



## ***Roleplaying Game: uma aventura, um aprendizado***

Addison ARAÚJO<sup>1</sup>

Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE

### **RESUMO**

O presente estudo busca debater variados aspectos do RPG (*Roleplaying Game*) que normalmente são negligenciados pela mídia e pelos leigos quando falam no assunto, assim como, e principalmente, objetiva a ampliação das possibilidades de abordar o RPG que podem ir muito além do que normalmente se espera de um jogo numa sociedade que julga o ócio com displicência e torna cada vez mais difícil a formação de personalidades autênticas.

**PALAVRAS-CHAVE:** RPG; Indústria cultural; Ócio criativo; Pedagogia da imaginação.

### **INTRODUÇÃO**

É sempre desafiador explicar acerca de RPG para pessoas que não estão envolvidas com o assunto. Isso ocorre graças ao caráter não convencional do jogo. De fato, a forma mais fácil e simples de se entender exatamente do que se trata o RPG é tendo uma experiência jogando, mas o que o coloca nessa categoria de “fora dos padrões”? É possível ensaiar uma resposta baseada em seu caráter tipicamente cooperativo, afinal a palavra “jogo” é carregada de um cunho competitivo, onde sempre tem de haver um campeonato, um único vencedor ou um time vencedor. Nos jogos de interpretação é diferente, a cooperação é exaltada e necessária nas campanhas tradicionais e não existe um vencedor, o que existe é o desenvolvimento do personagem e de seu grupo. Talvez seja esta pequena quebra do paradigma existente em nossa sociedade um dos principais motivos que o façam ser considerado um jogo incomum.

Basicamente reúne-se entre três e oito pessoas para contar histórias, imaginar-se nas mais variáveis situações, possíveis ou impossíveis. Essas histórias tem como esqueleto um sistema de RPG e um cenário. Existem vários sistemas, e eles servem para dar uma base de verossimilhança e julgamento para que os jogadores possam nortear as

---

<sup>1</sup>Trabalho apresentado no DT 2 – Publicidade & Propaganda do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 14 a 16 de junho de 2012.

<sup>2</sup>Estudante de Graduação 4º. Semestre do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda – do ICA-UFC, e-mail: araujo.addison@gmail.com

suas ações. Se existem muitos sistemas, mais variada ainda é a existência dos cenários, que podem ser baseados em qualquer universo ficcional ou até mesmo na realidade. Filmes, graphic novels, literatura fantástica e séries de TV são inspirações muito recorrentes na escolha e criação de cenários para as campanhas de RPG.



**Fig 1.** HQ do x-men e a obra de Stephen King, Torre Negra, fontes de inspiração para cenários de RPG.

Dois tipos de jogadores são requeridos para haver a partida, os jogadores comuns e o narrador. Os jogadores basicamente serão os protagonistas da história, eles criarão personagens que se juntarão para superar os obstáculos, resolver os enigmas e atuarão geralmente como heróis. A figura do narrador, porém, é solitária, não existe mais de um narrador (a não ser em possíveis adaptações próprias), e ele é responsável por todos os aliados extras dos personagens ou coajuvantes (na linguagem RPGística, NPC's, *non-player character*, personagem não jogável) assim como os seus inimigos, desenvolvimento do enredo, descrição do cenário, etc.

Nos tópicos vindouros, explicarei melhor sobre a ligação intrínseca do ócio com o RPG e como o jogo pode servir de catalizador no desenvolvimento de personalidades autênticas.

## **O RPG, AS AVENTURAS E O INFINITO**

O RPG ou *Roleplaying Game* (Jogo de Interpretação do Personagem) é um jogo de tabuleiro de contar histórias e de interpretação. Um jogo de superação de obstáculos, de trabalho em equipe, estratégias que envolvem da diplomacia às táticas de guerra. Para Sônia Rodrigues (2004):

“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, colocados em cena por autores dos mais diferentes gêneros de narrativa. Mistura do ‘faz-de-conta’ com o velho hábito de contar histórias, entrelaçamento da literatura com o roteiro de televisão, e de cinema, o jogo mobiliza milhares de jovens, produzindo aventuras verbalmente, que, para serem contadas, podem levar dias, semanas e meses” (RODRIGUES, 2004 p 18).

