do outro para jogar – e, evita antagonismos e comportamentos obsessivos (RODRIGUES, 2004).

3.3 Alguns elementos envolvidos no RPG que revelam sua potência para contribuir com a formação dos estudantes

O jogo pode ser, ainda, considerado como uma abordagem que fomenta a autonomia do sujeito. Antônio Joaquim Severino diz, que “autonomia é um discurso dialético na medida em que nega, ao mesmo tempo que afirma a contribuição alheia” (SEVERINO, 2007, p. 235). Ou seja, o sujeito tem liberdade para agir sozinho na construção da sua narrativa, que é de certa forma individual, mas ao mesmo tempo ela está toda permeada pelas visões dos outros jogadores e pelas construções do mestre. Todas as criações individuais não estão livres da influência proveniente de todos os discursos presentes na construção da narrativa, que é constituída por todas essas narrativas individuais que interagem.

O RPG deixa para trás o raciocínio linear e passa a assimilar um raciocínio multitextual e multifacetado, pois são inúmeras perspectivas quanto ao que se estabelece como capacidades preponderantes para o ato de jogar. Multitextual pelo fato de estabelecer conexões entre todos os tipos de textos e utilizá-los constantemente sem um padrão específico pré-definido. Ao que Luiz Antônio Maruschi (2007) chamará de “multimodalidade textual”, que são novas composições textuais constituídas por elementos advindos de variados registros de linguagem. Não existe um momento em que só um tipo de texto é usado. Uma das características marcantes do RPG é a interatividade dos meios de produção textual. Multifacetado se estabelece no princípio da construção do sujeito jogador, que, por sua vez, é **leitor, ator e autor dentro do jogo**. Porém, não seremos capazes de definir plenamente quando cada uma dessas posições entra em cena, uma vez que, elas acontecem dinamicamente durante todo o jogo.

Jennifer Grouling Cover diz que o RPG “não é um lugar para criar histórias, mas sim um lugar para criar espaços onde histórias possam ser criadas” (COVER, 2010, p. 79), e também que “o RPG não é uma simples exploração de um universo onde a história se passa. O RPG circula ao redor do potencial da narrativa” (COVER, 2010, p. 82)

Pode ser considerado que o RPG contém uma espécie de filosofia que age sobre os participantes, enquanto leitores/escritores/jogadores, e que eles vão incorporando ao jogar, sem ter plena consciência das complexas operações subjetivas que vão se instalando na dinâmica do grupo e em sua própria subjetividade. O elemento lúdico, por sua vez, é importante para a reatualização da realidade, e a ficção é fundamental para o desenvolvimento da mente humana, para o relacionamento com a realidade. Citamos Sonia Rodrigues quando diz:

Todo ser humano precisa da ficção, pratica ficção. A vida de cada um está ligada às narrativas que são pensadas, sonhadas, imaginadas ou contadas. Mesmo que inconsciente, existe um permanente monólogo interior narrando a vida, reinventando-a. Este monólogo interior imbrica-se com as narrativas que cada um expõe ao outro na convivência social e mistura-se, nessa mesma convivência, com outras histórias inacabadas, numa constante construção narrativa. (RODRIGUES, 2004, p. 29).

A autora explica que a imaginação não é algo alheio a nossa vida e que não existe um momento de nosso dia destinado a imaginar. A imaginação está sempre movimentando nosso intelecto e é constante na construção de nossos discursos. Assim, o jogo de RPG nos fornece subsídios para que a imaginação seja desenvolvida cada vez mais. Instiga-nos a buscar mais leituras que venham a auxiliar na criação de histórias. Ao que diz Marcatto:

O jogador não é um mero espectador, mas um participante que como um ator, representa um papel e, como um roteirista, escolhe caminhos e toma decisões nem sempre previstas pelo mestre, contribuindo na recriação da aventura. [...] O RPG desperta o interesse pela leitura e pesquisa. Após participar de algumas aventuras, a maioria dos jogadores sente o desejo de criar suas próprias histórias, [...]. É comum os mestres estarem às voltas com livros de história, geografia ou ficção, buscando dados para suas próximas aventuras. Mesmo o jogador, nas aventuras pedagógicas, pode ser incentivado a fazer pesquisas para municiar-se de informações e aumentar suas chances de contribuir com o grupo na próxima aventura. (MARCATTO, 1996, p. 15).

O uso do RPG em espaço escolar pode fazer com o que os estudantes sintam-se parte da aula, pois através do jogo eles assumem a posição de atores na sua educação.

Rafael Carneiro Vasques ainda aponta que:

A observação [...] mostra que o RPG, em sua essência, possui um enorme potencial a ser explorado no processo de ensino-aprendizagem, a saber, exige como necessidade básica o desenvolvimento do hábito da leitura que, por conseguinte, traz um enriquecimento vocabular e de cultura geral (VASQUES, 2008, p. 2).

O hábito da leitura é muito importante para qualquer disciplina, e o RPG pode auxiliar, e até mesmo facilitar este processo. Porém, o uso do mesmo em variadas disciplinas requer uma adequação conforme os interesses da disciplina e do professor.

Durante nossa vida escolar somos expostos a uma imensidão de conteúdos que, em princípio, não parecem ter nenhuma relação ou aplicação prática na nossa vida. Assim, acabamos estudando por estudar e não desenvolvemos nossos conhecimentos e capacidades que poderão ser úteis na vida adulta. Todavia, segundo Marcatto (1996), com o RPG seremos capazes entender a aplicabilidade dos conteúdos de forma imediata. Pois, o RPG pode ser utilizado para a aplicação de conhecimentos específicos; através de situações ficcionais é possível evidenciar a aplicação real de conhecimentos. O RPG torna o ato de estudar mais leve. “Uma viagem na imaginação pode substituir uma viagem que na realidade seria pouco provável.” (MARCATTO, 1996, p. 17).

Marcatto ainda diz que dentro do RPG,

As possibilidades são ilimitadas. O professor não precisa necessariamente criar material especial para suas aulas. “Mestrar” uma aventura é bem mais fácil do que pode parecer à primeira vista. O professor não precisa ser artista para atrair a atenção e o interesse dos alunos. Isso passa a ser tarefa da aventura, da história. Quanto mais envolvente, enigmática, misteriosa, mais a imaginação e a criatividade serão despertadas. (MARCATTO, 1996, p. 18)

Além disso, em aventuras pedagógicas, o estudante não precisa necessariamente criar um personagem, ele pode perfeitamente interpretar a si mesmo dentro de uma narrativa criada pelo mestre/professor (MARCATTO, 1996). Com o RPG o aluno busca conhecimentos de maneira autônoma para obter melhores resultados na aventura.

Em seu livro *Professores reflexivos em uma escola reflexiva*, Isabel Alarcão nos mostra que, ser aluno na sociedade da aprendizagem é, “aprender a ser aprendente ao longo da vida” (ALARCÃO, 2003, p. 26). Isso implica entender que nós somos constituídos não apenas por nós mesmos, mas pelas relações que temos com o mundo ao nosso redor. Porque a construção do ser é o ser em si e as respostas que ele obtém do meio social a partir de sua ação no meio social. Assim temos o RPG neste contexto, pois um dos pontos principais do jogo é estabelecer diálogo.

A partir destas concepções de aluno e professor na sociedade da aprendizagem é preciso pensar o novo papel da escola nesta nova configuração de sociedade. O sistema organizacional da escola não comporta mais métodos fechados em si. Se o objetivo da educação é a emancipação dos sujeitos, a escola deve abandonar as características de uma escola voltada para o controle. Na sociedade da aprendizagem a escola deve estar preparada para ser o lugar onde o acesso à informação deve ser ilimitado, onde todas as mídias – desde livros até mídias digitais – devem convergir para um mesmo fim. Se a escola fornecer uma essa gama de possibilidades e os professores estiverem preparados para orientar o aprendiz, os alunos, frente a variedade de possibilidades que pode seguir e sentindo que terão amparo em quaisquer uma delas, poderão querer estar no ambiente escolar, e mais do que nunca vão querer aprender.

Conforme a visão dos autores examinados que tratam da relação do RPG com a educação, são inúmeras as potencialidades de sua aplicação no meio escolar. E esses fins educativos do RPG só podem ser evidenciados na prática. De maneira geral, todas fomentam a autonomia do indivíduo, todas fazem com que a construção do conhecimento parta dos sujeitos e não da escola. Pois, os sujeitos buscam o conhecimento para continuar jogando e, por conseguinte, continuar aprendendo. Contudo não se elimina a necessidade do ambiente escolar e do professor como mediador.

4 HOMO LUDENS QUER ENTRAR NA ESCOLA

De acordo com Johann Huizinga “todo jogo é uma atividade voluntária” (HUIZINGA, 2001, p. 7). Ou seja, parte do interesse do próprio indivíduo. Em primeira instância o ato de jogar pode representar apenas uma busca por satisfação ou uma válvula de escape das atribuições cotidianas. Aparentemente, o único objetivo seria a satisfação no momento do jogo sem que isso representasse algo para a vida real das pessoas. Porém, se pensarmos com mais atenção; como por exemplo, se olharmos para os jogos como uma força maior que o simples escape, poderemos perceber sua esfera mais profunda, que vem a ser um evento quase ritualístico para as sociedades.

A palavra jogo, segundo Petry (2014) é originária do latim: *iocus*, *iocare* e significa brinquedo, divertimento, passatempo sujeito a regras, ou até mesmo uma série de coisas que formam uma coleção; assim é no nosso Português. Temos o substantivo jogo e o verbo jogar, ambos estão ligados ao divertimento de maneira geral, à execução de determinada atividade que possa ser considerada proveitosa. No Inglês temos: *play* como substantivo, que significa jogo, brincadeira, peça de teatro, ou *to play* como verbo, que significa: jogar, brincar ou tocar algum instrumento. Na língua alemã, temos o substantivo *spiel*, que significa: jogo, brincadeira, peça teatral ou execução artística e/ou musical; o verbo *spielen*, que pode ser traduzido por: jogar, tocar (instrumento) ou representar/ encenar. Vemos que mesmo em línguas distintas a palavras jogo encerra o sentido comum a todas elas. Podemos inferir que o elemento do jogo venha ser um evento maior que simples atos destinados ao divertimento. Porém, não nos prenderemos às definições de jogo provenientes de cada língua, bem como não ficaremos apenas no âmbito da linguagem. A doutora Arlete dos Santos Petry nos diz que “Será buscando pelo conceito de jogo, ou seja, tentando responder o que é o jogo, que descobriremos o que estamos dizendo ao pronunciarmos a palavra jogo” (PETRY, 2014, p. 31).

Para entendermos a natureza e o significado do jogo, seja ele como um fenômeno cultural ou humano, um caminho interessante pode ser partir de alguns aspectos biológicos compartilhados entre várias espécies. Ao analisarmos o comportamento de um grupo de felinos com poucos meses de vida, por exemplo, os veremos brincando uns com os outros, correndo, atacando, mordendo etc. Estão interagindo da melhor maneira que sabem. E esta maneira é seguindo seus instintos primitivos de sobrevivência. Esta atividade é uma espécie de ensaio do que virão a realizar na vida adulta; este ensaio é uma brincadeira, um jogo.

Johan Huizinga diz:

Aqui nós temos um ponto muito importante: mesmo em sua forma mais simples ao nível animal, jogo é mais que um mero fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ele vai além dos confins da atividade puramente física ou biológica. É **uma função significativa** – isto é, existe uma razão para isso. No jogo existe algo “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e comunica sentidos para a ação. Todo jogo significa algo. (HUIZINGA, 2001, p. 1).

O advento do jogo está presente na realidade humana há muito mais tempo do que se imagina. Todas as civilizações têm aspectos ritualísticos que imitam situações do cotidiano ou situações específicas das suas esferas sociais que são ensaiadas ou praticadas de forma prévia com o intuito de estabelecer uma preparação para o evento real. Portanto, podemos apontar que estas atividades anteriores funcionam como uma preparação para a vida; são ferramentas que auxiliam na preparação dos indivíduos para a sua formação intelectual e sua ação no convívio social.

Huizinga aponta inúmeros motivos que poderiam estabelecer o ato de jogar como algo maior que uma atividade sem muito significado para nossa vida. Assim, ele diz:

Há uma extraordinária divergência entre as numerosas tentativas de definição da função biológica do jogo. Para alguns a origem e fundamentos do jogo tem sido descrita como uma descarga de energia vital superabundante, para outros como a satisfação de algum “instinto imitativo”, ou ainda como simplesmente uma “necessidade” por relaxamento. De acordo com alguma teoria jogar constitui um treino de uma criatura mais jovem para o trabalho sério que a vida demandará mais tarde. De acordo com outra ele serve como um exercício contendo as necessidades para o indivíduo. Alguns encontram o princípio de jogo em uma urgência inata de exercitar certa faculdade, ou no desejo de dominar e competir. Outros ainda consideram o uma “ab-reação” – um escoadouro para impulsos prejudiciais, como o restaurador necessário de energia perdida através de atividade unilateral, como “realização de um desejo”, como uma ficção designada a continuar o sentimento de valor pessoal, etc. (HUIZINGA, 2001, p. 2).

Ou seja, todos os exemplos mostram que o jogo serve para algo mais que simples atividades relaxantes e prazerosas. O autor afirma que estas hipóteses “começam da afirmação

de que jogar deve servir para algo que não é jogar, que deve haver algum tipo de propósito biológico. Todas elas indagam o porquê e os motivos do jogo.” (HUIZINGA, 2001, p. 2). Todas indicam que existe algo mais do que simplesmente jogar como atividade de entretenimento.

Todavia, ainda que possam servir de explicações pertinentes referentes ao ato de jogar, elas não são conclusivas e não chegam a formular uma definição clara e abrangente do conceito de jogo. Huizinga diz que todas estas definições são apenas soluções parciais que tentam definir o jogo e o que ele representa para quem joga. Porém, não levam em consideração sua característica mais significativa que é “virtualmente intocável” (HUIZINGA, 2001, p. 2); a diversão. Dentro deste aspecto, trazemos Colas Duflo quando questiona:

Quando dizemos que um animal joga? Quando, não estando assujeitado à satisfação de uma mera necessidade, desenvolve uma atividade sem finalidade imediata aparente, em um desperdício feliz de suas forças. Ele joga quando o princípio de sua ação não está em uma privação primeira, mas em uma superabundância das forças que conseguem se expressar no jogo, quando há nele um excesso de vida. (DUFLO, 1999, p. 76).

Johan Huizinga aponta as atividades – ou brincadeiras – dos filhotes de alguns animais, e Duflo indaga se haveria alguma possibilidade de animais jogarem. Assim, podemos perceber, mesmo que em fase inicial, pontos convergentes que culminam para uma possível compreensão do movimento de jogar. A essa perspectiva do jogo como um aspecto que faz o indivíduo se distanciar do corriqueiro e exercitar a imaginação trazemos Petry, quando diz que o representar torna-se tão importante quanto a vida. “[...] Conseguir essa lebre não nos livraria da visão de nossas misérias e da morte, mas a caça – que nos desvia desta visão, em alguma medida – dela nos livra. (PETRY, 2014, p. 33). Podemos notar que até mesmo uma atividade, ainda que destinada a subsistência, tem um aspecto representativo que leva o indivíduo a esquecer de suas mazelas e encarar essa representação – neste caso a caça – de que é o provedor, mesmo que pudesse comprar o alimento.

Para Huizinga, todas as explicações poderiam vir a ser questionadas. “Por enquanto tudo bem, mas o que na verdade é a diversão do jogo? Por que um bebê grita com prazer? Por que o jogador se perde em sua paixão? Por que uma multidão imensa é levada ao delírio por um jogo de futebol? (HUIZINGA, 2001, p. 2). Logo o próprio autor traz concepções que podem nos ajudar a compreender melhor estes aspectos:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e 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 um consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (HUIZINGA, 2001, p. 24).

Todas estas perguntas e afirmações mostram que o jogo não pode ser explicado apenas por meio de análises biológicas. Segundo o autor, esta intensidade, esta diversão é onde está a essência do jogo.

A diversão que obtemos através do jogo escancara os limites das explicações que entendem o jogo como uma predisposição, com certas aplicações na vida real. Huizinga afirma: “o divertimento de jogar resiste à toda análise e interpretação lógica. Como um conceito, não pode ser reduzido a qualquer categoria mental.” (HUIZINGA, 2001, p. 3). Gilles Brougère vai aponta que “o brincar não é artificial” (BROUGÈRE, 1998, p. 57). É neste elemento que reside a essência para entender o jogo em sua totalidade.

Ainda sobre este viés, Huizinga afirma que:

Desde que a realidade do jogo se estende além da esfera humana ele não pode ter seu fundamento em nenhum nexos racional, pois isso o limitaria à humanidade. A incidência do jogo não é associada a nenhum estágio particular da civilização ou a qualquer concepção do universo. Qualquer pessoa que pense pode perceber a primeira vista que o jogo é algo por si somente. [...] Jogar só se torna possível, pensável e compreensível quando uma afluência da mente colapsa o absoluto determinismo do cosmos. A mesma existência do jogo continuamente confirma a supralógica natureza da situação humana. Animais jogam, portanto eles devem ser mais que meramente seres mecânicos. Nós jogamos e sabemos que jogamos, portanto devemos ser mais que meramente seres racionais, pois o jogo é irracional. (HUIZINGA, 2001, p. 3-4).

Para explicar a perspectiva da irracionalidade do jogo à qual Huizinga aponta, partiremos, então, com o auxílio de Petry, das ideias de Immanuel Kant sobre a educação. Kant exemplifica que uma das características da educação é a coação. “Um dos maiores problemas da educação é saber como se pode unir a sujeição sob a coação de leis com a capacidade de se servir da sua liberdade. Pois é necessário que haja coação” (KANT, 2012, p. 23-24). Ou seja, as crianças não buscam, de maneira geral, a educação; para a educação acontecer as crianças devem ser introduzidas, pois a educação é exterior ao sujeito. Entretanto, o jogo, a brincadeira é algo que está implícito em seu ser. É um processo anterior a qualquer formação social. A representação pelo jogo precede a reflexão sobre o mesmo, portanto, se pensarmos Huizinga por Kant jogar é irracional.

