

Caminhos para o uso do RPG na Educação

Flávio Andrade (Editor, jornalista e autor de RPG)

Um dos maiores desafios pedagógicos, principalmente nos grandes centros, vem sendo resgatar o interesse e o estímulo dos alunos. O mundo mudou, e mudou rápido. A tecnologia da comunicação deu um salto gigantesco nos últimos dez anos. Assim, as fontes básicas de informação das crianças e dos adolescentes, a família e a escola, se vêem perdidas na nova sociedade que se vê surgindo nos anos 90.

Assim como a Revolução Industrial representou uma série de profundas mudanças em todos os setores da sociedade do século XIX, a computação tem tudo para ser o novo grande marco da história humana. E, como tal, vem provocando profundas alterações, nem todas ainda perceptíveis. As grandes instituições, exatamente por serem grandes, não conseguem se adaptar à nova realidade com a velocidade necessária.

Um fenômeno bem nítido nestes novos tempos é a interatividade. A informação passada em mão única e a detenção onipotente do saber pelo professor são artifícios que não mais seduzem os jovens. Estes, com computador, internet, TV a cabo e revistas especializadas, estão acostumados a um mundo mais dinâmico, onde a troca de informações se processa em grande velocidade e, principalmente, com mais participação, mais interação.

Bem, mas o que o RPG (Role Playing Game) tem a ver com isso? Grande parte desta pergunta já se encontra respondida no item anterior onde mostro a importância da fantasia no desenvolvimento do homem. Além disso, o RPG pode trazer para a escola a interatividade, a participação no ensino. Da mesma forma que, no jogo, o jogador vai interferindo e mudando a história que vai sendo contada, na escola ele pode aprender ao mesmo tempo que vai utilizando o que está sendo aprendido.

O RPG estimula um raciocínio globalizante, muito importante para os dias de hoje. Ele não se contenta apenas com o que é, procurando sempre ter em mente o que pode ser. Ele deixa para trás o raciocínio linear da maioria dos jogos para assimilar um raciocínio totalitarista, que tenta agrupar ao mesmo tempo o cenário onde se encontra; os acontecimentos passados; as pessoas a sua volta, suas ações e intenções; os possíveis desdobramentos de cada um desses elementos; e as conseqüências das suas ações e das de seus companheiros.

Além disso, o RPG é um jogo que estimula a ação em conjunto, a colaboração entre os jogadores, ao invés da competição. Tanto é que o único jogo autorizado pela NASA para fazer parte da sonda tripulada à Marte é o RPG. Até o clássico e respeitável xadrez foi rejeitado, pois já provocou problemas em outras missões tripuladas, como forte antagonismo e comportamento obsessivo. Estamos num mundo cada vez mais opressivo, onde tudo é mais fácil mas as exigências são maiores. Há uma contradição social, pois o meio estimula o individualismo enquanto a melhor maneira de viver nele é a cooperação.

O RPG funciona, então, como ferramenta para preparar o jovem a interagir na sociedade, tanto profissional quanto socialmente. Algumas empresas já utilizam o RPG para treinamento de pessoal, uma vez que a premissa básica do jogo é a simulação da realidade. Além disso, através do jogo, é possível resgatar valores morais e éticos que andam um pouco esquecidos.

Estímulo do raciocínio, cooperação e interação, além do auxílio a um desenvolvimento mental e social saudáveis, é o que o RPG pode fornecer à educação. Mas como fazê-lo na prática?

RPG como atividade extra-classe:

É formada uma equipe de RPG pedagógico independente das escolas. Essa equipe é formada por um grupo responsável em elaborar as sessões de jogo, escrever as aventuras, e responsável em formar o grupo de mestres que aplicam os jogos nas escolas.

Essas sessões são elaboradas com a orientação dos professores, que especificam que elementos devem ser abordados nas sessões de jogo. Trata-se de uma aventura diferente para cada matéria e para cada série. Obviamente, o professor deve estar de acordo com a utilização do RPG como complemento curricular.

As sessões não são feitas durante o período de aula, mas num horário alternativo, como uma

atividade recreativa, extra-classe. Também deve ser evitada a obrigatoriedade da participação dos alunos. Ela deve ser estimulada pelo professor, até mesmo incentivada, mas nunca obrigada.

Professor como Mestre de Jogo:

Caso haja interesse por parte dos professores, eles mesmos podem mestrar as aventuras para seus alunos. Assim, é dado um pequeno curso para prepará-los para essa missão. Neste caso, caberia ao professor decidir qual a melhor ocasião para realizar a sua sessão: se dentro do horário de aula ou não. De qualquer forma, recomendo a forma extra-classe, a não ser que seja um grupo pequeno de alunos bastante interessados. Os próprios alunos podem auxiliá-lo na tarefa de mestrar.

Equipe especializada:

É feita a palestra e a apresentação do projeto em uma escola. O professor de História se interessa e quer utilizá-lo como complemento da sua aula. Ele conta à equipe que no primeiro bimestre (ou mesmo um semestre) ele vai falar sobre o segundo reinado e gostaria que fosse feita uma aventura que envolvesse a Guerra do Paraguai, os interesses ingleses e argentinos, a participação dos negros e a situação política do Brasil na época. O ideal é que essa apresentação seja feita no final ano letivo ou antes de seu início, para que a equipe possa elaborar as aventuras durante o período de férias.

Após ouvir o professor, a equipe parte para pesquisar tudo sobre a época, elaborando um pequeno dossiê sobre o assunto. O passo seguinte é a criação da aventura, com certeza a parte mais difícil (depois de convencer os professores). Tudo deve ser levado em conta: a forma como as informações desejadas são passadas, a qualidade da narrativa, o enredo, se as crianças vão gostar e etc... O resultado final é apresentado ao professor (ou mesmo durante o processo).

Com a aventura pronta, o próximo passo é a formação da equipe de mestres. Pode ser até mesmo a mesma equipe. O número de mestres varia diretamente com a quantidade de alunos. Não se trata de números obrigatórios, mas de um mínimo e máximo ideais para o melhor desempenho de mestre e jogadores. No caso, o número pode ser de até 10 alunos por grupo.

Esses grupos podem ser totalmente independentes, podem estar agindo na mesma história mas em situações diferentes, ou todos ao mesmo tempo, havendo um mestre coordenando os mestres dos diferentes grupos. Isso pode depender da matéria, da história ou dos próprios alunos. A duração da aventura também dependerá desses elementos, como também da vontade do professor. Pode ser uma única sessão, uma aventura que se estenda por um, dois, quatro meses, ou até mesmo por todo o ano letivo.

O trabalho é dividido, basicamente, em duas etapas: elaboração e aplicação.

Elaboração: tempo necessário para se pesquisar o assunto desejado e desenvolver o roteiro da aventura.

Período intermediário: familiarização dos mestres de jogo com a aventura.

Aplicação: realização da aventura através de sessões de jogo, feitas por um grupo de mestres de jogo.

Livro interativo:

O livro interativo é uma introdução ao RPG, onde o leitor "joga" sozinho. O livro conta uma história onde, a cada momento, o leitor decide o destino do personagem principal. Isso permite ao leitor realmente se colocar na pele do personagem.

Esses livros são de grande aceitação entre os pré-adolescentes, através de histórias de ficção científica, terror ou fantasia. Mas essas histórias também poderiam ter um forte conteúdo pedagógico. Através de uma aventura, o aluno poderia passar por diversas situações (históricas, científicas ou mesmo éticas) que facilitariam o seu aprendizado através da vivência do personagem.