RODRIGUES (2004), ainda acrescenta que a relação do jogo com a literatura é grande, não só com a literatura - palavra esta que está muito ligada à propriedade da academia -, mas também com uma gama de possibilidades maior que a autora chama ficção, porque a ficção não tem dono, ela pode ser produzida por um autor, adaptada por outro, transformada por um terceiro e assim sucessivamente.

Acima de tudo, o RPG é um jogo sobre liberdade, que permite a experimentação de possibilidades infinitas por parte dos jogadores e personagens. No Livro do Jogador v.3.5 do sistema de RPG *Dungeons & Dragons* (2004), tem a seguinte definição:

“O D&D é um jogo de imaginação, onde você participa de aventuras fabulosas e missões arriscadas assumindo o papel de um herói – um personagem criado por você. Seu personagem pode ser um guerreiro musculoso ou um ladino perspicaz, um clérigo dedicado ou um mago poderosíssimo. Ao lado de alguns amigos de confiança, ele irá explorar ruínas e masmorras repletas de monstros em busca de riquezas e glória. O sistema oferece uma infinidade de possibilidades e escolhas quase infinitas – mais variadas e abrangentes que as possibilidades dos mais sofisticados jogos de computador – uma vez que seu personagem poderá fazer qualquer coisa que você conseguir imaginar.” (TWEET, COOK, WILLIAMS, 2004 p 4)

É importante reparar na expressão “amigos de confiança”, uma vez que, no RPG, não existem vencedores, nem perdedores – o que é motivo de discussões acerca da classificação do RPG como um jogo, mas estas não serão debatidas aqui, pois a classificação como jogo ou não, não influencia nos objetivos do presente trabalho -, como dito anteriormente, é necessário o espírito de grupo, a aceitação das diferenças e o trabalho em equipe, se isto não ocorrer, é possível que os personagens não tenham o êxito desejado ao final de suas aventuras.

A comparação com os jogos de computador (e aqui eu incluo também os videogames) é igualmente válida, já que a recepção destes é mais passiva, sendo um



tanto mais vagas e possivelmente individuais as contribuições dos mesmos para com os seus consumidores.

## **UMA SOCIEDADE ANTAGÔNICA**

Alguns pais – assim como alguns credos - desavisados e provavelmente desconhecedores do assunto condenam o RPG por ser a violência um tema comum nas narrativas. O que eles não sabem, é que os personagens dos jogadores são encorajados a agir em prol da paz, buscando ervas medicinais nas densas florestas, agindo como diplomatas na ameaça de uma guerra, expulsando criaturas malignas que assolam o povo, denunciando tiranos opressores escravistas, lutando, enfim, por um mundo melhor.

É preciso esclarecer esses pais e educadores em geral, que acobertar um assunto de uma criança ou de um jovem, não os priva de suas conseqüências negativas. A violência está aí, em suas formas variadas, para todos vermos, nos jornais, nas escolas, nas ruas e muitas vezes dentro de casa. Debater o assunto é muito mais importante, tornar o jovem consciente e proativo é a melhor forma de evoluí-lo, assim como à sociedade em que habita.

No RPG, essas mazelas de nossa sociedade (doenças, governos arbitrários, corrupção e a própria violência) vem em forma de metáforas, criando um ambiente de discussão sobre as mesmas, possibilitando não uma negação ou uma fuga, como se pode pensar, mas enraizando nos jogadores a necessidade de justiça. Lembrando que, apesar de que as metáforas existam, não há nada que impeça que uma campanha deste jogo seja ambientada num cenário o mais realista possível, o cenário sendo a cidade onde os jogadores vivem, com os mesmos representantes no poder, e os mesmos problemas que enfrentam em suas vidas reais, se assim o grupo preferir.