Entretanto, no artigo: A importância do brincar, Fábio Belo e Kátia Scodeler apontam que:

O homem é dotado de dois impulsos (*triebe*) básicos, o sensível e o racional. A origem do impulso sensível coincide com a origem do homem, enquanto o impulso racional surge com a lei e os conceitos de justiça e verdade que são expostos ao homem de modo inevitável, indelével e incompreensível. (BELO; SCODELER, 2013, p. 97).

Portanto, visto que o ato de brincar é comandado pelo impulso sensível e pelo impulso racional, e este precede qualquer elemento mais formal da sociedade a afirmação de Huizinga pode ser considerada pertinente em certa instância, mas as afirmações de Belo e Scodeler (2013), completam o sentido e colocam o jogo como sendo proveniente de dois impulsos: sensível e racional. Essas afirmações são provenientes do pensamento de Schiller. Ele aponta que o homem é dividido entre razão e sensibilidade. Assim, o homem será dividido em duas tendências: tendência formal e sensível. Schiller aponta que o caráter conciliatório entre estes dois aspectos – razão e sensibilidade – se daria através da arte. Pois, a arte seria a comunhão destas esferas distintas. Esta comunhão ainda pode ser implicada como o impulso de jogo (*spieltrieb*) que é o momento de reconciliação do ser humano consigo mesmo, assim o homem que joga é concebido em sua totalidade. (SCHILLER, 1991).

Para Huizinga todas as atividades humanas são permeadas pelo jogo desde o começo. Assim, para exemplificar melhor estes aspectos do jogo, ele aponta a linguagem; “Aquele primeiro e supremo instrumento cujo homem molda na intenção de comunicar, ensinar, comandar. A linguagem lhe permite distinguir, definir e constatar as coisas; em suma, nomeá-las e por essa nomeação elevá-las ao domínio do espírito” (HUIZINGA, 2001 p. 4). Ainda sobre a linguagem o autor nos mostra que a sua função mais primordial pode ser entendida como jogo. Pois, “atrás de toda expressão abstrata situa-se a mais ousada das metáforas, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza” (HUIZINGA, 1980, p. 4). Assim sendo, vimos que a língua se transforma a partir de uma espécie de jogo organizacional visando a efetivação da comunicação humana. A função simbólica se constrói por meio do jogo que pode ser experimentação, da ordem da experiência, da repetição, do ensaio que envolve risco e permite caminhar para o domínio da linguagem, por exemplo.

O autor aponta a construção dos mitos e rituais como eventos que são criados através do jogo, uma vez que precisam de imaginação para criá-los.

Este, também, é uma transformação ou uma “imaginação” do mundo exterior, somente aqui o processo é mais elaborado e rebuscado que o caso de palavras isoladas. No mito, o homem primitivo procura explicar o mundo do fenômeno

baseando-o no Divino. Em todas as imaginações da mitologia um espírito fantasioso é jogado **na fronteira entre a brincadeira e a seriedade**. Ou finalmente, vamos pegar o ritual. Sociedades primitivas performam seus ritos sagrados, seus sacrifícios, consagrações e mistérios, todos os que servem para garantir o bem-estar do mundo, em um espírito de puro jogo verdadeiramente entendido. (HUIZINGA, 2001, p. 4-5, grifos nossos)

Seguindo esta linha de pensamento, a psicóloga e psicodramatista Júlia Maria Casulari Motta 1994, em seu livro *Jogos: Repetição ou criação*, assinala as perspectivas ritualísticas, que segundo Huizinga também são aspectos de jogo, como elemento da cultura. Porém, a autora reflete sobre a vida em comunidade e não sobre rituais de cunho religioso.

O lúdico é uma maneira saudável de, usando a imaginação, manter em ação, a espontaneidade-criativa. [...] O hábito de pôr a cadeira na calçada ao entardecer podia ter duas utilidades: as fofocas da Candinha e a possibilidade de interação entre pessoas. Era o momento de parar o ritmo do dia e prestar atenção em si e no outro. Assim, o conceito de família, de amigos, de compadres terminava por ser tribal. As crianças eram educadas por todos e o limite da liberdade era a cidade, já que todos se conheciam. (MOTTA, 1994, p. 15-16).

Motta assinala que a imaginação é imprescindível para qualquer ato de brincar, ponto muito importante para entendermos o jogo. Sobre isso, trazemos Petry quando fala que:

O jogo que jogamos com a imaginação é aquele necessariamente anterior a toda a corporificação de uma invenção ou composição. O jogo que a imaginação joga conosco é involuntário e chama-se fantasia. Esta manifesta-se no homem dormindo ou acordado. Chega, inclusive, a dizer que sonhamos, ao dormir, como uma forma de manter ativa nossa força vital e, de que, mesmo quando achamos que não sonhamos ou, então, que não estamos pensando em nada, o que ocorre é que não nos recordamos do que estava em nossa mente ou em nosso sonho. (PETRY, 2014, p. 39).

Quando abordamos o tema fantasia, imaginação é a primeira coisa que nos salta aos olhos. E, para muitos, imaginação e fantasia são temas que trabalham em oposição à realidade. Sim, mas não apenas. Como vimos na afirmação de Arlete dos Santos Petry fantasia e imaginação não estão alheias a realidade em níveis mais profundos. E, não há possibilidade de separar imaginação de brincadeira

O pediatra e psicanalista Inglês Donald Woods Winnicott comenta em seu livro: *O brincar e a realidade* que, somente o brincar é capaz de fazer o homem entender sua própria personalidade. “É no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (*self*).” (WINNICOTT, 1975, p. 80). Outro ponto importante que o autor comenta é que, “o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz aos

relacionamentos grupais; o brincar pode ser uma forma de comunicação na psicoterapia” (WINNICOTT, 1975, p. 63). Isso quer dizer que o ato de brincar é naturalmente vivenciado pelo sujeito e leva os indivíduos a estabelecer relações consigo e com os outros.

Winnicott ainda afirma que

É com base no brincar, que se constrói a totalidade da existência experiencial do homem. Não somos mais introvertidos ou extrovertidos. Experimentamos a vida na área dos fenômenos transicionais, no excitante entrelaçamento da subjetividade e da observação objetiva, e numa **área intermediária entre realidade interna do indivíduo e a realidade compartilhada do mundo externo aos indivíduos.** (WINNICOTT, 1975, p. 93, grifos nossos)

Ainda sobre este aspecto do brincar como uma experimentação da realidade pela fantasia, Winnicott nos diz que:

É bom recordar que o brincar é por si mesmo uma terapia. Conseguir que as crianças possam brincar é em si mesmo uma psicoterapia que possui aplicação imediata e universal, e inclui o estabelecimento de uma atitude social positiva com respeito ao brincar. Essa atitude deve incluir o reconhecimento de que o brincar é sempre passível de se tornar assustador. Os jogos e sua organização devem ser encarados como parte de uma tentativa de prevenir o aspecto assustador do brincar (WINNICOTT, 1975, p. 74-75).

O autor falou que o brincar pode transformar-se em algo “assustador”. Neste ponto gostaríamos de dar alguns passos atrás e pensar nas afirmações anteriores sobre imaginação, jogo e o brincar de maneira geral. Temos o jogo com uma representação da vida e vida em si. No jogo, nós estamos experienciando o real através da fantasia, e, por conseguinte, vivendo também. Ou seja, ainda que o jogo se torne assustador, nós estaríamos tendo uma experiência que causa medo, mas não é de todo real, e ainda por meio do jogo esta experiência seria subvertida e/ou solucionada. Logo, no âmbito do jogo, vivenciaríamos algo imaginado, que é uma representação da realidade. Assim sendo, quando o medo real nos atingisse, já teríamos vivenciado algo semelhante, assim teríamos autonomia para lidar com estes aspectos assustadores do jogo e da vida.

Ou seja, na subjetividade e na observação objetiva se encontram e entrelaçam as perspectivas inerentes ao ser e a seu desenvolvimento interior. O jogo transcorre neste entremeio da realidade e a imaginação. Em sentido convergente, trazemos Arlete dos Santos Petry (2014), que atribui ao jogo um aspecto ficcional, já que imita a vida, e outro real, pois é a própria vida.

O jogo tem como função dar movimento mesmo da vida, com as mudanças das sensações que a vida comporta. Isto ocorre pelo movimento de um estado a outro. Sendo assim, sua finalidade não é outra senão o que ele próprio é. Jogo é, ao mesmo tempo, imitação da vida e vida (PETRY, 2014, p. 38).

Outro autor que vai ao encontro destas ideias é Colas Duflo quando nos mostra que, “há no jogo uma imitação da vida, uma cinética mimética, que engana a própria vida. no jogo, ainda que se trate de um jogo de cartas, é o homem inteiro que joga, é sua vida que vive. (DUFLO, 1999, p. 58). Portanto, não existe distância entre jogo e vida, um é continuidade do outro.

Não podemos deixar de assinalar o pensamento de Gilles Brougère quando aborda temas voltados para o jogo e a educação. Brougère em seu livro *Jogo e educação* aponta que, “o primeiro vínculo entre educação e jogo, da mesma natureza que entre trabalho e jogo, [...] é o do relaxamento. É a primeira inscrição do jogo no espaço educativo através da recreação e essa relação subsiste até hoje” (BROUGÈRE, 1998, p. 54). Seguindo por este viés ele continua: “O jogo é o momento do tempo escolar que não é consagrado à educação, mas ao repouso necessário antes da retomada do trabalho” (BROUGÈRE, 1998, p. 54).

Assim ocorre no jogo de RPG, pois desenvolvemos nossas ações dentro do jogo, porém, elas são representações das nossas ações cotidianas. Apesar de estarmos interpretando uma personagem, os parâmetros para a tomada de decisões é a vida real, pois, dentro desta perspectiva nós jogamos/brincamos interpretando aspecto da vida para entender a própria vida.

5 TRABALHO DE CAMPO: JOGO E PRODUÇÕES COM ESTUDANTES DO 9º ANO

Neste capítulo faremos a análise das produções dos sujeitos com o auxílio da crítica Genética. Como visto anteriormente na metodologia desta pesquisa, pretendíamos analisar as 4 (quatro) produções dos sujeitos – todos com 15 anos e cursando o nono ano do Ensino Fundamental – e assim o fizemos. Entretanto, gostaríamos de esclarecer alguns pontos sobre este processo de análise.

Primeiramente, a Crítica Genética foi nosso método de análise de dados. Porém como foi explicado antes, ela estuda os documentos de processo das obras. O trabalho de pesquisa que fizemos não possui uma obra acabada como, por exemplo, um romance. Não temos dados para analisar: acréscimos, supressões, substituições e permutas. Portanto nossas análises se mantêm no âmbito das produções dos sujeitos. Em segundo lugar, precisamos salientar que a produção narrativa no jogo de RPG não é feita apenas pelos jogadores. O mestre é peça fundamental para a construção da narrativa, apesar de não controlá-la, a função do mestre é criar as situações que desencadearão as ações que os jogadores vivenciarão durante a partida. Como sabemos a narrativa no jogo RPG é interativa e, construídas pelas idas e vindas que os discursos – do mestre e dos jogadores – fazem no transcorrer deste processo.

O mestre não cria nada sem antes ouvir os jogadores, bem como os jogadores não podem jogar/ criar sem ouvir os desafios propostos pelo narrador. E esse constante ir e vir culmina na criação narrativa dentro do jogo de RPG. Assim, não podemos analisar as produções dos sujeitos sem também analisar as produções e planejamento do mestre narrador. Portanto, todas as análises serão feitas em paralelo.

5.1 Descrições do processo das quatro sessões: acontecimentos marcantes

Como afirmamos anteriormente o jogo RPG é um jogo narrativo, e essa narrativa é construída coletivamente. Algumas vezes o mestre tem toda a aventura pronta e vai adaptando quando necessário no decorrer das partidas. De maneira geral ele tem o controle do enredo, mas não da narrativa. Em outros momentos, o mestre espera pela resposta dos jogadores; e isso foi o que fizemos para a criação da aventura, já que desde o princípio de nossa pesquisa um dos objetivos era instigar o protagonismo dos sujeitos. Assim, o mestre/pesquisador não criou nada antes de obter as respostas dos sujeitos sobre como queriam que as partidas acontecessem, em que universo gostariam que a aventura fosse ambientada e, principalmente, sem que os sujeitos tivessem criado seus personagens.

Após uma série de explicações e exemplos da variedade de universos que os sujeitos poderiam escolher para ambientar sua aventura, os três sujeitos decidiram jogar em um universo de fantasia medieval, que, apesar de levar o termo ‘medieval’, não está diretamente ligada ao que conhecemos por Idade Média histórica. A não ser, obviamente, pelos termos que descrevem este ambiente. Uma aventura de fantasia medieval está muito mais voltada para o fantástico e imaginário do que para o cotidiano real. Neste cenário estão presentes uma série de monstros e outros seres que ambientam o imaginário.

Para entender o processo de criação, é imprescindível que as produções dos sujeitos não sejam desassociadas do planejamento do mestre. Toda a produção do mestre é pautada pela dos sujeitos. Após cada sessão o mestre analisava as produções dos jogadores e planejava a sessão seguinte. Portanto, nada do que foi criado para as aventuras ficou desvinculado das respostas dos sujeitos durante todo o processo de coleta de dados para a pesquisa.

O sistema escolhido, dentre os vários existentes, foi o sistema D20. Cujo se utiliza de um dado de vinte lados como base para as rolagens aleatórias. Não nos prendemos as regras de nenhum sistema específico, pois consideramos que para atingir nosso objetivo, quanto mais simples o sistema, melhor. Assim, fizemos um apanhado de regras de sistemas não muito distintos e as adaptamos para tornar as sessões mais dinâmicas. Deste modo, muitas decisões eram tomadas levando em consideração a ação que os personagens queriam fazer, as regras básicas do universo e o bom senso de mestre e jogadores. A Ficha de Personagem, responsável por conter os atributos físicos dos personagens, foi baseada em uma ficha de personagem do RPG nacional *Old Dragon*. (Anexo C) Nós fornecemos todos os materiais

necessários que para as partidas acontecessem. Lápis, borracha, folhas A4, folhas pautadas e, dados de RPG (poliedros) de 4, 6, 8, 10, 12 e 20 lados.

Nesta ficha constam: as características físicas, nome do personagem, nível (1), atributos físicos e seus modificadores² (força, destreza, inteligência, constituição, sabedoria e carisma), os pontos de vida, classe de armadura (o valor da classe de armadura depende da raça do personagem e dos equipamentos destinados a proteção individual que ele estiver portando), bônus base de ataque (que depende da classe de cada personagem e de seus modificadores de força e destreza), equipamentos, dinheiro e armas com os danos que elas causam e quaisquer bônus que elas possuam.

Depois que os sujeitos concluíram o preenchimento da ficha de personagem com os atributos físicos e tudo o mais que era necessário, pedimos a eles que criassem a história de vida dos mesmos. O que eles imaginavam que seria importante contar ao mestre sobre seus personagens, quais eram suas motivações e objetivos, uma vez que eram aventureiros e estavam buscando novas aventuras. Assim se caracterizou a primeira produção dos sujeitos, que foi o ponto de partida para a criação de toda a aventura.

Para preservar as identidades dos sujeitos, nós não usaremos seus nomes reais. Ao invés disso optamos por utilizar os nomes que os mesmos escolheram para os personagens que interpretaram no jogo. Logo, temos três sujeitos participantes nesta pesquisa, além do professor/mestre. São eles: Jakob, Lua e Marduk.

Como se trata de uma aventura de fantasia medieval, os jogadores, além de escolher os atributos físicos de seus personagens, deveriam, antes de tudo, definir uma classe para eles. Segundo o livro de regras básicas para jogos de fantasia *Old Dragon*, “a classe reflete a profissão do personagem, o treinamento recebido antes de iniciar a carreira de aventureiro. É a forma como o jogador pretende abordar o jogo” (NETO; NEME, 2011, p. 22). O *Livro do Jogador de D&D 3.5* aponta que a classe “determinará o que ele é capaz de fazer: sua eficiência em combate, habilidades mágicas, perícias e outros detalhes” (COOK; TWEET; WILLIAMS, 2004, p. 19). Gostaríamos de ressaltar também, que não nos prendemos a nenhuma cenário específico; seguindo este critério também não utilizamos apenas um livro de monstros para colocar como desafio para os jogadores. Escolhemos adversário que pensamos ser propícios para os momentos do jogo, assim nos utilizamos de três diferentes livros de criaturas.

²Modificadores são valores baseados nos atributos que, vão auxiliar nos pontos de vida, de classe de armadura e de bônus base de ataque

Os jogadores optaram pelas seguintes classes: Bárbaro/ Marduk (um guerreiro violento que se utiliza da fúria e do instinto para vencer seus inimigos), Druida/ Lua (um ser sábio que extrai a energia do mundo natural para conjurar magias divinas) e um Ranger/ Jakob (um guerreiro da natureza, caçador ávido e habilidoso). Após este momento, pedimos que produzissem o primeiro texto contendo as características psicológicas dos personagens, seus objetivos e interesses e o que mais achassem necessário e/ou interessante mencionar.

A partir desta primeira produção nos obtivemos os ganchos necessários para criar as primeiras situações da aventura. Gostaríamos de salientar que criamos as situações baseadas no tipo aventura que os jogadores optaram e em quais eram os objetivos de seus personagens dentro do jogo. Assim criamos uma narrativa fantástica que, ao mesmo tempo, contemplou os objetivos dos jogadores e construiu uma aventura que os instigou a interpretar seus personagens a tomar decisões individuais e coletivas pensando no melhor para o grupo.