O livro interativo, apesar de não ser tão abrangente e profundo quanto o RPG, permite um maior alcance e exige menos recursos e esforço. Através de uma apostila, ou mesmo de um livro, poderia chegar facilmente a milhares de alunos. Já o RPG exige um processo mais artesanal e maior dedicação por parte do professor ou da equipe.

RPG Eletrônico:

O RPG eletrônico é uma aventura de conduzida via e-mail. Os alunos, agrupados nos terminais de computador da escola, recebem uma mensagem inicial. Eles escolhem seus personagens (um personagem para cada terminal), lêem a introdução da história e se deparam com o primeiro problema apresentado pelo Mestre do Jogo. Eles enviam a resposta descrevendo suas ações e

assim se segue até o final da história.

A vantagem deste método é que um único mestre pode atingir um número maior de alunos. No caso de uma rede de escolas, pode englobar todos os alunos de uma determinada série ao mesmo tempo. A principal diferença é que se trata de uma troca de mensagens por aula, o que faz uma aventura curta durar pelo menos um vez.

Possibilidades de uso do RPG

por Flávio Andrade (Editor, jornalista e autor de RPG)

Introdução

RPG é como ficou conhecido o *Role Playing Game*, jogo criado nos Estados Unidos em 1973. Não se trata, porém, de um único jogo, mas sim de uma filosofia de jogo. Sem uma tradução oficial, pois no Brasil o jogo é reconhecido pela sigla americana (RPG), usarei aqui a mais difundida, Jogo de Interpretação. E, de fato, ao pé da letra significa jogo de interpretação de papéis.

Assim como há jogos de tabuleiros, jogos de cartas, jogos de computador, jogos de guerra, e muitos outros, o RPG se caracteriza como mais um gênero de jogo, um amplo universo lúdico que abriga dezenas de jogos diferentes - todos unidos por um elemento em comum, a interpretação de um personagem.

É claro que os vários gêneros de jogos diferem entre si, cada um possuindo sua particularidade, o que vai atrair diferentes tipos de jogadores. Mas o RPG possui uma característica que o destaca dos demais. Ele tem como elemento principal aquilo que une todos os diferentes tipos de jogos: a fantasia. A fantasia como elemento de sublimação e mediador entre o indivíduo e a realidade. É no RPG que o jogador vai vivenciar a fantasia de forma mais intensa, extrapolando os limites de um simples jogo sem, ao mesmo tempo, deixar de ser apenas um jogo.

O RPG surgiu como um desenvolvimento natural dos jogos de guerra e chega aos anos 90 ainda como mais um jogo que diverte jovens e adultos. Porém, apesar de não pretender ser mais que um jogo, nos seus vinte anos de existência ele mostrou que, como jogo, pode ser um excelente psicólogo, um professor, um clube social, um treinador de profissionais, um novo instrumento de comunicação e um grande amigo.

Sendo apenas um meio de diversão, o RPG possui o potencial de, através do exercício da fantasia, agir positivamente no desenvolvimento mental do homem e, conseqüentemente, no seu desenvolvimento social. Acompanhando o desenvolvimento de jovens jogadores, educadores, psicólogos e outros profissionais (ou simplesmente pais e mães) começam a perceber a força de integração do jogo. Se nos tornarmos observadores mais atentos, constataremos sua capacidade latente de auxiliar pedagógico, pois o jogo estimula uma troca constante de informações e experiências. E o próprio papel de protagonista reservado à fantasia na estrutura do jogo já define a sua importância no desenvolvimento sadio do psiquismo.

Ou seja, se bem direcionado e explorado, o RPG tem tudo para ter um papel marcante na sociedade.

Mas antes de vermos como este papel poderia ser desempenhado, chegou a hora de apresentar o jogo, pois um melhor entendimento de seu funcionamento e de alguns de seus elementos é essencial para a compreensão deste projeto. Não irei, contudo, torná-lo um manual de regras, me atendo a apresentar os principais conceitos, além de um pequeno histórico, com a finalidade de mostrar como o jogo se situa dentro de uma perspectiva comercial e cultural.

O RPG

O RPG é um jogo onde o jogador interpreta um personagem criado por ele. Este personagem, porém, deverá ser criado dentro de um determinado cenário, conhecido como *ambientação*. As ambientações podem ser várias: ficção científica, Idade Média, cyberpunk, terror, vikings, velho oeste, Brasil colonial... Enfim, as possibilidades são infinitas, pois todas as épocas da História e culturas existentes, ou que já existiram, podem servir de inspiração para uma ambientação de RPG. Além disso, a mesma ambientação pode ser desenvolvida de várias maneiras diferentes. E

mais: há as ambientações totalmente ficcionais, o que torna impossível imaginarmos um limite para as possibilidades de ambientação. Há também aquelas inspiradas em filmes (Star Wars, Indiana Jones, Star Trek) ou na literatura (H.P. Lovecraft, Anne Rice, J.R.R. Tolkien).

O jogador cria um personagem para a ambientação escolhida. Este personagem será criado de acordo com um *sistema de regras* (afinal, trata-se de um jogo, e um jogo costuma ter regras) e obedecendo a lógica do mundo para o qual ele está sendo criado. Por exemplo: um personagem de velho oeste não vai poder voar ou ter uma pistola de raio laser.

O sistema de regras serve para organizar a ação dos personagens durante o jogo, determinando os limites do que ele pode ou não pode fazer. Por exemplo: não basta um personagem saber atirar para acertar um alvo. Vai depender do alvo e das condições em que o personagem se encontra, além do quão bom atirador ele é. O sistema de regras tem como finalidade fazer uma simulação da realidade (a realidade do jogo), influenciando a ação dos personagens nas ações mais complexas. Um livro de RPG contém, basicamente, a descrição mais ou menos detalhada de uma ambientação (maiores detalhes costumam vir separadamente em outros livros menores, os chamados *complementos*) e um sistema de regras. Como não há apenas um sistema de regras (cada jogo de RPG costuma ter o seu), as possibilidades de jogos de RPG se multiplica ainda mais, pois cada ambientação pode ser desenvolvida por diferentes sistemas de regras. Ou seja, cada combinação ambientação-sistema dá origem a um jogo diferente.

Cada jogador constrói o seu personagem, menos um. Este jogador é conhecido como *mestre do jogo*. Ele será o diretor, o roteirista, o figurante, o ator coadjuvante, o cenário, o juiz do jogo. Sobre ele recai a maior responsabilidade: do jogo ser um sucesso e todos passarem momentos agradáveis juntos.

Para quem não conhece RPG, a função do mestre de jogo é a mais difícil de entender, mas é fundamental que seja compreendida. O mestre é o único que precisa ler o livro inteiro, conhecer cada detalhe da ambientação e todo o sistema de regras. Já os outros precisarão apenas de uma noção geral da ambientação (o suficiente para criar um bom personagem) e das regras (é durante o jogo que os jogadores costumam se familiarizar com as regras).

Após ler o livro e conhecer bem o seu conteúdo, o mestre irá criar uma história para os seus jogadores, que se passa na ambientação descrita no livro. Esta história geralmente é criada em forma de roteiro, se aproximando muito da forma de roteiro cinematográfico. Porém, se trata de um roteiro aberto, pois o mestre cria tudo, menos o que os personagens dos jogadores irão fazer. Ele cria uma série de situações, mais ou menos encadeadas, e se prepara para muitas improvisações. Ele começa a contar a história para os jogadores. Estes, interpretando os seus personagens, falam o que eles farão dentro da história. Então, de acordo com a reação de cada jogador, o mestre continua a contar a sua história. É um eterno pingue-pongue criativo. Nunca a história que o mestre criou se desenvolve da maneira como ele a imaginou. Se isso acontecer, significa que não foi um bom mestre, pois certamente ele terá conduzido e reprimido a criatividade e a interpretação dos jogadores.