Outro ponto positivo é o aspecto sedutor do jogo, já que muitas vezes os jovens podem mostrar-se indispostos a estudar, debater ou ler sobre determinado assunto, mas incluindo sutilmente essas discussões, textos e contextos dentro do jogo, abre-se um leque de possibilidades de formas de abordagens atrativas para o público infanto-juvenil.

Aqui fica clara a função lúdico-pedagógica do jogo, que muitas vezes pode vir num movimento contrário ao da alienação dos jovens, desenvolvendo um pensamento crítico sobre variados temas que vão desde a conscientização da realidade político-



social em que estão inseridos até o questionamento salutar do que é certo e errado, assim como a relativização destes conceitos, etc.

Porém é o caráter lúdico que incita críticas no que diz respeito à essência do RPG que, por ser um jogo, é um produto do ócio, portanto “perda de tempo”. Na verdade a crítica vem da mentalidade estritamente capitalista e não é apenas contra os jogos, é contra o ócio em geral. É triste pensar que o bem mais precioso do homem, o tempo, esteja frequentemente algemado aos valores burgueses de trabalho e processos profissionalizantes que nem sempre – ou quase nunca – alcançam realmente as necessidades individuais.

### **ÓCIO, A MATÉRIA PRIMA DA MAGIA DO JOGO**

Este assunto merece um tópico especial por ser um dos maiores obstáculos enfrentados pelos jovens que querem viver a experiência do RPG, mas suas cargas horárias não permitem, com a escola, faculdade, trabalhos, provas, academia de musculação – sim, pois a sociedade do consumo não trouxe uma, mas várias inversões de valores que estão sempre a pressionar principalmente os jovens a seguir um curso predeterminado pelas exigências desta sociedade e o corpo malhado excessivamente usado pela propaganda é uma delas - e cursos variados sempre a preencherem as suas semanas. Sobrando pouco espaço para o desvalorizado tempo ocioso. Segundo Viktor D. Salis, as propostas de educação da modernidade,

“[...] em sua maioria elas procuraram seus fundamentos no modelo iluminista. Ou seja, a construção do homem a partir da inteligência e de suas capacidades criadoras, esquecendo freqüentemente suas necessidades pessoais, emocionais e da construção de uma civilidade – que nada mais é que o aprendizado em se conviver com o outro, respeitando sua diversidade e crenças, para dizer o mínimo. O resultado prático foi de uma elitização das escolas procurando construir homens que se destacassem com seus talentos e vencessem implacavelmente os outros e todo e qualquer obstáculo, não importando as conseqüências. Por outras palavras, a partir do modelo iluminista e racionalista em busca de uma pretensa excelência profissional, construímos indivíduos que se valem de seus talentos para a obtenção de um sucesso a qualquer custo [...] (SALIS, 2011 p 6)

O autor comenta, em sua outra obra (2004), que um dos fundamentos da sociedade moderna, o negócio, etimologicamente significa *negum otio*, negação do ócio. E este, infelizmente, é um valor tão arraigado ao nosso paradigma contemporâneo, que é notória a percepção de que jovens quando vivenciam a diversão, o lazer e o relaxamento



– ou mesmo as formas alternativas de crescimento – o fazem com alguma culpa em seu íntimo, isto quando eles se permitem vivenciá-las.

E assim, o ócio é negligenciado na contemporaneidade, transformando o homem em escravo, máquina, ou qualquer coisa não-livre, privando-o do autoconhecimento, da contemplação, do viver em si, perdido na rotina do dia-a-dia, dos trabalhos, das cobranças acadêmicas, das burocracias da vida moderna.