Durante a produção, Lua foi a mais desenvolvida. Rapidamente criou sua personagem e logo começou a escrever sua história. Marduk demorou um pouco para conseguir criar algo e começar a escrever. Porém, quando conseguiu iniciar se animou. Jakob não demorou tanto para criar sua história, mas escreveu menos que os outros dois, e quando eles mesmos propuseram que fosse feita a leitura em voz alta de seus textos, ele ficou um pouco acanhado e preferiu apenas contar sua história, mas não lê-la aos colegas e ao mestre.

Sobre a primeira partida temos alguns acontecimentos que merecem ser pontuados. Os sujeitos interagiram muito bem. Obviamente que o fato de serem colegas de classe há muito tempo também auxiliou na interação. O que pontuamos é que representar personagens não pareceu ser excessivamente desconfortável neste primeiro momento, como é costumeiro em alguns jogadores iniciantes. A partida teve duração de 1h 35min 51 sec, e está toda gravada em áudio. É importante mencionar que Lua assumiu por conta própria a posição de líder do grupo. Era menos tímida e sempre tomou a frente para falar e interagir com os coadjuvantes. Em alguns momentos o mestre teve de conduzi-los em ações de conversa e interpretação. Isso se deu pela falta de experiência com o jogo, mas no decorrer da partida este empecilho foi reduzindo.

Quanto à dinâmica de jogo. Não foi difícil para os jogadores entenderem que todas as ações que quisessem fazer implicavam na rolagem do dado de vinte lados (D20). Bem como, na utilização das armas que os personagens portavam. Essas dependiam do dado que causariam danos nos adversários, e, de todos os atributos e talentos que seus personagens possuíam.

Um aspecto interessante que aconteceu foram as rolagens de dados. Como sabemos no jogo de RPG o dado de vinte lados – especificamente em nosso sistema – faz o papel do destino, e a aleatoriedade dos resultados faz com que os jogadores ponderem mais sobre suas ações. Para nossa surpresa todos os sujeitos conseguiram rolagens altas (valores altos no D20) o que facilitava a conclusão de seus objetivos no jogo.

No momento em que os jogadores estavam enfrentando uma aranha gigante, com braços humanos segurando espadas no lugar das pernas. O mestre, temendo que os jogadores não conseguissem superar este desafio, criou um personagem para ajudá-los. A Feiticeira Maiana – ou mulher coruja – porém os jogadores foram muito bem. Conseguiram explorar bem as habilidades de seus personagens. Assim, a personagem ficou de fora da ação e apareceu depois apenas para instigar a curiosidade deles sobre a floresta e sobre a torre.

Depois que os sujeitos entenderam a mecânica da rolagem de dados para realizarem as ações de seus personagens, todas as partidas correram tranquilamente neste aspecto; e também passaram a pensar melhor suas ações, já que contavam com a aleatoriedade dos resultados proveniente dos dados. Ou seja, eles estudavam melhor as possibilidades, planejavam melhor suas atitudes dentro da aventura.

5.2 Análises das produções dos estudantes

Na construção desta narrativa devemos assinalar que, não apenas os jogadores participaram, mas o mestre do jogo também foi uma peça deste processo. Portanto, assim como as produções dos jogadores, as anotações do mestre, provenientes dos diários de campo também fazem parte da análise das produções. Pois, a criação é uma via de mão dupla; o mestre planejou a primeira sessão depois de ouvir os sujeitos, em seguida os sujeitos jogaram e produziram o segundo texto, que serviu de base para o planejamento da sessão seguinte e assim seguiu-se até a última sessão. Como descrito na metodologia desta pesquisa, o pesquisador e mestre do jogo possuía dois diários de campo: um destinado ao planejamento das aventuras e outro destinado a anotações e reflexões durante o curso da pesquisa de campo. As análises das produções dos sujeitos e do mestre serão realizadas simultaneamente, conforme achamos melhor para manter a linearidade da narrativa criada e para que possamos contemplar todo o processo de criação da mesma. Optamos por não trabalhar com descrições dos áudios de maneira direta, uma vez que, a linearidade da narrativa é quebrada em vários

momentos por conta das rolagens de dados. Fator que também dificultaria possíveis transcrições dos áudios.

Como faremos uso da Crítica Genética para analisar as produções e a construção da narrativa, utilizaremos os conceitos semióticos de criação elaborados por Cecília Almeida Salles do livro organizado por Roberto Zular, *Criação em Processo: ensaios sobre Crítica Genética*. Segundo Salles “é importante ressaltar que os estudos genéticos vêm nos mostrando que todo o seu percurso de trabalho é executado em meio ao diálogo entre o sensível e o intelectual”. (SALLES, 2002, p. 184). Assim, entendemos que a tomada de decisões para o processo criativo transita no limiar entre intelectual e sensível. Também é importante ressaltar que há momentos em que o movimento criador não é registrado. Como diz Salles (2002), “são andamentos da obra que se mostram como resultado de trabalho mental” (SALLES, 2002, p. 185). Como trata-se de um jogo de interpretação, esses momentos nem sempre são relatados nas produções dos sujeitos, porém fazem parte da construção da narrativa coletiva.

A primeira produção foi destinada à criação dos personagens dos jogadores. Pedimos aos sujeitos que descrevessem a personalidade de seus personagens e que contassem um pouco da história de cada um. É importante mencionar que os jogadores antes de começar as sessões, decidiram que seus personagens começariam o jogo como um grupo de aventureiros que já se conheciam e já possuíam alguma experiência. Ou seja, seriam guerreiros com certo nível de habilidades. Fato que nos ajudou a criar situações e desafios mais elaborados.

Assim, começamos a analisar as produções, e de agora em diante utilizaremos os nomes dos personagens para nos dirigir aos sujeitos. Optamos por não corrigir os erros presentes nas produções. Consideramos as ideias de Machado (2000) ao pensar que o professor deve “deslocar-se do lugar do corretor ou caçador de erros para ser um leitor interessado nos textos de seus alunos” (MACHADO, 2002, p. 53). Seguem os três primeiros textos. O primeiro é o de Jakob, o ranger do grupo.

É um caçador que pretende se vingar de um monstro que matou seu pai e sua mãe e cresceu em meio a floresta, se preparando para sua vingança, com isso ele aprendeu a lutar sozinho e a rastrear seus inimigos e aprendeu a achar sua caça. E depois de alguns anos se juntou a mais dois guerreiros. Uma druida e um bárbaro. Ele é muito corajoso e quieto e gosta muito de batalhas, com uma altura de 1,84, cabelo longo com um corpo definido e gosta de armadura de couro. (JAKOB)

Em seguida, temos Lua, a única mulher do grupo, uma druida que se perdeu da família ainda criança.

A Lua nasceu em um clã druídico que segue os deuses da floresta, ela tem cabelos compridos e ruivos cor de cobre, olhos que trocam de cor dependendo da estação e de seus sentimentos, ela por sua grande curiosidade se perdeu do clã onde vivia e nunca mais conseguiu voltar ele cresceu com esperanças de tornar a floresta um lugar melhor e proteger os animais e plantas que ali estavam, ela achou uma antiga casa feita em uma pequena caverna e se abrigou ali. Ela aprendeu a fazer poções apartir de alguns livros que lá estavam guardados a muito tempo pelo jeito, ela fala com os animais e consegue se transformar neles também. Lua hoje tem 19 anos e é uma druida sabia que aprendeu a se virar sozinha ela tem em seu ombro direito um símbolo que poderia futuramente ajudá-la encontrar sua família.

Lua é carismática, sabia e persuasiva quando preciso é agressiva e grossa. Ela tem medo de reencontrar a família e não ser aceita por não ter convivido com o clã. (LUA)

Logo, temos Marduk, o bárbaro. É importante salientar que, durante a fase de criação do personagem, o jogador estava em dúvida sobre o nome que daria a seu personagem. Pretendia escolher Hanzo, mas acabou optando por Marduk. Nas produções a mão há algumas rasuras quando escreve seu nome em alguns momentos.

Nascido em meio a guerra, viu sua família ser massacrada por um inimigo que no futuro viraria seu objetivo principal. Cresceu sozinho um guerreiro. Desde criança aprendeu a lutar sozinho somente com a sede de vingança, até se juntar com mais dois guerreiros, Lua e Jakob.

Marduk é um homem agressivo. Vingativo traz a escuridão aos seus inimigos, mas leal aos amigos, Hanzo é alto, careca e barbudo seu corpo é tatuado com cicatrizes de suas batalhas e não aceita a derrota, mas tem medo de perder seus leais amigos. (MARDUK).

São três textos descritivos que visavam apresentar os heróis ao mestre. A partir destas produções pudemos iniciar a preparação da primeira sessão de jogo que seria dali uma semana. O primeiro ponto que nos chama atenção é que os três textos foram escritos na terceira pessoa do singular. É evidente que os jogadores ainda não estavam totalmente familiarizados com a ideia de que representariam personagens durante as partidas. Por isso, os textos acabam tendo este aspecto, de que os jogadores estavam alheios aos personagens. Para estabelecermos relações com autoria trazemos Eduardo Calil (2009) quando diz que ser autor não é apenas escrever um texto, mas sim entender sua posição, seu lugar social. É necessário entender o lugar em que se coloca, ou neste caso é colocado, como sujeito do discurso para assim, saber se posicionar frente à tomada de decisões que a vida requer, e neste caso, o jogo. Nestes três primeiros textos pudemos perceber a separação do que é ‘eu’ e o que é meu personagem.

Para criar a aventura procuramos os pontos em que poderíamos conectar os personagens a uma mesma história. A intenção era de que todos tivessem um objetivo próprio. Os textos já apontavam alguns caminhos. Jakob citou que “pretende se vingar de um

monstro que matou seu pai e sua mãe” (JAKOB), enquanto Marduk relatou que “viu sua família ser massacrada por um inimigo que no futuro viraria seu objetivo principal” (MARDUK). Lua, por outro lado, não tinha objetivos muito claros neste ponto das produções. Um trecho que nos indicava um caminho é onde diz que, “ela tem em seu ombro direito um símbolo que poderia futuramente ajudá-la a encontrar sua família.” (LUA). O que nos deu a dica sobre sua possível motivação.

Sobre o planejamento desta primeira partida pontuaremos algo que esteve presente durante todo o processo de coleta de dados. A conversa interativa entre mestre e jogadores, suas produções e o planejamento do mestre, nos remetem algo que Isabel Alarcão (2003) comenta em seu livro *Professores reflexivos em uma escola reflexiva*. A autora fala sobre o triângulo da ativação didática. Isto é, professor, aluno, saber, e, fecha no professor novamente. É um processo interativo e contínuo. No qual o professor traz uma bagagem de conhecimento, mas não expõe sem antes perceber os alunos como sujeitos do próprio saber. Assim, após a interação o professor é capaz de oferecer o seu melhor para ativar o melhor dos alunos e todos poderão alcançar resultados muito mais significativos. Outro ponto importante é que esta relação do mestre com os jogadores durante a criação nos remete ao que Cecilia Almeida Salles aponta sobre o processo de criação como sendo “uma cadeia infinita de ideais”. (SALLES, 2017, p. 26). A autora fala sobre o processo de autores, porém, aqui nas produções nós temos a conversa dos três sujeitos com o mestre e as considerações e interpretações que cada um pôde fazer. Assim, o processo se conecta pelo fato de que todos os sujeitos seguem um processo de criação que se assemelha ao de um artista, porém não individualmente.

Algumas características psicológicas presentes nos textos dizem muito sobre os personagens. Jakob diz “Ele é muito corajoso e quieto e gosta muito de batalhas” (JAKOB). Lua “é carismática, sabia e persuasiva quando preciso é agressiva e grossa” (LUA). Marduk diz que, “é um homem agressivo. Vingativo traz a escuridão aos seus inimigos, mas leal aos amigos, Hanzo é alto, careca e barbudo seu corpo é tatuado com cicatrizes de suas batalhas e não aceita a derrota, mas tem medo de perder seus leais amigos” (MARDUK). Vemos que Lua e Jakob fizeram descrições mais objetivas que Marduk. O uso dos adjetivos: corajoso, quieto, carismática, sábia, persuasiva, agressivo e vingativo, trazem aspectos da personalidade deles. Porém, os trechos que mais nos chamaram atenção foram: “traz a escuridão aos seus inimigos, mas leal aos amigos [...] seu corpo é tatuado com cicatrizes de suas batalhas e não aceita a derrota, mas tem medo de perder seus leais amigos” (MARDUK). Desde o começo Marduk se sobressaiu nos textos na questão de evocar imagens ao leitor. Não pudemos identificar se isso foi proposital ou não, entretanto, nos remete à uma técnica utilizada por

vários escritores chamada: *Show don't tell* (mostre não diga). É uma estratégia atribuída ao escritor russo Anton Chekhov na qual o escritor não qualifica seus personagens através de adjetivos, mas sim, descreve-os por meio de ações ou figuras de linguagem.

Isso diz muito mais sobre o personagem do que as ideias fechadas nos adjetivos. Estes fragmentos evocam a imagem de um guerreiro poderoso e humano. Pois, ao mesmo tempo ele tem poder para derrotar inimigos, mas teme por seus companheiros. Por outro lado, isto também mostra a criatividade do sujeito jogador em criar imagens que digam mais sobre seu personagem do que simples qualidades genéricas. Outro ponto que esta produção nos traz, como aponta Calil (2009), é o lugar de Marduk no discurso. Apesar de ser uma construção coletiva, os sujeitos não perdem sua individualidade no processo. A criação de cada um, ainda que individual, é um reflexo das ações dos outros sobre si mesmos. Ou seja, cada um compreende seu papel dentro deste grupo de aventureiros.

Salles nos mostra que “ao aproximar esse processo sensível e intelectual do conceito de ação sócio [...] já estamos com uma abordagem teórica que se ocupa de fenômenos em processo – não estáticos”. (SALLES, 2002, p. 185). Assim, compreendemos melhor a ideia proposta por Almuth Grésillon quando fala do movimento na criação e de sua não-linearidade. Como vemos no extrato, o processo de criação artística assim como o jogo são movimentos, e a narrativa não-linear é uma das características principais do jogo de RPG.

Depois desta primeira produção dos sujeitos, pudemos criar a aventura que viria a seguir. Utilizamos-nos de livros de RPG, de literatura fantástica e as informações contidas nas produções como base para criar a primeira sessão. Primeiramente, pegamos o fato de que Jakob e Marduk citaram uma vingança contra inimigos. O que nos deu a ideia de criar um inimigo em comum. Lua falou sobre uma tatuagem que poderia levá-la a encontrar sua família. A partir disso criamos o antagonista da aventura.

Dos diários do mestre, temos este personagem, o mago Brandon Benhardt, que estava por trás de todos os desafios dos jogadores. “O objetivo de Brandon é chegar à árvore da Eterna Chama e drenar toda a sua energia e depois absorvê-la. Assim ele obterá a vida eterna” (MESTRE). Nos diários do mestre também temos informações que conectam os personagens:

Lua é uma druida que se perdeu da família quando era criança. O que ela não lembra é que seu clã é responsável por guardar a entrada do jardim onde está a Árvore da Eterna Chama. A tatuagem que ela possui é o símbolo do clã.
Jakob [...] não lembra muito bem, mas o monstro que matou sua família foi um monstro invocado por Brandon Benhardt.

O terror de ver os pais simplesmente desfalecerem à sua frente bloqueou algumas memórias. O inimigo que matou seus pais foi Brandon Benhardt. Drenou suas almas e os transformou em Placas dos Mortos. (Placas dos Mortos são objetos amaldiçoados, criados para aprisionar almas de dar longevidade incomum aos seus portadores). (MESTRE).

Assim, atrelamos os objetivos dos personagens. Lua é do clã que protege a Árvore da Eterna Chama, cuja Brandon está procurando. E foi Brandon que assassinou a família de Marduk e que invocou o monstro para assassinar a família de Jakob. A partir destas informações pudemos estabelecer outros componentes para a aventura. A autora Cecilia Almeida Salles aponta que este movimento criativo, neste caso a construção feita pelo mestre a partir das informações dos personagens, que faz com que percebamos o processo criativo como um movimento pode ser entendido como “convivência de mundos possíveis. O artista vai levantando hipóteses e testando-as permanentemente. Como consequência, há, em muitos momentos, diferentes possibilidades de obra habitando o mesmo teto” (SALLES, 2017, p. 26). Portanto, nesta situação os sujeitos da pesquisa e mestre são o artista e seu processo criativo.

Assim como os jogadores criaram a história de seus personagens, o mestre também criou a história do antagonista e de PdMs (personagens do mestre) importantes para a narrativa.

Brandon Benhardt era conselheiro do rei Sigur Nassur, avô de Novak Nassur, atual rei de Hartgas (reino imaginário). Sempre foi um grande conhecedor das artes mágicas, mas o desejo por poder o corrompeu e o fez desistir de suas funções para iniciar uma jornada em busca da vida eterna. Esta ambição o fez se tornar um mago que conseguiu manipular forças ocultas e sombrias. Prova disso eram as suas Placas dos Mortos. Nas pesquisas que realizou ao longo de sua vida. Ele encontrou uma maneira de aprisionar a alma das pessoas em pequenas placas de metal. Foi nessas pesquisas que ele também encontrou menções a Árvore da Eterna Chama, cuja era responsável por toda a vida existente. Desde então seu objetivo era encontrar esta Árvore e para que pudesse absorver toda a sua energia. (MESTRE).