A história, no RPG, é sempre uma criação coletiva. Ela toma forma apenas durante a sessão de jogo. E a mesma história, se for jogada outras vezes (geralmente com jogadores diferentes), terá um desenvolvimento diferente.

Neste ponto, o RPG exerce um importante papel cultural, pois resgata a tradição oral no momento em que a informática ameaça monopolizar os meios de comunicação e provocar uma nova revolução das relações sociais e econômica.

O mestre não se limita apenas a narrar a história e descrever os cenários; ele também é responsável pela interpretação de todos os personagens da trama que não forem "controlados" pelos jogadores, normalmente os vilões, os coadjuvantes, e eventuais criaturas, animais ou outros seres. Os personagens controlados pelo mestre são chamados de NPC (*non player character*).

A função do mestre não é jogar contra os jogadores, nem a favor. O mestre joga a favor da história e da diversão. Suas decisões devem levar em conta o que é melhor para o desenvolvimento da história e para a diversão dos participantes (incluindo ele). Muitas vezes, ajudar um jogador pode desagradá-lo, pois o desafio e a superação de limites é o que costuma dar graça ao jogo. Estes limites e desafios não são necessariamente físicos, como invadir um castelo ou vencer um combate, mas também de essência dramática, como deixar de conseguir a tão sonhada vingança para salvar a vida de um companheiro ou a própria dificuldade em interpretar o seu personagem. O RPG é jogado, geralmente, em volta de uma mesa, ou mesmo no chão. Não utiliza tabuleiro e

nenhum tipo de peça. Em sua esmagadora maioria, o único elemento necessário além do livro e da ficha do personagem (folha de papel que contém todas as informações sobre o personagem) são os dados. Há alguns acessórios opcionais, como miniaturas, mapas, maquetes, que às vezes são utilizados, mas de forma alguma são necessários para se ter uma boa sessão de jogo.

É um jogo de interpretação, mas os jogadores não representam, pelo menos não no sentido teatral. É raro acontecer de alguém se levantar e começar a agir e se movimentar como se fosse o personagem; isto ocorre apenas em alguns momentos para melhor ilustrar uma cena. Esta representação é verbal, se aproximando de uma leitura de texto (como a que antecede os ensaios no palco), mas sem texto. Alguns jogadores interpretam de modo descritivo, em terceira pessoa ("meu personagem faz isso, ele diz aquilo"), outros em primeira pessoa ("eu pego minha espada e saio gritando pelo corredor").

O objetivo do jogo não é ganhar (uma vital diferença dos outros jogos), mas completar uma história. Nem sempre o obstáculo apresentado pelo mestre é superado, ou o objetivo apresentado por ele é alcançado, mas o personagem continua lá, ele está vivo. É como na vida, ela continua, ele poderá tentar de novo ou partir para outra aventura.

Talvez seja este o único objetivo do jogo (além de divertir, como qualquer jogo): o personagem deve continuar vivo. Mas fazer isso sempre no limite, assumindo riscos e vivendo situações intensas. Os personagens podem morrer. Quando isso acontece, o jogador deve criar outro diferente. Parece simples: morre e faz outro. Mas, na realidade, não é tão simples assim. Temos que levar em consideração que o jogador cria um forte vínculo afetivo com o personagem, às vezes mais intenso do que ocorre entre um ator e seu personagem. O personagem de um ator normalmente lhe é imposto, com o tempo é que eles vão ganhando intimidade, mas sabem que mais adiante terão que se separar. Já o personagem do jogador de RPG não; em sua criação ele já coloca um pouco de si, são suas aspirações e fantasias que lhe dão vida, e com o tempo este laço só tende a ficar mais estreito. Portanto, quando um personagem morre, há comoção e muitas vezes lágrimas por parte dos jogadores. Não só do dono do personagem, mas também de seus companheiros de jogo.

Como na vida, o personagem vai se desenvolvendo com o passar do tempo, ganhando experiência, se tornando mais capaz. Construir um outro personagem significa começar tudo de novo. E mais, este personagem estará substituindo outro, que era querido por todos e do qual todos sentem falta. Ele terá que provar a todos os outros jogadores/personagens, e ao próprio jogador que o controla, que ele também tem o seu valor, que ele pode ter brilho próprio. Numa situação inversa, é como um filho de um ator famoso que segue a mesma carreira do pai e luta por ser reconhecido por seu próprio trabalho, no mesmo ambiente vivido antes pelo pai.

Enquanto o personagem estiver vivo, o jogador poderá desenvolvê-lo. Mas certamente chegará um dia que ele vai querer aposentá-lo, criar um personagem novo, ou então cansar do jogo (daquela ambientação) e procurar um outro, para o qual deverá fazer um personagem diferente. Na maioria dos casos, os jogadores possuem mais de um personagem simultaneamente, variando de jogo. Outra característica dos RPGs é que raramente os jogadores respeitam fielmente as regras. Trata-se de um jogo de fantasia, que nasce da fantasia do autor ou de um grupo de autores. Ora, o sucesso de um jogo nasce da capacidade desta criação representar a fantasia dos jogadores, assim como uma criação artística. Porém, é quase impossível que esta fantasia represente 100% as fantasias dos seus jogadores. Desta forma, como se trata de um jogo que estimula a criatividade e a imaginação, os jogadores, mais cedo ou mais tarde, acabam modificando um pouco aquela fantasia "comprada" e adequando-a às fantasias do grupo. O mesmo ocorre com o sistema de regras. Sempre há uma situação de "realidade" que os jogadores julgam não estar bem representada pelas regras e a modificam.

Histórico

O RPG surgiu em 1973, nos Estados Unidos, através do *Dungeons & Dragons (D&D)*, uma ambientação de fantasia medieval livremente inspirado na obra de Tolkien (escritor inglês do gênero fantasia, sendo a trilogia de *O Senhor dos Anéis* a sua obra mais famosa). Costuma-se dizer que a obra de Tolkien foi escolhida por ser mais apropriada ao RPG, o que não é verdade. A escolha da ambientação do *D&D*, como é conhecido, deve ser creditada mais ao gosto pessoal de seus autores, Dave Arneson e Gary Gygax. Além disso, durante os jogos-testes, perceberam que a fantasia medieval agradava bastante.

O jogo se tornou um grande sucesso num curtíssimo espaço de tempo. Demorou pouco para

surgirem as cópias, ou tentativas com outras ambientações. Mas o *D&D* era soberano. Seu sucesso no mercado americano era (e ainda é) tão grande que no filme *E.T.*, de Steven Spielberg, um dos maiores sucessos cinematográficos de todos os tempos, a primeira cena mostra um grupo de adolescentes jogando RPG (no caso, *D&D*, embora não seja citado nominalmente). No desenrolar da história, os personagens do filme voltam a se referir ao jogo, comparando a mecânica do jogo aos acontecimentos no filme (como descreverei mais adiante ao falar da fantasia no RPG).

Só no início dos anos 80 que começaram a surgir outros jogos, pelo menos com alguma importância. Mas o estrago nos EUA já estava feito. O público em geral reconhecia o RPG como sinônimo de *D&D*, que foi taxado como um jogo alienante, comercial, sem valor especial. Tal imagem se deve, principalmente, à orientação editorial da TSR, editora do jogo, que limitou, e muito, a potencialidade criativa do jogo. Pelo menos oficialmente, pois os jogadores nem sempre obedeciam estes limites e iam mais além do que o jogo propunha.