“Em “Elogio ao Ócio”, Russel critica de forma categórica a concepção estritamente utilitária da educação, afirmando que ela ignora as necessidades reais dos sujeitos e que os componentes culturais na formação do conhecimento se ocupam em treinar os indivíduos com meros propósitos de qualificação profissional, esquecendo desta maneira os pensamentos e desejos pessoais dos indivíduos, levando-os a ocupar boa parte de seu tempo livre com temas amplos, impessoais e sem sentido (AQUINO, MARTINS, 2008, p 203)”

É preciso, portanto, uma atitude que trabalhe no sentido da ressignificação do ócio, como forma mais natural, humana, efetiva e, por que não, feliz de evolução. Proporcionando também sentimentos de autonomia, aumento de auto-estima, satisfação, relax, relações sociais, ajuste psicológico, saúde, bem-estar, qualidade de vida e satisfação vital, para citar alguns dos benefícios do ócio apontados pelos autores Driver e Burns (1999). Porque é no ócio – de preferência, sem culpa -, que as pessoas são livres para mostrarem ao mundo e a si mesmas quem elas são. E o RPG pode ser a ferramenta ideal para isso, uma vez que ele é um tempo qualitativo, que desenvolve e proporciona um ócio construtivo.

## **OS ARTÍFICES DO RPG E O SEU LONGO ALCANCE**

Os benefícios do ócio são sintetizados inicialmente por Dumazedier (1964), autor da teoria dos três D's: diversão, descanso e desenvolvimento. E estes três aspectos ótimos do ócio podem ser facilmente trazidos para a prática RPGística.

Não é difícil relacionar o RPG à diversão, pois que, antes de tudo, é um jogo. E um jogo muito socializante, já que é impossível de ser jogado sozinho. Então o jogador além de jogar, tem um pretexto para encontrar os seus amigos, e um pretexto seguro, porque uma campanha de RPG dificilmente termina em um dia – apenas quando ocorre em eventos, e mesmo nestes casos, quando ocorre muita identificação entre os jogadores, eles podem continuar a se encontrar para jogar. A mecânica desta prática pede que haja frequência nos encontros, senão as histórias podem perder o fio da meada,



sendo o mais comum a freqüência de encontros de três a quatro vezes ao mês, que normalmente ocorrem nos finais de semana.

O *Roleplaying Game* é descanso de variadas formas. Porque os jogadores são livres para marcarem a sua partida ou sessão no dia, hora e lugar que quiserem – sendo necessária apenas um pouco de privacidade, para que haja um mínimo de concentração. Não existe farda ou qualquer regra que os impeça de se vestirem da forma que se sentirem mais à vontade, ou usarem a linguagem que desejarem, eles estão ali para ser o que são ou o que quiserem ser, e é aqui que entra a outra forma de descanso mencionada. Por ser um jogo de imaginação livre, o RPG permite a criação de qualquer tipo de personagem, que pode viver em qualquer época, ou em qualquer dimensão existente ou criada. Os jogadores estão, portanto, livres de sua realidade, este é o descanso da vida mundana. Eis aqui um escapismo romântico, que permite que os RPGístas exerçam o seu direito de sonhar e sonhar em conjunto. E como não lembrar aqui do o cantor e poeta Raul Seixas na letra da sua musica Prelúdio: "sonho que se sonha só é um sonho que se sonha só, mas sonho que se sonha junto é realidade".

A autora Sônia Rodrigues (2004) resume bem o sentido de diversão e descanso mencionados no seguinte trecho:

“O jogo é uma atividade voluntária, é uma escolha não obrigatória que se torna uma necessidade apenas à medida que provoca prazer. Não é tarefa, não é necessidade física, não é dever. O jogo também não é “vida real”. É evasão da vida real para uma esfera temporária de atividade com orientação própria.” (RODRIGUES, 2004 p 43)

E, por fim, o RPG é desenvolvimento. Várias formas de aprimoramento já foram mencionadas no decorrer do texto, como o trabalho em equipe, o exercício de imaginação que dialoga com o projeto social de Calvino (1990) denominado “Pedagogia da Imaginação”, socialização dos jovens, existindo aqui a possibilidade de aplicação com professores, estudantes e jovens em situação de risco social, discussão que sempre surge nos Simpósios de RPG & Educação que ocorrem em São Paulo.