Para que a história ganhe mais credibilidade é importante que o mestre crie um bom antagonista. Assim, os jogadores ficarão instigados a seguir a jornada e combatê-lo. É importante mencionar que, como nós pretendíamos fazer três partidas, precisávamos criar uma trama mais elaborada. Portanto, a criação de um antagonista forte nos pareceu apropriada. Outro ponto que auxilia na construção de um objetivo que cause apreensão nos jogadores, é a ideia de ameaça a toda a vida humana. No planejamento do mestre ele explica que, “a Árvore da Eterna Chama é uma árvore cujas folhas são de um verde tão brilhante que parecem flamejar. Ela é mantida segura em uma dimensão imperceptível aos olhos normais.

Ela fica dentro da Floresta dos Transtornos” (MESTRE). A ideia da Árvore da Eterna Chama foi baseada nas dez emanções que formam a Árvore da Vida (Sephiroth), proveniente da religião judaico-cristã. Essa ideia surgiu da percepção do mestre sobre os jogadores. Todos eles possuíam motivos relacionados a fazer o bem de alguma forma. Assim, percebendo estes aspectos o professor criou estímulos para estas qualidades, assim como obstáculos que iam contra essas qualidades. Para, então, eles tentarem aprimorar suas qualidades e vencer seus desafios. É importante lembrar que nada que o mestre criar está solto sem relação com o que os jogadores disseram.

Foram criados outros personagens para esta primeira sessão. Além do grande antagonista, também criamos alguns personagens coadjuvantes para interagir com os jogadores: os PdMs (personagens do mestre), ou NPCs (*non-player characters*). Dentre eles temos Novak Nassur, rei de Hartgas (reino fictício onde os personagens se encontram), Maiana (uma feiticeira que os ajudaria a derrotar um monstro) e personagens terciários como: guardas e servos reais.

A partir de todas estas informações, da relação construída entre os personagens e de como nós conseguimos conectar as histórias e objetivos de protagonistas e antagonistas, nós preparamos a situação inicial da aventura. Todos os lugares descritos e/ou citados aqui são totalmente fictícios.

Vocês chegaram aos portões cidade de Húrgart no reino de Hartgas. É uma das cidades mais importantes do reino, e logo que estão entrando são surpreendidos por um grito quando vindo de trás de vocês. Todos se sobressaltam, pois um homem gritou: “Saíam do frente”. Vocês olham para trás e veem os cavalos de uma carroça sendo conduzida por um homem de armadura. Ele esta com um braço parado colado ao corpo. O cocheiro está bem sujo e debilitado. Provavelmente está voltando de uma batalha mal sucedida.

Além desta carroça, há outra sendo puxada pela primeira. Esta estava destinada ao transporte de cadáveres. Os ferimentos são variados, mas todos estão na mesma condição. Mortos. Conforme a carroça vai avançando pela estrada que dá acesso à cidade, vocês conseguem prestar mais atenção aos cadáveres. Vocês notaram que alguns dos soldados não possuíam um dos braços. Porém, logo vocês são surpreendidos por algo que nunca haviam visto antes. Ou melhor, já haviam visto sim. Em uma bainha de espada de um dos soldados mortos vocês veem um símbolo idêntico ao que Lua tem tatuado no ombro. A carroça segue pela rua em direção ao castelo no alto da colina. O que vocês farão?

Esta é a apresentação da cena e a ação provocadora da curiosidade dos personagens. A situação inicial é o ponto de partida para a aventura. Consideramos relevante salientar que a partir deste ponto o mestre não tem controle das ações dos personagens. Eles podem optar por entrar na cidade, ou simplesmente por dar as costas e voltar pelo caminho que vieram. Assim como nossa vida é cheia de ritos e de situações representativas (HUIZINGA, 2001), o jogo de

RPG também é. Na aventura criada os jogadores receberam um chamado e assim todos os dias. Em casa, na rua, no trabalho e principalmente na escola. Todos são constantemente chamados para viver a aventura do conhecimento, mas assim como no jogo, se não houver uma situação provocadora, os alunos não vão sair de sua zona de conforto.

Neste ponto da criação da aventura, Salles nos diz que:

A semiose, ou ação do signo, é descrita como um movimento falível com tendência, sustentado pela lógica da incerteza, englobando a intervenção do acaso e abrindo espaço para o mecanismo de raciocínio responsável pela introdução de ideias novas. Um processo onde a regressão e a progressão são infinitas. (SALLES, 2002, p. 185).

Ou seja, na construção da narrativa o mestre tem de lidar com essa incerteza. Assim como um escrito em seu processo de escrita. O que acontece no jogo de RPG é muito semelhante a todo o processo de produção, com a diferença que o trabalho do escritor é solitário, ao contrário do processo da narrativa colaborativa do RPG, onde o grupo de jogadores enfrenta esses desafios juntos.

Baseado em todo este processo criado pelo professor a partir das narrativas dos sujeitos, para que os sujeitos pudessem participar do jogo e produzir mais, trazemos Isabel Alarcão novamente, quando aponta que os professores na sociedade da aprendizagem devem, criar, estruturar e dinamizar situações de aprendizagem e estimular a aprendizagem e a autoconfiança nas capacidades individuais para aprender (ALARCÃO, 2003). Além disso, trazemos Brougère quando diz que quando um jogo é coordenado pelo professor, este deve “permitir que as próprias crianças se organizem, privilegiando sua autonomia, socialização e sociabilidade, à medida que resultam de múltiplos contatos livremente escolhidos” (BROUGÈRE, 1998, p. 183).

Na segunda produção, eles relatam todos os acontecimentos ocorridos depois que decidiram seguir em frente. Selecionamos fragmentos dos três textos referentes a este momento inicial da aventura:

Eu e meus companheiros estava chegando em uma cidade e um homem gritou para sair da frente e passou com uma carroça e nela tinha corpos mortos e a Lua viu um símbolo que tinha em um dos corpos e era o mesmo que ela tinha no ombro e resolvemos seguir e nisso seguimos até um castelo e Lua falou com os guardas e deixaram nois entrar para falar com rei Novak Nassur e falamos o que nois sabia sobre o símbolo, nisso ele perguntou se nois queria resolve algo pra ele e nois aceitamos. (JAKOB).

Achamos um cara na estrada com uma carroça e tinham vários mortos seguimos ela e então tive que convencer os guardas do palácio da cidade de Hurtgar a nos deixar falar com o rei [...]. (LUA).

O início de nossa jornada andando por uma rua que nos levaria a Hurtgas, ouvimos gritos em nossa direção uma carroça guiada por um aparentemente soldado de guerra, trazendo com ela outra carroça cheia de corpos som mais soldados só que dessa vez mortos mas em um deles avia uma marca, e percebemos que era a mesma marca que Lua tinha em seu ombro.

Intrigados com aquilo decidimos ir até onde a carroça estava, uma castelo imenso, entramos nele para falar com o rei (Novak Nassur) [...] (MARDUK).

Um dos primeiros pontos importantes desta segunda produção são as pessoas do discurso. No primeiro texto eles utilizaram a terceira pessoa do singular. Todavia, nesta os jogadores entenderam que estavam representando papéis efetivamente. Portanto, eles mesmos eram os heróis. A partir daí, todos passaram a usar a primeira pessoa do singular, e, dependendo da situação, a primeira do plural. Ou seja, os pronomes Eu e Nós. Assim, concluímos que eles se entenderam como personagens do jogo; como agentes autônomos dentro da aventura. Eduardo Calil (2009) aponta que o “lugar social” do autor é apontado pelo exterior. Foi assim que os jogadores compreenderam seu papel dentro da aventura. Quando expostos a situações externas aos seus personagens eles perceberam o lugar de seus personagens e, por conseguinte, os seus.

Nos próximos fragmentos os jogadores relataram brevemente a conversa que tiveram com o rei. Foi o primeiro momento em que eles interpretaram livremente seus personagens. O início da interação gerou um pouco de desconforto, pois eles não sabiam muito bem como agir em relação à interpretação. Até que o mestre começou a interpretar o rei e conversar com eles. Neste ponto Lua assumiu uma posição comprometida e explicou porque estavam ali. Todos relataram:

Entramos no palácio e conseguimos falar com o rei. Ele nos propôs uma viagem em troca das informações (LUA).

Lua falou com os guardas e deixaram nois entrar para falar com rei Novak Nassur e falamos o que nois sabia sobre o símbolo, nisso ele perguntou se nois queria resolve algo pra ele e nois aceitamos (JAKOB).

[...] Falamos sobre as marcas do soldado e de Lua, e ele nos disse sobre um monstro, ou um feiticeiro. Que foi corrompido pela ganância de ter mais poder até virar imortal, o rei nos ofereceu uma proposta ouro em troca de irmos atrás do feiticeiro, topamos ir (MARDUK).

Conforme vemos no trecho acima, os jogadores descreveram o primeiro momento de interpretação, que foi a conversa com o rei Novak Nassur. Nesta situação eles falaram brevemente sobre a cena de abertura da aventura. O instante em que viram que o símbolo presente na bainha do soldado era o mesmo que a companheira Lua trazia marcado na pele. As informações que receberam em troca foram, segundo as anotações do mestre, as seguintes:

Os soldados foram enviados à Floresta dos Transtornos para buscar informações sobre Brandon. Pois o rei Novak havia encontrado alguns diários de Brandon de quando este ainda era conselheiro do então rei Sigur, avô de Novak. Era impressionante para qualquer um imaginar que um ser humano era tão longevo como Brandon. E as informações que haviam nos diários eram muito assustadoras. Elas falavam sobre a possível destruição da Árvore da Eterna Chama para que ele pudesse atingir a vida eterna. Esta árvore se encontrava em algum lugar dentro da Floresta dos Transtornos (MESTRE).

Esta floresta foi criada com base na *Floresta das Trevas (Mirkwood)* presente na saga de fantasia *O Senhor dos Anéis* e *O Hobbit* de J.R.R. Tolkien. Mas a ideia de uma floresta cheia de desafios foi usada não exatamente como está presente no livro de Tolkien. Esta premissa surgiu das afirmações de Huizinga (2001) quando diz que o jogo é uma representação da vida. Uma floresta cheia de desafios, determina que eles terão de enfrentar situações adversas as que normalmente estavam acostumados. Assim é vida cotidiana, todos os dias estamos sujeitos ao acaso. E como aponta Huizinga, o jogo é uma espécie de preparação para a vida e vida em si.

Na sequência de cenas, todos descreveram brevemente os acontecimentos. Pois, foi o momento em que muitas batalhas aconteceram durante a jornada deles pela floresta. Portanto, a narrativa (oral) perdeu um pouco de sua linearidade, em decorrência das rolagens de dados que acontecem até que uma batalha seja vencida por um dos lados. Nenhum dos jogadores optou por descrever detalhadamente as batalhas que travaram.

Então nois fomos para a floresta dos transtornos chegando lá vimos que as árvores era muito juntas e indo mais para dentro eu vi pedaço de roupas, galhos quebrado etc... e nisso vimos um monstro e tentamos se esconde mais no meio da correria eles avistaram a gente e um venho atacar , daí morreu o primeiro o segundo o terceiro daí resolvemos dormir e ir revesando de noite e no outro dia já chegando a noite eu e Marduk dormindo. Atacou Lua e nois se acordamos e fomos pra cima em meio a batalha ele desmaiou a lua e eu e marduk matamos ele com a ajuda da lua que tinha acordado e matamos o monstro nisso Lua falou que na primeira noite venho uma coruja meio humana falar porque ela não tava na torre. (JAKOB).

Fomos para a floresta dos transtornos batalhamos contra ocos e então depois de matarmos eles acampamos, eu fiquei de guarda enquanto Jakob e Marduk dormiam e nisso descobri que eu deveria estar na torre. Bom, que torre eu não sei a mulher coruja não me contou logo depois lutamos contra um monstro estranho que parecia uma aranha e quase morri mas consegui me curar... Agora pretendo descobrir o que aquela mulher estava falando. (LUA).

Em meio a nossa jornada. Logo encontramos uns inimigos tentamos nos escondermos nos viram, batalhamos até derrotar, você saiu com uma ferida de guerra, nos acampamos na floresta dos transtornos, Lua ficou o primeiro turno de guarda, um tempo mais tarde nos contou sobre uma mulher com ossos e parecida com uma coruja. Que deu informações sobre a família de Lua, amanheceu e andamos mais, no fim do dia acampamos mais uma vez, Lua novamente ficou de guarda o 1 turno, e foi atacada por um homem meio aranha, com partes humanas como braço fazendo de suas, se feriu muito mais depois de uma batalha sangrenta eliminamos a ameaça (MARDUK).

O trecho de Jakob é confuso dado a incoerência de sua escrita. Porém, ao compará-lo com os fragmentos dos outros dois sujeitos – que também têm alguns problemas de coesão e coerência – é possível entender o que aconteceu. Os três foram atacados por diferentes tipos de monstros enquanto estavam na floresta. Lua aponta que, “Fomos para a floresta dos transtornos batalhamos contra ocos” (LUA). Este monstro foi tirado do *Monstronomicom – Criaturas dos Reinos de Ferro*. “Seu único propósito e desejo era consumir os órgãos inteiros dos seres vivos, para que pudessem recuperar sua própria vida” (BAXTER, 2007, p. 142). O outro monstro foi uma criação do mestre baseada na ideia de uma aranha gigante cujas pernas eram feitas de braços humanos segurando espadas e com um tronco humano. Este monstro teria sido criado por Brandon, o grande vilão da história, uma que vez que ele é conhecedor das artes das trevas.

Como pudemos ver nos trechos anteriores, o processo de criação foi feito por todos os participantes do jogo. A floresta cheia de desafios criada pelo mestre parece clichê a primeira vista. Porém, o objetivo era apresentar situações diversas aos jogadores e assim impeli-los a agir e conseqüentemente a criar. Salles (2002) nos diz que o artista é incitado para a criação após presenciar desafios. Portanto, nós temos duas situações decorrentes destes últimos trechos. A primeira se dá pelos obstáculos que serão enfrentados pelos jogadores e as atitudes que eles têm em relação a esses desafios, e o desafio da criação, que assim como nos aponta Cecilia Almeida Salles é decorrente das provocações que o jogo lhes oferece.

Além dos antagonistas há, ainda, outro personagem que foi utilizado para dar mais suspense à trama. “Descobri que eu deveria estar na torre. Bom, que torre eu não sei a mulher coruja não me contou [...] Agora pretendo descobrir o que aquela mulher estava falando”. (LUA). Esta mulher coruja é uma feiticeira chamada Maiana. Existe um monstro bem conhecido dos jogadores mais antigos de RPG, que é o urso-coruja. Foi daí que surgiu a ideia de criar uma feiticeira que fosse parte humana e parte coruja. Uma vez que, a coruja é considerada o símbolo da sabedoria. O objetivo dela era ajudá-los com o monstro mais poderoso, porém, eles foram muito melhor do que o esperado e conseguiram derrotar o monstro sozinhos. Neste ponto surgiu a ideia de uma torre que guardasse a entrada da floresta onde estava a Árvore da Eterna Chama. A ideia surgiu da saga de fantasia de Stephen King *A Torre Negra*. A brevíssima conversa de Lua e Maiana é o que conclui esta parte da aventura.

Neste ponto evidenciamos o que Cecilia Almeida Salles (2002) aponta como o processo contínuo da criação em que progressão e regressão estão presentes e não são estáticas. Em todo o processo de construção da narrativa de RPG, seja com os jogadores/

personagens durante o jogo e nas suas produções escritas, seja com o mestre/professor com suas ideias provenientes de seu conhecimento e experiência prévios com o jogo e com as criações oriundas dos estímulos recebidos pelos alunos, toda criação está, nas palavras de Salles, “estado de provável mutação” (SALLES, 2002, p. 187).

Outro ponto interessante foi a construção das narrativas. Jakob e Marduk fizeram textos essencialmente descritivos. Descrevendo os passos de sua aventura e não se ativeram muito as ações individuais, primando por descrever as ações do grupo. O que nos mostra que o grupo é conciso e, aparentemente, não há nenhuma briga de egos. Lua também fez isso, mas conseguiu se destacar no ponto em que fez de seu texto um relato, quase como um diário de viagem onde escreveu sobre acontecimentos individuais e também que sentimentos e pensamentos esses eventos acarretaram. Isso nos remete ao que Calil aponta como “lugar no discurso” (CALIL, 2009, p. 13).

Depois da primeira partida e das duas produções é perceptível que os jogadores se encontraram de fato em seus personagens e souberam como adaptar suas habilidades aos desafios que enfrentaram durante esta primeira parte a aventura. Entretanto, para que pudessem fazer isso eles tiveram de quebrar suas próprias barreiras e entrar no jogo de verdade. Tal fato nos deu subsídios para que pudéssemos entender na prática o que Kant (1985) diz quando aponta que não estamos preparados para a maioria se não dermos um salto inseguro para a maioria. Ao notarmos isso, resolvemos aumentar o nível dos desafios que enfrentaríamos na próxima sessão.

Pudemos ver na prática que o jogo de RPG implica desafios a serem vencidos pelos participantes. Assim como o processo de escrita. Salles nos diz que o aspecto criador é apresentado como um “movimento com tendência” (SALLES, 2002, p. 185). Além disso, ela também apresenta que esta tendência “age como um rumo vago que direciona o processo de construção das obras” (SALLES, 2002 p. 185). Semelhante ao artista que busca vencer um desafio em seu processo, os sujeitos, motivados por desafios, sentem-se instigados a prosseguir na aventura e continuar escrevendo. Mesmo a tendência sendo indefinida e vaga eles se mantêm fiéis aos objetivos e isso acarreta em um entendimento maior sobre o que pretendem criar.

Para aumentar o nível da aventura, primeiro pensamos sobre os inimigos que enfrentaríamos. Assim, inspirados pelo livro *Nativos das Trevas* do universo de *Ravenloft*, escolhemos e posteriormente adaptamos para o nosso sistema os monstros chamados: Afogados. No mundo de *Ravenloft* esses monstros são pequenos e atacam em grupos de três. No nosso sistema eles são do tamanho de humanos e são mais independentes, apesar de andar

em grupos. Em seguida, criamos um bardo maldito que seria controlado por Brandon, e uma criatura que parecia ser feita de plantas variadas e era uma entidade da floresta, também controlada por Brandon. E resolvemos colocar o Mago Brandon na forma de um senhor muito idoso para finalmente interagir com os personagens.