Os jogos que surgiram depois, apesar de bastante elaborados, foram jogados no mesmo saco. Só no início dos anos 90, nos EUA, é que a situação começou a se inverter, e o RPG começou a ser reconhecido como um tipo de atividade cultural, conseguindo vencer preconceitos do tipo "é jogo do demônio". Sendo um jogo diferente, com uma estrutura e uma proposta bem distintas dos outros jogos, não foi difícil para o RPG ganhar uma imagem negativa nos setores conservadores da sociedade americana. Afinal, tudo que é diferente tende a causar uma reação inicial negativa. Fora dos EUA (Europa, Austrália, América do Sul, Japão), tal preconceito foi diluído. A Inglaterra foi o primeiro país a criar uma editora própria de RPG. Hoje em dia já se tem notícia de jogos originários da Suécia, França, Bélgica, Espanha, Alemanha e Brasil.

No Brasil, o RPG chegou em meados da década de 80, em inglês, quando já havia outros RPGs no mercado. Mas ele só começou a se tornar realmente conhecido e a ser editado em português nos anos 90.

Juntamente com os primeiros RPGs traduzidos foram surgindo os primeiros criados no Brasil, desenvolvidos inteiramente por autores brasileiros. O primeiro foi *Tagmar*, em 1991, um jogo de fantasia medieval também inspirado nas obras de Tolkien. Um ano depois surgiu *O Desafio dos Bandeirantes*, com o mérito de ser o primeiro (e até agora o único) RPG a desenvolver uma ambientação nacional, inspirado na cultura brasileira, e do qual tive a oportunidade de ser um dos criadores. Desde então, outros jogos nacionais foram lançados no mercado: um de espionagem, um de humor e outro de ficção científica.

Quando isso ocorreu, diferentemente do que aconteceu nos EUA, o RPG já foi reconhecido como o jogo que realmente é, com todas as suas potencialidades e virtudes. Um fenômeno de comunicação.

Porém, este reconhecimento é instintivo. As pessoas não sabem como aproveitar esse potencial. Têm uma vaga idéia de porquê, uma melhor idéia de onde, mas nenhuma idéia de como. Falta um elo de ligação. Uma das intenções deste projeto é servir como um destes elos.

A Fantasia

Como já foi dito, o RPG se destaca por ter a fantasia como seu principal instrumento. E é isso que faz dele um jogo com possibilidades incomuns. Para entender a importância disto, é preciso, antes, entender a importância da fantasia para o desenvolvimento da mente humana.

Segundo Freud (1911), a fantasia é fundamental para o desenvolvimento do pensamento, para o relacionamento do homem com a realidade. Pois bem, se o principal orgulho do homem é a sua capacidade intelectual, sua estrutura de pensamento, já é possível termos, então, uma idéia prévia do papel da fantasia na nossa sociedade. Podemos colocá-la como um dos principais sustentáculos de nossa auto-estima como espécie. Veremos a seguir como e porque isso acontece.

Freud divide o desenvolvimento do pensamento humano em duas etapas: processo primário (*princípio de prazer*) e processo secundário (*princípio de realidade*). Na primeira etapa, a atividade psíquica da criança está inteiramente voltada para o seu interior. Ela ainda não tem percepção do mundo externo, ou pelo menos não o reconhece como tal. Vinda de um ambiente onde todas as suas necessidades eram satisfeitas antes mesmo de serem percebidas, a criança, quando nasce, tem dificuldades em se adaptar à nova realidade.

A criança começa, então, a ter suas primeiras experiências, a sentir suas primeiras necessidades, como necessidade de respirar e necessidade de comer. No princípio, essas necessidades não são

bem diferenciadas, sendo tudo parte de um incompreensível mal-estar. A única coisa que ela sabe é que depois deste mal-estar vem a satisfação da necessidade que o gerou (classicamente, a amamentação).

A criança não tem idéia do peito da mãe como objeto externo. Na próxima sensação de fome, ela já terá, em sua memória, a lembrança da satisfação sentida após o mal-estar anterior. Como não tem ainda uma percepção desenvolvida do mundo externo, ela confundirá esta lembrança com o próprio objeto, tendo uma experiência alucinatoria. Esta alucinação irá satisfazer ao desejo (psicológico) de satisfação, mas não à necessidade (biológica) de alimento. Quando a alucinação se mostrar insuficiente em proporcionar satisfação, a decepção experimentada levará o aparelho psíquico da criança a se voltar para o mundo externo.

À medida que este tipo de experiência se repete, a criança vai separando o desejo (psíquico) da necessidade (biológica) e, conseqüentemente, a satisfação do desejo da satisfação da necessidade. Além disso, a criança começa a tomar consciência do mundo externo e de sua dependência dele para se satisfazer.

Porém, ao sentir uma necessidade novamente, ela continuará recorrendo à lembrança da satisfação e desejando revivê-la. Mas desta vez isso não ocorrerá como alucinação (confusão da percepção mnemônica com a percepção externa), pois já terá percebido que sua satisfação depende de uma ação na realidade externa. Para conseguir essa satisfação, terá de trocar a alucinação, que é um processo psíquico primário, por uma espécie de pensamento secundário rudimentar, através do qual poderá buscar a satisfação desejada. Surge a partir daí, isto é, da substituição da alucinação pelo proto-pensamento, a primeira espécie de comunicação do bebê com o ambiente externo.

A fantasia surge como um mecanismo de atenuação do desprazer. Ela satisfaz provisoriamente o desejo até a satisfação de fato ser alcançada. Mais importante do que isso, a fantasia funciona como uma antecipação da satisfação e dos caminhos que levam a ela (veremos mais adiante a importância disso, quando falarei do papel da fantasia no desenvolvimento científico).

A partir daí, desenvolve-se o *princípio de realidade*, onde o aparelho psíquico do indivíduo se encontra voltado para o mundo externo. E a fantasia se encontra a meio caminho entre a alucinação e a realidade. Através da percepção da realidade e da satisfação dos desejos é que se desenvolve o pensamento. Para Freud, o pensamento é um substituto do desejo alucinatorio (Freud, 1900 e 1911).

O contato do indivíduo com a realidade na maioria das vezes gera angústia, pois esta é completamente estranha ao mundo interno. A fantasia assume, então, o papel de mediadora entre o indivíduo e a realidade. Ela tornará este processo de adaptação mais suportável, menos desagradável e traumático. Segundo Heinz Hartmann: "*só quando se parte do problema de adaptação à realidade que reconhecemos o valor positivo do desvio através da fantasia*". (1939, pág. 19)

A fantasia, no caso, funciona como um escudo protetor ao aparelho psíquico do indivíduo, uma regressão saudável (ou, como se refere Hartmann, uma "regressão a serviço do ego"), pois, a partir dela, o indivíduo pode encontrar o caminho mais adequado para a sua adaptação à realidade. Mas é importante levar em conta que o problema da adaptação do indivíduo à realidade não está presente apenas na infância e no desenvolvimento do pensamento, mas em toda a sua vida. Com isso, é possível termos uma idéia do quanto a fantasia é imprescindível à nossa vida, mais precisamente à nossa saúde mental. Porém, a fantasia é benéfica apenas como instrumento transicional, sendo nociva como substituta da realidade. (Hartmann, 1939)

É importante compreendermos a fantasia como um meio de satisfazermos provisoriamente os nossos desejos até que eles sejam de fato satisfeitos. Principalmente os desejos inconscientes reprimidos, cujo acesso à consciência seria uma fonte de angústia. Estes desejos reprimidos são satisfeitos através da sublimação (como veremos mais adiante). Quando esta satisfação não é alcançada, sofreremos uma profunda frustração, que acaba revertendo a um sintoma patológico. A gravidade deste sintoma estará relacionada à força desta frustração e o relacionamento do indivíduo com a realidade.