Uma das relações mais recorrentes entre o RPG e a educação é a ligação íntima que ele tem com a literatura e com a ficção. Não é difícil concluir que o jogador de RPG está constantemente sendo encorajado a ler mais e mais, porque é na leitura (seja da literatura, da história e da ficção, assim como em blogs na internet, filmes e séries) que ele retira idéias ou inspiração para a construção de suas próprias histórias. Rodrigues (2004) ressalta a importância da ficção no seguinte trecho:

“A opção de discutir ficção e não literatura deve-se ao fato de que todos podem ter acesso à primeira, enquanto em relação à segunda é antiga, permanente e intensa a controvérsia. [...] O leitor ou espectador da obra de ficção encontra ali respostas que, individualmente, levaria muitas vidas para obter. Mas, na ficção, estão os heróis, os vilões, os vampiros, os monstros, os obstáculos e triunfos de forma concreta e metafórica. [...] Na ficção, no teatro representado e na literatura contando a vida, acaba sendo a mais forte demonstração de emoções e eventos humanos do que a própria” (RODRIGUES, 2004, p 29, 41)

A autora (2004) faz ainda, comparações válidas entre o RPG e o folhetim e o conto fantástico, mostrando as semelhanças e diferenças existentes entre o formato narrativo destes e do jogo.

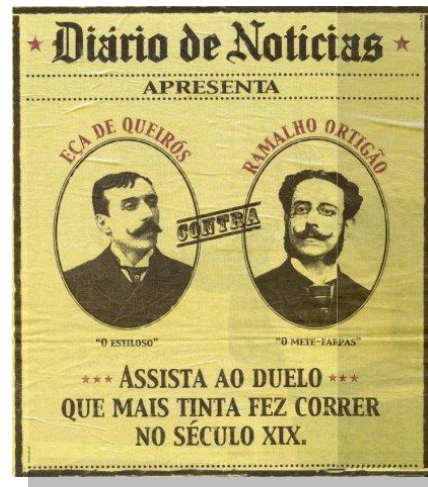


Fig. 2: Exemplos de conto fantástico e folhetim.

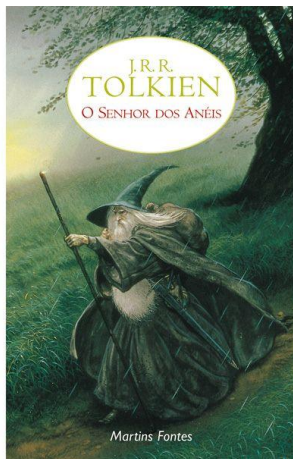
O primeiro RPG nasceu na década de 70 nos EUA, era a primeira versão do D&D e um jogo profundamente baseado na obra de J.R.R. Tolkien (1954) onde ele (Tolkien) teria criado um mundo de fantasia baseado na mitologia e história da Europa, assim como em suas experiências na Primeira Guerra Mundial, cheio de criaturas míticas e raças variadas e muito divergentes entre si. E são essas diferenças entre as raças que nos traz outro aspecto invariavelmente pedagógico do RPG, o da aceitação das diferenças.