Dividimos em dois fragmentos a segunda produção dos sujeitos. Pois no segundo decidimos contemplar especificamente a interação com o vilão. Segue a segunda produção dos sujeitos:

Saindo do acampamento chegando perto de pântano e saiu uma moça do pântano e agarrou a Lua daí saiu mais 5 de dentro daí a gente combateu matamos todos e o último tava me puchando para dentro daquela lama e nisso eu fiquei tonto e a lua se transformou em um lobo e tentou me puchar e ficou tonta também [...] (JAKOB). Saímos do acampamento e chegamos ao banhado que tinha cheiro de decomposição fui examinar o banhado e fui agarrada por uma mulher horrível que tentou me puxar pra dentro do banhado logo mais 5 mulheres apareceram e tivemos que batalhar com elas matamos todas o Jakob caiu da árvore e caiu em cima de uma delas (LUA). Amanhecer saímos para mais um dia de caminhada, andando floresta a dentro nos deparamos com um pântano que tinha cheiro de coisas podres, nos aproximamos dele, Lua a nossa frente é atacada por uma moça que sai de dentro desse pântano. Mais inimigos surgem do pântano, Jak sofre muito dano e quase vira comida de verme, após uma longa batalha derrotamos o inimigo. Nos preparamos para continuara nossa jornada. Partimos ás... da manhã. (MARDUK).

Nestes fragmentos está a descrição da batalha travada contra seres (afogados) que saíram do pântano por onde passaram em sua exploração pela Floresta das Trevas. Apesar de narrar a mesma história podemos pontuar distinções. Cada uma delas tem um aspecto que nos remete à personalidade daquele personagem.

Por duas vezes Jakob tentou subir em uma árvore e falhou em ambas. Lua decidiu relatar isso, pois achou o fato engraçado. Em uma análise mais rasa isso talvez não nos diga muito. Porém, a queda desastrada de um jogador e a diversão do outro traz certa humanidade para ambos. Ainda que dentro de um jogo de representação, essas pequenas atitudes também fazem parte da construção do personagem. As eventuais dificuldades que os personagens tiveram nos remetem às afirmações de Winnicott (1971) e Bettelheim (1980) quando ambos apontam que a criança deve experienciar situações de risco pela ficção para que esteja preparada para a vida. Até o momento descrito anteriormente, os sujeitos haviam enfrentado monstros ficcionais partido de uma premissa fantástica maravilhosa, mas haviam experienciando situações de risco que podem acontecer em nosso dia a dia. Uma atitude impensada no jogo acarreta consequências. Assim como em nossas vidas.

O trecho de Marduk é o que mais nos chamou atenção pela maneira como ele conta a história. As palavras e expressões que ele coloca em seu texto nos trazem a mente a imagem

de um guerreiro ávido e orgulhoso. Quando diz: “Jak sofre muito dano e quase vira comida de verme” (MARDUK), fica evidente que está falando da inferioridade dos seres que eles estão enfrentando. Outro aspecto é que ele se refere a Jakob como Jak, isso nos mostra a relação de proximidade que ambos possuem. Brougère (1998) assinala que, por meio do jogo os alunos podem compreender melhor a si mesmo e aos outros, e que a relação com o outro é enaltecida neste processo. Portanto, o relacionamento dos personagens dentro do jogo reflete a relação dos jogadores e que a partir das situações de risco que enfrentaram juntos, sua intimidade e empatia aumentam.

Sobre este fragmento podemos evidenciar que situações adversas, além das proporcionadas pelos adversários, resultaram em uma nova tomada de atitudes por parte dos jogadores. Como aponta Salles:

Observa-se, ao mesmo tempo, ao longo do processo criador, a confluência das ações do vago propósito da tendência e do imprevisto trazido pelo acaso. São flagrados momentos de evolução fortuita do pensamento do artista. A rota é temporariamente mudada, o artista acolhe o acaso e a obra em progresso incorpora os desvios. Depois deste acolhimento, não há mais retorno ao estado do processo no instante em que foi interrompido. (SALLES, 2002, p. 186).

O processo dos sujeitos transcorreu desta forma. As mudanças no trajeto e adversidades durante o jogo não podem ser ignoradas na hora da produção. Por fim, Salles diz que, “aceitar a intervenção do imprevisto na continuidade do processo como tendência, implica compreender que o artista poderia ter feito aquela obra de modo diferente daquele que fez”. (SALLES, 2002, p. 186).

No segundo fragmento está presente a conversa que tiveram com o vilão disfarçado e quais foram seus planos a seguir.

[...] Depois que aconteceu tudo isso apareceu um homem em meio as árvores e perguntou se nois queria fazer um favor a ele e eu lembrei que era o mago que o rei Novak mandou nois ir de atrás e ele olhava muito para minha parceira Lua e falo sobre a torre que era a mesma torre que Lua falou pra nois a noite passada (JAKOB).

Logo após um velho apareceu nos fez uma proposta aceitamos ir até a torre [...] (LUA).

Andando mata a dentro ouvimos uma voz surgindo das folhas um velho acabado nos ofereceu um trabalho ou pediu ajuda, queria que nós procurássemos uma torre que já tínhamos ouvido Lua falar após uma conversa. Ele parte para sua jornada e Jakob a Lua aceitam mas eu (Marduk) fico intrigado, mas todos vamos para essa nova jornada. (MARDUK).

Este velho que apareceu para os três é o vilão da história, Brandon Benhardt. Ele lhes faz uma proposta e promete qualquer coisa que eles quiserem em troca. Eles deveriam apenas

chegar à torre no centro da Floresta das Trevas. Lua e Marduk não relataram em suas produções, mas tiveram uma discussão bem acalorada sobre aceitar as instruções ou não. Ele não queria e ela queria ir procurar a torre. Neste ponto da partida o mestre não interrompeu e deixou-os livres para resolverem este impasse. Lua e Marduk discutiram até que decidiram colocar em votação. Lua e Jakob optaram por ir e Marduk não, mas não abandonou os companheiros. Estas atitudes nos remetem à primeira produção deles. Na qual Lua se declarou persuasiva, e de fato foi, pois convenceu Jakob; e Marduk se disse leal aos seus amigos, uma vez que mesmo discordando e tendo perdido a votação ele não os abandonou.

Por meio da interpretação do vilão o mestre fez esta provocação aos jogadores. Durante a discussão, ambas as partes se mostraram convictas de sua intenção. Os dois jogadores tinham argumentos para defender seus respectivos pontos de vista. A situação gerou um momento de estresse entre os personagens. Deste trecho pudemos perceber algumas atitudes que valem ser apontadas. A primeira é o entendimento dos jogadores quanto da separação do eu personagem e do eu jogador. Pois, apesar de estarem interpretando, é um jogo de ficção que, mesmo nos remetendo à realidade, não deve ser tomado como aspecto primordial das relações humanas e sim como representação delas. O segundo ponto foi a tomada de decisão perfeitamente democrática. Kant (1985) diz que quando nos livramos do julgo da menoridade podemos estabelecer uma avaliação racional do próprio valor e passar a pensar por si próprio. Diz também que o homem cria amor pela condição de menoridade. Se não lhe é oferecido uma oportunidade de se desvencilhar dela, ele fica cada vez mais cativo desta condição (KANT, 1985). O mestre/professor fez está provocação e eles decidiram de forma democrática. Por fim, a fidelidade com os jogadores agiram em relação a seus personagens. Na primeira produção Lua se disse persuasiva, e conseguiu convencer Jakob a ficar do seu lado na hora da votação. Marduk se disse leal aos amigos e mesmo perdendo ele não os abandonou. Marduk nos mostra de forma singela que os valores morais são mais importantes em qualquer situação.

O fragmento a seguir remonta a partida deles em busca da torre.

[...] Chegando nessa torre em bardo estava na esquada e o mago apareceu na frente da esquada e subiu e tocou no ombro do bardo e ele começou a tocar e eu e Marduk caímos em sono (JAKOB).

Logo após um velho apareceu nos fez uma proposta aceitamos ir até a torre e se ferramos chegando lá tinha um bardo que começou a tocar uma música que fez meus amigos adormecer logo vi Jakob cair da árvore novamente então me transformei em uma águia e fui até uma das janelas nisso apareceu um mulher árvore que agarrou meus amigos Marduk e Jakob com seus cipós e os arrastou para dentro da torre[...] (LUA).

Conforme andamos avistamos uma torre, nos aproximamos dela Jack vai pela surdina, ao chegar perto da torre novamente surgindo das folhas o velho, foi tocando um bardo fazendo ele tocar uma melodia que nos fez dormir [...] (MARDUK).

Todos relatam as consequências de terem seguido as instruções do velho. Aqui aparece outro PdM. Um bardo, segundo o *Livro do Jogador de Dungeons & Dragons*, os bardos possuem uma magia especial, a música que vem de seus corações. Entretanto este bardo também era controlado pelo antagonista da história. O procedimento que colocou Jakob e Marduk para dormir foi uma rolagem baixa. O bardo lançou um feitiço através de sua música e todos deveriam fazer uma rolagem para ver se conseguiam resistir ao encanto, apenas Lua conseguiu no primeiro momento. “Logo fui capturada, me transformei em humana peguei a cimitarra e me soltei, mas não adiantou fui capturada novamente e adormeci” (LUA). Este foi o fim da segunda sessão de RPG.

Para a terceira sessão nós levamos em consideração alguns fatores. Era a última partida, os personagens ainda não haviam atingido seus objetivos, e o vilão aparentava estar em vantagem. Para resolver alguns problemas criamos estratégias que auxiliaram os jogadores a concretizar o que almejavam. Das anotações do mestre temos:

A entrada para chegar à Árvore da Eterna Chama fica no nível subterrâneo da torre onde eles estão presos. Brandon precisa de Lua, pois sabe que ela tem relação com os druidas que guardam a árvore. Ele quer que ela ache a entrada. Enquanto isso Jakob e Marduk vão ficar presos e enfrentar uma criatura da qual Jakob se lembrará. Será a mesma criatura que matou sua família. Durante essa batalha Abraham vai aparecer e ajudá-los a derrotar o monstro, mas será morto pela Rainha dos cipós. (MESTRE).

No texto é citado mais um personagem que, até então não havia aparecido. É Abraham, filho de Brandon. Este é um personagem que vai ajudá-los, mas não tempo todo.

Abraham cresceu com vergonha de ser filho de seu pai e decidiu que só descansaria quando o encontrasse. Tornou-se um grande guerreiro e nos caminhos da vida acabou aprendendo um pouco de magia também. Uma das primeiras coisas que fez foi forjar armas mágicas. Possui uma espada, um arco longo e um excelente escudo. Todas as suas armas são enfeitadas para quebrar qualquer feitiço que tenho vestígios de magia das trevas. (MESTRE).

A terceira parte da aventura começa com os personagens presos por cipós dentro da torre já. Durante parte desta partida, Jakob e Marduk ficaram sozinhos e Lua foi levada por Brandon para outro lugar.

Nois estamos presos e aos poucos a gente foi acordamos e vimos que estamos presos em cipós e tinha uma mulher olhando para nos e logo entrou o mago e levou a Lua. (JAKOB)

Ao acordar notamos que estávamos em uma sala presos a cipós e havia uma mulher a rainha dos cipós ela era meio verde com marrom e tinha olhos amarelos (LUA)

Presos nos cipós desmaiados...

Acordamos um de cada vez o velho estava lá, mas saiu e levou Lua junto. (MARDUK).

Logo depois eles são separados e Jakob e Marduk têm de enfrentar o monstro sozinhos. Depois que Brandon falou com eles, Marduk se lembrou dos pais e também como eles morreram. Assim como Jakob se lembrou da morte dos pais quando Brandon invocou o monstro. Este é o ponto onde a primeira produção narrativa deles passa a fazer mais sentido, pois os elementos que eles colocaram lá, revisitados para que o círculo se fechasse e eles soubessem porque havia ido parar ali. Jakob comentou o fato na sua produção, “e chamou um mostro que tinha matado meus pais” (Jakob). Aqui, todas as motivações do personagem são intensificadas. Marduk não relatou em sua produção, mas sua empatia o fez querer ajudar o amigo a derrotar aquele monstro em especial. Marduk interpretou bem o seu personagem. “Um ser negro com um capuz, sem rosto nos ataca, mas um guerreiro muito habilidoso surge e nos ajuda a derrotar o ser negro, mas é atacado covardemente pelas costas pela rainha dos cipós e morre” (MARDUK). Os jogadores utilizaram seus conhecimentos prévios para entender o problema que estavam prestes a enfrentar, bem como outro processo relacionado a criação. Este processo é apontado por Cecília Almeida Salles como a impossibilidade de determinar nitidamente o instante que desencadeou o processo de criação (SALLES, 2002). Algo que foi relatado antes voltou a cena e continuou o processo de criação, mostrando que o trabalho de criação “mostra-se como um complexo percurso de transformações múltiplas por meio do qual algo passa a existir” (SALLES, 2017, p. 27).

Nesta parte Lua está em outro lugar da torre. “do nada o velho apareceu e me fez levitar foi comigo até outro quarto e me pôs deitada em uma espécie de poço só que não era um poço, mandou eu achar a entrada para o jardim” (LUA). E continua depois, “eu achei a entrada e enquanto o velho estava distraído me transformei em uma aranha e entrei no jardim chegando lá encontrei meu pai ele me fez outra tatuagem e mandou eu ir embora ajudar meus amigos” (LUA). Assim como as narrativas de Jakob e Marduk, a de Lua também foi contemplada.

Na primeira produção dos sujeitos, Jakob e Marduk falaram sobre vingar a morte dos pais e Lua falou sobre reencontrar a família. Isso foi o que nos instigou a criar uma trama que pudesse englobar as três histórias. Conforme as ações dos personagens dentro do jogo, a

construção da narrativa foi acontecendo, pois dentro do jogo de RPG, agir e criar acontecem simultaneamente.

O desfecho da história se deu da seguinte forma:

Mago ficou bravo e ficou bem grande muitas lutas acontecendo eu amarrei a corda da fechar e acertei a árvore e derrubei o mago e já Lua deu um chute no queicho e Marduk subiu em cima e tacou a espada na cabeça logo depois de matar o mago Marduk viu que no peito dele tinha várias peças de metal e levamos para o pai de Lua ver o que era mais eu e Marduk não conseguimos entrar na passagem e ele falou que nos salvemos aquelas almas e levamos para o rei Novak. (JAKOB).

Infelizmente o velho me viu os rapazes já estavam lutando contra ele ele me agarrou pela cabeça sem saber o que fazer me transformei em um urso logo ele sumiu e seee transformou em um gigante me agarrou novamente na segunda tentativa consegui me soltar porem ele agarrou o Marduk eu e o Jakob saímos Jakob tentou aceitar flecha na velho não consegui eu sai correndo e abracei a árvore fiquei mais forte me transformei em um gigante Jakob amarrou uma corda a flecha e atirou as no árvore o que fez o velho cair logo dei um chute nele e depois mais um Marduk por fim de duas espadadas no pescoço e o velho morreu e concluímos nosso desafio. (LUA)

Usamos as armas mágicas que pegamos do guerreiro que era filho do velho, travamos uma batalha longa, Lua aparece, Jakob e eu o fizemos se irritar mais, ele some em meio a um clarão de luz e fico gigante e derruba a torre, fora dela Lua com suas habilidades novas que recebe do pai fica maior e mais forte, Jak derruba o gigante velho, Lua chuta a cara dele e eu (Marduk) finco a espada em seu cabeça matando. Vemos as placas brilharem, Lua o levou até seu pai para buscar orientação ele nos disse para guarda em um local seguro.

Levamos até o rei e nos tornamos heróis idolatrados por gerações. (MARDUK).

A narrativa foi concluída com sucesso, pois no jogo de RPG ela dura quanto os jogadores quiserem que ela dure. Já havíamos estipulado apenas três partidas. Jakob e Marduk conseguiram sua vingança e Lua encontrou a sua família. É importante comentar que, como aborda Schmit (2008), no jogo exclusivamente oral a escrita está presente para garantir a coesão dos elementos. Gostaríamos de trazer Salles (2000) quando diz que, escrever é avaliar a própria compreensão. E também quando diz que:

Um processo de representação que dá a conhecer uma nova realidade, com características que o artista vai lhe oferecendo. A arte está sendo abordada sob o ponto de vista do fazer, dentro de um contexto histórico, social e artístico. Um movimento feito de sensações, ações e pensamentos, sofrendo intervenções do consciente e do inconsciente. (SALLES, 2017, p. 27).

Apesar dos sujeitos terem se saído muito bem nas partidas, percebemos que no início eles precisaram de um pouco de auxílio, por não terem prática na mecânica do jogo e sentirem-se um pouco acanhados por ter de assumir a persona de seus personagens. Mas, mesmo assim eles conseguiram compreender seus próprios processos e seguir da maneira que acharam melhor. O que nos lembra Alarcão quando diz que, “se a capacidade reflexiva é inata

do ser humano, ela necessita de contextos que favoreçam o seu desenvolvimento, contextos de liberdade e responsabilidade” (ALARCAO, 2003, p. 45). Portanto, o jogo de RPG se mostrou um lugar propício para estas situações, uma vez que o jogo é livre, mas regrado (PETRY, 2014).