Quando o princípio de realidade é bem desenvolvido, esta frustração geralmente produz sintomas neuróticos. Quando isto não ocorre, a fantasia irá se reaproximar da alucinação, gerando um sintoma psicótico, ou uma patologia de caráter. Além dos sintomas, os sonhos e os devaneios são outros importantes meios de produção imaginária.

Seguindo este raciocínio, não é difícil chegar à conclusão da importância da fantasia na criação artística e, mais, na criação científica. Ambas são, segundo Freud (1905, 1910 e 1915), transformações de um desejo inconsciente reprimido que é desviado de sua finalidade primitiva de acordo com as exigências da realidade, o que caracteriza a sublimação.

A sublimação é a maneira pela qual desejos reprimidos (por serem culturalmente condenáveis) conseguem alcançar a sua satisfação (descarga do impulso) com a aprovação da sociedade. Obviamente, o objeto resultante desta criação (científica ou artística) é um símbolo do desejo reprimido, transfigurado pela fantasia. Desta forma, o que era antes condenado culturalmente, passa a ser aceito e até mesmo valorizado, encontrando assim a sua satisfação.

No caso da arte, o sucesso da criação está diretamente relacionado à sua capacidade de representar as fantasias reprimidas dos indivíduos integrantes daquela sociedade, da mesma forma como uma ambientação de RPG faz mais sucesso do que outra. Quanto mais particular for esta fantasia, menor será a possibilidade de satisfação, pois somente através da aprovação social é que o artista atinge a satisfação. Isso explica porque artistas de um país só atingem o sucesso em outro país, numa cultura diferente da sua, ou em gerações posteriores. Nestes casos, o ambiente cultural do artista é tão repressor que nem através de símbolos os desejos por ele expresso são aceitos. Estes símbolos precisariam ser ainda mais distantes (transfigurados) dos desejos que representam. Somente numa sociedade ou época mais aberta ele poderá encontrar a aceitação libertadora.

Segundo Sílvia Pereira; *"sua verdade [da arte] não está na retratação da vida real, mas, ao contrário, está nos mais inconfessáveis desejos humanos. Nesse sentido, não é do objetivo da arte imitar a vida ou ser verossímil, mas, entretanto, se é o desejo que move o aparelho mental e, em última instância, as ações humanas, então podemos pensar que é mais provável que a vida imite a arte."* (1995, pág. 104)

Enquanto a criação artística está ligada ao mundo interno e aos desejos proibidos, a criação científica está ligada à objetividade. Porém, compartilham da mesma estrutura inventiva. Afinal, antes de chegar a uma descoberta, a uma conclusão, o cientista, primeiramente, a fantasiou na sua mente. Quantas fantasias com a lua o homem não teve antes de pisar nela pela primeira vez? Se, antes disso, essas fantasias não tivessem encontrado seu espaço, dificilmente a humanidade teria dado tal passo. A criação poética corresponde à intuição científica.

Assim sendo, temos a sublimação como principal fonte de prazer do indivíduo, pois mesmo a sua escolha profissional está, de certa forma, ligada à descarga de desejos reprimidos. A busca da satisfação terá maior êxito quanto maior for o equilíbrio entre realidade e fantasia no aparelho psíquico do indivíduo. É a fantasia, com seus desvios, recuos e negação, que proporcionará ao indivíduo a tranqüilidade e saúde necessária para ele optar pelo caminho mais adequado de sublimação. É essa busca da realização de desejos que impulsiona o homem e dá sentido à sua vida. Portanto, a negação da fantasia é tão prejudicial à saúde mental quanto a negação da realidade.

Segundo Sílvia Pereira, *"é na interação da realidade objetiva com a realidade imaginária que consiste a capacidade de criação do homem"*. (ibidem, pág. 105) Esta criação, é claro, não está limitada apenas à criação artística. A referida autora ainda cita Winnicott, que afirma estar o sentido da vida relacionado com a capacidade de perceber o mundo de maneira criativa. Quando esta capacidade é perdida, a realidade se torna apenas um terreno árido ao qual o indivíduo tem que se ajustar. (pág. 105)

A Fantasia no RPG

No RPG, o jogador tem a oportunidade de viver diferentes personagens, viver em diferentes mundos, diferentes realidades. A escolha do personagem e da ambientação, porém, não é aleatória. Como já foi visto, vai depender do quanto ele se identifica com a fantasia proporcionada pelos diferentes jogos, o quanto ela é representativa de suas próprias fantasias.

A partir deste momento, ele passa a ter a oportunidade de viver as suas fantasias, que, como já sabemos, estão estreitamente ligadas com os seus desejos mais íntimos e secretos. E, assim como na criação artística, ele vai ter a oportunidade de expressar esses desejos de forma sublimada e aceitável para o seu meio (seu grupo de jogo, que se encontra em situação semelhante).

Neste momento, é importante ressaltar que a escolha de seus companheiros de grupo é quase tão importante quanto a escolha do jogo. Para que o exercício desta fantasia seja completo, é preciso

uma certa identificação, no campo da fantasia, entre os integrantes do grupo. Geralmente, um grupo de RPG costuma ouvir o mesmo tipo de música, ver o mesmo tipo de filme, ou ter um conjunto de referências que mais ou menos se sobrepõem. Um outro tipo de integração ou identificação pode ser uma mesma forma de encarar ou lidar com a fantasia. Assim, o jogador se sentirá confortável para se expor, sem medo de uma nova "condenação".

Apesar de atingir um público que flutua entre os 10 e os 60 anos, o maior público de RPG (pelo menos no Brasil) se encontra na faixa dos 14-17 anos - não por acaso, o auge da adolescência, quando o indivíduo é puro desejo e ansiedade, quando os instintos sexuais reprimidos ressurgem com força dobrada. São tantos desejos, e ao mesmo tempo pouca capacidade de satisfazê-los, seja pela idade (obstáculo social) ou pela imaturidade (obstáculo mental).

A maturidade do indivíduo está relacionada com a sua capacidade de equilibrar fantasia e realidade, de se adequar à realidade e "eleger" os meios mais eficazes de sublimação. O adolescente se encontra no início deste processo, perdido em meio a um sem número de estímulos novos e conflitantes. A ação da fantasia, nesta fase, será fundamental para a sua saúde mental e sua melhor integração na vida adulta.

Porém, são poucos os mecanismos que a sociedade lhe oferece, conscientemente, para direcionar a fantasia de forma positiva. Muitas vezes a fantasia toma a forma de fuga de uma realidade que a nega e reprime. Dois fatos negativos: fantasia como substituta da realidade e negação da fantasia. A falta de visão da fantasia como elemento auxiliar ao processo de desenvolvimento do pensamento faz com que ela seja vista como antagonista do processo de desenvolvimento do indivíduo. Isso se torna mais explícito na educação, seja a familiar ou a escolar (a relação do RPG e da fantasia com a educação abordarei mais adiante).

No RPG, os jovens têm a oportunidade de expressar suas fantasias de forma saudável, sublimando impulsos que, de outra forma, poderiam tomar rumos perigosos, como o da patologia. Além da ambientação e de seus companheiros de grupo, outro fator fundamental, talvez o mais importante, é a criação de seu personagem. Um personagem nunca será igual ao jogador, nunca o representará inteiramente. Mas todos os personagens serão constituídos por diferentes características de sua personalidade, como um complexo mosaico psicológico.