Como trabalhar num grupo onde estão dois seres cheios de preconceitos entre si? É uma questão muito enfatizada pelos próprios manuais de RPG, que trazem as relações conflitantes que, mesmo entre as raças de tendência geralmente benigna, existem. Aqui, os jogadores trabalham suas civilidades, aprendendo, através da interpretação, a ultrapassar as barreiras das diferenças por um motivo maior. Isto explica porque, muitas vezes, as campanhas de RPG começam com os personagens afastados uns dos outros,

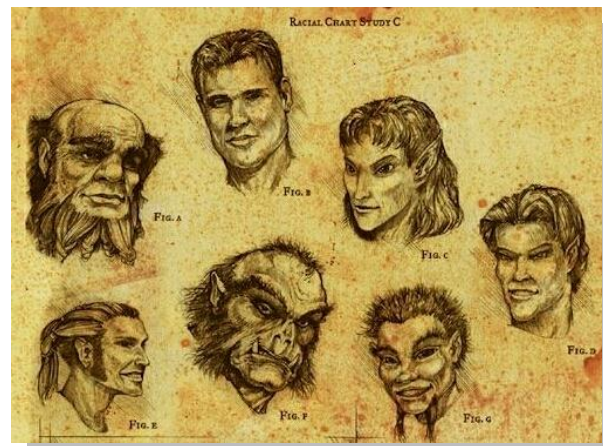


ocorrendo o estranhamento inicial quando se encontram que vai se minimizando à medida em que eles interagem e precisam um do outro para obter sucesso em suas empreitadas. Formando, ao final das campanhas, quase que uma irmandade entre sujeitos que dariam a sua vida para salvar a de seu amigo.

Além das profundas divergências entre as raças, existem as diferenças de filosofia que cada classe segue também, assim como as suas religiões, mas o efeito de superação do preconceito é o mesmo.



**Fig. 3:** Obra de Tolkien



**Fig 4:** Raças divergentes entre si. (D&D)

## CONCLUINDO ESTA AVENTURA

É exatamente essa liberdade moral, essa gama de possibilidades que o arcabouço do jogo trás, permitindo a experimentação de situações que em outros termos seriam dificilmente vivenciadas, que o torna tão especial e facilitador da construção de personalidades livres e capazes de pensarem por si.

A autenticidade está diretamente ligada com esta ideia de experimentação. Pode um homem que nunca cometeu determinado ato se dizer contra aquele tipo de atitude? Teria ele avaliado as circunstâncias nas quais o sujeito que supostamente teria agido da tal determinada forma se encontra? Saberria ele dizer com alguma convicção como se sentiria no lugar do sujeito que praticou o ato o qual ele inicialmente negou praticar? Mesmo que de forma imaginativa, o RPG possibilita esse tipo de vivências que, dependendo da profundidade psicológica, verossimilhança e maturidade com a qual o grupo de jogadores leva essa empreitada, podem chegar muito perto ou ao menos dar algum vislumbre do que seria estar ali, ser aquilo, ter tal coisa, etc.



Portanto, o RPG é um jogo sobre empatia, interpretação, conflitos e emoções que aborda tantos temas quanto se puder imaginar ou for possível comportar no estilo narrativo de cada grupo. É um produto do ócio culturalmente muito rico e tendendo a abranger cada vez mais aspectos da cultura. Ócio este, que precisa passar a ser muito mais valorizado e investido para que as pessoas possam ter uma vida mais completa, digna, saudável e feliz. Não sendo difícil a relação engrandecedora que é o bom proveito do tempo livre através do *Roleplaying Game*.

Finalizando, é preciso lembrar que, antes de tudo, o RPG é um jogo então os seus aspectos de divertimento, dinamismo, leveza e descarrego de emoções não podem jamais serem abandonados.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

AQUINO, MARTINS. **Ócio para viver no século XXI** – Ócio, Lazer e Tempo Livre na Sociedade que Centraliza o Tempo de Trabalho. Ceará: As Musas, 2008.

CALVINO, Ítalo. **Seis propostas para o próximo milênio** – lições americanas. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

COOK, TWEET, WILLIAMS. *Dungeons & Dragons*: Livro do Jogador: Livro de regras básicas v.3.5. São Paulo: Devir, 2004.

RODRIGUES, Sônia. *Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

SALIS, Viktor D. **Projeto Paideia**. São Paulo, 2011.

TOLKIEN, J. R. R. **O Senhor dos Anéis**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.