Outro ponto que gostaríamos de salientar é sobre a produção dos textos. Na produção do primeiro texto os estudantes demonstraram certo desconforto quando foram informados de que teriam de compartilhar seus escritos. Porém, nas produções seguintes esse desconforto foi sendo abandonado por todos, até a atividade de compartilhamento de escritos tornou-se tranquilo. A este fato, trazemos Machado, (2002):

[...] Tornar público o escrito, mostrá-lo, entregá-lo, liberá-lo porque só assim ele poderá ser criticado, só assim ele poderá engendrar outros escritos. Alcançar a dimensão pública, autorizar o texto a seguir um caminho outro, diferente e separado do curto caminho de quem o escreveu, permitir que ele se separe da pessoa que o produziu, parece ser uma condição essencial para o exercício da função do autor. Isso implica um desprendimento, um aceitar perder o controle sobre a própria produção, aceitar um destino incerto, mas que só vai se cumprindo através dos leitores e é, essencialmente, diferente do destino possível para o escritor. Para exercer a autoria é preciso, também, abdicar da ilusão de que o autor conseguirá captar a intenção que o escritor acredita ter expressado no texto (MACHADO, 200, p. 16).

Portanto, podemos apontar como o processo de escrita e de compartilhamento da mesma auxiliou aos estudantes a compreender que a autoria se dá muito mais pelo compartilhamento que pela escrita solitária. Trazemos também Eduardo Calil que aponta que a posição do sujeito como autor no texto “produz um efeito de visibilidade que o responsabiliza pelo que diz e legitima o seu dizer”. (CALIL, 2009, p. 14). O jogo de RPG, além de lhes proporcionar diversão, fez com que entendessem ideias complexas na prática. A compreensão de empoderamento, esclarecimento, tomada consciente de decisões, produção escrita e oral aconteceu de forma lúdica e muito mais natural, pois eles estavam vivenciando experiências reais por meio de um jogo ficcional.

5.3 Principais descobertas

Em um olhar mais superficial, todos estes processos realizados até podem parecer um tanto quanto estranhos. Pois, o que vemos em um primeiro momento é apenas um jogo que serviu, aparentemente, para o entretenimento. Mas não, além das produções, foi possível notar uma imensidão de fatores que conversam com as práticas do professor. Pudemos observar como os sujeitos tiveram liberdade dentro do jogo e, por conseguinte, dentro das regras do jogo. Deveríamos pensar todo o processo de aprendizado assim.

No começo o mestre deu os subsídios para os jogadores, mas depois que eles entenderam os mecanismos do jogo, nada mais foi explicado, eles seguiram jogando e criando conforme testavam suas habilidades. O mestre viu essas ações e a partir delas criou mais desafios, aumentou o nível de dificuldade e fez com que eles entendessem na prática quais seriam os melhores caminhos a seguir. Ou seja, o mestre não deu respostas, ele apenas fez com que eles chegassem até as resposta por conta própria, e quando eles não conseguiram o professor mudou de estratégia, quando eles conseguiram o mestre/professor aumentou o nível de dificuldade.

Dentro de tudo o que fizemos no decorrer do processo de pesquisa, podemos ressaltar em primeira instância a interatividade. A dinâmica na qual os textos orais e escritos foram construídos e como foram produzidos coletivamente desde o primeiro momento. Este é o ponto onde podemos abordar o papel do mestre como mediador, e este papel deveria vir a ser o papel do professor nessa nova configuração de mundo globalizado em que vivemos, uma vez que o professor não é mais detentor de todo o saber, pois a informação esta por todo lugar e cabe ao professor ser o mediador dessa informação, porque ter acesso, não significa necessariamente ter domínio da informação. Como no jogo de RPG, nós demos aos sujeitos acesso ao jogo e conduzimos seu aprendizado durante todo o processo, analisando suas produções e tentando entender quais eram as informações que eles nos repassavam, de maneira objetiva e subjetiva. Assim, pudemos usar as informações que recebíamos dos sujeitos e as utilizar para conduzir melhor as partidas de RPG, a criação coletiva e o domínio do conhecimento.

O processo de escrita posterior as partidas de jogo transcorreu sem pressões: como número de linhas ou palavras e/ou limite de tempo para escreverem. Os sujeitos possuíam experiências recém vividas para contar, ou seja, para escrever, para por no papel. Podemos até pontuar que a produção concisa em alguns momentos, não como um defeito na produção, mas

sim como um processo de criação diferente, mais direto e simples que primava pela clareza, já que os eventos dentro do jogo eram tantos que os sujeitos optaram por uma produção menos detalhada.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Toda pesquisa científica gira em torno de perguntas e na intenção de buscar respostas para tais questionamentos. Entretanto, respostas, ou supostas certezas, nos impedem de avançar. Com esta pesquisa de mestrado não foi diferente. Partimos de um problema/pergunta de pesquisa e de algumas incertezas, passamos por vários caminhos, voltamos e tomamos outros; mas o mais importante é que nunca deixamos de caminhar. E nessas idas e vindas tentando responder nossa pergunta aprendemos uma variedade de coisas.

Primeiramente, percebemos que o tema é imensamente mais rico do que imaginávamos. Nós pudemos presenciar, além de produções escritas e construção da autoria, a compreensão de conceitos filosóficos complexos que vem sendo estudados há anos. Conceitos que nem sempre são fáceis de explicar; e eles não foram explicados em nenhum momento, mas foram entendidos e internalizados. Por internalização nós entendemos como incorporados às práticas sociais dos sujeitos. Dentro da representação eles tiveram atitudes que se espera de cidadãos esclarecidos.

Quanto a dar conta de uma resposta a nosso problema de pesquisa: Quais os processos que permitem instigar e fomentar a escrita e autoria de jovens na Educação Básica por meio do RPG? A resposta parece complexa a primeira vista. Mas, na verdade não é de todo, mas ainda assim nos traz mais questionamentos. Percebemos que para usar um jogo como ferramenta pedagógica o que devemos fazer é jogar. Porque, mesmo quando nós lemos as regras de um jogo, nós só o aprendemos efetivamente depois que o experimentamos na prática. Portanto, entendemos que as capacidades educativas do jogo de RPG só podem ser evidenciadas na prática.

Quanto aos nossos objetivos, cujo geral foi: compreender estratégias para promover a escrita e autoria por meio do jogo de RPG, e os específicos: analisar os processos de

produção, descrever os passos da produção escrita e caracterizar as estratégias de escrita e autoria por meio do jogo de RPG. Analisar os processos de produção escrita foi um trabalho complexo, que nos tomou bastante tempo e nos fez perceber que em uma próxima pesquisa deveremos reservar mais tempo para essas análises, bem como tentar nos aprofundar cada vez mais e distanciar mais o pesquisador do mestre de RPG, pois, por meio da Crítica Genética também seria possível analisar mais detalhadamente o papel do mestre e como foram suas criações a partir das dos sujeitos. A partir das descrições dos processos foi que conseguimos caracterizar os processos de produção escrita. Ou seja, criamos objetivos mais interdependentes do que imaginávamos, e isso se mostrou relevante a nosso ver, pois pudemos perceber sem dificuldade que nosso trabalho estava ficando bem amarrado e logo as respostas foram ficando mais evidentes. Entretanto, não podemos separar com clareza esses objetivos por sua dinâmica dialética.

Inúmeros conceitos-chaves surgiram durante todo o processo de pesquisa e, principalmente, de escrita da dissertação. Entre eles: RPG e a experimentação do real pela fantasia, o brincar não é artificial, o jogo pressupõe aprendizado e é livre, mas é regado e exige ordem; juntamente com a prática na pesquisa de campo, nos fizeram entender que o jogo é uma importante ferramenta pedagógica que pode ser usada em diversas instâncias da educação, basta o professor adequar o jogo à sua aula. E, a partir disso, também, entender que o jogo é um meio e não um fim. Que, utilizar o jogo como uma estratégia para a educação é diferente de entender o valor educativo das atividades naturais das crianças e jovens.

Com o jogo de RPG o aluno pode transitar entre o espaço e o tempo. Entre um conhecimento e outro. O RPG permite a diversificação dos conhecimentos. É desta forma que evidenciamos por meio desta pesquisa de mestrado que o jogo de RPG na educação é uma grande ferramenta que ajuda, não só no processo de escrita, mas também no processo de aquisição de conhecimentos, pois é no escrever que o sujeito avalia a própria compreensão.

O jogo de RPG é uma conversa sem fim. A narrativa acabou porque nós estipulamos um fim, mas se fosse necessário continuaria conforme nós decidíssemos que deveria continuar. Assim sendo, pode ser considerado, também, um processo infinito de aprendizagem porque além de exercitar conhecimentos prévios, acumular novos conhecimentos, estávamos também compartilhando. Outro ponto que devemos ter em mente é o fato de que é importante compreender os aspectos educacionais do entretenimento, bem como os aspectos lúdicos da educação. Não podemos desvinculá-los. Se utilizarmos ambos poderemos ter mais acesso aos jovens.

A importância de abordarmos a Crítica Genética em nosso trabalho de pesquisa foi aprendermos a valorizar os rascunhos dos alunos, isso nos mostra como é importante o trabalho da reescrita e como o processo de aquisição de conhecimento é contínuo e interminável se assim o quisermos. E que não havia como analisar as produções dos sujeitos sem analisar o planejamento e a produção do mestre. Caberia uma análise em dois momentos distintos.

Caberia ao professor compreender que seu papel na sociedade da aprendizagem não é mais o mesmo. O professor deve criar um ambiente propício para que o aluno possa vivenciar estas experiências, portanto, como dito anteriormente, a mediação do conhecimento é feita pelo professor e não mais a transmissão do mesmo. O professor deve fazer o trabalho de bússola, que mostra um fim, mas os caminhos até lá são trilhados pelos alunos a partir das orientações do professor. No jogo o caminho é trilhado conjuntamente, mesmo que cada um tenha sua ideia, sua vontade; o objetivo é sempre o mesmo: a autonomia no aprendizado. Cada um segue a sua maneira, mas todos seguem juntos.

Conseguimos perceber também que, dentro do jogo os sujeitos foram capazes agir de forma empoderada e estabelecer o que realmente queriam considerando as variáveis as quais foram expostos. Tiveram boas atitudes frente as injustiças apresentadas pelos desafios e pelos antagonistas colocados em jogo pelo mestre. Ou seja, eles tiveram uma postura ética e enfrentaram as violências que colocavam em risco seu bem estar e o bem estar dos companheiros. O mais importante aqui é que pudemos perceber que, mesmo dentro de um jogo de ficção, eles conseguiram agir com autonomia e protagonismo.

A construção de textos é sempre um trabalho difícil. Porém, pudemos entender que por meio do jogo de RPG os sujeitos tiveram acesso a uma bagagem de informações anterior as produções escritas. Informações tais que foram apresentadas de uma forma lúdica por meio do jogo, assim, no momento da escrita a dificuldade maior foi sintetizar os pensamentos em textos não muito extensos. E, ainda que todos tivessem sido expostos a mesma história, cada um a contou da maneira que lhe convinha. Ou seja, os caminhos para a autoria e protagonismo aconteceu de forma diferente em cada um deles e foram ficando evidentes para nós aos poucos. Nos elementos que cada um deles usava em seu texto, nas decisões que tomavam quanto a omitir ou não determinada situação, no trabalho de edição dos acontecimentos, na regressão e na progressão infinita que acarreta na continuidade do processo de criação e, principalmente, na segurança de apresentar esse trabalho aos colegas e ao mestre.

Por fim, outro ponto muito importante desta pesquisa está em compreender os aspectos lúdicos da educação. Entender que o RPG como ferramenta pedagógica estabelece parâmetros para atingir um nível de aprendizado maior. Como o jogo de RPG nós quase eliminamos velhas práticas de avaliação. Com o RPG os alunos entendem como suas atitudes refletem no seu convívio social. É possível eliminar os estigmas da reprovação e do fracasso escolar, pois no jogo o erro é compreendido de maneira distinta e não resulta em reprovação. O que acontece é uma auto-avaliação por parte do aluno e uma resolução que resulta em tomada de decisões mais assertiva nos próximos desafios. E eles são capazes de compreender a vida de forma mais real. Uma vez que, assim como a vida, o jogo não é compartimentado e tampouco formatado em padrões mecânico que impedem que os jovens atinjam o esclarecimento.

Toda a pesquisa, desde os primórdios quando eram apenas ideias no papel, até agora concluindo a escrita da dissertação, pode ser sintetizada em um conceito: improvisação. Soa preocupante pensar neste conceito como norteador da prática docente. Entretanto, se pensarmos mais a fundo, a vida do professor é toda permeada pelo imprevisto, pois não temos e nem devemos querer ter controle das situações. Os alunos são diferentes, nós somos diferentes a cada dia que passa. Todavia, esse “imprevisto” não é descompromissado, é mais uma maneira de pensar sobre nossa prática. Quando levantamos este conceito, estamos pensando sobre como devemos estar preparados para os desafios que estão por vir, portanto trata-se de saber como agir, já que trabalho no campo dos imprevistos. É saber quais são nossos objetivos, saber onde devemos chegar, mas parar de se preocupar com o como. O que ficou mais evidente com essa pesquisa além de todo o processo destinado à escrita e autoria, é que, não há como mudar a educação, ou mesmo reconfigurar o sistema que temos, sem olhar para os sujeitos dentro dos processos educacionais. Não podemos desvincular os sujeitos dos processos educacionais.

7 REFERÊNCIAS

ALARCÃO, Isabel. **Professores reflexivos em uma escola reflexiva**. São Paulo: Cortez, 2003.

BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio: Linguagens, códigos e suas tecnologias**. Brasília: Secretaria de Educação Média e Tecnológica, 1999.

BELO, Fábio; SCODELER, Kátia. **A importância do brincar em Winnicott e Schiller**. <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/tpsi/v45n1/v45n1a07.pdf> acesso em 12/04/2017.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. São Paulo: Paz e Terra, 1980.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

CALIL, Eduardo. **Autoria: a criança e a escrita de histórias inventadas**. Londrina: Eduel, 2009.

COVER, Jannifer Grouling. **The creation of narrative in tabletop role-playing games**. North Carolina: Mcfarland & Company, Inc., Publishers, 2010

.

CUTLER, Bryan. **Reinos de ferro: RPG de fantasia forjada em metal, livro básico**. Porto Alegre: Jambô, 2014.

DEPPMAN, Jed; FERRER, Daniel; GRODEN, Michael. **Genetic Criticism: texts and avant-texts**. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2004.

DUFLO, Colas. **O jogo: de Pascal a Schiller**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

EWALT, David M. **Dados e homens**: a história de dungeons & dragons e de seus jogadores. Rio de Janeiro: Record, 2016.

GYGAX, E. Gary; ARNESON, Dave. **Dungeons & Dragons**: livro do mestre: livro de regras básicas II: V 3.5/ Mont Cook... [et al.]; [tradução: Marcelo de Souza Stefani, João Marcelo A. Boni e Bruno Cobbi Silva]. São Paulo: Devir, 2004.

HUIZINGA, Johann. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2001.

JACKSON, Steve; PUNCH, Sean; PULVER, David. **GURPS**: módulo básico: campanha. 4. ed. São Paulo: Devir, 2005.

KANT, Immanuel. **Sobre a pedagogia**. Lisboa: Edições 70, 2012.

KING, Stephen. **Sobre a escrita**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2015.

KING, Stephen. **Dança Macabra**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

KOCH, Ingedore Villaça; ELIAS, Vanda Maria. **Ler e Compreender**: Os sentidos do texto. 3 ed. Contexto. São Paulo, 2011.

LOVECRAFT, Howard Philips. **O Horror Sobrenatural na Literatura**. Rio de Janeiro: Iluminuras, 2008

GATTI, Bernadete; ANDRÉ, Marli. **A relevância dos métodos de pesquisa qualitativa em educação no Brasil**. In: WELLER, Wivian; PLAFF, Nicole. (Orgs). Metodologias de pesquisa qualitativa em educação: teoria e prática. 3ª Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

GRÉSILLON, Almuth. **Elementos da crítica genética**: os manuscritos modernos. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2007.

MARUSCHI, Luiz Antônio; DIONISIO, A. P. (orgs.) **Fala e Escrita**. Belo horizonte: Autêntica, 2007.

MACHADO, Ana Maria Netto. **O pânico da folha em branco**: para entender e superar o medo de escrever. In: BIANCHETTI, Lucídio; MEKSENAS, Paulo. (Orgs). A trama do conhecimento: teoria, método e escrita em ciência e pesquisa. Campinas: Papyrus, 2008.

_____. (Org.). **Toc! Toc!toc! eu quero entrar!**: conhecimento e reconhecimento de egressos do stricto sensu e transformação social. Santa Catarina: DIOESC, 2012.

MACHADO, Ana Maria Netto; GIANELLA, Mirian. **Passagem para a autoria**. In: GONÇALVEZ, Robson Pereira (Org.). Subjetividade e escrita. Santa Maria: UFSM, 2000.

MARCATTO, Alfeu. **Saindo do quadro**. São Paulo: Exata Comunicação e Serviços, 1996.

MOTTA, Júlia Maria Casulari. **Jogos: repetição ou criação?** Abordagem psicodramática. São Paulo: Plexus, 1994.

NETO, Antonio de Sá; NEME, Fabiano. **Old Dragon: regras para jogos clássicos de fantasia**. Palmas: Redbox, 2011.

PAVÃO, Andréa. **A aventura da leitura e da escrita entre mestres de roleplayinggame**. São Paulo: Devir, 2000.

PETERSEN, Sandy; WILLIS, Lynn. **Call of cthulhu**. Sixth edition. San Francisco (USA): Chaosium, 2005.

PETRY, Arlete dos Santos. **Jogo, autoria e conhecimento: fundamentos para uma compreensão dos games**. São Paulo: Paco editorial, 2014.

PINO, Claudia Amigo; ZULAR, Roberto. **Escrever sobre escrever: uma introdução crítica à crítica genética**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

RODRIGUES, Sonia. **Roleplaying Game e a pedagogia da imaginação no Brasil**. Rio de Janeiro: Bertrand, 2004.