A construção do personagem no RPG é uma mina de ouro para qualquer psicoterapeuta. O jogador descarrega nele todos os seus sonhos, todas as suas frustrações, seus desejos, até mesmo quando tenta interpretar um personagem totalmente diferente dele. Porém, é uma mina de ouro difícil de alcançar, pelo menos de forma direta.

Não deixa de ser frutífero o uso do RPG em psicoterapia de grupo, mas tenho dúvidas se o jogador se desenvolveria no jogo de forma tão espontânea quanto numa sessão desinteressada com os amigos. Acreditaria mais no paciente, deitado no divã, contando empolgadamente ao seu analista sobre seus personagens de RPG.

Um caso bastante peculiar é o do mestre do jogo. O que levaria um jogador a escolher este papel? Ao contrário do jogador, o mestre tem responsabilidades (a diversão do grupo), tem que se dedicar ao jogo mesmo quando este não está acontecendo (preparar a aventura, ler as regras, se familiarizar com a ambientação). Durante o jogo, sua atenção tem que estar inteiramente voltada para o que acontece na mesa. É claro que o jogador que é mestre não o é sempre; os jogadores de um mesmo grupo costumam se revezar nesta função.

Parece ser mais simples e divertido ser um jogador, mas o mestre também exercita sua fantasia plenamente, só que de uma forma um pouco diferente. Ele também vai viver diferentes experiências, diferentes mundos, e também vai viver o seu personagem. Este personagem, no entanto, não são os NPCs que ele interpreta. O envolvimento do mestre com estes personagens está bem distante do envolvimento personagem-jogador. O envolvimento do mestre é com a história e o controle de todos os seus elementos. Ou seja, o personagem do mestre de jogo é simplesmente Deus.

Costuma-se dizer que o cinema é o brinquedo mais completo que se pode dar a uma criança, principalmente a uma criança adulta. O mesmo ocorre com o RPG. O mestre de jogo tem diante de si, assim como o diretor de cinema, todo um mundo para criar. Um mundo que vai ganhar vida ao seu toque, à sua vontade. A ambientação pode ser de outro, o roteiro pode ser de outro, mas ele só se realizará, ganhará forma, de acordo com a sua imaginação.

No filme *E.T.*, o personagem principal, o garoto Elliot, quer, no início do filme, entrar no grupo de RPG de seu irmão. Mas, por ser mais novo, é rejeitado. Mais adiante, com a descoberta do *E.T.*,

ele passa a ter o domínio da ação; ele reivindica os direitos de mestre de jogo. "Agora eu sou Deus, não se esqueça", diz para o irmão mais velho. Neste momento, Elliot passa a se sentir aceito em seu meio. Suas fantasias, representadas pela sua relação com o E.T. (tão marginalizado e isolado socialmente quanto o garoto, como se fosse o personagem deste), são aceitas pelo grupo que antes o havia rejeitado. Se antes ele desejava viver a fantasia dos outros, agora são eles que vivem a sua. A partir deste instante ele não se sentirá mais sozinho, assim como o artista que tem a sua obra reconhecida.

RPG e Psicodrama

Esta relação personagem-jogador e o papel da fantasia no RPG nos leva naturalmente a aproximar o jogo ao psicodrama. Porém, creio que há uma diferença fundamental: a espontaneidade e o descompromisso criativo do jogador.

O psicodrama, método psicoterápico centrado na interação social, chamado por seu criador, J. L. Moreno, de Sociatria, é uma ciência que procura explorar a verdade (a verdade do indivíduo) através de métodos dramáticos. Ele procura a liberdade de experiência e expressão, tornando o palco uma extensão da vida. No drama, os elementos da fantasia ganham igual consistência aos da realidade. Ao contrário do que ocorre na psicanálise, os métodos psicodramáticos são baseados no envolvimento do paciente com os elementos terapêuticos. Estes elementos são o espaço onde ele atua (palco), o psicoterapeuta (diretor), a audiência e os atores terapêuticos (egos auxiliares).

A princípio, o ator tem total liberdade de atuação; porém, ele é ordenado a ser ele mesmo. Através das técnicas de representação psicodramática, o paciente ator é instigado a se revelar no palco de forma mais completa e verdadeira do que é capaz na vida real. Desta forma, se pretende colocar a própria psiquê no palco. Alcançando este objetivo, a audiência a reconhece como algo familiar e intimamente conhecido (semelhante à identificação artística).

O psicodrama também se baseia na espontaneidade, o que Moreno considera como o princípio comum da catarse. A catarse, sem dúvida, é a palavra chave tanto do psicodrama como do RPG. Quando falamos de sublimação e descarga de desejos reprimidos, estamos falando disso, purgação e purificação. Quando o indivíduo consegue satisfazer um desejo reprimido (reprimido por ser condenado culturalmente) de uma forma socialmente aceitável, ele está se purificando, tornando aquele desejo não mais condenável, tornando-o puro, libertando-se da perspectiva de angústia.

Não é à toa que Moreno diz: "*A humanidade sofre de uma inquietude social e mental. A catarse provavelmente virá novamente de instrumentos que combinem universalidade de métodos com grande praticidade*". (1955, pág. 681 - tradução minha)

Obviamente ele se referia ao psicodrama, mas peço licença para pegar uma carona e me referir também ao RPG – universalidade e praticidade de métodos. Não é também por acaso que o psicodrama parte do estudo do teatro grego e o RPG constitui um jogo de interpretação. São muitas coisas em comum para serem ignoradas.

Quando digo que o RPG difere do psicodrama pela espontaneidade, isto pode soar um tanto contraditório, uma vez que os dois têm a espontaneidade como princípio básico. Porém, creio que no psicodrama ela seja um pouco descaracterizada, uma vez que ela é induzida, enquanto que no RPG aflora naturalmente, sem nenhuma intermediação. Penso que há uma diferença substancial entre: "tenho que ser espontâneo" e "puxa, como eu fui espontâneo".

No psicodrama, o paciente não é levado a se transformar em um ator, mas sim a, através de sua atuação, ser ele mesmo, mais do que é capaz em seu cotidiano. Nada muito diferente ocorre no RPG, porém através de caminhos mais espontâneos. Não se exige do jogador que ele seja um ator, mas que interprete o que quiser e da maneira como ele o queira. Aqui nos deparamos com uma vantagem do RPG sobre o psicodrama. No psicodrama, o paciente é **obrigado** a ser ele mesmo da mesma forma que um ator é obrigado a incorporar um papel. No RPG, o jogador tem inteira liberdade para ser o que ele quiser. No fim, acabará atingindo o mesmo resultado: ser ele mesmo, na medida em que a criação artística revela o que há de mais verdadeiro no indivíduo. É algo mais ou menos parecido com a diferença entre a psicanálise e as psicoterapias diretivas. A associação livre da psicanálise permite ao paciente deixar a mente flutuar livremente, pois a liberdade acabará levando-o às verdades mais íntimas escondidas.