SALLES, Cecília Almeida. **Crítica genética: uma (nova) introdução**. São Paulo: EDUC, 2000.

_____. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. Editora Intermeios. São Paulo, 2017.

SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e educação: alguns apontamentos teóricos**. 268 f. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Educação. Universidade de Londrina. Paraná, 2008.

SCHILLER, Friedrich. **Cartas sobre a educação estética da humanidade**. São Paulo: EPU, 1991.

ROJO, Roxane. **Escol@ conectada: os multiletramentos e as TICS**. São Paulo: Parábola, 2013.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed.rev. e atual. São Paulo: Cortez, 2007.

TREVISA, J.M; CASSARO, Marcelo; SALADINO, Rogério. **Tormenta: módulo básico**. Jambô editora: Porto Alegre, 2013

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à Literatura Fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG (roleplaying game) na educação escolar**. 2008. 130 f. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Ciências e Letras campus de Araraquara. São Paulo, 2008

VIEIRA, Matheus. **RPG e educação: pensamentos soltos**. Curitiba: Íthala, 2012.

WILLEMART, Philippe. **Crítica genética e psicanálise**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

WINNICOTT, Donald Woods. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1971.

ZANINI, Maria do Carmo (Org). **Anais do I simpósio de RPG e educação**. São Paulo: Devir, 2004.

ZULAR, Roberto (Org). **Criação em processo: ensaios de crítica genética**. São Paulo: Iluminuras, 2002

8 ANEXOS

ANEXO A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE) RESPONSÁVEL PELO MENOR

Você está sendo convidado a participar em uma pesquisa. O documento abaixo contém todas as informações necessárias sobre a pesquisa que está sendo realizada. Sua colaboração neste estudo é muito importante, mas a decisão em participar deve ser sua. Para tanto, leia atentamente as informações abaixo e não se apresse em decidir. Se você não concordar em participar ou quiser desistir em qualquer momento, isso não causará nenhum prejuízo a você. Se você concordar em participar basta preencher os seus dados e assinar a declaração concordando com a pesquisa. Se você tiver alguma dúvida pode esclarecê-la com o responsável pela pesquisa. Obrigado(a) pela atenção, compreensão e apoio.

Eu, _____, residente e domiciliado _____, portador da Carteira de Identidade, RG _____, nascido(a) em ____/____/_____, concordo de livre e espontânea vontade com a participação voluntária do(a) menor _____, (por quem sou responsável legal) na pesquisa **“O RPG como ferramenta promotora de leitura, escrita e autoria”**. Declaro que obtive todas as informações necessárias, bem como todos os eventuais esclarecimentos quanto às dúvidas por mim apresentadas.

Estou ciente que:

1.O estudo tem por objetivo compreender estratégias para promover a escrita e a autoria por meio do jogo de RPG de jovens do 9º ano do ensino fundamental, bem como analisar como o jogo de interpretação de personagem (RPG) pode auxiliar no desenvolvimento da escrita dos estudantes.

2. Esta pesquisa revela sua importância, no ponto em que é possível perceber que trazer um jogo para o ambiente escolar pode ser uma estratégia para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita dos jovens em contexto escolar.

3. Participarão da pesquisa estudantes de 9º ano do ensino fundamental II (dois) com média de idade de 13 a 16 anos de uma escola da rede estadual em Lages, Santa Catarina. Os critérios para seleção são os seguintes: escolha da escola que será nosso campo de pesquisa.

Optamos por uma escola estadual por dois motivos: a) acessibilidade, uma vez que esta escola fica perto da residência do pesquisador e o mesmo já conhece e é conhecido na escola e b) há turmas de 9º ano apenas no período matutino, fato que ajudará na pesquisa, pois ela será realizada no contra turno das aulas. Optamos por estudantes do 9º ano do ensino fundamental por considerar que toda a vivência escolar e o amadurecimento intelectual que os mesmos possuem será importante para o desenvolvimento do jogo. Para cada participante será entregue o Termo de Consentimento Livre Esclarecido – TCLE e o Termo de Assentimento. Após, consentimento, as sessões de jogo e de produção textual serão iniciadas. Todas as sessões de jogo serão gravadas em áudio para auxiliar na análise dos dados.

4. Para conseguir os resultados desejados, a pesquisa realizada será de cunho qualitativo, com pesquisa de campo realizada através de oficinas de jogo e de produção textual. Os sujeitos participarão de oficinas de jogo no contra turno das aulas. Primeiramente, o jogo de RPG será apresentado aos estudantes por meio de uma oficina introdutória constituída por três partes: 1) explicação do jogo de RPG detalhadamente, escolha do universo ficcional para a ambientação do jogo e criação das personagens por meio de uma ficha de personagem e de uma produção textual. A primeira parte da oficina introdutória prevê introduzir os sujeitos nas principais características do RPG, explicando-lhes os pontos indispensáveis para o entendimento da dinâmica de jogo e também dos procedimentos da pesquisa que pretendem ser seguidos. Este aspecto é importante para obter um consenso com o grupo e deixá-los cientes das condições e regras para sua participação. Estes pontos são: a) o papel do mestre e dos jogadores, b) as regras do sistema e as produções textuais que serão feitas depois das sessões de jogo, e c) a reflexão e debate sobre essas produções. Em seguida acontecerá a primeira partida do jogo de RPG, onde os jogadores interpretarão as personagens recém criadas dentro do universo a ser descrito pelo mestre narrador. A partida durará aproximadamente uma hora e meia. Após o fim da sessão de jogo, será solicitado aos sujeitos da pesquisa que realizem uma segunda produção textual, considerando as ações de suas personagens no decorrer desta primeira partida. As oficinas 1, 2 e 3 serão constituídas da mesma forma; a primeira parte será destinada ao jogo e a segunda parte à produção textual.

5. Como serão oficinas de jogo e de produção textual os riscos da pesquisa são mínimos, mas caso haja algum constrangimento ou algum respondente sinta-se desconfortável em decorrência da pesquisa, então, será encaminhado para atendimento gratuito no Setor de Psicologia da Universidade do Planalto Catarinense (Uniplac). Se, no transcorrer da pesquisa, eu tiver alguma dúvida ou por qualquer motivo necessitar posso procurar Altamir Guilherme Wagner, responsável pela pesquisa no telefone (49) 32511115 ou no endereço, Avenida Castelo Branco, 170, CCJ 3104 - Universitário Lages - SC.

6. Como benefícios da pesquisa pretendemos trazer dados que venham agregar para a educação e as possibilidades que o uso do jogo de RPG pode trazer para o desenvolvimento da escrita e a autoria no ambiente escolar. Visando contribuir com alunos, professores, instituições de ensino e a comunidade em geral.

7. Se, no transcorrer da pesquisa, eu tiver alguma dúvida ou por qualquer motivo necessitar posso procurar a Profa. Dra. Vanice dos Santos, orientadora da pesquisa no telefone (49) 3251.1115, ou no endereço Av. Castelo Branco, 170, Sala 3104, Lages/SC.

8. Tenho a liberdade de não participar ou interromper a colaboração neste estudo no momento em que desejar, sem necessidade de qualquer explicação.

9. As informações obtidas neste estudo serão para fins acadêmicos e em caso de divulgação em publicação científica, observaremos os princípios éticos em pesquisa, sendo que os dados pessoais serão mantidos em sigilo.

10.Caso eu desejar, poderei pessoalmente tomar conhecimento dos resultados ao final desta pesquisa, com o responsável pela mesma, ou ainda na biblioteca da Universidade do Planalto Catarinense – UNIPLAC, onde estará disponível o exemplar de dissertação de mestrado.

11.Tenho a liberdade de não participar ou interromper a colaboração neste estudo no momento em que desejar, sem necessidade de qualquer explicação. As informações obtidas neste estudo serão mantidas em sigilo e; em caso de divulgação em publicações científicas, os meus dados pessoais não serão mencionados.

DECLARO, outrossim, que após convenientemente esclarecido pela pesquisadora e ter entendido o que me foi explicado, consinto voluntariamente em participar (ou que meu dependente legal participe) desta pesquisa e assino o presente documento em duas vias de igual teor e forma, ficando uma em minha posse.

Lages, ____ de _____ de _____

(nome e assinatura do sujeito da pesquisa e/ou responsável legal)

Pesquisadora Assistente: Profa. Dra. Vanice dos Santos
Endereço para contato: Av. Castelo Branco, 170 - PPGE, Sala 3105.
Telefone para contato: 3251-1115
E-mail: profa.vanice@uniplaclages.edu.br

Pesquisadora Responsável: Mestrando Altamir Guilherme Wagner
Endereço para contato: Av. Castelo Branco, 170 – PPGE, Sala 3105.
Telefone para contato: (49) 999132863
E-mail: eumusica54@gmail.com

CEP UNIPLAC
Endereço: Av. Castelo Branco, 170 – Bloco I - Sala 1226.
Bairro Universitário
Cep: 88.509-900, Lages-SC
(49) 3251-1086
E-mail: cep@uniplaclages.edu.br e cepuniplac@gmail.com

ANEXO B – TERMO DE ASSENTIMENTO ALUNO

Você está sendo convidado(a) como voluntário(a) a participar da pesquisa **“O RPG como ferramenta promotora de leitura, escrita e autoria”**

Neste estudo investigaremos as possibilidades que o uso do jogo de RPG apresenta para auxiliar na leitura e nas produções escritas dos estudantes.

O motivo que nos leva a realizar tal estudo sobre as potencialidades que o uso do jogo de RPG como ferramenta promotora de leitura, escrita e autoria pode trazer para a formação dos estudantes é baseado em pesquisas anteriores e também na experiência pessoal do pesquisador, que é jogador e pesquisador desta modalidade de jogo a muitos anos. Ao perceber que a vida dos jovens do século XXI é muito voltada para o entretenimento é importante compreender os aspectos educacionais do entretenimento, bem como os aspectos lúdicos da educação.

A pesquisa será realizada com uma turma de alunos de 9º ano do Ensino Fundamental de uma escola da rede estadual de Lages através de oficinas de jogos e de produção textual. A introdução ao jogo será através de uma oficina introdutória. Na qual todos os procedimentos do jogo serão explicados detalhadamente, assim como serão desenvolvidas as produções textuais. O número de pesquisados será de 3 a 5 contanto que estejam devidamente autorizados pelos responsáveis legais.

Você será esclarecido(a) em qualquer aspecto que desejar e estará livre para participar ou recusar-se, tendo a liberdade de interromper a colaboração neste estudo no momento em que desejar, sem necessidade de qualquer explicação.

Para participar deste estudo, o responsável por você deverá autorizar e assinar o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). O responsável por você poderá ser contrário ao seu consentimento e pedir para interromper a sua participação a qualquer momento. A sua participação é voluntária e a recusa em participar não acarretará qualquer penalidade ou modificação na forma em que é atendido(a) pelo pesquisador.

As informações obtidas neste estudo serão para fins acadêmicos e em caso de divulgação em publicação científica, observaremos os princípios éticos em pesquisa, sendo que os dados pessoais serão mantidos em sigilo.

Como a pesquisa será realizada por meio de oficinas do jogo e produções textuais os riscos são mínimos, mas caso haja algum constrangimento e você se sinta desconfortável em decorrência da pesquisa, então, será encaminhado para atendimento gratuito no Setor de Psicologia da Universidade do Planalto Catarinense (Uniplac).

Esta pesquisa traz benefícios para a educação, pois quer contribuir para compreender os processos de desenvolvimento da escrita em jovens em idade escolar por meio do jogo de RPG, e como este pode ser uma ferramenta para aprimorar a capacidade de escrever dos estudantes.

Se, no transcorrer da pesquisa, você tiver alguma dúvida ou por qualquer motivo necessitar poderá procurar a Profa. Dra. Vanice dos Santos, responsável pela pesquisa no telefone (49)3251.1115, ou no endereço Av. Castelo Branco, 170, Sala 3105, Lages/SC.

Caso desejar, poderá pessoalmente tomar conhecimento dos resultados ao final desta pesquisa, com o responsável pela mesma, ou ainda na biblioteca da Universidade do Planalto Catarinense - UNIPLAC.

DECLARO, outrossim, que após convenientemente esclarecido pela pesquisadora e ter entendido o que me foi explicado, consinto voluntariamente em participar desta pesquisa e assino o presente documento em duas vias de igual teor e forma, ficando uma em minha posse.

Eu, _____, portador(a) do documento de Identidade _____ fui informado(a) dos objetivos do presente estudo de maneira clara e detalhada e esclareci minhas dúvidas. Sei que a qualquer momento poderei solicitar novas informações, e o meu responsável poderá modificar a decisão de eu participar se assim o desejar. Recebi uma cópia deste termo de assentimento e me foi dada a oportunidade de ler e esclarecer as minhas dúvidas.

Lages, _____ de _____ de _____

(nome e assinatura do sujeito da pesquisa)

Pesquisadora Assistente: Profa. Dra. Vanice dos Santos
Endereço para contato: Av. Castelo Branco, 170 - PPGE, Sala 3105.
Telefone para contato: (49)3251-1115
E-mail: profa.vanice@uniplaclages.edu.br

Pesquisador Mestrando: Altamir Guilherme Wagner
Endereço para contato: Av. Castelo Branco, 170 – PPGE, Sala 3105.
Telefone para contato: (49)999132863
E-mail: eumusica54@gmail.com

CEP UNIPLAC
Endereço: Av. Castelo Branco, 170 – Bloco I - Sala 1226.
Bairro Universitário
Cep: 88.509-900, Lages-SC
(49) 3251-1086
Email: cep@uniplaclages.edu.br e cepuniplac@gmail.com

9 APÊNDICES

JAKOB

Primeira produção (criação do personagem)

É um caçador que pretende se vingar de um monstro que matou seu pai e sua mãe e cresceu em meio a floresta, se preparando para sua vingança, com isso ele aprendeu a lutar sozinho e a rastrear seus inimigos e aprendeu a achar sua caça. E depois de alguns anos se juntou a mais dois guerreiros. Uma druida e um bárbaro.

Ele é muito corajoso e quieto e gosta muito de batalhas, com uma altura de 1,84, cabelo longo com um corpo definido e gosta de armadura de couro.

Segunda produção (primeira partida)

Eu e meus companheiros estava chegando em uma cidade e um homem gritou para sair da frente e passou com uma carroça e nela tinha corpos mortos e a Lua viu um símbolo que tinha em um dos corpos e era o mesmo que ela tinha no ombro e resolvemos seguir e nisso seguimos até um castelo e Lua falou com os guardas e deixaram nós entrar para falar com rei Novak Nassur e falamos o que nós sabia sobre o símbolo, nisso ele perguntou se nós queria resolve algo pra ele e nós aceitamos.

Então nós fomos para a floresta dos transtornos chegando lá vimos que as árvores era muito juntas e indo mais para dentro eu vi pedaço de roupas, galhos quebrado etc... e nisso vimos um monstro e tentamos se esconde mais no meio da correria eles avistaram a gente e um venho atacar , daí morreu o primeiro o segundo o terceiro daí resolvemos dormir e ir revestando de noite e no outro dia já chegando a noite eu e Marduk dormindo. Atacou Lua e nós se acordamos e fomos pra cima em meio a batalha ele desmaiou a lua e eu e marduk matamos ele com a ajuda da lua que tinha acordado e matamos o monstro nisso Lua falou que na primeira noite venho uma coruja meio humana falar porque ela não tava na torre.

Terceira produção (segunda partida)

Saindo do acampamento chegando perto de pântano e saiu uma moça do pântano e agarrou a Lua daí saiu mais 5 de dentro daí a gente combateu matamos todos e o último tava me puchando para dentro daquela lama e nisso eu fiquei tonto e a lua se transformou em um lobo e tentou me puchar e ficou tonta também depois que aconteceu tudo isso apareceu um homem em meio as árvores e perguntou se nois queria fazer um favor a ele e eu lembrei que era o mago que o rei Novak mandou nois ir de atrás e ele olhava muito para minha parceira Lua e falo sobre a torre que era a mesma torre que Lua falou pra nois a noite passada chegando nessa torre em bardo estava na esquada e o mago apareceu na frente da esquada e subiu e tocou no ombro do bardo e ele começou a tocar e eu e Marduk caímos em sono e Lua se transformou Mem uma águia e ficou preza em um cipó e nisso tentou lutar contra o sono mais não deu e todos nós fiquemos em sono.

Quarta produção (terceira partida)

Nois estamos presos e aos poucos a gente foi acordamos e vimos que estamos presos em cipós e tinha uma mulher olhando para nos e logo entrou o mago e levou a Lua. Nisso e chamou um mostro que tinha matado meus pais e nisso chegou o filho do mago com espada, escudo e arco com flechas mágicas e conseguimos matar o monstro nisso o mago ficou bravo e ficou bem grande muitas lutas acontecendo eu amarrei a corda da fechar e acertei a arvore e derrubei o mago e já Lua deu um chute no queicho e Marduk subiu em cima e tacou a espada na cabeça logo depois de matar o mago Marduk viu que no peito dele tinha várias peças de metal e levemos para o pai de Lua ver o que era mais eu e Marduk não conseguimos entrar na passagem e ele falou que nos salvemos aquelas almas e levemos para o rei Novak,

LUA

Primeira produção (criação do personagem)

A Lua nasceu em um clã druídico que segue os deuses da floresta, ela tem cabelos compridos e ruivos cor de cobre, olhos que trocam de cor dependendo da estação e de seus sentimentos, ela por sua grande curiosidade se perdeu do clã onde vivia e nunca mais conseguiu voltar ele cresceu com esperanças de tornar a floresta um lugar melhor e proteger os animais e plantas que ali estavam, ela achou uma antiga casa feita em uma pequena caverna e se abrigou ali. Ela aprendeu a fazer poções apartir de alguns livros que lá estavam guardados a muito tempo pelo jeito, ela fala com os animais e consegue se transformar neles

também. Lua hoje tem 19 anos e é uma druida sabia que aprendeu a se virar sozinha ela tem em seu ombro direito um símbolo que poderia futuramente ajudala a encontrar sua família.

Lua é carismática, sabia e persuasiva quando preciso é agressiva e grossa. Ela tem medo de reencontrar a família e não ser aceita por não ter convivido com o clã.

Segunda produção (primeira partida)

Achamos um cara na estrada com uma carroça e tinham vários mortos seguimos ela e então tive que convencer os guardas do palácio da cidade de Hurtgar a nos deixar falar com o rei, entramos no palácio e conseguimos falar com o rei. Ele nos propôs uma viagem em troca das informações fomos para a floresta dos transtornos batalhamos contra os ocos e então depois de matarmos eles acampamos, eu fiquei de guarda enquanto Jakob e Marduk dormiam e nisso descobri que eu deveria estar na torre. Bom, que torre eu não sei a mulher coruja não me contou logo depois lutamos contra um monstro estranho que parecia uma aranha e quase morri mas consegui me curar... Agora pretendo descobrir o que aquela mulher estava falando.

Terceira produção (segunda partida)

Saímos do acampamento e chegamos ao banhado que tinha cheiro de decomposição fui examinar o banhado e fui agarrada por uma mulher horrível que tentou me puxar pra dentro do banhado logo mais 5 mulheres apareceram e tivemos que batalhar com elas matamos todas o Jakob caiu da árvore e caiu em cima de uma delas. Logo após um velho apareceu nos fez uma proposta aceitamos ir até a torre e se ferramos chegando lá tinha um bardo que começou a tocar uma música que fez meus amigos adormecer logo vi Jakob cair da árvore novamente então me transformei em uma águia e fui até uma das janelas nisso apareceu um mulher árvore que agarrou meus amigos Marduk e Jakob com seus cipós e os arrastou para dentro da torre e logo fui capturada, me transformei em humana peguei a cimitarra e me soltei mas não adiantou fui capturada novamente e adormeci.

Quarta produção (terceira partida)

Ao acordar notamos que estávamos em uma sala presos a cipós e havia uma mulher a rainha dos cipós ela era meio verde com marrom e tinha olhos amarelos, do nada o velho apareceu e me fez levitar foi comigo até um outro quarto e me pos deitada em uma espécie de poço so que não era um poço, mandou eu achar a entrada para o jardim enquanto isso Marduk e Jakob enfrentavam um monstro, mataram a rainha cipó e o filho do velho matou o monstro porem foi morto pela rainha cipó eu achei a entrada e enquanto o velho estava distraido me

transformei em uma aranha e entrei no jardim chegando lá encontrei meu pai ele me fez outra tatuagem e mandou eu ir embora ajudar meus amigos por um momento fiquei perdida mas me concentrei e achei a saída infelizmente o velho me viu os rapazes já estavam lutando contra ele ele me agarrou pela cabeça sem saber o que fazer me transformei em um urso logo ele sumiu e se transformou em um gigante me agarrou novamente na segunda tentativa consegui me soltar porém ele agarrou o Marduk eu e o Jakob saímos Jakob tentou aceitar flecha na cabeça não consegui eu sai correndo e abracei a árvore fiquei mais forte me transformei em um gigante Jakob amarrou uma corda a flecha e atirou na árvore o que fez o velho cair logo dei um chute nele e depois mais um Marduk por fim de duas espadadas no pescoço e o velho morreu e concluímos nosso desafio.

MARDUK.

Primeira produção (criação do personagem).

Nascido em meio a guerra, viu sua família ser massacrada por um inimigo que não futuro viraria seu objetivo principal. Cresceu sozinho um guerreiro. Desde criança aprendeu a lutar sozinho somente com a sede de vingança, até se juntar com mais dois guerreiros, Lua e Jakob.

Marduk é um homem agressivo. Vingativo traz a escuridão aos seus inimigos, mas leal aos amigos, Hanzo³ é alto, carece e barbudo seu corpo é tatuado com cicatrizes de suas batalhas e não aceita a derrota, mas tem medo de perder seus leais amigos.

Segunda produção (primeira partida)

O início de nossa jornada andando por uma rua que nos levaria a Hurtgas, ouvimos gritos em nossa direção uma carroça guiada por um aparentemente soldado de guerra, trazendo com ela outra carroça cheia de corpos sem mais soldados só que dessa vez mortos mas em um deles avia uma marca, e percebemos que era a mesma marca que Lua tinha em seu ombro.

Intrigados com aquilo decidimos ir até onde a carroça estava, um castelo imenso, entramos nele para falar com o rei (Novak Nassur), falamos sobre as marcas do soldado e de Lua, e ele nos disse sobre um monstro, ou um feiticeiro. Que foi corrompido pela ganância de ter mais poder até virar imortal, o rei nos ofereceu uma proposta ouro em troca de irmos atrás do feiticeiro, topamos ir.

³ O nome do personagem, na verdade, é Marduk, porém, Hanzo é o nome que ele havia escolhido antes de analisar outras opções de nomes.

Em meio a nossa jornada. Logo encontramos uns inimigos tentamos nos escondermos nos viram, batalhamos até derrotar, você saiu com uma ferida de guerra, nos acampamos na floresta dos transtornos, Lua ficou o primeiro turno de guarda, um tempo mais tarde nos contou sobre uma mulher com ossos e parecida com uma coruja. Que deu informações sobre a família de Lua, amanheceu e andamos mais, no fim do dia acampamos mais uma vez, Lua novamente ficou de guarda o 1 turno, e foi atacada por um homem meio aranha, com partes humanas como braço fazendo de suas, se feriu muito mais depois de uma batalha sangrenta eliminamos a ameaça.

Terceira produção (Segunda partida)

Amanhecer saímos para mais um dia de caminhada, andando floresta a dentro nos deparamos com um pântano que tinha cheiro de coisas podres, nos aproximamos dele, Lua a nossa frente é atacada por uma moca que sai de dentro desse pântano. Mais inimigo:os surgem do pântano, Jak sofre muito dano e quase vira comida de verme, após uma longa batalha derrotamos o inimigo. Nos preparamos para continuara nossa jornada. Partimos ás da manhã.

Andando mata a dentro ouvimos uma voz surgindo das folhas um velho acabado no ofereceu um trabalho ou pedi ajuda, queria que nós procurássemos uma torre que já tínhamos ouvido Lua falar após uma conversa. Ele parte para sua jornada e Jakob a Lua aceitam mas eu (Marduk) fico intrigado, mas todos vamos para essa nova jornada.

Conforme andamos avistamos uma torre, nos aproximamos dela Jack vai pela surdina, ao chegar perto da torre novamente surgindo das folhas o velho, foi tocando um bardo fazendo ele tocar uma melodia que nos fez dormir, lua ainda tentou fazer alguma coisa mas foi capturada por uma mulher cheia de cipós.

Quarta produção (terceira partida)

Presos nos cipós desmaiados...

Acordamos um de cada vez o velho estava lá, mas saiu e levou Lua junto, um ser negro com um capuz, sem rosto nos ataca, mas um guerreiro muito habilidoso sugue e nos ajuda a derrotar o ser negro, mas é atacado covardemente pelas costas pela rainha dos cipós e morre, depois de uma longa batalha a deixamos em pedaços, fomos atrás de Lua que escapou do velho e achou a floresta mágica e encontrou seu pai.

Usamos as armas mágicas que pegamos do guerreiro que era filho do velho, travamos uma batalha longa, Lua aparece, Jakob e eu o fizemos se irritar mais, ele some em meio a um clarão de luz e fico gigante e derruba a torre, fora dela Lua com suas habilidades novas que

recebe do pai fica maior e mais forte, Jak derruba o gigante velho, Lua chuta a cara dele e eu (Marduk) finco a espada em sua cabeça matando. Vemos as placas brilharem, Lua o levou até seu pai para buscar orientação ele nos disse para guarda em um local seguro.

Levamos até o rei e nos tornamos heróis idolatrados por gerações.

Jacob

É um caçador que pertence ao reino de um montão que matou seu pai e sua mãe e criou um filho a distância, se preparando para sua vingança com isso ele aprendeu a lutar ~~o~~ e a sobreviver sozinho a aprender sobre sua caça. E depois de alguns anos ele juntou o mais dois queridos como cluido e um barbaço.

Ele é muito corajoso e quite a gosto muito de batalhas, com uma altura de 1,84 metros longo com um corpo definido e apto de armadura de ferro.

Ja Heb

Saíndo do arrampamento chegou perto de um
 portão e saiu uma coisa do portão e entrou a filha
 da mãe mais 5 de dentes deu a gente com muita
 dentes e a última deu me puchando para dentro daquela
 chama e morreu um fiqui então e a dua vez
 transformou um um lado e tinha me puchou
 e ficou muito (???) também depois (???) que aconteceu tudo
 isso apareceu um homem um pouco diferente e pequeno
 mas não parecia nada um pouco a ele e um homem
 que era o maior que o pai havia mandado mais um de
 atrás e ele estava muito para muito pouco filho
 e falou sobre a mãe que era a mesma coisa
 que ela falou para não a mãe parava
 chegando nisso tudo um pouco está na esquerda e
 o maior apareceu na frente da esquerda e voltou e
 chegou na outra do lado e ele começou a falar
 e um e mandou coisas um pouco e ela se
 transformou um uma coisa e ficou pouco um um
 caso a gente estava tudo certo e sobre mais não
 deu e todos nos ficaram um pouco

fim

Jacob

suas

Não estamos (fazer) e abo paucas a quali foi
 oprimos e vicos que estamos paços em cipós
 a dinda dora muller albonda para nos e long
 vicon o mago e d'eu a sua. Nisso e d'eu
 um mentio, que d'eu muller meus pais e nino
 chegou o filho do mago com o pado, vico
 e arco e fadas muller e conseguimos muller
 e muller muller fadas d'eu e chegou
 do mago muller o mago fado (fazer) krad e
 fado bem grande muller (fado) d'eu p'oum
 em d'eu a corda do fado e d'eu a corda
 e d'eu o mago e pa d'eu deu um chute no
 quando e d'eu d'eu seu ciro e d'eu a vico
 no cado d'eu depois de muller o mago
 d'eu d'eu que no pado d'eu d'eu vicos paços
 de muller e d'eu para o pai de d'eu d'eu, o que
 d'eu muller e muller muller conseguimos vico
 no muller e d'eu fado que nos salvamos
 a qualis d'eu e d'eu para o seu d'eu.

fin

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS: *altura: 1,80m | cabelo: longo | olhos: azuis | pele: branca*

NOME DO PERSONAGEM: *Jakob* *Jakob*

NÍVEL:

FORÇA	14
DESTREZA	15
INTELIGÊNCIA	8
CONSTITUIÇÃO	14
SABEDORIA	12
CARISMA	11

PONTOS DE VIDA:
5

CLASSE DE ARMADURA:
10 + 2 = 12

EQUIPAMENTOS:

<i>Mochila de viagem</i>

BONUS BASE DE ATAQUE: 1
FOR: 1
DES: 1
TOTAL:

DINHEIRO:

*eu -> Jakob
Gabriel -> maldad
faby -> Lva*

ARMAS:	DANO:	BONUS
<i>arco longo</i>	108	
<i>espada curta</i>	108 + 1	
<i>adaga (voto)</i>	107	

rei -> NOVA NASSUR



~~hiii~~

2

Achamos um cara na estrada com uma
 canoa e tinham vários montes de pedras
 e então disse que conhecia os guardas da cidade por
 ser de cidade de Hirtgar e não deixar falar com o
 rei, então me falou a consequência falar com o rei
 de não fazer uma viagem em busca das infirma-
 ções para a floresta dos transtornos letalhanos
 dentro do céu e então ~~disse~~ disse de repente
 do companheiro um pouco de guarda enquanto Jaki e
 Manduk dormiam e disse descalço que eu devia estar na
 tona hora que tome em mão se a mulher souja não
 me contém logo depois libras contém um monstro
 estranho que parece uma aranha de quase morte
 mas conseguiu me curar. Agora pretendo desobedi-
 a que aquela mulher estava falando.

Chegamos Daimos do ~~Hambro~~ Acampamento
 to e chegamos ao barbeado que tinha cheio
 de decomposição ~~foi~~ foi examinada o barbeado
 do e foi agarrada por uma mulher
 horrida que tratou me para pra dentro
 do barbeado logo mais a mulher apareceu
 nam e tivemos que batalhar com elas
 instantes todos o ~~foi~~ foi ainda aterror
~~ou~~ e com a cara de uma delas.
 logo após um velho apareceu no fim uma
 proposta aceitamos ir de a terra e se
 ficamos chegando lá tinha um barbeado que
 começou a tocar uma música que foi meus
 amigos ~~admiramos~~ admiramos logo ~~foi transformado~~
 o ~~foi~~ foi caído da árvore miraculosamente então me
 transformei em uma água e fui até uma
 das pedras nesse aparelho uma mulher
 árdua que agarrou meus amigos Mandu e
 Takid com sua água e colocou-os dentro
 para dentro da sua terra e logo fui
 capturada, me transformei em humana
 peguei a criança e me salti ~~mas~~ mas
 não adiantou fui capturada miraculosamente e
 chorando.

No decorrer matamos que estávamos
 em uma sala pressa a Cipos e havia
 uma mulher a Samba dos Cipos ela
 era meio nuda sem maquiagem e tinha
 olhos amarelos de modo o velho apareceu e
 me fez levantar foi amigo de um outro
 garoto e me fez deitar em uma opa
 ele me fez ~~sentar~~ só que não era um
 péso mandou eu achar a entrada para
 o teatro enquanto isso Manduk e Jakob esper-
 tavam um monstro, ~~mandaram~~ a
 Samba logo e um a filha do velho
 parou e mandou parar foi muito pela
 raíza e aí eu chei a entrada e
 enquanto o velho estava distraído me trans-
 formei em uma cobra e entre no jardim
 chegando lá se encontrei meu pai ele me
 fez entrar todo mundo e mandou eu ir embora
 ajudar meus amigos por um momento fiquei
 perdido por um momento e aí a se-
 nora infelizmente ~~foi~~ o velho me viu
 os rapazes já estavam lutando contra ele
 ele me agarrou pela cabeça sem saber que
 fui me transformei em um urso logo ele
 parou e se transformou em um gigan-
 te me agarrando novamente na segunda tenta-
 tiva consegui me soltar porém ele ag-
 rrou o Manduk e o Jakob saíram Jakob
 tentou acertar uma flecha no velho não conseguiu
 ficou eu só correndo e abraçei a árvore e

fique mais forte uma transformação em
um gigante Jakob amarrado uma corda
a flecha e disse em no círculo que
foi a volta com logo de um chute nele
e depois mais um chute por fim
deu duas espadadas no pescoço e o velho
morreu e concluiu a massa de terra.



Nascido em meio a guerra, Akiu sua família
 foi massacrada por um inimigo que no futuro
 viraria seu objetivo principal, nasceu sozinho
 um guerreiro (dentro) desde criança, aprendeu a lutar
 sozinho somente com a rede de segurança, de
 se finta com mais dois guerreiros, sua é finta
 merckul

(Shogun) é um homem agressivo, vingativo tem a
 aparência dos seus inimigos, mas luta por amigos,
 honra e etc, com o beldade seu corpo é tatuado
 com cicatrizes de suas batalhas e não oculta
 a dor, mas tem medo de perder seus bons
 amigos

J'entrais de nesse período encoberto
 sobre um rio que nos levava a
 Múlgos, e fomos gritar em nossa direção
 uma voz que veio por um ponto muito
 salgado de guerra, trazendo em ele
 o outro, e o outro cheio de coisas sem
 mais salgado se que devia ser muito
 mas em um dia só veio uma mesa, e a
 paratemos que era a mesma mesa que
 eu tinha em seu amigo.

Entramos em aquele decidimos
 ir de onde a situação estava, um
 estilo inerte, e fomos nele por falar
 com o rei (narrar, narrar), fomos
 falar os dois membros do soldado e da
 lua, e ele nos disse sobre um monstro, ou
 um feiticeiro, que foi capturado pelo
 governo de ter mais poder de ser imortal,
 e os nos disseram uma proposta curar em troca
 de ir nos dois de feitiçaria, e apanhar.

Em meio a nesse período, logo encontramos
 nos uns inimigos, e fomos nos escondendo,
 mas nos vimos, e o outro de direita,
 mas não com uma ferida de guerra, e fomos
 acompanhados no flanco dos dois, e a
 foram a primeira turma de guarda, um tempo
 mais tarde nos contou sobre uma mulher
 com orelhas e parecia com uma agulha.

É que deu informações sobre a família de Luc,
onde viveu e onde mora mais, no fim do dia
acompanhei mais uma vez, muito rapidamente
ficcão de guarda se 7 turnos, e foi deitado
por um homem meio drunho, sem muita fumaça
como logo fazenda de suas pernas, se fez
muito mas depois de uma batalha sangrenta
eliminamos a ameaça.

fez alguma coisa mas foi agredido
por uma mulher pouco de tempo.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS: 1, 97, 157, 102, Barbudo

NOME DO PERSONAGEM: ~~Alonso~~ - maderu

NÍVEL:

11
13
13
16
17
16

FORÇA	17 +3
DESTREZA	16 +2
INTELIGÊNCIA	13 +1
CONSTITUIÇÃO	16 +3
SABEDORIA	13 +1
CARISMA	11 0

PONTOS DE VIDA: 13
 -3 12
 -1 5
 -1 7

CLASSE DE ARMADURA: 10 + 3
 +1 + 5 = 18

EQUIPAMENTOS:
 mochila de viagem

BONUS BASE DE ATAQUE: 1
 FOR: +3
 DES: +3
 TOTAL:

DINHEIRO:

ARMAS:	DANO:	BONUS
2 machados de guerra	1D8	
1 machado de cetro	1D4	

1000
1750R