Chega a ser divertido comparar a relação entre os cinco elementos básicos do psicodrama (palco, sujeito, diretor, ego auxiliar e a audiência) com os elementos básicos do RPG. O palco é um tanto

óbvio, ele liberta o indivíduo dos limites e restrições da realidade. Quanto ao sujeito, já o comparamos ao jogador. O diretor, não precisa muito para o comparamos com o mestre do jogo. As funções do diretor são assim descritas por Moreno: "*Como produtor, ele tem que estar alerta para achar toda pista que o sujeito oferece na ação dramática, fazer a linha de produção em harmonia com a linha da vida do sujeito, e nunca deixar a produção perder contato com a audiência. Como terapeuta, atacar e chocar o sujeito é às vezes tão permissível quanto rir e brincar com ele. Às vezes ele pode se tornar indireto e passivo que para todo os propósitos práticos a sessão parece ser conduzida pelo paciente*". (pág. 683)

Se eu fosse escrever um manual de "como ser um bom mestre", não teria escrito outra coisa. A função do mestre e do diretor são semelhantes, sendo que um tem um compromisso com a diversão e o outro com a psicoterapia. O mestre tem que estar alerta para aproveitar qualquer estímulo dado pelo jogador, através de seu personagem, para desenvolver sua aventura, torná-la mais atraente e direcionada para a interpretação dos jogadores, ao modo como eles desenvolvem seus personagens. Com o passar do tempo, as aventuras deixam de ser livremente criadas pelo mestre (da qual qualquer grupo poderia participar) para serem feitas sob encomenda para os personagens do grupo. É função do mestre fornecer todos os estímulos e situações relacionadas à história, aos jogadores. O bom mestre é aquele que cria a ilusão de que a história está sendo conduzida pelos jogadores, como se nada tivesse sido criado antecipadamente.

Os egos auxiliares são os NPCs, os personagens interpretados pelo mestre. Moreno os descreve como "*extensões do diretor*" (pág. 683). Os NPCs são criados a partir da necessidade do enredo e também para auxiliar o grupo em situações complexas em que o mestre teme que eles não sejam capazes de superá-las. Duas das três funções dos egos auxiliares são: representar papéis requeridos pelo mundo do paciente e guiar o sujeito.

A audiência, no caso, seria o resto do grupo. Pois, no psicodrama, a audiência também pode ter o papel de paciente. Segundo Moreno, quanto mais isolado for o paciente, maior a importância de uma audiência inclinada a aceitá-lo e entendê-lo. Como já foi dito, quanto mais difícil for a relação do jogador com a realidade, mais importante será a sua identificação com o grupo, permitindo que suas fantasias naveguem livremente.

O psicodrama busca a espontaneidade, mas vemos que, para alcançar o objetivo desejado, o paciente é levado a fazer um grande esforço, por vezes doloroso e sofrido. Neste aspecto, o RPG se mostra mais eficaz, pois atinge objetivos semelhantes sendo diversão, e não terapia.

RPG e Socialização

Já vimos aqui como o RPG permite ao jogador exercitar sua fantasia e torná-la aceitável em seu meio. Isso, por si só, dá ao jogo um grande papel como elemento socializante. Ao se sentir aceito, o jogador começa a se despir de suas inibições e se expor mais à sociedade.

A capacidade de integração do RPG começa na própria estrutura do jogo: é jogado em grupo, sendo que não é voltado para a competição, mas sim para a cooperação entre seus participantes. A própria história leva a isso. Se o grupo tem seis jogadores, o mestre criará um obstáculo possível de ser superado por seis personagens, talvez cinco, dificilmente por quatro e improvável que seja superado por três.

Há um famoso ditado no meio do RPG que sintetiza bem esta filosofia: "grupos separados levam a mortes simultâneas".

Além disso, é um jogo que transcorre calcado no discurso, na tradição oral, no diálogo e troca de idéias. Ou seja, os jogadores ficam sentados em volta de uma mesa, por quatro ou até dez horas, conversando. Mesmo o mais convicto dos tímidos acaba sendo envolvido. Neste aspecto, o RPG é um importante elemento de comunicação. Jogar leva, naturalmente, a uma maior facilidade de se comunicar, expressar um pensamento.

Os grupos de RPG acabam sendo formados em torno de afinidades. Mas, ao contrário de outras estruturas socializantes, o RPG se caracteriza pela libertação (de idéias, de fantasias), ao contrário da imposição, da repressão ou da segmentação da maioria. O jogador de RPG acaba sendo impulsionado para novas experiências, novas relações, da mesma forma que navega por novos mundos, novas realidades, novas personalidades.

A única limitação do RPG talvez seja o fato de que quem não gosta não joga, como se possuísse um dispositivo natural contra "adesistas". Você pode não gostar muito de futebol mas pode se dizer torcedor de um determinado time, no intuito de se fazer mais sociável, e ler esporadicamente a seção de esportes para não ficar totalmente "por fora". Você pode participar de um jogo de baralho

só para acompanhar os seus amigos (afinal, você não quer ser desmancha-prazeres). Porém, você não vai jogar RPG por muito tempo.

Isso pode parecer antipático de início, mas é o que permite aos jogadores um total desprendimento no exercício da fantasia. Eles sabem que todos ali participam da mesma "onda". Um jogador descontente é logo identificado, e perturba bastante o desenrolar da história, chegando até mesmo a desconcentrar o mestre do jogo. Enfim, quem não está disposto a expor suas fantasias não consegue participar do processo e interagir com os outros jogadores. Ao mesmo tempo que experimenta uma sensação de desconforto, faz com que todos se sintam pouco à vontade. Isso não quer dizer, contudo, que há uma forma correta de jogar RPG. O único pré-requisito necessário é o interesse genuíno em jogá-lo.

Devemos lembrar que a fantasia funciona como uma regressão tática da mente, visando uma melhor adaptação posterior à realidade. E, de fato, apesar de o jogador se desligar da realidade enquanto se deixa levar pela fantasia das sessões de jogo, este exercício constante da imaginação lhe proporciona instrumentos poderosos na interação com a realidade.

Após experimentar, na fantasia, diversas realidades, várias maneiras de ser, inúmeras situações e experiência, o jogador está munido de um rico repertório de ações, pensamentos, reações, emoções... A realidade para ele não se apresentará mais apenas como algo linear, de certo ou errado, mas como um universo de múltiplas possibilidades, do que é possível e do que não é possível.

Uma garrafa não será apenas uma garrafa: ela poderá ser um instrumento musical, uma arma de defesa contra um assaltante. Ao atravessar uma rua ou alcançar um ônibus, mais de duas possibilidades de como alcançar estes objetivos lhe ocorrerão em frações de segundos.

Assim como ele questiona a todo momento o mestre, procurando melhor compreensão da história e interação com os seus elementos, passa a questionar mais a realidade que o cerca. Não é à toa que, nos EUA, o jogo foi vítima de grande preconceito. Quem iria gostar de um jogo "esquisito", que leva os jovens a ficar horas em volta de uma mesa conversando e os estimula a ter uma visão diferente e mais ampla da realidade? Numa perspectiva conservadora, ninguém.

Além disso, é bom lembrarmos do destino inevitável de qualquer livro de RPG: ter sua ambientação e regras alteradas. Esta vocação do jogador de alterar uma "realidade" já pronta e mudar as regras do jogo (em todos os sentidos) não deve ser ignorada ao analisarmos o auxílio do RPG (através da fantasia) na adaptação à realidade.

Neste aspecto, o RPG se mostra como um eficaz instrumento de treinamento de profissionais para empresas, ou mesmo de simulação para as forças armadas. De certo modo isso já ocorre, pois os métodos empregados se desenvolvem naturalmente em direção à dinâmica do RPG. Não seria exagero afirmar que, se o Comando Vermelho assimilasse as técnicas do RPG, a população do Rio teria um bom motivo para não dormir à noite.

Dentro de uma sociedade que se mostra cada vez mais complexa com o desenvolvimento da informática, não seria exagero supor que o jogador de RPG está, a princípio, mais apto para agir nesta sociedade. Talvez não seja por acaso que os novos grandes nomes da publicidade e da televisão nos EUA são pessoas que jogaram RPG na adolescência.

RPG e Educação

Esta complexidade e o acesso cada vez mais fácil e imediato às informações talvez sejam os responsáveis por um certo colapso da educação. Os jovens, e cada vez mais as crianças, têm acesso ao mundo de forma mais direta e objetiva através dos meios de comunicação do que pelos métodos tradicionais de educação. Isso proporciona às escolas uma imagem obsoleta, anacrônica, como um estudante universitário que aprende mais no estágio do que nas aulas da faculdade, tornando-se esta, com o tempo, um grande peso em seu desenvolvimento profissional.

Da mesma forma, os estudantes secundaristas vêm na escola um obstáculo para o estudo universitário, onde ele imagina que vai aprender o que realmente lhe interessa.

Cada vez mais, a escola é vista pelo jovem como algo antagônico, distante de sua realidade. Uma obrigação, um obstáculo para a sua realização pessoal, e não um meio para atingi-la. Os jovens não aprendem não por incapacidade ou alienação, mas por falta de estímulo e interesse. Porém, não é desconhecido o caso de professores adorados, cujos ensinamentos são bem assimilados por seus alunos. Que milagre seria esse?

Estes professores, com certeza, sabem estimular a imaginação de seus alunos, ativando o processo de criação, seja científico ou artístico. Apresentam a matéria não através de uma didática

árida, mas dentro de um conjunto vivo, pulsante, rico em realização.

Neste ponto, a fantasia surge como importante auxiliar. Segundo Hartmann, "*embora a fantasia implique sempre um desvio inicial de uma situação real, pode também ser uma preparação para a realidade e acarretar um melhor domínio da mesma*" (1939, pág. 19). É a função auxiliar da fantasia como processo de aprendizagem. Assim como em outras situações da vida, a fantasia serviria como um desvio da angústia geralmente provocada pelo processo de ensino, para mais tarde reencaminhar o indivíduo em sua direção, desta vez com um sentimento mais positivo a esse processo.

Ora, o RPG tem um potencial informativo de primeira grandeza. Através de uma ambientação histórica, é possível passar inúmeros conceitos de determinada cultura, ou mesmo conceitos geográficos e científicos. Através de uma ambientação de ficção científica, é possível passar conceitos de física, química, biologia.

É clássico o caso do professor de física que deu uma aula de física se baseando no funcionamento da *Enterprise* (uma nave estelar) e os acessórios dos personagens da série *Jornada nas Estrelas*. Um outro caso, já utilizando o RPG, é o de uma professora de História, em Niterói, que resolveu fazer uma sessão de jogo com os seus alunos. A ambientação era o Rio de Janeiro na época da invasão francesa.

A turma foi dividida em quatro grupos: um grupo jogou interpretando os portugueses, o segundo interpretando os franceses, o terceiro interpretando os índios que ficaram do lado dos portugueses e o último os índios que se aliaram aos franceses. Todos jogaram a mesma aventura, separadamente. Depois, a professora promoveu um debate onde cada jogador/aluno expôs as razões do seu personagem, suas motivações e o seu ponto de vista do conflito.

Nos EUA, há seis anos o criador do *D&D*, Dave Arneson, vem trabalhando com o RPG nas escolas. Segundo Arneson (em palestra na VII RPG Rio), sempre que os diretores e os pais dos alunos decidem ouvir atentamente o seu projeto, ele é aprovado. E até hoje tem obtido sucesso. Não é de hoje que se procura novos instrumentos para auxiliar na aprendizagem escolar. Muitas destas tentativas estão voltadas ao universo lúdico ou da fantasia. O RPG se caracteriza, sem dúvida, como forte instrumento pedagógico. Ao mesmo tempo que fornece um espaço ao aluno para descarregar suas fantasias, é uma fonte infindável de informações. Mas isso só dará resultado se o RPG for preservado em sua forma original: como jogo. Apenas como jogo, através da não obrigatoriedade, é que ele vai poder desenvolver todo o seu potencial. Como atividade extraclasse.

Se for trazido para dentro da sala de aula como uma outra matéria, ou como atividade obrigatória, ou mesmo sob outras formas de indução (através de ponto extra na média ou coisas do gênero), ele perde o seu maior trunfo, que é a espontaneidade e a sensação que o jogador tem de ter um domínio, ainda que parcial, no desenvolvimento da história. O que ocorre numa sessão de RPG, de certa forma, é parte de sua criação. A partir daí, o jogador/aluno é levado a querer conhecer mais profundamente os elementos que compõem esta história, esta ambientação. Tal conhecimento se torna necessário para um melhor desenvolvimento de seu personagem e, conseqüentemente, da história criada coletivamente.

Há o caso de um jogador de *O Desafio dos Bandeirantes*, um jovem de 13 anos, que foi ao Museu do Folclore pesquisar sobre saci-pererê, e outro que começou uma extensa pesquisa sobre lendas gaúchas para incrementar suas aventuras. Estes não são casos isolados.

Há aqueles que se equivocam em relação ao RPG, considerando-o uma forma inferior de literatura juvenil. O RPG não pretende ser literatura, mas sim jogo. E, como jogo, é um grande estímulo à literatura, pois mestres e jogadores são levados naturalmente à leitura como fonte de idéias para suas aventuras.

Não só são levados à leitura como também a escrever. Muitos jogadores escrevem ao criar uma aventura para o seu grupo, no caso do mestre, ou para contar a história dos seus personagens, ou então registrar os acontecimentos de uma sessão de jogo. Muitas vezes também através de desenhos.

Porém, se de alguma forma o jogador tiver a percepção de que está sendo conduzido, a fantasia se quebra. Mas, do contrário, se a espontaneidade for mantida, é animadora a perspectiva de um instrumento que cria no aluno um impulso próprio, particular, em direção ao conhecimento, ao aprendizado. E, mais do que isso, ao mesmo tempo direcionar de forma saudável as produções

imaginárias numa fase da vida tão delicada, tão propensa a acidentes de percurso por vezes irreversíveis.

Referências Bibliográficas

ANDRADE F., PEREIRA C. K., RICON L. E. - **O Desafio dos Bandeirantes - Aventuras na Terra de Santa Cruz**. GSA, Rio de Janeiro, 1992.

ARNESON D., GYGAX G. - **Dungeons & Dragons**. TSR, EUA, 1973.

CEZAR Jr. J., DA SILVA Y. M. E., NAHOUM L., RODRIGUES M. - **Tagmar**. GSA, Rio de Janeiro, 1991.

FREUD S. (1900) - A Interpretação dos Sonhos. **Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud, vol IV**. Imago Editora, Rio de Janeiro, 1969.

FREUD S. (1905) - Três ensaios sobre a teoria da sexualidade. **Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud, vol VII**. Imago Editora, Rio de Janeiro, 1969.

FREUD S. (1910) - Leonardo da Vinci e uma lembrança da sua infância. **Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud, vol XI**. Imago Editora, Rio de Janeiro, 1969.

FREUD S. (1911) - Formulações sobre os dois princípios do fundamento mental. **Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud, vol XII**. Imago Editora, Rio de Janeiro, 1969.

HARTMANN H. (1939) - **Psicologia do ego e o problema da adaptação**. Biblioteca Universal Popular, Rio de Janeiro, 1968.

MORENO J. L. - Psychodrama and Sociatry, in **Present-day psychology**. Philosophical Library, New York, 1955.

PEREIRA S. M. P. DE A. (1995) - Fantasia e Criatividade, in **Boletim Científico da Sociedade Psicanalítica do Rio de Janeiro**.

TOLKIEN J. R. R. (1954) - **O Senhor dos Anéis**. Martins Fontes, 1994.